



**AKİRA KUROSAWA SİNEMASINDA MİTİK  
UNSURLAR  
Miray KARAAĞAÇ  
(Yüksek Lisans Tezi)  
Eskişehir, 2016**

**AKİRA KUROSAWA SİNEMASINDA MİTİK UNSURLAR**

**Miray KARAAĞAÇ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı**

**Danışman: Yrd. Doç. S. Serhat Serter**

**Eskişehir**

**Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü**

**Haziran, 2016**

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

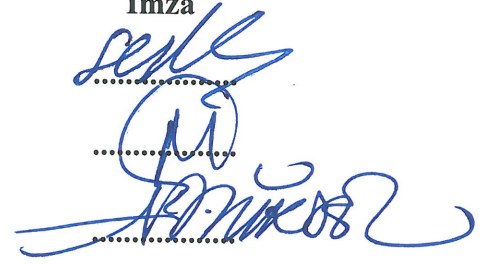
Miray KARAAĞAÇ'ın "Akira Kurosawa Sinemasında Mitik Unsurlar" başlıklı tezi 16 Haziran 2016 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca toplanan Sinema ve Televizyon Anabilim Dalında, yüksek lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı) : Yrd.Doç.Dr.Sırrı Serhat SERTER

Üye : Prof.Dr.Medine SİVRİ

Üye : Doç.Dr.Aysun YÜKSEL

İmza



  
Prof.Dr.Kemal YILDIRIM  
Anadolu Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

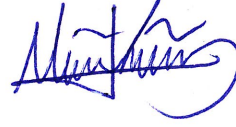


30/06/2016

## 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 aşamalardan bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilemeyen 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 suçlara razı olduğumu bildiririm.

Miray KARAAĞAÇ



## Yüksek Lisans Tez Özü

### AKİRA KUROSAWA SİNEMASINDA MİTİK UNSURLAR

Miray KARAAĞAÇ

Sinema Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mart 2016

Danışman: Yrd. Doç. S. Serhat Serter

Mitoloji, insanlık tarihinin en eski disiplinlerinden biri olarak günümüz toplumunun bilinçdışında hâlâ varlığını sürdürmektedir. Mitler ve efsaneler, ait olduğu toplumun gelenek ve düzeninin temellerini yansıtan düşsel hikâyeler olduğu gibi, ideoloji, folklor, din ve sanat ile de çok yakın bir ilişki içindedir.

Sinema da içinde üretildiği toplumun dini, ideolojik ve mitik bilinçdışını yansıtan toplumsal bir üründür. Japon Sineması'nın en önemli yönetmenlerinden biri olan Akira Kurosawa ise hem etnik kökeni hem de dini inancı dolayısıyla filmlerinde belki de mitik öğeleri en fazla kullanan yönetmenlerden biridir. Kurosawa sinematografik olarak çok incelenen bir yönetmen olmasına rağmen, filmlerinin mitlerle ilişkisi, sinema eleştirmenleri tarafından çok fazla ele alınmamıştır. Bu araştırmanın problemi ise, Kurosawa'nın filmlerinde bu mitsel ve efsanevi izlerin nasıl dönüşüme uğrayarak sinemada yeniden üretildiğidir. Araştırmada bu sorun temelinde, Şintô inancının sahip olduğu mitik zenginliğin Kurosawa filmlerine nasıl yansıdığına analizini yapmak ve hangi doğrultuda değişim gördüğünü ortaya koymak amaçlanmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Sinema, Mitler, Kolektif Bilinçdışı, Japon Kültürü, Japon Mitolojisi, Şintô, Japon Sineması, Akira Kurosawa.

## Abstract

### MYTHICAL COMPONENTS ON THE CINEMA OF AKIRA KUROSAWA

Miray KARAAĞAÇ

Department of Cinema and Television

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, March 2016

Adviser: Asst. Prof. S. Serhat Serter

Mythology, which is one of the oldest disciplines of human history, still exists in the consciousness of contemporary society. Myths and legends are fictional stories that reflect the foundations of whatever tradition and order they belong to. Moreover, they have a strong relation with ideology, folklore, religion and art.

And cinema is a kind of social output that reflects the religious, ideological and mythical subconscious of the community where it is produced. Akira Kurosawa is not only one of the most important directors of Japanese Cinema, but also one of the world-famous directors who use mostly mythical elements in their films, probably because of his ethnic origin and religious belief. Although his cinema is analysed excessively on cinematographic aspect, his films are not discussed efficiently about their relation with the mythology. Therefore, the main problem of this research is about how Kurosawa is influenced by being a Japanese who has a Shinto belief which comes from a mythical origin and how they are reflected in Kurosawa's cinema. On the basis of these problems of this research, it is aimed to analyse how Kurosawa's mythical and shintoist background effected his cinema and to reveal which direction this mythic influence change into.

**Key Words:** Cinema, Myths, Collective Unconscious, Japanese Culture, Japanese Mythology, Shinto, Japanese Cinema, Akira Kurosawa.

# ÖZGEÇMİŞ

Miray KARAAĞAÇ

Sinema – Televizyon Anabilim Dalı

Yüksek Lisans

## Eğitim

Y. Ls.	2016	Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema – Televizyon Anabilim Dalı
Ls.	2012	Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen – Edebiyat Fakültesi Karşılaştırmalı Edebiyat Bölümü
Lise	2006	(İstanbul) Şehremini Lisesi, Yabancı Dil Bölümü

## Kişisel Bilgiler

Doğum yeri ve yılı: İstanbul, 2 Eylül 1988

Cinsiyet: Kadın

Yabancı dil: İngilizce, Fransızca

# İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
Jüri ve Enstitü Onayı.....	ii
Öz.....	iii
Abstract.....	iv
Özgeçmiş.....	v
Tablolar Listesi.....	vi
Resimler Listesi.....	vi
<b>1. GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
1.1. Problem.....	1
1.2. Amaç.....	5
1.3. Önem.....	5
1.4. Varsayımlar.....	5
1.5. Sınırlılıklar.....	6
<b>2. YÖNTEM.....</b>	<b>6</b>
2.1. Araştırma Modeli.....	6
2.2. Verilerin Toplanması.....	8
2.3. Verilerin Çözümü ve Yorumlanması.....	8
<b>3. İLGİLİ ALANYAZIN.....</b>	<b>9</b>
3.1. Mit ve Mitoloji.....	9
3.1.1. Kolektif Bilinçdışı.....	10
3.1.2. Kavram Olarak Mit ve Mitos.....	11
3.1.3. Tarihsel Olarak Mitolojinin Oluşum Süreci ve Kültürel Etkisi.....	16
3.1.3.1. Mit– Efsane – Masal İlişkisi.....	16
3.1.3.2. Mit – Din İlişkisi.....	18
3.1.3.3. Mit – Sanat İlişkisi.....	21
3.1.3.4. Mitler ve Sinema .....	26
3.2. Japon Mitolojisi.....	30
3.2.1. Japon Kültürü.....	30
3.2.2. Japon Toplumunda Mitlerin Önemi.....	34



3.2.3. Japon Mitolojisi.....	36
3.2.3.1. Japonya’da Dini Bir İnanç Olarak Budizm.....	38
3.2.3.2. Milli Din Şinto / Tanrıların Yolu.....	41
3.2.3.2.1. Büyük Japon Tanrıları.....	44
3.2.3.2.2. Şinto Kamileri.....	46
3.2.3.2.3. Festivaller ve Tapınaklar.....	48
3.2.3.3. Mitik Semboller.....	54
3.2.3.4. Japon Hayalet Öyküleri, Efsaneler ve Masallar.....	63
3.2.3.4.1. Mitik ve Efsanevi Yaratıklar.....	64
3.2.4. Samuray Kültürü ve Mitoloji İlişkisi.....	66
3.2.5. Kabuki Ve Nöh Tiyatroları.....	68
4. BULGULAR VE YORUMLAR.....	71
4.1. Akira Kurosawa Sineması ve Mitik Çözümler.....	71
4.1.1. Japon Sineması.....	71
4.1.2. Akira Kurosawa ve Sineması.....	76
4.1.3. Akira Kurosawa Sinemasına Mitik Unsurlar Bağlamında Genel Bir Bakış.....	81
4.1.4. Örnek Filmlerde Mitik Çözümler.....	86
4.1.4.1. Throne Of Blood (1957).....	86
i. Filmin Özeti.....	86
ii. Filmdeki Mitik Unsurlar.....	87
4.1.4.2. Hidden Fortress (1958).....	96
i. Filmin Özeti.....	96
ii. Filmdeki Mitik Unsurlar.....	97
4.1.4.3. Kagemusha (1980).....	105
i. Filmin Özeti.....	105
ii. Filmdeki Mitik Unsurlar.....	107
4.1.4.4. Dreams (1990).....	115
i. Filmin Özeti.....	115
ii. Filmdeki Mitik Unsurlar.....	119
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	133
5.1. Sonuç.....	133
5.2. Tartışma.....	135

<b>5.3. Öneriler.....</b>	<b>135</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>136</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>142</b>



## Tablolar Listesi

Tablo 1. Japonya'nın Tarih Öncesi ve Tarih Dönemleri.....31

Tablo 2. Kurosawa Filmlerinde Mitik Ögelerin Kullanımı.....85

## Resimler Listesi

Resim 1. İlk Mağara Resimleri, Fransa, Lascaux, M.Ö. 15000-10000.....22

Resim 2. Butsudan ve Kamidana.....48

Resim 3. Gohei.....51

Resim 4. Tokyo'da Senso-ji, Asakusa Kanon Tapınağı'na girişte torii (kapı) ve  
şimenava.....51

Resim 5. Ağaca bağlanmış şimenava.....58

Resim 6. Yamanba Mask ve bir Nôh oyunundaki görünüşü.....88

Resim 7. Dağ ve Orman Cadısı Yama-Uba.....89

Resim 8. Heida Mask ve Filmden bir sahne- Lady Asagi'nin hükümdarı öldürmek için  
Washizu'nun eline mızrağı verdiğinde ortaya çıkan yüz ifadesi.....90

Resim 9. Shikami mask ve Washizu.....91

Resim 10. Shakumi Mask ve Filmden bir sahne: Lady Asaji, Washizu'yi ihanete  
yönlendirirken ortaya çıkardığı yüz ifadesi.....91

Resim 11. Chūjō Mask ve Miki'nin hayaletinin yüz ifadesi.....92

Resim 12. Filmden bir sahne – Lady Asaji ellerini yıkarken.....93

Resim 13. Filmden bir sahne.....93

Resim 14. Filmden bir sahne-Orman Cadısı.....94

Resim 15. Hidden Fortress'ın Criterion Collection Posterini.....97

Resim 16. Filmden bir sahne- Tahei ve Matashichi, oyunların içinde altın  
bulur.....99

Resim 17. Filmden bir sahne... Prensese Yuki'nin üzerinde hilâl şeklindeki ay'ın bulunduğu tarağı.....	100
Resim 18. Filmden bir sahne.....	100
Resim 19. Temsili Kaguya Hime ve filmden Yuki Hime.....	101
Resim 20. Filmden bir sahne... Festival alanı.....	102
Resim 21. Filmden festival sahneleri ve Şintô rahibi.....	103
Resim 22. Filmden bir sahne-Arka planda görünen şimenava ve gohei'ler.....	103
Resim 23. Filmden sahneler.....	104
Resim 24. Takeda Shingen, nâm-ı diğer Kai Kaplanı.....	106
Resim 25. Filmden bir sahne- Shingen'nin küp içindeki mumyası.....	107
Resim 26. Filmden bir sahne-Shingen'nin naaşı, Suwa gölüne bırakılırken.....	108
Resim 27. Filmden bir sahne-Kagemusha'nın izlediği Nôh Oyunu.....	109
Resim 28. Nôh oyunlarındaki savaşçı kostümü ve filmdeki nôh oyunundaki savaşçı temsili.....	110
Resim 29. Heida mask ve filmdeki nôh oyuncusunun maskı.....	110
Resim 30. Bishamonten.....	111
Resim 31. Fudo (solda) ve İzuna-Gongen (sağda).....	112
Resim 32. Filmden bir sahne-Shingen'in dua odası.....	113
Resim 33. Filmden bir sahne-Kagemusha'nın rüyası.....	114
Resim 34. Filmden bir sahne-Suwa Gölü üzerinde gökkuşağı.....	115
Resim 35. Filmden bir sahne-Tilkilerin düğünü.....	120
Resim 36. Filmden sahneler.....	120
Resim 37. Filmden bir sahne.....	121
Resim 38. Filmden sahneler-Matsuri Bebekleri.....	121
Resim 39. Filmden bir sahne-Kral ve kraliçe ile minyatür süs şeftali ağaçları.....	122

<b>Resim 40. Filmden bir sahne-Şeftali ağaçlarının ruhları.....</b>	<b>123</b>
<b>Resim 41. Filmden bir sahne-Şeftali ağaçlarının son kez çiçek açışı.....</b>	<b>124</b>
<b>Resim 42. Filmden bir sahne... Yalnız kalan şeftali ağacı-ruhu - Çocuk kesilmemiş tek ağacın çiçek açtığına farkına vardığında.....</b>	<b>124</b>
<b>Resim 43. Temsili Yuki-Onna.....</b>	<b>125</b>
<b>Resim 44. Filmden bir sahne-Yuki-Onna ilk görüldüğünde / Yuki-Onna kaybolmadan önce.....</b>	<b>126</b>
<b>Resim 45. Filmden sahneler.....</b>	<b>127</b>
<b>Resim 46. Filmden sahne ve Van Gogh'un "Buğday Tarlası ve Kargalar" tablosu.....</b>	<b>128</b>
<b>Resim 47. Filmden bir sahne-Fuji Dağı.....</b>	<b>129</b>
<b>Resim 48. Filmden sahne/Tek boynuzlu iblis.....</b>	<b>130</b>
<b>Resim 49. Filmden bir sahne-Ağlayan iblisler.....</b>	<b>131</b>
<b>Resim 50. Yakan Maskaları.....</b>	<b>131</b>

# 1. GİRİŞ

## 1.1. Problem

İnsanlık tüm tarihsel dönemlerde kendini ifade etmenin yollarını aramıştır. Varoluşuna ve dünyaya bir anlam kazandırmak istemiş, bu bağlamda kendine özgü bir anlamlandırma süreci başlatmıştır. Böylece, mitoloji tarih sahnesine girerek insanın varoluşundan bu yana sorduğu sorulara bir cevap olarak doğmuştur. Bu sorular, genel olarak köken sahibi olmak, ekonomik istikrar duygusunu tatmin etmek ve insanlara davranış modelleri sağlamak üzerinedir. Evren nasıl oluştu? İnsan nasıl meydana geldi? Tanrılar nereden geldi? İnsanlığa ve evrene gelecekte ne olacak? Bu sorular, *yaratılış*, *bereket* ve *kahramanlık* olarak üç başlık altında incelenebilen mitoslar ile cevaplanmaya çalışılır. Bununla birlikte, mitoslar, içinde doğduğu toplumun dünya görüşünü ve o toplumun kültürü tarafından değer verilen insanî deneyimleri temsil etmektedir. Buna göre, toplumlar varlığını sürdürdükçe, mitlerin de varlığını sürdürmeye devam edeceği çıkarımı yapılabilir.

Mitlerin insanlık tarihiyle yaşıt bir kavram olduğu söylenebilir, çünkü insanın düşünsel olarak varoluş süreci ile birlikte süregelmiş ve evrim geçirerek tüm güncel eylem ve söylemlerde kendini yeniden üretebilmiştir. Bu bağlamda din, ideoloji, sanat, edebiyat gibi insanlık durumuyla ilgili olan her şey mitolojinin izlerini taşımaktadır. Mitoslar kökenleri, doğal olaylarını, ölümü konu edinebilir. Mitoslar sözel kültürün bir ürünüdür.

Mitos (*mythos*), Yunancada söz, öykü anlamına gelmektedir. Azra Erhat (2004:5), *mythos*'un anlamını açıklarken, eski Yunan dilinde söz kavramını vermek için bir değil, üç sözcük olduğunu belirtmekle işe başlamaktadır: Biri “mythos”, öbürü “epos”, üçüncüsü “logos”dur. Mythos söylenen veya duyulan söz, masal, öykü, efsane anlamına gelmektedir. Erhat'a (2004:5) göre; “mythos, söylenen sözün, anlatılan öykünün içeriği ise, epos da onun doğal olarak aldığı ölçülü, süslü ve dengeli biçimidir. Logos ise, gerçeğin insan sözüyle dile gelmesidir. Logos insanda düşünce, doğada kanundur, her yerde ve her şeyde vardır, ortaklaşa ve tanrısaldır”.

Behçet Necatigil (1978: 7) ise mitos'u “ilkel insan topluluklarının evreni, dünyayı ve tabiat olaylarını kişileştirerek yorumlamak, henüz sırrını çözemedikleri hayatın ve evrenin çeşitli görüntülerini bir anlam kolaylığına bağlamak ihtiyacından doğmuş öykü” olarak tanımlamakta ve mitosların eposlara dönüşmesini, doğaüstü tanrılar ve insanüstü varlıkların

yanında, doğaüstü güçleri olmayan sıradan, ama yiğit ilk insanların olağanüstü maceralarının ortaya çıkmasıyla açıklamaktadır. Epos ve mitos, inandırıcılığı olsa da genelde güvenilir sözlerdir. Logos ise gerçeğin insan sözüyle söylenmesidir. Logos akıldır ve yasal düzendir.

Batıya döndüğümüzde ise, mitoloji alanında bir otorite olan ünlü din tarihçisi Eliade (1993: 13) miti, “çok sayıda ve birbirini bütünler nitelikteki bakış açılarına göre ele alınıp yorumlanabilen son derece karmaşık bir kültür gerçekliğidir” diye tanımlarken; ünlü antropolog Bascom (1984: 9), “söylendikleri toplumda, eski çağlarda yaşanmış olayların gerçeğe uygun olduğu düşünülen nesir anlatıdır” diye tanımlamaktadır.

Buna göre; mit ya da mitoslar, kutsal kabul edilen, olağanüstü durum ve olaylara karışan tanrılara ya da insanüstü varlıklara dair simgesel anlatılar ve öykülerdir, denilebilir. İnsan varoluşunu ve dünyayı anlamlandırabilmek için mitleri oluşturmuştur.

Mitoloji ise, belirli bölge ya da insan topluluğunun mitoslarının toplamına veya o topluluğun mitoslarını inceleyen bilim dalına verilen addır. *Mythos*, yani “söylenen ya da duyulan söz” ve *logos*, yani “konuşma” sözcüklerinin birleşiminden oluşmuştur.

Günümüzde yapılan en büyük hatalardan biri efsane (legend) ve mit ya da mitos kelimelerinin aynı anlama gelecek şekilde kullanılmalarıdır. Efsane ve mitosun aralarında benzerlikler olduğu gibi farklılıklar da vardır. Mit ya da mitos, insan davranışı için model teşkil eden, insanın içinde bulunduğu evreni anlamlandırmasını sağlayan, kolektif bilinci temsil eden metinler iken, efsane belirli bir yöre veya toplumun geçmişiyle ilgili anlatılan ve ortak ruhu canlandırmayı amaçlayan anlatılardır. Mitlerde tanrılar ya da yarı-tanrılar gibi olağanüstü kahramanlar varken, efsanelerde gerçek ya da gerçeğe yakın sıradan karakterlerin, insanların başından geçen olağanüstü olaylar vardır (Bascom, 1984). Efsane ile mitos arasındaki bu ayrım akıllara epos’u getirebilir.

Herhangi bir toplumun mitolojisi incelenirken, mitler olduğu kadar efsaneler de ele alınmalıdır. Toplumların kültür ve inanç yapısı bu iki kavramdan ayrı düşünülemez için hem mitik hem de efsanevi öğeler önem arz etmektedir. Yaşam ve ölüm başta olmak üzere, insana dair her şey mitlerin konusudur. Günümüz toplumlarının bilinç yapısında mitler yaşamaya devam etmektedir. Tek boyutlu bir bakış açısıyla irdelenen yeterli olmadığı mit/mitos kavramı, dinsel, kültürel, tarihsel, ideolojik, psikolojik ve sosyolojik olarak bir bütündür ve evrensel bir niteliğe sahiptir.

Bunun yanında sanatsal alanda kendisini yeniden-üreten mitler, toplumsal evrimle beraber değişim ve dönüşüm geçirirler. Sinema ise mitsel üretimi gerçekleştiren en önemli sanatsal alanlardan biridir. Sinema mitoloji ile benzerlikler taşımakta ve dünyayı insanlar için anlamlandırılabilir kılmaya çalışmaktadır. Sinema, bir öykü anlatma sanatıdır. Bu anlamda, mitolojinin sinema için çok önemli bir kaynak olduğu söylenebilir. Sinema günümüzde, mitsel üretimi gerçekleştiren önemli bir araçtır. Başta Hollywood sineması olmak üzere, mitik öğeler sinemada sürekli kullanılmakta ve yeniden üretilmektedir. Unutulmuş mitleri canlandırmak ve modern mit kahramanları ile mitler üretmek Hollywood tarafından devralınmıştır. Modern dönemlerin ortadan kaldıracağı düşünülen mitsel öğeler geri dönmüştür. Çünkü dünyada ancak mitlerde rastlanabilecek düzeyde süper güçlere ihtiyaç duyulan bir dönem yaşanmaktadır. Süperman, Batman, Spiderman, Avengers, Thor vb. hep bu düşüncenin ürünü olarak yaratılmış filmlerdir. Bu filmlerin sinema sektöründe hedef aldığı kitle düşünülürse, mitlerin sinemada kullanılmasının nedeni Amerika'ya ve dünyaya düzen getirme amacını taşımakta olduğu söylenebilir. Mitler, özellikle köküne dönme ve sağaltım duygusunu tatmin etmesi sebebiyle önemlidir.

Hollywood, mitlerin toplum üzerindeki bu onarıcı gücünü daha ilk kuruluş yıllarında keşfetmiştir. Örneğin, David W. Graffith'in 1916 tarihli epik filmi *Intolerance*, mitolojiyi sinemaya dâhil eden ilk filmlerden biridir. Film tarihin değişik dönemlerinde geçen dört paralel öykü üzerinden hoşgörüsüzlük temasını işler. Bu öyküler dört başlık altında anlatılmaktadır: (1) Suç ve kefaretin çağdaş melodramı ; (2) İsa'nın görevi ve ölümü; (3) Bir Fransız hikâyesi: 1572 Aziz Bartolomeus Yortusu Kıyımı; ve (4) Babil hikâyesi: Babil İmparatorluğu'nun çöküşü bölümleridir. Film, dördüncü bölümdeki kalabalık figüran sayısı ve dev Babil dekorları ile sinema tarihinde fenomen olmuştur. Bu bölümde, İ.Ö. 539'da Babil'de keşişlerin, hoşgörülü Prens Balthazar'a başkaldırmaları ele alınır. Film, Babil kralı Belshazzar'ın olduğu tören sahneleri ile Babillilerin yüce tanrısı Allat'a yapılan göndermeler gibi pek çok mitik öğe barındırmaktadır.

Mitler her toplumun genetik yapısı, kodları ve DNA'larıdır. Toplumlar mitlerle köklerine dönerler. Mitler bu anlamda çok önemlidir. Japon sineması da Hollywood gibi mitik öğeleri kullanmıştır. Japon toplumuna köklerini hatırlatma, özüne dönme ve yabancı etkisinden uzak durma telkinlerini içeren filmler mitik öğelerden faydalanmaktadır. Japon mitleri, Japon toplumu üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Sözlü gelenek varlığını Şintô dini ile sürdürmekte ve hayatın her alanında bu etkiye rastlanabilmektedir. Doğar doğmaz her Japon çocuğu mitik öyküleri dinleyerek ve Şintô dininin gereklerini yerine getirerek



büyütülür. Bu öyküler, çocukların hayal gücünün gelişmesine yardımcı olduğu gibi dil gelişimine ve sözlü kültüre de katkısı vardır. Mitler, bu toplumun artık ayrılmaz bir parçası olmuştur.

Japon mitolojisindeki Japon tanrıları, Yunan mitolojisinde olduğu gibi, insani özellikler taşımaktadır. Görünüşleri, düşünceleri, konuşmaları ve davranışları insana özgüdür. Doğal olaylar ve insanın varoluşunun temeli İzanagi ve İzanami isimli iki büyük tanrı ve tanrıçaya dayandırılır. Bu tanrılar arasındaki evlenme, doğum ve ölüm örüntüsü insanların ve kadim Japonya'nın yaratılışını açıklayan olaylardır. Japonya'nın kuruluş öyküsü mitolojiye göre iki olaya bağlıdır. Birincisi tanrıların oluşumu (kamiyumi), ikincisi Japonya'nın oluşumu (kuniyumi)'dur. Japonya'nın kökleri mitolojiye dayanan Şintô dini, günümüzde hâlâ varlığını sürdürmektedir. Bugünün Şintô'su, inançlarının mitik çağdakilerin devamı olduğunu kabul etmektedir (Ono, 2004: 17). Şinto sadece dini inanç olarak kalmaz, tiyatro, sinema gibi sanatsal alanların konusu olarak da etkisini sürdürür. Bu anlamda Japon sinemasının mitlerden beslendiği söylenebilir. Özellikle sinemanın öncülleri olan Nôh ve Kabuki tiyatroları içerik ve biçim bakımından mitik öğelerden oluşmaktadır ve sinemayı bir hayli etkilemiştir.

Akira Kurosawa, sinema tarihinde Japon sinemasının “İmparatoru” ya da Japon sinemasının en “Batılı” yönetmeni diye anılmaktadır. Ona bu ünvanları kazandıran kendine özgü bir anlatım ve yorum geliştirebilmiş olmasıdır. Kurosawa, hem Japon insanını ve kültürünü anlatan hem de batılı izleyicinin de ruhuna dokunabilmeyi başaran bir yönetmendir. Japonya gibi bilinmeyen ve anlaşılamayan bir ülkeyi batıyla tanıştırmış, onları anlamamızı sağlamıştır. Konularını, Japon tarihi, kültürü, gelenekleri, hatta Japon resminden etkilenerek seçmesine rağmen batılı bir anlatım tarzı geliştirmiş olması onun evrenselliğini ortaya koymaktadır. Shakespeare, Dostoyevski, Gogol gibi batılı yazarların eserlerini Japon kültürüyle yoğurmuş, bu eserlere bir de Japon gözüyle bakmamızı sağlamıştır. Ününü Japonya sınırlarından çıkarıp Batıya ulaştıran bu iki kültürü birleştirme yeteneği olmuştur.

Japon kültürü ve Japon Sineması'nı dünyaya tanıştıran Akira Kurosawa, sinematografik olarak biçim, içerik ve uyarılma bağlamında çok incelenen bir yönetmen olmasına rağmen kullandığı mitik öğeler ya da mitleri nasıl dönüştürüp filmlerine yansıttığı konusunda, Türk Sinema eleştirmenleri ve araştırmacıları başta olmak üzere, çok fazla ele alınmamıştır. Mitik öğelerin sinemaya nasıl yansıdığı uzun zamandır süregelen bir tartışma

konusudur ve Kurosawa'nın filmleri de bu tartışma konusunun içine dâhil edilebilir niteliktedir.

Kurosawa'nın kökleri bir samuray ailesine dayanmaktadır ve samuray kültürü ile geleneksel Şintô dinine sıkı sıkıya bağlı bir çocuk olarak yetiştirilmiştir. Dolayısıyla bu altyapı sinemasal yeteneğine de yansımıştır. Toplamda otuz iki (32) filmi olan Kurosawa'nın hemen hemen tüm filmlerinde mitik izlere rastlanmaktadır. Bilinçli ya da bilinçli olmayarak filmlerine yansıyan bu mitik ve efsanevi izler, Kurosawa sinemasının en önemli özelliklerinden biridir. Bu araştırmanın problemi ise, Kurosawa'nın filmlerinde bu mitsel ve efsanevi izlerin nasıl dönüşüme uğrayarak sinemada yeniden üretildiğidir.

## **1.2. Amaç**

Bu araştırmanın amacı, Şintoizm'den gelen mitik zenginliğin Kurosawa filmlerine nasıl yansıdığına analizini yapmak ve hangi doğrultuda değişim gördüğünü ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Mit, mitoloji, efsane ve din kavramlarının sinema ile olan ilişkisi nedir?
2. Japon kültürü, Japon mitolojisi ve Şintoizm arasında nasıl bir ilişki vardır?
3. Akira Kurosawa filmleri mitoloji ile nasıl bir ilişki içindedir?
4. Akira Kurosawa, efsanevi ve mitik öğeleri filmlerine nasıl yansıtmıştır?

Bu araştırmanın amacı, Akira Kurosawa filmlerinde efsanevi ve mitik öğelerin varlığını ve etkilerini göstermektir.

## **1.3. Önem**

Bu araştırma, sinemasında mitik ve efsanevi öğeleri bulunduran başka bir yönetmenin sinemasını inceleyecek araştırmacılara başvuru kaynağı olması açısından önemlidir ve başka çalışmalara olanak sağlayacaktır.

## **1.4. Varsayımlar**

Bu araştırma; efsanevi ve mitik öğelerin Akira Kurosawa filmlerinde nasıl yansıtıldığı üzerinedir. Araştırmanın varsayımı, Kurosawa'nın Japon efsane ve mitlerini kaynak aldığıdır. Araştırmanın gelişim çizgisi şu varsayımlar içerisinde seyredecektir: Mit, mitoloji, efsane, din kavramları ve bu kavramların sinema ile olan ilişkisi; Japon kültürü ve mitolojisi bağlamında neden Kurosawa ve sinemasının tercih edildiği; Kurosawa filmlerinde Şintoist mit ve

sembollerin Budist sembollere oranla daha baskın olduğudur. Çalışmada, ayrıntılı bir Japon kültürü ve mitolojisi araştırmasından sonra Kurosawa filmlerinde çözümlenmeler yapılarak bu varsayım dâhilinde konu tartışılacaktır.

## 1.5. Sınırlılıklar

Araştırmada toplamda (biri belgesel olmak üzere) otuz iki (32) tane olan Kurosawa filmleri evren niteliği taşımaktadır. Örneklem olarak ise, konu ve içeriğe en uygun olarak belirlenen, *Throne of Blood* (1957), *Hidden Fortress* (1958), *Shadow Warrior* (1980) ve *Dreams* (1990) filmleri incelenmiştir.

## 2. YÖNTEM

### 2.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada, Akira Kurosawa sinemasında efsanevi ve mitik öğelerin yansımalarını incelerken kullanılacak araştırma modeli *Betimsel Analiz*dir. Betimsel analiz yönteminin amacı elde edilen ham durumdaki verileri, okuyucunun anlayacağı ve daha sonra isterse kullanacağı şekle sokmaktır. Bundan dolayı verilerin önce mantıklı bir sıraya konulması gerekir. Daha sonra da yapılan betimlemeler yorumlanır ve sonuçlar ortaya konulur. Bu yöntemde veriler ve ulaşılan sonuçlar birbirlerine anlatım olarak çok yakındır (Altunışık, 2005: 257-258, Yıldırım ve Şimşek, 2000: 156).

Bu araştırmada evren olarak, Akira Kurosawa'nın yönettiği ilk film olan 1943 tarihli *Sugata Sançiro*'dan başlanarak ölümünden önce yönettiği son film olan 1993 tarihli *Madadayo*'ya kadar, sanatsal hayatındaki tüm filmler ele alınmıştır. Betimsel analiz yöntemiyle toplamda otuz iki tane filmin mitik olarak detaylı bir incelemesinin yapılması olanaklı değildir. Bu nedenle bu çalışmada örneklem belirleme yöntemi olarak *Amaçlı örneklem* seçilmiştir. Amaçlı örneklem, nitel araştırma geleneği içinde gelişen, olasılıklı olmayan ve örneklem alınırken önceden tanımlanmış ve belirlenmiş birimlerin amaca uygun bir şekilde seçildiği ve incelendiği bir örneklem alma yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 107; Erdoğan, 2012: 210). Bulgular ve Yöntemler bölümünde, örneklem olarak seçilen bu filmler ile Şintoizmde bulunan mitik ve efsanevi öğelerin sinema alanında nasıl dönüşüme uğradığı araştırılacaktır. Mitik yansımalar, kültürel bir miras olarak hem sözel ve hem sinematografik olarak görsel alanda analiz edilecektir.

Araştırmanın bu noktasında postmodern öğreti içerisinde kendine yer bulan metinlerarasılık (Intertextuality), göstergelerarasılık ve bunların sinema alanına yansımaları önem kazanmaktadır. Sanat sadece tek bir alan olmaktan çıkıp disiplinlerarası alışverişler (metinlerarasılık, göstergelerarasılık, söylemlerarasılık, medyalararasılık) ortaya çıkmıştır.

Aktulum'un (2013) belirttiği gibi; "Yazıya dökülüp metinleştirildikleri andan başlayarak sözlü geleneğin ürünleri bir yeniden kurgulama nesnesi durumuna gelirler...Bir ülkeyi temsil eden, ulusal kültürün klasikleşmiş temel yapıcı unsurlarını ölü birer yapıt olma durumundan kurtarmanın en etkili yolu onları sürekli olarak yeniden kullanmak, bir başka deyişle güncellemektir...Yalnızca yazınsalın alanında yenilenmekle kalmayıp sanatın değişik biçimlerinde de bir dizi dönüştürüm işlemiyle, metinlerarası yöntemlere göre yeniden kullanıma sokulurlar."

Bu anlamda sözlü gelenekteki Japon mit, efsane ve masallarının Kurosawa ile birlikte değişip dönüşerek sinemada yeniden üretildiğini söyleyebiliriz. Yöntem, bu varsayım üzerinden geliştirilerek araştırmaya uygulanmıştır.

Sinemanın kendine has olan görsel anlatım dilinde bazı teknikler kullanılır. "Sinemada biçem ya da üslup (style) en basit tanımıyla, mediumun (filmin) tekniğinin sistematik ve belirlenmiş kullanımınıdır" (Serter, 2005: 21). Sinemasal anlatının bu temel öğeleri, anlatı yapısı (öykü), sinematografi (kamera hareketleri ve çekim ölçekleri), mizansen (çerçeveleme, aydınlatma, dekor ve kostüm), kurgu ve ses olarak sıralanabilir. Mitik öğelerin sinemadaki yansımaları analiz edilirken filmleri çözümleme yöntemi açık ve gizli olmak üzere iki yönde gerçekleştirilecektir. Sinemada biçemi oluşturan öğelerden anlatı yapısı, olay örgüsü, ana karakterler, yan karakterler ve mizansenden dekor, makyaj ve kostüm öğelerine bakılacaktır. Bunun yanında diyaloglar, anlamlar, resimler, sembol, motif, renk vb. gizli kalmış iletiler aranacaktır. Başka bir araştırma konusu olduğu için kamera hareketleri ve çekim ölçekleri gibi sinematografik öğeler ile mizansenin çerçeveleme, aydınlatma öğelerine bakılmamıştır. Kurgu ve ses ise, mitik amaç doğrultusunda değerlendirilmiştir. Kurguda görüntülerin ard arda gelerek oluşturduğu bütünlüğün amaçları çözümlenirken, seste ise sahnelerde kullanılan müziklerin mitik geçmişine bakılmıştır. Tüm bu aşamalarda, filmlerde kullanılan ve izleyicinin bilinçli bir şekilde fark edemediği öğelerin izi sürülmüştür.

Örnekleme de yer alan filmlerde hazırlanan şu araştırma sorularına cevap aranacaktır:

- Filmlerde olağanüstü kişiler ve olaylar var mıdır? Nelerdir?
- Filmlerde Japon mitolojisine ve halk arasında bilinen efsanelere göndermeler nelerdir?
- Filmlerde yer alan karakterler Şinto inancına sahip bireyler midir?

- Filmlerdeki Şinto inancına uygun resim, sembol, motif, renk, ritüel vb. iletiler nelerdir?
- Filmlerdeki başkarakter ve karakterlerin kültürel özellikleri nelerdir? (Dini inançları, geleneklere bağlılığı, yaşam standardı, değer yargıları vb.)
- Filmlerde mitik öykü ve efsaneler nasıl bir dönüşüme uğramıştır?

Analizin ikinci bölümünde ele alınan filmlerdeki bu sinemasal dönüşümleri ortaya koyabilmek için aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

- Mitik öykü ve efsanelerin filmin öyküsü ve olay örgüsü içindeki yeri nedir? (Olay örgüsüne katıldığı yer ve öyküdeki konumu vb.)
- Mitik öykü ve efsanelerin dramatik yapısı içindeki yeri nedir? (Giriş, gelişme ve sonuç bölümlerine, çatışma ve düğüm yerlerine dâhil olduğu zamanlar)

Bu ölçütler saptandıktan sonra, analizin son bölümünde, “sözel” bir kültürel miras olarak mitik öğeler ile sinema alanında dönüşüme uğramış “görsel” mitik öğeler karşılaştırılacaktır. Bu karşılaştırma sonucunda Kurosawa filmlerindeki sinema-mitoloji ilişkisi incelenecek, sözlü geleneğin bir ürünü olarak mitlerin sinemada görsel olarak nasıl değişim ve dönüşüme uğradığı ortaya konacaktır.

## 2.2. Verilerin Toplanması

Araştırmada veriler hem literatür (alanyazın) taramasıyla hem de görüntü (video film) kayıtlarının izlenmesiyle toplanmıştır. Veri kaynakları, kitap, dergi, makale, tez, internet sayfaları ve video film kayıtlarıdır. Anadolu Üniversitesi Kütüphane ve Dokümantasyon Merkezi’nden ve Yüksek Öğretim Kurumu’nun arşivleri ile internetten yararlanılmıştır.

Araştırmaya kütüphane ve arşiv taraması yapılarak başlanmıştır. Literatür taramasında karşılaşılan kaynaklar ve yapılan film incelemeleri sonucunda Kurosawa sineması üzerine mitoloji bağlantılı yeterli kaynak ve araştırma olmadığı saptanmış ve araştırma bu doğrultuda şekil almıştır. Öncelikle mitoloji ve Kurosawa ile ilgili bir literatür (alanyazın) taraması yapılmış, ardından bütün Kurosawa filmleri izlenmiştir.

## 2.3. Verilerin Çözümü ve Yorumlanması

Verilerin çözümü ve yorumlanmasında “amaç” bölümünde sorulan soruların yanıtlandırılabilmesine dikkat edilecektir. Araştırmanın birinci bölümünde, kavram olarak mit, mitos, mitoloji, efsane, din açıklanacak, ardından mitoloji-din, mitoloji-sanat ve mitoloji-sinema ilişkileri ele alınacaktır. İkinci bölümde, Japon kültürü, Japon mitolojisi, Japon

hayalet öyküleri, efsaneleri, masalları, Japon toplumunda mitolojinin önemi ve Şintoizm açıklanacak, kısaca samuray kültürü ve kabuki, nôh tiyatrolarına değinilecektir. Üçüncü bölümde ise, Japon sinemasına genel bir giriş yapıldıktan sonra Akira Kurosawa ve sinema anlayışı ele alınacak, yönetmenin yaşamının sinemasına olan yansımaları incelenip genel bir değerlendirme yapılacaktır. Son olarak, örneklem olarak ele alınan filmler, mitik ve efsanevi öğeleri yansıtması bağlamında çözümlenecektir.

### 3. İLGİLİ ALANYAZIN

#### 3.1. Mit ve Mitoloji

*“Mitos, yaşamın temelidir, zamansız şemadır, bilinçaltının içinden çıkardığı izlerin yeniden üretilmesiyle yaşamın devam ettiği inanç yapısıdır”*

*Thomas Mann<sup>1</sup>*

Her toplumun kendine özgü bir kültürü, kendine özgü manevi değer ve yargıları vardır. Kùltürler arası benzerlik ve farklılıkları tespit etmek amacıyla yapılan karşılaştırma çalışmaları göstermiştir ki her toplum kendi dünya görüşünü ve inançlarını temsil eden edebi öyküler yaratmıştır. Bir toplumun kültürel simgesi haline gelen bu öykülerin ortak noktası ise “insan ve evrenin doğası”nı anlama ihtiyacından doğmuş olmalarıdır. Evrene bir anlam kazandırmak amacıyla yaratılan ve sözlü gelenekle varlığını sürdüren bu kurgusal öyküler için *mit* sözcüğü kullanılmaktadır. Mitoloji ise, *mitlerin* incelenmesi ve yorumlanması bilimidir. Mitolojinin konusu insan ve evrenle ilgili olan her şeydir. İnsan yaratılışı gereğiyle toplumsal bir varlıktır ve toplumların kültürleri, içinde yaşadıkları çevresel faktörler ile gelişim göstermektedir. Bu nedenle, tabiatın bir parçası olan insan, doğadaki her türlü değişimi kendi yaşamına yansıtmıştır. İnsan, eski çağlardan bu yana doğa karşısında kendisini hep güçsüz ve çaresiz hissetmiş ve anlamlandıramadığı olayları düşsel öykülerle açıklamaya çalışmıştır. Bu bağlamda, doğum ve ölüm olgusu mitlerin en çok yoğunlaştığı konular olmuştur. Ölümün bilinmezliği ve ölüm korkusu, yeniden doğuş ve ölümden sonraki yaşam üzerine pek çok mitosun doğuşuna kaynaklık etmiştir.

Efsane ve destanları da içine dâhil edebileceğimiz mitik öyküler, insanlık tarihi boyunca yaratıcı ve entelektüel bir çabanın ürünü olmuşlardır. Din, sanat, müzik, edebiyat, hatta tarih bile mitik öyküler temelinde gelişim göstermiştir. Sinema da bu mitik öykülerin

---

<sup>1</sup> “Freud and the Future”, *Life and Letters Today*, c.15, No.5, 1936: 87

yeniden üretildiği önemli bir araçtır. Ancak, sinemadaki mit ve mitoloji etkisini anlayabilmek için önce mit ve mitoloji tanımlarının daha iyi anlaşılması, tarihsel olarak ortaya çıkış süreci ve işlevlerinin kavranması zorunlu olmaktadır. Daha sonra mitlerin kültürel etkisi, sanatla ve sinemayla ilişkisi değerlendirilebilir.

### 3.1.1. Kolektif Bilinçdışı

Jung'a göre insan psişesinin üç katmanı vardır. Bunlardan ilki bilinç, yani insanın bilinçli olarak farkında olduğu alandır. Daha sonra kişisel bilinçdışı gelir ki bu katman kişisel yaşantıdan gelen, unutulmuş ve bastırılmış deneyimleri içerir. Üçüncü katman ise kolektif bilinçdışıdır ve her insanda aynı olan, kolektif, evrensel ve kişisel olmayan doğa'yı kapsar.

Kolektif bilinçdışı, hiçbir zaman bilinç düzeyinde var olmamış, varlığı tamamen mirasa dayanan bir alandır ve temel olarak arketiplerden oluşur. Kolektif bilinçdışında var olan sembeler, kişisel deneyimlerle kazanılmaz, tam tersi onlar insanlığın ortak mirasıdır ve her bireye bu miras yoluyla aktarılır. Kişisel bilinçdışı, bireyin bilinçli yaşantısına göreceli olarak daha yakın dururken, kolektif bilinçdışı çok daha derinlerdedir ve belki de yalnızca rüyalarda ortaya çıkar. Bu katmanın en büyük özelliği ise, farklı kültürlerde ortaya çıkan, birbiriyle tutarlı motifleri içerisinde barındırmasıdır.

Jung, bilinçdışının bu katmanında uyur durumda bulunan ve kişisel yaşantıdan kaynaklanmayan fantezilerde ortaya çıkan ilksel imgelere arketipler (ana örnekler) adını koyar. Arketipler, kolektif bilinçdışının en önemli parçasıdır ve mitolojinin **motif** olarak adlandırdığı belirli biçimlerin varlığına işaret eder.

**Simge** (sembol) ise anlaksal çağrışımın bir sonucudur. Konuşulan dil simgeye iyi bir örnektir. Gösterge ile nesnesi arasındaki ilişki alışkanlık sonucu oluşan çağrışım ile ortaya çıkar. Sözcük uzlaşımından dolayı nesnenin yerine geçer (Büker 1985: 29). Simge nedensiz ve iyi niyetlidir. Simgelerde biçimle içerik arasındaki ilişki nedenli değil, uzlaşmaya bağlıdır. Simgeler iletişim niyetiyle üretilir ve kullanılırlar. Bir dilin sözcükleri simge sınıfına girer (Erkman 1987: 47). Bu simgelerin anlaşılabilmesi için o toplumun simgeye yüklediği anlamın da bilinmesi gerekmektedir. Dolayısıyla simgelerin anlaşılması ve okunabilmesi için bir yorumcuya gereksinimi vardır. Büker (1985: 29)'in de belirttiği gibi simge nesnesine ancak bir yorumcu aracılığıyla bağlanır. Yorumcunun varlığı vazgeçilmezdir.

**"İmge**, duyuların bilinçteki izidir." (Hançerlioğlu, 1993: 74) Türk Dil Kurumu'na göre imge: 1. Zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, düş, hülya; 2. Duyu organlarının

dıştan algıladığı bir nesnenin bilince yansıyan benzeri, imaj; 3. Duyularla alınan ve bir uyarıcı söz konusu olmaksızın bilinçte beliren nesne, hayal, imaj ve olaylar olarak tanımlanır. İmge bir form taşıdığında bu forma simge denir. Simge, imgeyi taşır. Ama imge formsuz da vardır. Kendini soyut olarak hep var tutar bellekte. Simgenin mutlaka taşıdığı bir imge vardır ve simge görseldir. Görsel olan simgeler kendiliğinden oluşmazlar, insanlar tarafından oluşturulurlar veya yok edilirler.

Rollo May, imge-simge ilişkisine şöyle değinir:

“Sembol ve mit, karşılaşmadan fırlayan canlı, hemen dolaysız biçimlerdir ve, öznel ve nesnel kutupların diyalektik iç ilişkisini -birindeki değişimin diğerindeki bir değişimi getireceği canlı, etkin, sürekli bir karşılıklı etkileşmeyi- içerirler.” (May 1998: 99).

O halde imge, gerçeğin, varlığın, anlamın yerini alan şey; simge, imgeyi taşıyan, biçimlendiren, görünür, duyulur, tutulur, dokunulur kılan şeydir. İmge; “gölge”, “hayal” ve “görüntü” terimleri ile eş anlamlı olarak kullanılmaktadır. Buradaki görüntü ile anlatılmak istenen, hayali olarak zihnimizde canlandırılan bir iç gerçekliğin görüntüsüdür. İmge yanılısamadır.

Bu tanımlar doğrultusunda mitik öykülerin simge, imge ve motifleri aynı anda içinde bulundurduğunu ve onların bir temsili olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bir sinema filmi de dâhil olmak üzere bir sanat eserinin anlaşılması, imgelerin ve simgelerin çözülmesiyle mümkündür.

### 3.1.2. Kavram Olarak Mit ve Mitoloji

*Mitos*, insanın düşünce tarihinde kendini ifade etme biçimlerinden biri olarak varlığın kendisiyle ilgili düşünsel bir olgudur. İnsanlık tarihinin başlangıcından beri mitoslar var olduğuna göre, insan olmanın ve toplumsal yaşamın doğal bir sonucu olduğu söylenebilir. Kavram olarak mit ya da mitos, birçok yazar, araştırmacı, antropolog, din bilimci ve filozof tarafından çeşitli şekillerde tanımlanmıştır. Mit, köken olarak Yunanca bir kelimedir. Mit (*myth*), mitos (*mythos*), Yunancada söz, öykü anlamına gelir. Türkçe sözlükte (1994: 530) ise *mit* şöyle tanımlanır: “Geleneksel olarak yayılan ve toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren, Tanrı, Tanrıça, evrenin doğuşu ile ilgili hayali, alegorik bir anlatımı olan halk hikâyesi, mitos”. Antropoloji Sözlüğü’ndeki (2003: 602) tanımı ise “genellikle kutsal ya da



dinsel nitelikli, bireysel olmaktan çok toplumsal ve daha çok doğal, doğaüstü ya da toplumsal-kültürel bir görüngünün köken ya da yaratılışına ilişkin masallar” şeklindedir.

Mit ve mitosun öyle çok tanımı yapılmıştır ki, her birini bu araştırmada belirtmemiz mümkün değildir. Bu nedenle, alanında otorite kabul edilen kişilerin tanımlarını almak yerinde olacaktır.

Mit, bir şey üzerine düşünme ve onu kavramsallaştırmanın kültürel bir yoludur. Mircea Eliade’a (1993: 13) göre mit; “çok sayıda ve birbirini bütünler nitelikteki bakış açılarına göre ele alınıp yorumlanabilen son derece karmaşık bir kültür gerçekliğidir”.

Barthes’a (1975: 109) göre; “Mit bir iletişim sistemidir...bir iletidir. Bu, mitin bir nesne, kavram ya da düşünce değil, bir anlamlandırma biçimi olduğunu anlamımızı sağlar”.

Walter Burkert (1999: 13) tarafından ise “ortaklaşa önemi olan bir olguya, tikel göndermelerde bulunan geleneksel öykü” olarak tanımlanmıştır. Mitos’u bir toplumsal karakter olarak yorumlayan Malinowski’ye (1926) göre “canlı olarak incelendiğinde simgesel değil, kendi konusunun doğrudan bir ifadesidir. Mitos, ilkel kültürde vazgeçilmez bir işlevi yerine getirmektedir; inancı ifade eder, destekler ve kodifiye eder; ahlakı korur ve güçlendirir; insanın yönelimi için pratik kurallar içerir ve bunların etkinliğini sağlar”.

Mitleri, efsaneleri ve masalları nesir anlatı olarak niteleyen William Bascom’un (1984: 9) mit tanımı ise şöyledir: “Söylendikleri toplumda, eski çağlarda yaşanmış olayların gerçeğe uygun olduğu düşünülen nesir anlatıdır”. Gilbert Durand’a (1988’den aktaran Tecimer, 2006: 15) göre ise “Mitos, bir gerçeğe varma yolu ve aynı zamanda gerçeği aşarak topluluğu bir arada tutan anlamlar, değerler ve kurallar evrenine ulaşma girişimidir.”

Mit ve mitos’un bu tanımları dışında bir de alanında otorite kabul edilen Türk yazarlarımız tarafından yapılan tanımlar vardır. Bunlardan biri Azra Erhat’ın (2004: 5), “Mitoloji Sözlüğü”nde, “Yunanca mythos kelimesinden türetilen mit, söylenen veya duyulan söz demektir; masal, hikâye, efsane anlamına gelir” şeklindeki dilbilimsel yaklaşımıdır. Şükrü Elçin’in “Halk Edebiyatına Giriş” adlı eserindeki ifadesi ise “sözlü gelenekte yaşayan anonim masallar” şeklindedir.

Behçet Necatigil (1978: 7) ise mitos’u “ilkel insan topluluklarının evreni, dünyayı ve tabiat olaylarını kişileştirerek yorumlamak, henüz sırrını çözemedikleri hayatın ve evrenin çeşitli görüntülerini bir anlam kolaylığına bağlamak ihtiyacından doğmuş öykü” olarak

tanımlamakta ve mitosların eposlara, eposların da destanlara dönüşmesini, doğüstü tanrılar ve insanüstü varlıkların yanında, doğüstü güçleri olmayan sıradan, ama yiğit ilk insanların olağanüstü maceralarının ortaya çıkması”yla açıklamaktadır.

Mitosu kavram olarak daha iyi anlayabilmek için *mitoloji*’yi de açıklamak yerinde olacaktır. *Mitoloji*, etimolojik olarak, Yunanca *mythos*, yani “söylenen ya da duyulan söz” ve *logos*, “konuşma” kelimelerinin birleşiminden oluşmuştur. Azra Erhat aralarındaki farkı (2004:5) şöyle açıklamaktadır: “mythos, söylenen sözün, anlatılan öykünün içeriği ise, epos da onun doğal olarak aldığı ölçülü, süslü ve dengeli biçimidir. Logos ise, gerçeğin insan sözüyle dile gelmesidir. Logos insanda düşünce, doğada kanundur, her yerde ve her şeyde vardır, ortaklaşa ve tanrısaldır”.

Mitoloji kelimesinin Türkçe karşılığı *söylenbilim* veya *söylencebilim*dir. Türkçe sözlükteki (1994: 531) tanımı ise şöyledir:

1. Mitleri, doğuşlarını, anlamlarını yorumlayan, inceleyen bilim;
2. Bir ulusa, bir dine, özellikle Yunan, Latin uygarlığına ait mitlerin, efsanelerin bütünü.

Sözlü kültürün bir ürünü olarak mitoloji, tarih öncesinin gerçekliğidir. İnsanın düşünsel evriminin bilincinin ve bilinçdışının yapılanması mit ile gerçekleşmiştir. Mitler kolektif bilinçdışında arşivlenmiş toplumsal deneyimlerin anlatısıdır, bastırılmış olanın geri dönüşüdür. Toplumsalın düşleri olan mitler, bu nedenle kurgusal olduğu kadar gerçektir; “Mit... yaşayan bir gerçekliktir” (Malinowski, 2000: 98) ve bu bağlamda, günümüzün gerçekliği de mitlerin izlerini taşımaktadır.

Çağdaş akıl mitolojiyi, doğanın dünyasını açıklamak için ilkel, arayış içindeki bir çaba (Frazer); sonraki çağların yanlış anladığı, tarih öncesi zamanlardan gelen şiirsel fantezinin bir ürünü (Müller); bireyi topluluğuna göre şekillendirecek bir alegorik bilgi yığınağı belirtisi olan bir dizi düş (Jung); insanın en derin metafizik sezgilerinin geleneksel aracı (Coomaraswamy); ve Tanrı’nın çocuklarına görünmesi (kilise) olarak yorumlamıştır. Mitoloji bunların hepsidir. Değişik yargılar, yargılayanların bakış açılarıyla belirlenir. Çünkü ne olduğuna değil, nasıl işlev gördüğüne, insanlığa geçmişte nasıl hizmet ettiğine ve dikkatle bakılırsa, mitoloji kendisini; bireyin, ırkın, çağın gereksinim ve tutkularına karşı yaşamın kendisi kadar açık olarak gösterir ( Campbell, 2000 : 426).

Arařtırmalar, mitosların ieriğine gre drt ayrı tre ayrıldıđına iřaret etmektedir: lmszlerin dođumuna ait mitler (*teogoni*), evrenin yaratılıřına dair mitler (*kozmogoni*), insanın *yaratılıřına* dair mitler ve *eskatoloji* mitleridir. Eskatoloji mitleri, insanın lmnden sonraki hayatını aıklayan mitlerdir. Mitosların temel zelliklerinden biri kutsal bir yk olarak kabul edilmesidir. yleyse gerek bir ykdr, kendine zg bir gerekliđi vardır. rneđin, kozmogoni miti gerektir, nk dnyanın varlıđı bunu kanıtlamaktadır. Mitlerdeki kiřiler dođast varlıklardır. Dahası, insan bugnk durumunu, lml, cinsiyetli ve kltr sahibi bir varlık olma zelliđini bu “Dođast varlık”ların mdahalelerinden sonra edinmiř kabul edilmektedir.

Mitler ait oldukları toplumların geleneklerini ve dzenini yansıtacak řekilde oluřturulmuř dřsel yklerdir. Gnmzde hemen her farklı efsanenin ok eřitli anlatımları vardır. Bařlangıta szel anlatımla yayılan bu ykler, zamanla Herodotus, Ovidius gibi tarihiler tarafından yazıya geirilmiřtir.

Her toplumun, tanrılarını anlatıř řekilleri, mitik yklerin dıřavurumları farklılıklar gstermektedir. Bu farklılıklara, hangi yařayıř biimini benimsedikleri, dođa karřısında nasıl ve nelere karřı mcadele verdikleri, dođast olayları ne řekilde iselleřtirdikleri, eylemlerine hangi olayların, nasıl yn verdiđi, duygularının ne řekilde ‘dıřavurum’a ulařtıđı, kendi ierindeki sosyal ve siyasal dzeni hangi etkinliklerle sađladıkları, hangi eylemlerinden sorumlu tutuldukları, hangilerindense tutulmadıkları gibi pek ok kltrel zellik sebep olmaktadır. rneđin, gelgitlerin olduđu bir lkede ay byk nem kazanırken, gneř tutulmalarının yođun grldđ lkelerde gneřin tanrılařtırıldıđını grebiliriz. Hayvancılık ve avcılık yapanlar iin hayvanlar tanrılařtırılırken, tarımla geimini sađlayan toplum iin nehir, yađmur ve su kaynaklarının nem kazandıđını gryoruz. Tarih ncesinde kutsal kabul edilen bazı řeyler, gnmzde batıl inan olarak hl varlıđını srdrebilmektedir. rneđin, gnmzde bazı insanların dolunayda huzursuz bir ruh haline girdiđine tanık olmuřuzdur. Bunun sebebinin gemiřte arkaik toplumların ayın gelgitlere sebep olması sebebiyle ona olumsuz bir anlam yklemiř olmaları olabilir.

Mitler, ađımızda gnlk hayatta varlıđını srdrdđ gibi sanat ve felsefede de yeniden retilmektedir. Resim, heykel, mzik, tiyatro, edebiyat, sinema gibi alanlar mitlerin yeniden retilmesi iin uygun temeli oluřturmaktadırlar. Bunun yanında mitler, bir ulusu en iyi yansıtan aynalardan biridir. Bir ulusun bireylerinin gereksinim ve tutkuları, i dnyalarının zenginliđi mitlerle gzler nne serilebilir.

Örneğin, Sanskrit Vedalar ve Vedik Panteonlar; Homeros şiirleri ve Yunanların Olympos panteonu birbirinden farklı iki kültürün korkularını, gereksinimlerini ve tutkularını taşır. Buna rağmen biçim ve öz olarak o kadar yakındır ki benzerlikleri gözden kaçırmak olanaksızdır. Avrupalı Schopenhauer, Sanskrit Upanişadları eserlerinde selamlarken; Wagner, eski Germen mitolojilerindeki Votan, Loki, Siegfried ve Rhine perilerini eserleriyle yeniden gündeme getirdi. Bunun gibi elbette daha pek çok örnek verilebilir, ancak ortak olan noktaları, yüce dinlerin kutsal kaynağı olarak görülen mitik temaların evrensel olduğu ve bu doğaüstü motiflerin bir tek geleneğe ait olmadığıdır (Campbell, 2000).

Levi-Strauss sık sık birbirleriyle ilişkisiz kabilelerin birbirleriyle ilişkisiz mitlerini inceleyerek bu mitlerin temelinde aynı derin yapıların yattığını gösterir; ona göre bunun nedeni mitlerin kolayca seyahat etmesi ya da bir kabilenin miti diğerinden ödünç alması değildir, asıl neden kültürle doğa, insanlarla tanrılar, ölümlü yaşam arasındaki ilişkiler hakkında ortak endişelerin ve sorunların bulunmasıdır. Bu yüzden ihsanı ve evreni anlamak için mitleri bilmek çok önemlidir ve bunun en etkili yolu da sinemadır.

Mitoslar, alegorik bir anlatıma sahiptir. Simgesel anlamlar ve bu alegorik anlatım beraberinde çok anlamlılığı da getirir.

“Mitoslar us dışı olsalar da gerçeğin yolunu açarlar. Çünkü daima üstü örtülü olarak anlatmak istedikleri bir gerçek vardır. Mitoslar, temel ve içsel gerçekleri şifreli biçimde taşıyan ve açıklayan alegorilerdir; bu nedenle genellikle herkese teslim olmayan inisiyatif ve aşkın bir niteliği vardır. İlkel insanın ‘başlangıç’a, kökenlere ve arketiplere duyduğu özlem en açık biçimde mitoslarda dile gelir. Mitos her zaman ibret dolu öyküler çağında, başlangıç zamanlarında gerçekleşmiş bir olayı anlatır; bir yaratılışın, bir oluşun öyküsüdür ve insanı dünyanın başlangıç çağlarına geri götürür.” (Bricourt, 1988 ve Oğuz, 1982’den aktaran, Tecimer, 2005: 14)

Tüm bu özellikleriyle mitolojinin insanlığa katkısı, bilgi ve bilgiyi hayata geçirme bilinci oluşturmaktır, denilebilir. Benzerlik ve farklılıkları karşılaştırma imkânı sunarak, toplumlar arasındaki önyargıları yok etmektedir. Düş gücünü, imgelemimizi zenginleştirecek yaratıcılığa katkıda bulunur. Sanat ve edebiyat için bir esin kaynağıdır. Tarih bilinci oluşturur ve dinlerin kökeni hakkında bilgi verir. Kısaca, yaşama bakış açımızı değiştirmektedir.

### 3.1.3. Tarihsel Olarak Mitolojinin Oluşum Süreci ve Kültürel Etkisi

#### 3.1.3.1. Mit – Efsane – Masal İlişkisi

Mit, efsane ve masal sürekli birbirinin yerine kullanılan kelimelerdir. Böyle bir kullanım bariz bir şekilde hatalı bir ifadedir. Özellikle mitlerle yaratılış efsaneleri çok karışmaktadır. Bazen bir araştırmacının mit dediği bir anlatıya bir başkası “yaratılış efsanesi” diyebilmektedir. Mit, masal ve efsane gibi halk anlatı biçimlerinden ayrı düşünülmelidir.

Mit, efsane ve masalı ayırt ederken dikkat edilmesi gereken en önemli unsur “zaman”dır. Bu ayrımı yaparken boş bir kum saati metaforunu düşünmek yararlı olabilir. Kum saati gerçek zamanı temsil etsin. Herhangi bir zamanda ya da normal zamanın dışında (“Evvel zaman içinde”) gerçekleşebilen masal, kum saati imgesiyle temsil edilemeyebilir. Kum saatinin tam ortasını ise yaratılış anı, yani dünyanın ve insanın yaratılış anı olarak düşünelim. O zaman, mit yaratılış öncesinde, esnasında ya da sırasında meydana gelmiş olabilir. Mitten önce bir zamanın olmadığını simgeleyen kum saatinin alt kısmıdır. Diğer taraftan efsane, yaratılış anından sonra gerçekleştiği için kum saatinin üst kısmında yerini alacaktır (Milli Folklor Dergisi, 15 (59), s. 76-77).

Bu türlerin zaman düzlemi olarak farklılıklarının yanında, sayısal farklılıkları da vardır. Genel olarak konuşmak gerekirse, dünyada çok fazla mit yoktur. Dünyanın ve insanların yaratılışı, ölümün nedeni gibi konular üzerinde birçok çeşitlemeler vardır, ama her kültürde mitlerin sayısı sınırlıdır. Buna karşılık, çok fazla masal vardır. Her on mite karşılık, belki de yüzlerce masal bulmak mümkündür. Yine de bu kadar çok masal olmasına rağmen, bunlar efsanelerin sayısal üstünlüğüyle kıyaslanamaz. Binlerce efsane vardır. Yaşamış olan her aziz, bir sürü efsane üretilmesine sebep olmuştur. Siyasi figürler sürekli efsanelere konu olmuştur. Hakkında bir şeyler söylenen peri, hayalet, cüce ve canavar gibi, doğüstü yaratıkların hepsini düşündüğümüzde, kaç tane efsane olabileceğini anlayabiliriz. Her zaman, üretilen yeni efsaneler de mevcuttur. Loch Ness Canavarı, Kocaayak ve UFO’lar yirminci yüzyıl yaşamının birer parçasıdır. Diğer taraftan mit, günümüzde önemli bir etkiye sahip olmayı sürdürse de, kesin anlamda geçmişe aittir (Milli Folklor Dergisi, 15 (59), s.77).

Mitler inanca uygundur, inanılmak için öğretilirler ve bilgisizlik, şüphe veya inançsızlığa karşı verilen yanıtları doğrularlar. Mitler dogmanın temelidir. Genellikle kutsaldırlar ve çoğunlukla ayin ve törenlerle bağdaştırılırlar. Ana karakterleri genellikle insan değildir, ama insan tavır ve davranışlarını bulundurlar. Karakterleri hayvanlar, tanrılar,

farklı bir dünyada ya da dünyanın bugünkünden çok farklı olduğu, gökyüzündeki ya da yeraltındaki bir dünyada, ilk çağlarda yaşamış kültür kahramanlarıdır. Mitler; tanrıların yaptıklarını, aşklarını, aile ilişkilerini, arkadaşlıklarını ve düşmanlıklarını, zaferlerini ve yenilgilerini anlatır.

*Efsane* ya da *söylence* ise, yıllarca gerçekten olmuş gibi kuşaktan kuşağa aktarılan nesir anlatılar olarak tanımlanabilir. Efsanelerde anlatılan olaylar bazen gerçeküstü olabilir ama çoğunlukla gerçek olaylara ve gerçekten yaşamış kişilere dayanır. Bu öykülerin çoğu kahramanca işler yapmış kişilerle ilgilidir.

Efsaneler; mitler gibi, anlatıcısı ve dinleyicisi tarafından gerçekliği kabul edilmiş, ama mitlere göre daha sonraki, yani dünyanın bugünkünden çok da farklı olmadığı dönemlerde oluşmuştur. Efsaneler ilahi olmaktan çok dünyevidir ve ana karakterleri insandır. Göçlerden, savaş ve zaferlerden, eski kahramanların, şeflerin ve kralların yaptıklarından, hükümler ve başarılarından söz eder. Bu anlamda genellikle yazılı tarihin, sözlü gelenekteki bir karşıtıdır; ama azizlerin, perilerin, hayaletlerin ve gömülerin konu edildiği yerel anlatımları da içerir.

*Masallar* ise, kurmaca olarak kabul edilen nesir anlatılardır. Dogma ya da tarih olarak kabul edilmez, olmuş veya olmamış olabilir ve ciddiye alınmayabilir. Yine de, sadece eğlence için anlatıldığı sık sık söylene de, örneğin ahlaki masallar grubunun iddia edilenlerden daha başka önemli işlevleri de vardır. Masallar herhangi bir zaman ve mekânda yaşanmış gibi kurgulanabilir ve bu anlamda, hemen hemen zamansız ve mekânsızdır. Masallar genellikle hayvan veya insan karakterlerin maceralarını anlatmaktadır. Masalların alt tiplerinin çeşitliliği, insan masalları, hayvan masalları, aldatma (hile) masalları, abartılı-uzun masallar, çelişki masalları, ahlaki masallar ve fabllar olarak ayrılabilir (Milli Folklor Dergisi, 15 (59), s. 76-77).

Masaldan bahsedince Propp'dan da bahsetmek gerekmektedir. Masalların yapısı üzerine çalışmalar yapan Vladimir Propp'un amacı yüzeydeki çeşitlilik, çok renkli özellik altında, birçok masalın ortak olarak kullanmış olduğu "işlevsel" birimleri bulup ortaya çıkararak halk masallarının yapısını düzenleyen değişmez yasaları tespit etmek olmuştur. Masallardaki işlevsel birimler olarak Propp'un genellikle üzerinde durup incelemiş olduğu, kahramanın yolculuğu ve bu yolculuk sırasında başından geçen aşamalar ve bu yolculukta kahramanın karşılaşmış olduğu kişiler olmaktadır. Propp yapmış olduğu bu çalışma sonunda otuz bir maddelik bir işlevsel yapı ortaya çıkarmıştır (bkz: Propp, 2011: 29-66).

Mit, efsane ve masal arasındaki temel farklar, William Bascom'un 1984 yılındaki "Folklorun Biçimleri: Nesir Anlatılar" adlı makalesinde ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır. Bascom'un bu farkları özetleyen tabloları ise, araştırmanın "Ekler" bölümünde verilmiştir.

### 3.1.3.2. Mit – Din İlişkisi

*"Din, tarihin tanıdığı en devasa ütopyadır... Tarihsel yaşamın gerçek çelişkilerini mitolojik biçim içinde uzlaştırmak için en büyük girişimdir."*

*Antonio Gramsci*

İnsan varoluşunu toplumsal yaşamı keşfederek sürdürmüştür. Karşılaştığı zorluklar ve geçirdiği değişimlerin insanlık tarihini oluşturduğunu görüyoruz. Peki, insanlık bu varoluş sürecinde toplumsal yaşam kurallarını neye göre ve nasıl yaratmıştır? İnsanları birbirine yaklaştıran, toplum özelliği kazandıran ve aralarındaki ilişkiyi bir düzene oturtan mitoloji, din ve ideoloji olmuştur. Toplumun çekirdeği olarak kabul edilen aileden başlamak üzere, yönetim, hukuk, eğitim, kültür ve ekonomi vs gibi bütün toplumsal sektör ve organizasyonlar, sosyolojik anlamda, din ve inançlardan alınmış esinlerle inşa edilmiştir denebilir. Bu yüzden toplumsal hayattaki dikey ve yatay ilişki ağında otorite, uyum ve süreklilik anlamında istenilen düzen anlayışı bu kaynaktan beslenmektedir. Mitolojiler ve dinler, insanın yaşamı anlama ve anlamlandırma mücadelesinin ürünleridir.

Arapça kökenli olan *din* kelimesi "yol, hüküm, benimsemek, kabul etmek, ikrar etmek" anlamlarına gelmektedir. Batı dillerinde din kelimesinin karşılığı olarak Latince "religio" tercih edilmiştir ki "ibadet" anlamını taşımaktadır. Din, bütün anlamıyla kutsalın ifadesi; fert ve sosyal teşekkülün kurumsal birlikteliğidir (Çaycı,2012: 3).

Dinle ilgili birçok tanımlama yapılmıştır. J. G. Frazer dini, ruhların kaprisine teslim edilmiş bir olgu olarak tanımlamaktadır. Emile Durkheim'e göre; "din, sosyal bir olgudur." Max Müller ise, "insanın, çeşitli adlar ve değişen görünüşler altındaki sonsuz kavramasını sağlayan zihni melekesi veya yeteneği" şeklinde tanımlar. Rudolf Otto ise, "din, kutsalın tecrübesidir" diye tanım yapmaktadır. Matthew Arnold; "din, duyguyla yükselmiş, alevlenmiş, yanmış bir ahlak ilmidir" diyerek tanım yapar (Çaycı, 2012: 3-4).

Mit (söylen) kolektif bilinçdışımızda halen yaşamakta olan bir öge olarak tüm güncel söylem ve eylemlerde kendini yeniden üretir. Bu bağlamda, din ve ideoloji mitolojinin izlerini

taşıır. “Hiçliğin ya da evrenin açıklanışı olarak dünyanın açıklanışı mitolojilerden başka bir şey değildir...” (Horkheimer, Adorno, 1995: 41).

Bu bağlamda, mitik düşünce sistemi kendi içinde bir dinsellik barındırmaktadır. Sistematik inançlara sahip olma açısından diğer dinlerle benzerlik gösterir. Örneğin mitik dinlerle ilahi dinlerin farkı, inançların kaynağının farklı olmasıdır. Mitik inançlar, antroposentrik, yani insanmerkezli ve çok tanrılı bir yapı sergilerken, ilahi dinler tanrı merkezli, yani teosentrik’tir ve tek tanrılı bir yapı sergiler (Duran, 2012: 21).

Mitik düşünce ve inançlar, dinler ve düşünce tarihi içinde dini, felsefi, bilimsel düşünce öncesi döneme ait kabul edilir. Felsefeden önce tarihte en eski dünya görüş biçimi mitolojiydi. Mitoloji gerçeğin hayal edilen yüceltilmiş yansımasıdır. Mitolojilerle gelen dünya görüşü kendini inanç, din olarak gösterdi. İlk insan kendini çevreleyen doğaya ruhsal hayat atfetti. Mitolojiyle ruhlar ve tanrılarla dolu bir hayal dünyası yaratılarak, dünyanın orjini ve özü ile ilgili sorular cevaplandırılıyordu. Felsefe bu mitlerle dolu dinsel bilinçten büyüüp geldi ve mitolojiye karşı çıkarken dünyanın mantıksal rasyonel açıklamasını getirmeye çalıştı. Felsefe dünyanın doğası (özü) sorusu ve bu doğanın bilinebilirliği üzerinde durdu. Bu felsefe kuramsal bilginin ilk tarihsel biçimidir (Erdoğan, 2003: 19).

“Her belge türü (mitler, ayinler, tanrılar, batıl inançlar vb) dinsel görüngüyü anlamak istediğimiz sürece bizim için değerlidir” (Eliade, 2003: 28) Yüce dinlerin kutsal kaynağı olarak görülen mitik temalar, evrenseldir ve bu doğaüstü motifler bir tek geleneğe ait olmadığı gibi, tersine insan türünün dinsel söyleminin ortak noktasıdır.

Çoğu dinin doğasında, iyiliğin yapıcı güçleri ile kötülüğün yıkıcı güçleri arasında sürekli ve daimi bir çatışma vardır. Bu çatışma, toplumların mitik geçmişine kadar dayandırılabilir. Mitik öykülerde de her zaman birbirinden kesin çizgilerle ayrılan iyi ve kötü güçler vardır ve bunları temsil eden semboller bulunmaktadır.

Varlıkların yaratıcı kişiliği, mutlak olarak değilse de, pratik olarak dünya mitolojilerinin hepsinde evrenseldir ve çocukluktaki ana baba imgesinin her şeyi yapma gücü ve yetkisiyle bağdaştırılması gibi dinsel düşüncede de evrenin yaratıcısının evrensel yasaların koruyucusu ve uygulayıcısı olduğu düşüncesiyle ortaktır. Ayrıca tanrılar hep evli, karı- koca, ana-baba olarak sembolize edilmiştir.

Mitos ve dinin yanıtladığı sorular aynıdır. İnsanın varoluşuna, evreni yaratan ve yöneten güçler hakkında cevaplar verir. Her ikisinin de amacı aynıdır. Temel bir metafizik



anlama erişmek ile bireyin mutlu ve huzur içinde yaşayacağı bir toplum oluşturmak. Bütün ilkçağ dinlerinde mitos bir ölçüde dinsel dogmanın yerini tutmuştur; ancak inananları bağlayıcı ve cezalandırıcı gücünün olmaması nedeniyle mitos dinlerin en özlü yanını içermez. Ayrıca dinin bir parçası olarak mitoslara inanmak hiçbir zaman zorunlu değildir (Oğuz, 1982: 192).

Din, mitik öğeleri barındıran daha farklı bir tarihsel döneme gönderme yapan anlamlandırma sistemidir. Din mitolojinin öğelerini içererek metinler arası bağlamda yeni bir metin kurar, bu metin maddi yaşamın gerektirdiklerini içerir ve siyasi, ekonomik alanların belirleyiciliğinde şekillenir ve toplumsal yaşam bağlamında onları yeniden üretir.

Din söylemsel olarak kendine ait bir yapılanmaya sahiptir. Dini söylem tüm sözel ve rituel pratiklerde kendini açıkça gösterir. Din, mitolojinin tersine çokanlamlılığı, dil oyunlarını yetersiz bulur ve daha sıkı bir kapanmayı gerçekleştirmek için yola çıkar. Din olabildiğince kendi metinlerini kapatılmış ve sabitlenmiş anlamlar üzerinden üretir. Buna rağmen yine de, mitik geçmişi sebebiyle çokanlamlılık ve muğlâklıktan korunamaz.

Rudolf Otto'ya göre, din duygusunun asıl adı, kutsal karşısında duyulan saygı ve yücelik duygusundan gelmektedir. Kutsal da insanı aşan yüksek ve ezici bir kudretten gelmektedir. Bu da insanda korku ve üstün saygı uyandırmaktadır. Kutsal insani olan ve evrende bulunan hiçbir şeye benzememektedir. Kutsal karşısında insan basit ve hiç kalmaktadır (Pazarlı, 1993: 68). Otto kutsalı insanın yapabileceklerinden daha üstün görmektedir. Kutsal olan şeyler insanlar tarafından sorgulanmadan etrafında toplanılmaktadır.

Dinler ve mitolojiler arasında belirleyici farklar da mevcuttur. İlk olarak, dinlerin kurucuları ve kutsal metinleri vardır. Dinler, inanma duygusu üzerine kurulmuş ve insanların ihtiyaçlarına göre kurumsallaşmış sistemlerdir. Dinlerin tarihsel gelişimi coğrafi konumlarına göre incelenebilir. Bu doğrultuda dinler, Hint ve Uzakdoğu kökenli ile Ortadoğu kökenli dinler olarak iki grupta incelenebilir. Hint kökenli dinler; Hinduizm, Cayinizm, Sihizm ve Budizm'dir. Uzakdoğu kökenli dinler arasında Konfüçyanizm, Taoizm ve Şintoizm vardır. Budizm, her ne kadar Uzakdoğu ile bağdaştırılsa da Hint kökenli, Hindistan'ın kuzey kesiminde, Kapilavatsu şehrinde kurulmuş ve oradan yayılmış bir dindir. Konfüçyanizm ve Taoizm ise Çin kökenli iken, Şintoizm Japon kökenli bir dindir ve bu araştırmanın konusunu oluşturmaktadır (Aras, 2012:130).

Şintoizm, Japon milli dinidir. Şintô kelimesi “Tanrıların yolu” demektir. Japonlar’ın en eski dönemlerden sahip oldukları inançların reforme edilmesi ile ortaya çıkan, mitik kökenli bir dindir. Şintoizm diğer inançlara karşı müsamahalı olduğu için Japon halkı Şintoizm yanında Budizm ve Taoizm’e de bağlı bir yaşam sürmektedir. Şintoizm, araştırmanın ilerleyen bölümlerinde detaylı bir biçimde incelenecektir.

### 3.1.3.3. Mit – Sanat İlişkisi

Sanatın ne olduğuna dair kesin bir tanımlama yoktur. Sanatın ne olduğu konusu çağlara, toplumlara, üzerinde durulan sanat alanına göre bazı değişiklikler göstermektedir. Sanat, insani bir faaliyettir ve insanı etkileyen her şey, sanatı da etkilemektedir.

Sanat kelimesi Arapça bir kelime olup, sana'a kökünden gelen "yapmak, üretmek" anlamında bir mastardır. İngilizce'de ise 'art', 'artificial' =yapay kelimesi ile bağlantılı iken, Almanca'daki sanat kelimesi 'Kunst' ise yine yapay anlamına gelen 'künstlich' kelimesiyle bağlantılıdır.<sup>2</sup> Sanat, Türkçe sözlüklerimizde (1994: 641), üç farklı tanımla açıklanmıştır:

1. Bir duygunun, tasarımın ya da güzelliğin anlatımında kullanılan yöntemlerin tümü ya da bu anlatım sonucunda ortaya çıkan üstün yaratıcılık,
2. Belli bir uygarlığın anlayış ve beğeni ölçülerine uygun olarak yaratılmış anlatım,
3. Bir şey yapmada gösterilen ustalık.

Bu tanımlar “Sanat nedir?” sorusuna tatmin edici bir cevap olamasa da çıkış noktası olarak yol gösterebilir. E.H. Gombrich, “Sanat diye bir şey yoktur aslında. Yalnızca sanatçılar vardır” (1986) diyerek, belki de böyle bir tanımın yapılamayacağını vurgular.

Sanatın ilk tanımları İlk Çağ filozofları tarafından yapılmıştır. Platon ve Sokrates sanatı taklit olarak tanımlar. Sanat, gerçek gibi görünen ama gerçek olmayan şeydir. Hegel’e göre sanat; fikirleri, hayalleri çeşitli şekillerde çeşitli boyutlarda gerçekleştirme hareketidir. George Santayana ve John Dewey’e göre sanatsal yaratma, kişinin çevresiyle etkileşiminden, sanatçı da bir kişilik, hayal gücü, bilgi, çevrede çeşitli şekiller, olaylar, sesler, malzemelerden çıkar. Dolayısıyla çevre sanatçıyı besler, sanatçı çevreyi değiştirir. H.Koch’a göre ise, sanat, özel bir gerçekliği yansıtma biçimidir. Ancak bu yansıtma biçimini toplumsal değerler belirler.

---

<sup>2</sup> Adajian, Thomas. "The Definition of Art". *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.

Sanatın nasıl doğduğu tam olarak bilinmemektedir. Tapınaklar, ev yapımı, resim ve heykel ile okuma gibi etkinlikler sanat olarak kabul edilirse sanatın bulunmadığı hiçbir topluluk bulunmamaktadır. Ancak sanat olarak müze ve sergilerde yer alan seçkin salonların süslemeleri olarak düşünüldüğü zaman sözcüğün geçmişle çok fazla ilgisi olmayan günümüze yakın eserler akla gelmektedir. Geçmişin büyük sanat yapımcılarının resim ve heykellerini yaparken bu söz akıllarından geçmemiştir (Gombrich, 1986: 19). Çünkü arkaik toplumlarda sanatta doğa ve kutsallık önemliydi. İnsanlar güzel olsun ya da değerli bir sanat eseri olsun gibi düşünceler taşımamaktaydı. Önemli olan gördüklerini en iyi şekilde yansıtmaktı.

Fransa'da bulunan Lascaux ve Altamira mağaralarında bulunan, M.Ö. 15.000-10.000 dolaylarına ait çizimler, bilinen en eski resim sanatı eserleri olarak kabul edilebilir. Bununla birlikte, 75.000 yıl öncesine dayanan üzeri delinmiş bir salyangoz kabuğu dizisi bulunduğu gibi, 100.000 yıl yaşında olan muhtemelen boya saklamak için yapılmış kaplar da bulunmuştur (Wilford, 2011).



*Resim 1. İlk Mağara Resimleri, Fransa, Lascaux, M.Ö. 15000-10000*

**Kaynak:** Gombrich, 2004: 41

Mağaralara yapılan çizimle, kazıma kabartmalar, herhangi bir model olmadan, mağaraların karanlık yerlerine ya da çok az ışık alan yerlerine yapılmıştır. İlkel sanatçının hayal gücünün sahip olduğu bu sentez için inanılmaz bir belleğe sahip olmasını gerektiriyordu (Bazin, 1998: 16). Mağaralara yapılan bu çizim ve kabartmalar resmin başlangıcıdır. Resim tarihi yirmi-otuz bin sene öncesine dayanmaktaydı. Önceleri kazıyarak, daha sonra yalnız siyahla, sonraları da kırmızı, sarı boyalar kullanılarak duvarlara resimler yapılmıştır. Bu eserler bir sanat eseri yaratma çabası ile ortaya çıkmamıştır. Daha çok insanların korktukları vahşi hayvanların resimlerini yaparak onlara hükmetme ve korkularını yenme çabasının ürünleri olabileceği gibi dinsel bir ritüelin de parçası olabilirler. Bazı sanat tarihçilerine göre bu çizimler, şaman ve rahiplerin elinden çıkmadır ve resimleri yapılarak gücü azaltılan hayvanların daha kolay avlanabilmesi için yapılan bir ritüel olduğu yorumları yapılmıştır.

Bugün dünyanın sanatsal tarihine bakıldığı zaman, sanatsal yönden yaratıcı olmaya devam eden bölgelerin bilimsel uygarlığın geliştiği bölgeler olduğu görülmektedir. Asya yıllarca sanat formlarının ortaya çıktığı verimli bölgeler olduktan sonra kısırlaşmıştır (Bazin, 1998:507). İlkçağ sanatının etkileri Asya dışında yoğun olarak Ege çevresinde görülmektedir. Ege çevresi medeniyetlerin en eskileri olan Mısır, Sümer, Hitit, Girit, Yunan, Etrüsk ve Roma sanatları, hemen hemen ilkçağ sanatlarının tamamını oluşturmaktadır. Daha sonra gelen sanatların her biri kendinden önce oluşmuş sanatların etkisinde kalmış ve kendinden de bir şeyler ekleyerek ilerlemiştir (Güvemli, 2005: 20). Bu bölge uzun zaman medeniyetlerin beşiği olmuş ve sanatsal gelişmelerin çoğu da bu bölgeden çıkmıştır.

Öyleyse, bütün bunlara göre, sanatın mitle nasıl bir bağlantısı vardır? Mağara resimlerinden bahsederken ele aldığımız “büyü” açıklamasının, sanatla mitoloji ilişkisine bir giriş niteliğinde olduğu söylenebilir. Sanat ve mitoloji, tarihin başlangıcından günümüze kadar birbiriyle iç içe olan iki kavramdır. Sanatla ilgili yapılan tanımlamalara baktığımızda da bu iki kavram arasındaki benzerliği görebiliriz. İlk sanat eserleri –mağara resimleri de dâhil olmak üzere- mitik inançlar sistemi etrafında gelişmiştir. İlk insandan bu yana kültür, bu iki kavram etrafında şekillenmiştir. Öyleyse kültür, hem mitoloji hem de sanat kavramını içine alan toplumsal mirastır, denilebilir.

Sanat, evrim süreci içinde toplumların dinsel, politik, ekonomik ve kültürel etkinliklerinden bağımsız ilerlemiş değildir. Sanat başlangıcından günümüze kadar mitsel düşünce ile sıkı ilişki içindedir. Dolayısıyla, sanat mitik inançlar ve büyüden doğmuştur denilebilir. İlkel insanlar da mağaralara çizmiş oldukları resimlerle, bir şeyin benzerini yaparak o nesnenin aslı üzerinde güç sağlama inancı bulunmaktadır. İlkel sanatın doğmasında bu tür mitik inançların etkili olduğunu belirtmiştik. Bu şekilde barınaklarını koruduklarını düşünen ilkel insanlar aynı zamanda da barınaklarını güzelleştirmeye çalışmışlardır.

Mağara duvarlarında görülen resimlerle heykelerde genellikle insan resmi kullanılmamaktadır. Kullanılan insan resimleri de, doğaüstü güçler simgelemesi ya da hayvanların insan ruhunu ele geçirmesini anlatmak amacı ile hayvan başlı resimler olarak görülmektedir. Köpek başı veya başka hayvanların başları çizilip, boynundan aşağısına insan figürü yapılmaktaydı.

İlk insanların duvarlara yapmış oldukları resimler bireysel sanat eserleri izlenimi vermemektedir. Bireysel resim olan yansımaların farklı şekillerde olması gerekirdi. Oysa farklı bölgelerde aynı tür resimlerin yapılması toplumun genelinin düşüncelerinin duvarlara

yansıdığını göstermektedir. Bu da bu resimlerin mitsel anlatım resimleri olduğu anlamına gelmektedir (Gezgin, 2008: 16). Ancak bireysel de olmasa konu hep doğadır. Denenen her sanatsal çalışma bir şekilde doğaya dönmüştür. Özellikle kutsal resimlerde doğa her yönü ile kullanılmıştır.

İlk insanların oluşturduğu mağara resimlerinde avlananlar ve resmedilenler arasında farklılıkların olması ise bu resimlerde gerçeklerin çarpıtıldığını göstermektedir. Çünkü bu resimler, insanların hayal de olsa gerçekte ne olmasını istediğini anlatabilmek için çözüm olarak kullandıkları bir yöntemin parçalarıdır ve insanın hayal gücünün boyutlarını göstermektedir.

Bu bağlamda mağara resimleri, gerçekte yaşananlardan çok, insanoğlunun hayallerini yansıtsa da, korkularından kurtulmak için gerçekte neyin olmasını istediğini ifade eden resimlerdir ve bu 'bilinçle' oluşturulmuşlardır. Bu da, insanların bilinçdışının dışı yansıması olarak görülmesi gerektiğini göstermekle birlikte 'bilinç' ve 'bilinçdışı' kavramlarının tarih öncesi dönemlerde bile var olduğunu açıklamaktadır. Kısaca ölümle ilgili korkularını yenmek isteğiyle, bu dünyanın geçici olduğu fikrine inanan ve 'öteki dünya'nın varlığını kabul etmeye başlayan insanoğlu, mitolojinin ilk mitosunu oluştururken, bu durumu mağara resimlerinde somutlayarak mitolojinin ilk ürünlerinin dışavurumunu gerçekleştirmiştir.

Mitik tanrılar, sanatsal anlamda somutlaştırılmıştır. Yapılan arkeolojik kazılarda pek çok tanrı ve tanrıçalara ait heykelcikler, gravürler vb. eser bulunmuştur. Bu buluntuların sanat tarihi ile mitolojinin paralel olarak ilerlediğini gösteren kanıtlar olduğu söylenebilir. Bu bağlamda tanrılarını soyut anlamlarından kurtararak somutlaştırmaya başlayan insanoğlunun, ilk yaptığı şey, tanrılarını taş hâline getirmek ve doğanın uzun zamandır fark ettikleri dişil özelliklerini tanrıçalara aktarmaya başlamak olmuştur. Bilinmeyeni artık görünür, hissedilir, kısacası 'bilinir' hâle getirmek, çeşitli şekillerde gerçekleştirilmiştir.

Arkaik toplumların çoğunda kutsal törenlerin müzik eşliğinde yapıldığı görülmektedir. Günümüzde hâlâ Afrika'da ve Avustralya yerlileri gibi bazı topluluklar mitik geleneklerini sürdürerek yaşayan, müzik, dans eşliğinde savaşa giderken ya da ava çıkarken yapılan dini törenler görülmektedir. İlkel insanın korunmak için oluşturmuş olduğu büyü ve dans zamanla mitolojiyle birlikte sanat biçimlerine dönüşmüştür. Mitolojiyle başlayan bu süreç günümüzde bale, opera, şiir, sinema vb. sanat biçimlerine yansımış ve günümüz eserlerine esin kaynağı olmuştur.

Yunanlılar tarafından en yüksek noktaya ulaştırılmış olan sanat türlerinden biri olan trajedi, mitsel kült davranışlarının mimiklerle ifade edilme çabasından doğup gelişmiştir. Trajedi mitsel kahramanın kendi trajik suçluluğu nedeniyle çekmiş olduğu acı ve cezaları dile getirmektedir. Trajedinin kaynağı, kurban törenlerinde gerçekleştirilen, teke postuna bürünülerek yapılan dans ve şarkılardan ortaya çıkmıştır (Rank, 2001: 241).

Mitlerin özleri daha çok Hıristiyanlık öncesi çağlarda, Hıristiyanlık daha ortaya çıkmadan önceki zamanlara dayanmaktadır. Hıristiyanlık, Musevilikten devraldığı ruhanilik ile bu dine inananları putlara tapmaya yol açtığı düşüncesi ile sanattan uzaklaştırmıştır (Bazin, 1998: 131). Bazı gelenekler Hıristiyanlık içinde eridiği gibi bazılarında şekil değiştirerek veya Hıristiyanlık ile kaynaşarak, uyum sağlayarak varlığını sürdürmüştür. Halk arasında bir şekilde varlığını sürdüren mitsel gelenekler sonraları daha çok sanatçılar tarafından kullanılmıştır. Sanattaki etkileri zaman içinde sürekli fark edilmiştir. Özellikle 15. ve 16. yüzyıllarda Rönesans ile birlikte Antik Yunan sanat eserleri tekrar önem kazanmış ve mitik kahramanlar, tanrılar, olaylar mütemediyen günümüze kadar sanatsal yaratım üzerindeki etkisini sürdürmüştür.

Günümüzde resim olsun heykel olsun, hatta sinema ve tiyatrodaki bile mitik ve geleneksel konular halkın daha çok ilgisini çekmektedir. Bu tür konular halkın anladığı konular olması nedeniyle, halkın daha çok beğenisini ve desteğini kazanmaktadır. Ayrıca insanın geçmişine duyulan merak, insanın doğaya karşı kazandığı zafer vb. duyguların da mitik konuların tercih edilmesinin sebeplerinden biri olduğu söylenebilir.

Bugün yaşayan mitik dönem kalıntıları ağaca bez bağlamak, ziyaret ve yatırların etrafında belli sayılarda dönmek, büyü ve büyücülükte yuvarlak şekiller çizmek, uğurlu uğursuz günler, uğurlu uğursuz hayvanlar gibi devam etmektedir (Seyidoğlu, 2002: 109). Bu tür davranışlar görsel yapıtlara da yansımakta ve çok sık karşımıza çıkmaktadır. Özellikle sinemada bu tür görüntüler sık sık kullanılmaktadır.

Pek çok batıl inancın temelinde de mitler vardır. İnsanlar her çağda, eski yüzyıllardan kalma inançları bilmeden önemsemişlerdir. Bugün beden dilinde bile farkında olmadığımız pek çok mitik kaynaklı hareket vardır. Örneğin, bir sinema filminde aksiyonun doruk noktasında olduğu bir sahnede karakterin parmaklarını çapraz yaptığını görürüz. Ama kimse bu alışkanlığın kökenlerinin nereden geldiğini sorgulamaz, oysa bu beden dilinin kaynağı Hıristiyanlıkta İsa'nın çarmıha gerilmesinden çok daha eskiye dayanmaktadır. Ya da belayı uzak tutmak amacıyla neden tahtaya vurulduyuyla kimse ilgilenmez. Oysa tahtaya vurmanın

kaynağı kelt mitolojisine dayanmaktadır. Keltler, ağacı tanrıların yeryüzündeki temsilcisi sayarlardı ve ona taparlardı. Şeytanlar, ifritler uğursuzluk getirirse ağacın gücüne sığınılırdı. Bunun doğal sonucu olarak tahtaya vuruyoruz bugün, çünkü tahta kötü ruhu hemen koparıp alıyor, yerin dibine gönderiyor. Kaynakları çok eski kültürlere, silinip gitmiş yaşam biçimlerine dayanan ve onları yansıtan bazı inançlar, ufak tefek değişikliklerle günümüzde de geçerliliklerini korumaktadırlar (Lorie, 1997). Dolayısıyla bu inançların etkileri sanatsal etkinliklere de temeli sağlam bir şekilde sinmiştir. Çünkü farkında olmadan ufak tefek pek çok mitik ritüeli günümüzde sürdürmekteyiz.

Bugün, bütün büyük medeniyetleri oluşturan halklar, kendi sembolik şekillerini edebî ve görsel sanatlar aracılığıyla yorumlama eğilimine girmiş ve tarihin çok eski çağlarındaki tutumlarına geri dönmüşlerdir. Halklar, sadece kendi sembollerini edebî ya da görsel açıdan yorumlamakla kalmamış, aynı zamanda böyle farklı açılardan ifadesini bulmaya çalışan simgelerle, ait oldukları medeniyetlerin manevî düzenlerini, birbirleriyle ilişkilerini, devamlılıklarını ve öne çıkan güçlerini de anlatmaya çalışmışlardır.

Bununla birlikte, mitosun gerçek anlamının edebî değil, sembolik ve psikolojik olduğunu, mitosun bu şekilde anlaşıldığı takdirdeyse bilimle uyuşabileceğini, dolayısıyla insan tarafından kabul edilebileceğini göz ardı etmemek gerekmektedir. Sonuç olarak, kabul edilmesi hâlinde mitosun hayata anlam kazandırdığını ve böylelikle modern toplumdaki kargaşayı dindirebileceğini ispatlanmaya değerdir. Mit, kaosun düzene çevrilmesidir. Sanatın bir bilinçdışı durumu olduğu ve ruhani bir dinginlik getirdiği kabul edilirse başlangıç noktamızın doğru olduğu söylenebilir.

#### **3.1.3.4. Mitler ve Sinema**

Yedinci sanat olarak da tanımlanan sinema, mitoloji ile son yıllarda içli dışlı olan en önemli alandır. Nasıl ki 15. ve 16. yüzyıllarda Rönesans ile birlikte resim ve heykel dallarında Antik Yunan mitlerine bir geri dönüş olduysa, günümüzde de mitik kahramanlar, tanrılar, olaylar sinemada yeniden kendine yer bulmuştur.

Sinemanın kökeni, mitlerdedir. Mitoslardaki tematik ve örneksel yapı, dramaya yansımıştır. Sinema ise, tarihsel olarak dramanın bir devamı niteliğindedir. Sinema salonunda izlediğimiz filmler dramanın ekrana yansıtılmış biçimidir. Bu bakımdan sinema da mitoslar gibi değiştirici ve dönüştürücü bir etkiye sahiptir. İnsan, sosyal yaşam ve toplumda nasıl

yaşamayı gerektiğini öğrendiği gibi sinemada da bir şeyler öğrenir ve sinema salonundan çıktığında kendini büyümüş hisseder (Tecimer, 2006).

Sinema, sadece dramatik yapısı ve konusuyla değil, bir toplumsal faaliyet anlamında da mitik bir etkinliktir. Tecimer (2006:12) bunu şöyle açıklamaktadır:

“Günümüzde sinema salonlarında film izleme deneyimi, kabile ateşinin etrafında toplanarak anlatıcıyı dinleme ritüelinin yerini almıştır. Sinema izleyicisi, karanlık salonda oturur ve projeksiyonun yansıttığı imgelerin titrek ışığına bakar; tıpkı ateşin çevresinde oturup oynaşan alevleri izlerken kendilerini yansıtan, tanımlayan, belirleyen ve böylece yeniden yaratan öyküleri birbirlerine anlatan atalarımız gibi. Sinema salonları, insanların mitolojik öyküleri, masalları, çeşitli klasik anlatıları öğrendikleri modern çağ tapınakları haline gelmiştir. Kültürel mirası mitoslar biçiminde aktarmak artık Şaman’ın ya da kabile ihtiyarlarının görevi değildir. Film yönetmenleri yeni mitos yaratıcıları ve öykü anlatıcıları olmuşlardır”

Sinema mitlerin günümüzde kendisini yeniden-ürettiği alanlardan birisidir. Sinema gerçekliği yeniden-biçimlendirir, kitleler için düşlerin gerçekle iç içe geçtiği dünyalar kurgular, yapay gerçekler üretir. İnsanların yabancılaştıkları gerçekliklerini kurgusal yapı dolanımıyla kabul edilebilir kılmaya çalışır. Sinema bu özelliğiyle, tüm diğer sanatlardan daha etkili bir anlatım diline ve kitleleşme olanağına sahiptir. Toplumun her kesimine hitap edebilmesi toplum üzerindeki etkisini ve tercih edilebilirliğini artırır.

Sinema kültürel bir aygıt olarak sözel ve görsel alanları birleştirmesi ile “büyülü” bir etki yaratmıştır, bu büyümlü etki ideolojik etkiyi barındıran ve gizleyen bir yapılandımadır:

“Toplumsal dünyanın temsil edilişi politiktir ve bunun için seçilen temsil tarzları, dünyaya karşı farklı politik duruşları ifade eder. Her kamera konumu, her görüntü düzenlemesi, her montaj kararı ve her anlatsal seçim, türlü çıkar ve arzular barındıran bir temsil stratejisiyle ilişkilidir. Sinemanın yalnızca ‘gerçekliği’ ortaya koyan ya da betimleyen hiçbir cephesi yoktur. Filmler fenomenal bir dünya inşa ederek izleyiciyi dünyayı belirli biçimlerde yaşantılayacak biçimde konular.” (Ryan&Kellner, 1997: 419).

Filmler de tıpkı mitoslar gibi, yaratıcısının kişisel etkisini farklı insanların zihnine taşıyan kolektif, toplumsal ürünlerdir (Tecimer, 2006: 11). Değiştirici ve dönüştürücü bir



etkisi vardır. Sinema da, mitosların, masalların ve edebiyatın sunduğu bir düş dünyasını ve bu düşler sayesinde değişim ve gelişimi vaat eder.

Pezzella'ya göre, sinemanın “modern aygıtlar”ın doğasını “görselleştirme”yi hangi yolla başardığını anlayabilmek için onun birbiriyle tamamen uyumsuz iki eğilimi arasında kalan karmaşık doğasını kavramak gereklidir:

“Birincil teknik” –Benjamin’in terminolojisinde- insanın doğa karşısındaki temel güçsüzlüğünden ve onun tehdidini zayıflatma çabasından kaynaklanır. Bu anlamda, o, aracı akli ve evrenin yabancılığına üstün gelme gücünü önceleyen arkaik büyü ile sürekli bir bağı korur. Bununla birlikte, insanın oyun ve estetik gücünü artırarak doğayla arasındaki uyumsuzluğu azaltmaya çalışan “ikinci teknik”de vardır. Eğer ilk teknik biçimi, “gerçekten doğanın boyun eğdirilmesini amaçlıyorsa, ikincisi daha çok doğayla insanlık arasında bir uyum kurulmasından yanadır” (Pezzella, 2001: 16).

Aygıtlar hâlâ büyüünün arkaik amacına hizmet etmekte ve onun daha derin eğilimleriyle aynı anda onu aşmaktadır. Gösteri sineması, temsilin yeni tekniklerinin yabancılaştırıcı yeniliğini sergilemek yerine, büyülemenin arkaik biçimlerini büyük ölçekte yeniden öne sürer. Dünyaca ünlü Fransız yönetmen Abel Gance, “Bütün mitolojiler ve mitler, bütün din kurucuları, hatta bütün dinler (...) filmde kendi kurtuluşlarını bekliyor ve kahramanlar kapılara üşüşüyor,” derken ya da İtalyan film teorisyeni Ricciotto Canudo, sinemayı “tapınaklarda, tiyatrolarda ve her neslin panayırlarında gerçekleşen antik Şölenin son evrimi, Şölenin görkemli vaadi, bilinçdışı bekleyişi” diye tanımlarken sinema ve mitoloji arasındaki bu önemli benzerliği vurgulamıştır (Pezzella, 2001: 26-27).

Sinemanın büyüülü yapısı, yeniden-ürettiği insan biçimli tanrılarda gizlidir. Sinemanın yarattığı “yıldız” mitleri haz kültürünün ana belirleyeni haline gelmiştir. Kurtarıcı-kahramanı oynayan sinema artistleri, karizmasıyla ve canlandırdığı mitik karakterle sıradan insanları hayranlık duygusuyla meşgul etmek için yaratılmıştır. Mitik olduğu kadar ideolojik amaç da güdülen “yıldız” prensibi “kahramanlık mitleri”yle sağlanır.

Kahramanlık mitleri, sinemanın en sevdiği konulardan biridir. Bazen, Troy (2004), Thor (2011) ya da Noah (2014) gibi filmlerde herkesçe bilinen mitik öyküler ve kahramanlar ufak tefek değişiklikler yapılmasına rağmen genelde aynı bırakılarak işlenirken, bazen de Odysseus, Oedipus, Thor, Odin, Kral Arthur vb, hatta Musa, Buda, İsa ve Muhammed’in

öyküsü, sinemadaki kahramanların birer mitik arketipidir. Mitlerde, çoğu kahraman toplumu düzene kavuşturmak için varlıklarını sürdürmüşlerdir. İnsanı ve uygarlığı yok eden tüm olumsuzluklar karşısında, sorunların çözümü birdenbire ve çoğu zaman ete kemiğe büründürülmüş mitik kahramanlarca sağlanır. Kültürel olarak mitik kahramanlarla manevi uyandırmayı başlatan Joseph Campbell'dır. Campbell'ın mitoloji araştırmalarına getirdiği yenilik, mitosların simgesel açılımlarını irdelemek, etkilerini din, sanat ve edebiyatta bulmak, böylece mitosları kullanarak tüm insanlığın kültürel yaşantısını aydınlatmaktır.

Campbell'ın üzerinde durduğu husus, mitosların evrensel olmalarıdır ve bu evrensellik, aslında Jung'un arketip olarak formüle ettiği bir kavrama uygun düşer. Campbell, kahramanın başından geçenleri, yaşadığı serüvenleri, yani Kahramanın Yolculuğu paradigmasını evrensel bir arketip olarak incelemiştir. Monomitos olarak adlandırdığı aşamayı üçe ayırır: Yola çıkış, inisiyasyon ve dönüş. Her aşamada, Campbell'ın ayrıntılandığı değişik bölümler vardır: Serüvene çağrı, balinanın karnı, baştan çıkaran kadın, dönüşün reddi gibi. Sinemanın kahramanları da işte bu eşiklerden geçer. Bu evrensel yapı, rituslardan başlayarak, mitoslardan, halk masallarından, drama, tragedya ve edebiyattan geçerek, sonunda sinemaya ulaşmıştır. Öykü anlatıcılığının modern yolu ve mitos yapıcılığın çağdaş biçimi olan filmler, inisiyasyon aşamalarından oluşmuştur ve film kahramanları da aynı yolu izler (Tecimer, 2006).

Kahraman mitlerinin yanında, birliktelik mitleri de sinemada en çok ele alınan konular arasındadır. Aile mitleri bunlar arasında en çok kullanılanıdır. Aile mitlerinin sinemada yeniden yer bulmasının sebeplerinden biri, gittikçe bozulmaya başlayan aile yapısını filmlerde işleyerek, halkı düzgün ve olması gereken aile yapısına özendirmeye çalışmaktır. Aileden sonra birlikteliğine en çok ihtiyaç duyulan da din birlikteliğidir. Günümüz toplumunun manevi yaşantısını güçlendireceğine inanılan dinsel inançlar filmlerin konusu olmaya başlamıştır. Vatanseverlik de bu konulardan bir diğeridir.

Mitik kahramanların arketip olarak filmlerde varlığını sürdürdüğünden bahsettik. Buna göre, her film karakteri kendine özgü özellikler taşımaktadır. Bu özellikler, mitik kahramanların günümüze uyarlanmış halleridir. Örneğin mitik kadın kahramanları ele alırsak, hemen hemen her filmde bir Afrodit, Demeter, Artemis, Athena, Hera, Hestia, Persofon ya da İsis olduğunu görebiliriz. Aphrodite, filmdeki baştan çıkarıcı, tehlikeli güzel kadındır. Sinemada bu karakter *Femme Fatale* (Ölümcül kadın) olarak da anılır. Amazon misali kendine güvenen ve güçlü kadın Artemis'in; babasının kızı, akıllı ve savaşçı kadın

Athena'nın; bakıp büyüten, besleyen, fedakâr kadın Demeter'in; aile reisi sayılan güçlü ve sert kadın Hera'nın; mistik kadın Hestia'nın; mesaj taşıyan ya da yok edici kimse İsis'in; bakire genç kız Persephone'nin izdüşümleridir. Mitik erkek kahramanlar ise; Apollo, Ares, Hades, Hermes, Dionysos, Osiris, Poseidon, Zeus olarak ele alınabilir. Güçlü bir iş adamı Apollo'nun; koruyucu erkek Ares'in; yalnız yaşayan erkek Hades'in; gülünç, terk edilmiş, talihsiz adam Hermes'in; kadınları seven, baştan çıkarıcı Dionysos'un; mesaj veren, cezalandıran Osiris'in; sanatçı adam Poseidon'nun; kral ya da diktatör Zeus'un izdüşümü olarak değerlendirilebilir (Bolat, 2009) . Bu tanrılar daha iyi bilindiği için örneklendirilmiştir. Japonya, Çin ya da İskandinav ülkeleri gibi kendine ait mitik kahramanları olan ülkelerin bu isimlere denk düşen, aynı özelliklere fakat farklı isimlere sahip olan kahramanları olduğu görülecektir. Dolayısıyla, her ne kadar farklı kültürden çıksa da bir sinema filmi her zaman kahramanları üzerinden evrenselliğini koruyacaktır.

Benzerlik kahramanlar üzerinden olabileceği gibi, olaylar, mekânlar vb. üzerinden de olabilir. Matrix, Harry Potter ya da Yüzüklerin Efendisi filmleri bilinen tüm mitik hikâyelerden farklı görünse de aynı amaca hizmet eden, aynı hayalin peşinden koşan, aynı özelliklere sahip kahramanları olan benzer filmlerdir. Ayrıca, cinler, periler, devler vb mitik yaratıklar bu tür filmlerde bolca kullanılmaktadır. Antik mitlerdeki tanrılara, yarı tanrılara ve onların olağanüstü öykülerine günümüzde inanılmakla birlikte mitoslaştırılan olaylar, kişiler ve durumlarla gündelik yaşantılar içinde sıkça karşılaşılmaktadır. Bunun bir nedeni mitoslara uygun bir düşünce yapısının insan zihninin işleyişinin bir parçası olması ve bazı 'mitik davranışlar'ın hâlâ varlıklarını sürdürmekte olmalarıdır. Modern toplumlarda (Matrix gibi) yeni mitler üretilir ya da (Yüzüklerin Efendisi gibi) eski mitler farklı şekillerde yaratılır.

## **3.2. Japon Mitolojisi**

### **3.2.1. Japon Kültürü**

*“Dünyayı kendilerine hayran bırakan ama hiç sevilmeyen, bilim ve teknolojiyi gerçek bir sanat, ticareti ise din yapabilen bu insanlar da kim?”*

*Times dergisi*

*Ağustos 1983*

Japonya ve Japonlar her zaman Batılılar için bir muamma olmuştur. Pek bilinmeyen ya da göz ardı edilen bir toplum olarak Japonlar, çok farklı geleneklere, dini inançlara ve hatta toplum kurallarına sahip insanlardır. Japonlar hakkında hâlâ çözülemeyen ve anlaşılamayan

pek çok davranış biçimi vardır. “Anlaşılmaz Japonlar” deyimi, büyük bir olasılıkla Batılılarca önerilmiş, ama Japonlarca da sevilip benimsenmiş bir sözdür. Prof. Gregory Clark’a göre, Japon bilmesinin anahtarı, Japon ulusunun –toplumsallaşmayı- bir topluluk olarak kalmayı nasılsa başarmış olması gerçeğinde saklıdır (Güvenç, 1983). Bu bölümde, genel anlamda bir toplum portresi çizilmeye, Japon toplumu ve kültürünü farklı kılan özellikler belirtmeye çalışılacaktır.

Japonlar dünyayı “bizimkiler” ve “yabancılar” olarak ikiye bölmektedir. Öyle ki, Japon kültürüyle ilgili bilgiler de “kendileri için olanlar” ve “yabancılar için olanlar” olarak ikiye ayrılmıştır. Japonlar, bütün dil, bilim, sanat ve zanaatlar ile bunların yaşamdaki her türlü uygulamalarına “Bunka” (kültür) demektedir. Japonlar için, insanın yapısı olan, insanın öğrenebileceği her şey kültürdür (Güvenç, 1983).

Japonya’nın tarih öncesi ve tarih dönemleri aşağıdaki tabloda ayrıntılı olarak gösterilmiştir:

*Tablo 1. Japonya’nın Tarih Öncesi ve Tarih Dönemleri*

DÖNEMLER (Geçmişe doğru)	YILLAR (Miladi Yıllar)
Savaş Sonrası (Ekonomik Kalkınma) Dönemi	1945 – Günümüze
Meici (Endüstrileşme, Çağdaşlaşma) Dönemi	1867 – 1912 (1945)
Tokugava – Edo (Merkezi Feodalite) Dönemi	1603 – 1867
Birleşme (Hıristiyanlığa ve Sömürgeciliğe karşı)	1573 – 1603
Aşikaga-Muromaçi (İç Savaşlar, Zen Sanatları) Dönemi	1333 – 1573
Kamakura (Japon Ortaçağı) Dönemi	1185 – 1333
Heiyan (Çin Kültürünü Özümseme) Dönemi	794 - 1185
Nara (Budizm ve Kuruluş ) Dönemi	710 – 794
Kohun – Yamato “Atlı Göçebeler” Dönemi	300 – 710
Yayoi (Çeltik Kültürü) Dönemi	M.Ö. 300 – 300 (M.S.)
Comon (Mezolitik, Erken Neolitik, Laurisylvan) Dönemi	4000 – 300 (M.Ö.)
Seramik Öncesi (Paleolitik, Avcılık – Toplayıcılık)	500 000 – 4000 (M.Ö.)

**Kaynak:** Varley 1972’den aktaran, Güvenç, 1983: 30

Bugün “Japon Kültürü” diye bilinen çoğu halk sanatlarının temeli Aşikaga ya da Muromaçi (1336-1573) döneminde atılmıştır: Çay töreni, Kabuki ve Nôh tiyatroları (bkz. 3.2.5. Kabuki ve Nôh Tiyatroları), hayku, ikebana, bahçe düzenlemesi ve sivil mimarlık gibi. Japonya'nın çağdaşlaşması ise Meici'yle başlar. Japonlar, çağdaşlaşma sorununu, bir endüstrileşme süreci olarak görmüşlerdir.

Güvenç'in (1983:8) belirttiğine göre, Japon toplumunun ve insanının üç türlü davranış kalıbı vardır :

1. Duyarlı bir yakınlık, yumuşaklık, hoşgörü ve anlayış gösterirler (söz gelişi iş ilişkilerinde);
2. Aşırı bir düzen, kuralcılık ve töreye bağlılık gösterirler (aile ilişkilerinde);
3. Fanatizme varan bir aşırılık, acı çekmekten ya da acı çektirmekten sanki zevk duyan bir küstahlık, sertlik ve kabalık eğilimi gösterirler (yarışta, savaşta).

Japonların davranışlarında onları diğer toplumlardan ayıran farklardan biri, saldırganlık ve şiddet üzerine kurdukları davranış kalıbıdır. Batı'da başkasına saldırmak - şartlara göre nefsi müdafaa vb- olağan karşılanabilir. Kendine saldırmak ise ruh hastalığı (mazoşizm) olarak değerlendirilmektedir. Oysa Japonlar başkalarına karşı suç işleyen ve saldırganlaşanların dengesiz ve tehlikeli olduklarını düşünürken, kendilerine saldıran, zarar veren insanları onurlu kişiler olarak değerlendirmektedirler. Özellikle intihar, kendini cezalandırabilmek, kahramanlık ve mertlik sayılmaktadır. Askerlerden sanatçılara, sıradan insanlardan samuraylara, intihar çokça görülen bir davranış kalıbıdır. Günümüzde hâlâ bu tutumun değişmeden kaldığını görebiliriz.

Japon toplumunda *ritler* çok önemlidir. Gündelik yaşamın her alanında çeşitli ritüeller gerçekleştirilir. Çay içmeden çiçek düzenlemesine kadar bizim önemsiz bulduğumuz pek çok şey Japonlar için çok özeldir. İkebana, kadō olarak da bilinen "çiçeklerin hâli", Japon çiçek düzenleme sanatına verilen addır ve belli bir ritüel çerçevesinde yapılır. Vazo, tepsi, çanak vb. içinde çiçekler düzenlenebilir. *İntiharın* da Japonlarda özel bir ritüeli vardır. *Seppuku* (Japonca:"karnı yarmak"), iç organların dışarı çıkmasını sağlayan birtür Japon intihar âdetidir. Seppuku ayrıca hara-kiri ("karın-kesmek") olarak da bilinir. Seppuku yapmak bir süre sonra yasaklanmış olmasına karşın günümüze kadar var olmayı başarmıştır. Japon toplumunda kabahatli olmak ve bu kabahatin toplumca bilinir hale gelmesi çok büyük utanç sayıldığından zaman zaman uygulayanlar görülmektedir.

Japonların en önem verdiği ritüellerinden birisi de çay seremonisidir. Çayın Japon kültüründeki tarihine bakarsak, 800'lere kadar uzun bir geçmişe sahip olduğunu görebiliriz. Çay, Japonya'ya Çin aracılığıyla gelmiştir. Japonya'da çay 8.-9. yüzyıldan beri yetiştirilmekte ve içilmektedir. Ülkedeki çayın neredeyse tamamı yeşil çaydır. Zen Budizm'in ülkede yayılması ve Zen rahiplerinin çay içimini törensel hâle getirmesiyle önem kazanmıştır. 16. yüzyılın ortalarında çay seremonisinin kuralları yazılmıştır. Seremoni için özel olarak bahçenin sakin bir köşesine inşa edilmiş çay evinde ev sahibi ve dört konuk bulunur. Çay seremonisinin amacı odaklanma ile zihni yatıştırma. Taoistler çayın ölümsüzlük iksirinin önemli bir parçası olduğunu iddia etmişlerdir. Budistler meditasyondan kaynaklanan uyuşukluk halini önlemek için kullanmışlardır (Kavrakoğlu, 2014).

Çayı törenle sadece Japonlar içmektedir. Amacı ruha huzur ve sükûnet vererek basit bir lezzeti tattırmaktır. Seremonide konuşulmaz, bir çeşit ibadet gibidir, kaynayan suyun sesini dinlemek huzur ve dinginlik verir. Çay törenlerinde odanın rengini bozan bir renk, ortamın havasını bozan bir ses, ortama uymayan bir davranış veya bütünlüğü bozan bir kelime olmaksızın her şey törenin amaçlarına uygun olarak basit ve sade bir şekilde geliştirilmiştir. Çayseverlik ekolü Taoist estetik değerleri temeli üzerine, Zen kültürünün yaşamdaki küçük şeylerde bile mükemmellik arayışı ilkesinden hareketle oluşmuştur.

Japonya'nın tanınmış tüm bahçeleri çay ustaları tarafından düzenlenmiştir. Sanatta çay ustalarının fikirlerinden izler bırakmadıkları bir alan bulmak mümkün değildir. Çay seremonisi bittiğinde meditasyon sonrası hissini verir. Kaba kişiler "çayı eksik" olarak tanımlanır.

Japonların doğayla olan ilişkisi ve gündelik hayatı paralel doğrultudadır. Japonlar için yetiştirdikleri bitkilerden çiçeklere, yedikleri yemeklerden giydikleri kimonolara kadar her şey doğayla bir ilişki içinde ve saygı çerçevesindedir.

Japonların beslenme alışkanlıkları da davranış kalıpları kadar kendine özgü özelliklere sahiptir. Örneğin; Batı besini, yığılmış, yüceltilmiş, görkemliliğe varacak ölçüde şişirilmiş, bir saygınlık işlemine bağlanmıştır, hep iriye, büyüğe, bola, verimliye doğru gider; doğu besini ise ters devinimi izler, sonsuz- küçüğe doğru açılır: sebzelerin geleceği yığılmasında ya da kalınlaşmasında değil, bölünmesinde, ince ince dağılmasındadır (Barthes, 2008: 23). Japon yemeği mutfakta fazla işlem görmez, yiyecekler sofraya doğal durumda gelir, gerçekten geçirildikleri biricik işlem kesilmiş olmaktır. Çiğlik, Japon besininin koruyucu tanrısıdır: her şey ona adanmıştır ve eğer Japon mutfağı her zaman yemeği yiyecek olanın önünde

yapılıyorsa (bu mutfağın temel belirtisidir bu), belki de saygı duyulanın ölümünü gösteriyle kutsamaya önem verildiği içindir.

Japonların yemek alışkanlıkları kadar giyim alışkanlıkları da Batıdakinden çok farklıdır. Dünyaya *kimono* denilen giysiyi tanıtmışlardır. Resim, şiir, müzik ve spor alanında dünyanın hiçbir yerinde olmayan bir kültüre sahiptirler. Resimde Ukiyo-e, şiirde haiku, müzikte koto, şakihuçi, şamizen gibi kendilerine özgü müzik enstrümanları geliştirmişlerdir. Kabuki ve Nôh tiyatrosu ise Batının en çok ilgi gösterdiği alanlardan biridir. Japonya'yla özdeşleşen diğer bir özellik ise *geyşa* kültürüdür. Spor alanında ise, ülkeye özgü spor dalları arasından hiç biri, Japonya'nın ulusal kimliğini, eski zamanlarda festivaller ile kutsal günlerde Şintô mabetlerinde gerçekleştirilen bir güreş türü olan Sumo kadar iyi temsil edemez.

Japon kültürüyle ilgili burada bahsedemediğimiz, sayılamayacak kadar çok ayrıntı vardır. Ancak mümkün olduğunca bilgi vermeye çalışmamızın nedeni, Japonlar ve gündelik hayatları hakkında az da olsa bir fikir sahibi olabilmek ve onları anlayabilmek içindir. Japon toplumunda mitik geçmişinden gelen “ritüel” anlayışı önemli bir yere sahiptir ve hayatın hemen her alanında, hatta yemek alışkanlıklarında bile varlığını sürdürmektedir. Japon kültürünün mitlerle olan ilişkisini ancak Japon insanını daha iyi tanıdığımız takdirde anlayabiliriz. Bu araştırmada Japon kültürüne dair bizi en çok ilgilendiren alan “mitoloji”dir. Dolayısıyla mitoloji alanına özel bir bölümde değinilecek ve ayrıntılarıyla incelenecektir. Japon Mitolojisi'ne geçmeden önce toplum olarak mitlere olan bağlılıklarından bahsetmemiz yerinde olacaktır. Geçmişten günümüze Japonların mitlere yaklaşımı nasıldır ve ne derecede değişmiştir sorusu, bu anlamda sormamız gereken başlıca sorulardır.

### **3.2.2. Japon Toplumunda Mitlerin Önemi**

Japonya, kuruluşundan bu yana mitlerle içe içe bir toplum düzenine sahiptir. Dünyanın geri kalanıyla karşılaştırıldığında, Japonya'nın ve Japon insanının mitik geçmişine çok daha bağlı olduğu görülebilir. Mitler, günümüzde Japon toplumunda varlığını kültürel ve ahlaki değerler ya da batıl inançlar olarak sürdürmektedir. Milli din Şintô'nun da hâlâ inanılan ve ritüelleri yerine getirilen bir din olduğu göz önüne getirilirse, mitlerin toplumdaki yeri ve önemi daha iyi anlaşılacaktır.

Mitik geçmişin Japon toplumu üzerindeki etkisini gösteren çok ünlü bir deyişleri vardır: Japonlar kültür varlıklarının yaşını, değerini vurgulamak için “Cimmu'dan bu yana!” derler. Bu, “Dünya kuruldu kurulu!” anlamında bir özdeyiştir. “Nuh Peygamberden kalma”

belki daha çok köhnemiş bir eskiyi anımsatır. Oysa “Cimmu’dan bu yana” yaşayan, güçlü, öncesiz ve sonrasız bir varlıktır. Cimmu Tennô, Güneş Tanrıçası Amaterasu’nun torununun torunu olan ilk imparator tanrıdır, “Japon Birliği”nin kurucusu sayılır. Cimmu Tennô’nun öyküsü “Kojiki” adlı ünlü destanda anlatılmıştır. Destanı derleyen ve yazan Ôno Yasumaro’nun mezarı 1978 yılında bulunmuştur. Yazar 723’te ölmüştür (Güvenç, 1983:81). Bu özdeyişin hâlâ kullanılıyor olması, zamanın ve teknolojinin Japonları mitlerden çok da uzaklaştıramadığına bir örnek olduğu söylenebilir.

Japonlar batıl inançları fazla olan bir toplumdur. Batıl inançlardan kurtulamamış olmaları, mitik geçmişlerindeki bazı ritüelleri günümüzde hâlâ uygulamalarına sebep olmuştur. Örneğin; Japonya’da bebeklerin yüksek sesle ağlamasının kötü ruhları uzaklaştırıp sağlıklı bir yaşam sağladığına inanılmaktadır. Bu yüzden günümüzde Japonya’da her yıl “Ağlayan Sumo” yarışması düzenlenmektedir. Yarışmada, iki bebek bir sumo ringinde karşılıklı oturtulduktan sonra, hakem bağırarak, “Nokotta” (Dövüş başlasın) talimatı vermektedir ve mücadelenin galibi “ilk ağlayan bebek” olur. Yine şansla ilgili ilginç bir inanışları da kara kedilerdir. Dünyanın aksine Japonya’da kara kedilerin iyi şans getirdiğine inanılır. Kediler Japonların çok sevdiği hayvanlardan biridir. İşyerinde ya da evde kedi beslemek ya da kedi biblosu, popüler kültürde Lucky Cat (Maneki-neko) olarak bilinen biblolar bulundurmamak şans getiren bir unsurdur.<sup>3</sup>

Bunlar gibi pek çok batıl inanç sayılabilir, ancak tüm Japonların bu tür batıl itikatlara inandığını söylemek doğru değildir. Yine de toplumun bir kısmı bunlara hâlâ inanmaktadır. Japonya’yı özel kılan, bu itikatlara inanmayanların inanlara saygı göstermesi ve bu inançlara Japon kültürünün bir parçası olarak sahip çıkmasıdır.

Japon kültüründe din, karmaşık bir yapıya sahiptir. Mitolojik bir din olan Şintô, “halk inancı” ya da “halk dini” olarak görülebilir. Halk dini ve inançları, büyüsel işlem, batıl ya da dini inançlardan oluşmaktadır. Ancak, bu karmaşa sadece bununla çözülememektedir. Büyük bir zenginlik ve çeşitlilik gösteren Japon inanç ve uygulamalarını tanımlamak oldukça zordur. Günümüzde Şintoistlerin sayısı 100.000.000’un üzerinde olduğu tahmin edilmektedir.<sup>4</sup>Japon halkının büyük bir çoğunluğu hem Şintoizm hem Budizm’e ait kurallara uymakta ve her iki

<sup>3</sup> <http://www.factslides.com/s-Japan> (Erişim: 14. 10. 2015)

<sup>4</sup> <http://blog.milliyet.com.tr/japon-dini---sintoizm---sintoizm-nedir-/Blog/?BlogNo=35628> (Erişim: 13.01.2016)



dinin törenlerine de katılmaktadır. Nüfusun dinlere göre dağılımı aşağıdaki şekildedir: Şintoizm : %49,2 Budizm : %44,7 Hıristiyanlık : % 0, 8 Diğer dinler : % 5,3<sup>5</sup>.

Batılıların düşündüğü anlamda bir Japon dini yoktur, ama Japonlar değişik inanç, tutum ve ilkelerin tümüne saygı gösterirler. Onların mitik geçmişini canlı tutmaları da bu saygı çerçevesinde gerçekleştirilmektedir. Belki 20. yüzyıl Japonya'sının dini şudur gibi kesin bir yargıda bulunamayız, ancak; "Hangi dinden olursa olsun bir Japon'un asıl yolu (mesleği, mezhebi) Japonluktur" (Berkes, 1976: 253) diyebiliriz. Öyleyse, Berkes'in bu çıkarımına göre; Japon kültüründe din ve milliyetin eş anlamda kullanıldığı söylenebilir.

### 3.2.3. Japon Mitolojisi

*"İnsanları incelemek isterseniz yakınınıza bakmanız gerekir; ama insanı inceleyecekseniz gözlerinizi uzaklara çevirmeyi öğrenmelisiniz; bu özellikleri keşfetmek için önce farklar gözlemlenmelidir."*

*Jean- Jacques Rousseau*

Japon mitolojisi, milli din Şintô başta olmak üzere bütün kültürle kaynaşmış durumdadır. Semboller, renkler, hayvan motifleri, hayalet öyküleri, masallar, mitik ve efsanevi yaratıklar gibi öğeler, geleneksel kabuki ya da nôh tiyatroları, hatta Japon sanatının her dalında çokça karşımıza çıkmaktadır. Japonya, mitlerle yoğrulmuş bir toplum olarak kültürel varlığını devam ettirmektedir.

Japonlar 8. yüzyılın başlarına kadar dinleri ve mitleri konusunda hiçbir şey kaydetmemişlerdir. Japon kültürü ve mitlerinde Çin'in etkisi çok büyüktür. MS 552 yılı Çin'in din, edebiyat ve sanat alanlarında Japonların üzerindeki büyük etkisinin başladığı dönemdir. MS 712'de yazılan Kojiki (Eski Olayların Kayıtları) ve MS 720'de yazılan Nihongi (Eski Zamanlardan MS 697'ye Kadar Japon Kayıtları), Japon mitolojisinin en önemli iki kaynağıdır. Bunlar, Japonların geleneksel söylenleri gerçek olarak kabul ettikleri bir dönemde yazılmıştır. Bunları yazanlar, en eski dinsel inançlardaki Çin ve Hint etkilerini azaltmak istemişlerdir (Rosenberg, 2006: 577).

Yaratılış efsanesi daha çok Japon kökenlidir. Çünkü dünyanın yaratılışından, Japonya'yı oluşturan adaların nasıl yaratıldığına bir geçiş yapılır. Bu söylen kadına biçtiği rolle oldukça kışkırtıcıdır. Pek çok değişik versiyonunun tamamında, ilk önce erkeğin

<sup>5</sup> <http://tokyo.be.mfa.gov.tr/ShowInfoNotes.aspx?ID=133703> (Erişim: 13.01.2016)

konusmasının uygunluğu anlatılır. Kadının önce konuşması, yalnızca toplumsal olarak kabul görmeyen bir davranış biçimi değildir; aynı zamanda anormal çocukların doğumu gibi sonuçlara da yol açabilir. Buna rağmen, en önemli Japon tanrısı kadındır. Güneş tanrısı *Amaterasu Omikami* bütün tanrıları ve evreni yönetir (Rosenberg, 2006: 578). Her konuda olduğu gibi burada da Japonların ne kadar karmaşık bir yorum yeteneğine sahip olduğunu görebiliriz.

Japon mitlerinin kayda geçirilmesi, politik niyetlere dayanmıştır. Ayrıca yazıyla tespit edilirken de, tarihin birer parçası olarak görülmüşlerdir. “Kojiki ve Nihongi’nin temel eğilimleri aynıdır: Hanedanın egemenlik talebi ve gerekçesi, mitik bir örnek vakası olan ilahi köken ve ilahi görevle temellendirilmeli ve ‘tüm nesiller boyunca devam edecek olan yegâne hanedan’ ile tasdik edilmeliydi” (Naumann, 2005: 21-22). “Tsuda Sokichi’ye göre; Kojiki ve Nihongi imparatorluk egemenliğini gerekçelendirmek için icat edilmişlerdi.” (Naumann, 2005: 38).

Japon mitolojisine göre,

“Başlangıçta gökler ve yeryüzü şekilsiz bir kütle idi ve biçimsiz bir yumurtaya benziyordu. Daha hafif ve açık kısmı yukarıda kaldı ve zaman içinde gökleri oluşturdu. Daha ağır, yoğun bölümü, daha yavaş bir biçimde çökerek yeryüzü oldu. İlk önce kara parçaları, bir balığın denizin yüzeyinde yüzdüğü gibi boşlukta yüzyordu. Çamurdan henüz çıkmış bir kamış sürgününe benzeyen tuhaf bir cisim, gök ve yer arasında, bir bulutun denizin üstünde gezinmesi gibi boşlukta hareket ediyordu. Bu, ilk tanrıyı oluşturdu. Sonra diğer tanrılar bunu izlediler ve aralarında İzanagi no Mikoto ve İzanami no Mikoto adlarında en genç iki tanrı da vardı” (Rosenberg, 2006:579).

İzanagi ve İzanami, Japonya’yı meydana getiren sekiz adayı yaratan tanrıdır. Sekiz çocukları olur ve her biri bir ada olur. Adayı güzelleştirmek için İzanagi ve İzanami, denizlerin, dağların, ırmakların ve ağaçların tanrılarını yaratırlar. Daha sonra da evreni yönetecek bir tanrı yaratırlar: *Amaterasu (Güneş tanrıçası)*.

Günümüzde imparatora saygı gösterilip önem verilse de devlet işlerine karışmasına izin verilmemektedir. Daha çok dini bayramlar, törenler vb. etkinliklerde görev almaktadır. Anayasaya göre İmparator’un sembolik görevleri vardır. Milleti birleştirici bir unsurdur ve

geleneği korur. Baharda ilk pirinci o eker ve sonbaharda ilk ürünü o toplar. İmparator, Japon halkının sembolü ve dini hayatının eksenidir. En büyük dini ve mitik nesne odur.

Amaterasu söyleni aynı zamanda Şintô dini geleneğinin de bir parçasıdır ve bu geleneğe göre doğanın bütün öğeleri ilahi bir ruha sahiptir. Amaterasu, kadınların eski Japon yaşamında sahip oldukları savaşı, yönetici ve kâhin rollerini yansıtır. Söylence güneş ve ayın ayrılışını, dünyadaki yiyeceğin kökenini, tarımın ve ipek dokuma sanayinin başlangıcını anlatır (Rosenberg, 2006).

“Tanrılar da açlıktan ölürlər. Çünkü onlar da ya doğrudan ya da insanların onlara sundukları aynı yiyeceklerle beslenirler. Dolayısıyla Amaterasu kendini bir mağaraya kapadığında, bu hareketi tanrılara ve insanlara felaket getirir. Amaterasu’ya saygı gösterildiği sürece güneş parlamaya devam edecek ve insanlar refaha ulaşacaktır” (Rosenberg, 2006: 587)

Çoğu araştırmacılar, Japon ruhu’nun Kojiki’den, özellikle de, Güneş Tanrıçası Amaterasu’dan kaynaklandığında birleşmektedir. Tanrıça Amaterasu’nun kısaca “Cingû” adı verilen büyük Anıtkabri Yamato yöresinin tam doğusunda, İsuзу ırmağının İse körfezinde döküldüğü ova üzerine kurulmuştur. Eski çağlarda, Tanrıça Amaterasu’yu ziyaret edenler, önce bu temiz ırmağın denize döküldüğü yerde yıkanıp aklanırlarmış. Günümüzün hacıları, İsuзу deltası üzerindeki Futamigaura kıyısına gelir, iki kaya arasından Güneş Tanrıçası Amaterasu’nun o günkü doğuşunu izlerler (Güvenç, 1983: 82).

Japonlar, sadece kendilerine özgü mitleri ve halk dini Şintoizm değil, aynı zamanda Budizmle de iç içe yaşamaktadırlar. Birbirine geçmiş olan bu inançlar sistemi onları farklılaştırır. Japonlar Budizm’e ait dini pratikleri de yerine getirirler.

### **3.2.3.1. Japonya’da Dini Bir İnanç Olarak Budizm**

Budizmin Japonya’ya varış dönemi, Germen Avrupası’nın Hıristiyanlaşmasıyla benzeşmektedir. Budizm ülkeye girdiğinde “Yaşam acı doludur” deyişi de girmiştir, ancak bu deyiş kalbe kadar ulaşmaz. Çünkü Japonlar Budizm çağrısından farklı bir anlam çıkarmıştır (Campbell, 2003). Budizm, o zamana kadar Şintô dinine inanan Japonların, ruh ve doğaüstü olaylara dair inançlarına başka bir boyut getirmiştir. Budistler yaşam dünyası, ölüm dünyası ve Buda’nın saf dünyası olan Jodo’ya inanıyorlardı ki bu Japonlar için yeni bir kavramdı. Dünyasal yaşamında iyi olan insanlar, saf dünya Jodo’ya Buda’nın yanına giderlerdi. Kötülerin gittiği yer ise cehennemdi (Kitamura, 2005: 10).

Budizmin törenleri, giysileri, çiçekleri, mumları, tütsüleri, törenselleri katolik kilisesine oldukça benzer. Oysa dogma (inanç ilkeleri) açısından Budizm, Hıristiyanlıktan çok farklıdır. Budizmin yolu, inanç yolu değil, bilgi ve aydınlanma yoludur. Budizmin esenlik yolu, ülküsü, kişinin kendini bilmesi, yenilemesi, geliştirmesidir. Amaç, sonsuz bir hayat (varlık) değil, evrim ve gelişmenin son aşaması olan Nirvana'ya (Japoncası: Nehan'a), yani hiçliğe, hiçliğin kararlı, değişmez mutluluğuna ulaşmaktır. Budist mabetlere "Pagoda" denir. "Vihara" ise daha büyük yapılara verilen isimdir. Buda'dan sonra ortaya çıkan iki büyük yorum iki yaygın mezhebin doğuşuna sebep olmuştur. Güney Budizm'i olarak da isimlendirilen ve ferdi kurtuluşu ön plana çıkaran Srilanka, Birmanya, Laos, Tayland ve Vietnam çevresinde Budizm'e *Hinayana Budizm*'i denir. Kuzey Budizm'i de denilen ve toplu kurtuluşu benimseyen, Tibet, Çin, Japonya, Kore çevrelerinde yaygın olan Budizm'e ise *Mahayana Budizm*'i denir (Aras, 2012: 139). Japonya'nın Asya'dan aldıkları diğer öğretiler, Konfüçyüs ve Tao öğretileridir.

Budacılık adı verilen din, dünyaya MÖ 6. yüzyılın ikinci yarısında Hindistan'ın Nepal yöresinden yayılmaya başlamıştır. Budizm, MS 6. yüzyılda, Hint'ten, Çin-Hint'ine, Çin'e ve Kore üzerinden Japonya'ya ulaşmıştır. Nihongi'nin verdiği bilgilere bakacak olursak Budizm'in Japonya'daki başlangıcı için 552 yılını kabul etmeliyiz. Zira o sene Koreli Paekche Devletinin kralı, Yamato sarayına altınla kaplı bir Buda heykeli ve Budizm yazıları göndermiştir (Naumann, 2005: 23). Budizm, Heian ve Kamakura dönemleri boyunca adalara yayılmış ve benimsenmiştir. İkinci bir sanat ve kültür akımı olarak gelen Zen Budizm ile yeni güçler kazanmıştır. Tokugava (Edo) döneminde devletin resmi dini olmuştur. Meici yenilemesi Budizm'in yerine yeni bir "Devlet Şintô"su koymak istemiş ama tam olarak başaramamıştır (Güvenç, 1983: 106). Budizm, 12. yüzyıla kadar yalnızca aristokratlar arasında yaygındı ve 13. yüzyılda halk tarafından benimsenmeye başlandı. 13. yüzyılda Samuraylar arasında da Zen Budizmi yayıldı.

Bozkurt Güvenç, 1977 yılında yaptığı Japonya gezisi sırasında şöyle bir olaya şahit olduğunu söyler: Nara dolaylarında otobüsle yapılan bir "Kültür Gezisi" sırasında, Ortadoğulu Müslüman bir konuk, gezi grubuna Şintô ile Buda ayrımını açıklayan rehber hanıma "Siz Şintoist misiniz yoksa Budist mi?" diye sorar. Genç hanım hiç düşünmeden şöyle yanıtlar: "Biz Japonlar, Şintô doğar, Budist ölürüz; yılda iki kez de Hıristiyanların Noel'i gibi hediye alıp veririz. İslâm'dan da bir şeyler öğrenmeye hazırız." (Güvenç, 1983: 104). Japon Budizm'i, dünyanın geri kalanından çok daha farklı niteliklere ve anlayışa sahiptir. Her şeyde olduğu gibi Japonlar Budizmi de Japonlaştırmış ve kendilerine özgü bir yorum katmışlardır.

Japon Budizmi, daha ilk yüzyıllardan başlayarak geleneksel halk dininin inanç ve uygulamalarıyla uzlaşmak; varlığını sürdürmek için de belli toplumsal işlevlerde uzmanlaşmak durumunda kalmıştır. Bugünkü Japon Budizm'inin en anlamlı toplumsal işlevleri: (a) cenaze kaldırmak ve (b) ölü ruhunu anma (Obon, urabon) törenleri düzenlemektir, denebilir (Güvenç, 1983: 107). Obon; şamanizm, atalara tapkı, Afrika sanatı yalınlığı ve Katolik ayinleri karışımıdır ama kurgu ve yapım Japon'dur. Ağustos ayının ortasında ailenin tüm ölmüş üyelerinin ruhlarının bir haftalığına evlerine döndüklerine inanılır. Bu ruhların festivalinde baba evine ziyarete gidilir. Budist rahibe sutra okutulur. Japonlar, Budist inancına göre ölülerini yakarlar ve ölümlere Budist rahipler tarafından Budist isimler verilir. Bu isimler için yüksek ücret ödenir.

Japonlar için Buda, üstün insan olarak kami (Şintoist kutsal ruh) ile özdeştir. Buna karşılık, Tanrıça Amaterasu yüksek bir Omikami'dir, ama insanca duygu ve tutkuların bütünüyle arınmış değildir (Güvenç, 1983: 100). Şintô, çoğu zaman bu dünyanın sevinçli işlerine, Budizm ise daha çok "öteki dünya"nın kederli işlerine yöneliktir. Japonlar için yeni olan Budizm, hâkim din olan Şinto ile kaynaştırılmıştır. Böylece Şintô ilahları dosdoğru Buda'nın görünümleri olarak kabul edilmiştir ve her iki dine inananların da onlara tapınması mümkün hâle getirilmiştir. Örneğin, tanrı Haçiman'a bugün hâlâ hem kami, hem de Buda olarak tapılır ve aslında çok az kimse onun hangi dinden geldiğini bilir. Ama Japon halkının çoğunlukla hem Şintôcu, hem de Budist olması nedeniyle, bu sorunun artık bir anlamı yoktur.

Budizm ilk kez Japonya'ya girdiğinde, insanlar kendi Şintô tanrılarının gazabına uğramaktan korkmuştu. Onları ürküten başka şey Çin'e bağımlı bir devlet hâline gelmekti. Budizm'e karşı koymak amacıyla, o zamana kadar bütünleşik bir doktrinden ve herhangi bir yazılı kaynaktan yoksun olan Şintô dinini sadeleştirme yoluna gidildi. Şintô ibadeti bölgeden bölgeye büyük değişkenlik göstermekteydi. Budist sanat eserlerindeki ihtişamın verdiği ilhamla, Şintô ilahlarının sanatsal tasvirlerini yaratma girişimleri de başladı. Öte yandan, Şintô ibadetini yerine getirmek üzere sistematik olarak mabetler kuruldu (NTV Mitoloji, Başvuru Kitabı, 2009: 349).

Zen, Japon Budizminin belli başlı kollarından biridir. 1. yüzyılda Hindistan'dan Çin'e gelmiş, 8. yüzyıldan sonra büyük gelişme göstermiştir. Japonya'ya 12. yüzyılda gelmiştir. Japonya'ya varışından hemen sonra Zen Budizm, Samuray yaşamı ile yakından özdeşleşmiştir. Zen, Samuray'a hem ahlak hem de felsefe yönünden arka çıkmıştır. Bir din olarak Zen, geri dönüşe izin vermez: Buyrulan yapılacak, başlanan bitirilecektir. Zen felsefesi,

yaşamla ölümü birbirinden ayırmaz. Yaşamla ölüm arasında ayırım da gütmez. Zen bir irade dinidir (Güvenç, 1983: 155).

Zen yolcuları *Satori* adını verdikleri bir aydınlığı ararlar. Akılcılığı, kavramlaştırmayı, biçimsel akıl yürütmeyi yadsır, sezgisel bilgiyi en üstün sayarlar. Meditasyon Zen'in temelidir (*Zazen*). Zen'e Meditasyon Budizmi de denir. Ayinler, Buda'ya tapınmalar, sutra çalışmaları yoktur. Aydınlanmaya ulaşmanın tek yolu meditasyondur. Zen; Samuray ruhunun, çay seremonisinin, ikebananın, Japon yaşam biçiminin belkemiğini oluşturur.

Budizmin Japonya'ya gelişiyle Buda bir Kami özelliği kazanmış ve Şintô tanrılarıyla özdeşleştirilmiştir. Ayrıca, Budizm salt kendisi olarak da en az Şintô kadar mitik bir temele sahiptir. Buda, Joseph Campbell'ın *Monomit*'ine birebir uyan bir karakterdir. Buda'nın yolculuğu: 1) Ayrılma ya da yola çıkma, 2) Erginlenmenin sınavları ve zaferleri, 3) Dönüş ve toplumla yeniden kaynaşma aşamalarından geçer. Buda'nın bu döngüsel macerası, semboller, mitik ve efsanevi yaratıklar, büyü, ritüel vb. öğelerle donatılmıştır. Örneğin, Aydınlanma Ağacı (Bo Ağacı) altındaki Buda, çok eskilere uzanan arketip bir Dünya Kurtarıcısı ve Dünya Ağacı motifi çevresindeki benzer figürlerden biridir.

### 3.2.3.2. Milli Din Şintoizm / Tanrıların Yolu

Şintoizm Japon milli dinidir. Şintô kelimesi "Tanrıların Yolu" demektir. Japonlar'ın en eski dönemlerden itibaren sahip oldukları mitik inançlarının reforme edilmesi ile ortaya çıkmıştır. Ülkedeki Budizm ve Konfüçyüsçülük ile Japonya'nın en eski ve yerli inancı Şintoizm kaynaşmış durumdadır. Bu birliktelik "halk dini" olarak ele alınabilir. Şintoizm'in ayrıntılarına geçmeden önce şöyle bir hatırlatma yapılmalıdır: Japonlar için "Şintoist yaşar, Budist ölür" denilir. Çünkü düğün törenleri Şintô, cenaze törenleri Budist geleneklere göre yapılmaktadır.

1870 – 1940 arasında Şintô devlet dini olmuştur. Budacılık, Hıristiyanlık ve İslam'dan farklı olarak Şintoizm'in ne Gautama, İsa Mesih veya Muhammed gibi bir kurucusu; ne de Budacı sutralar, İncil ya da Kur'an gibi kutsal metinleri vardır (Ono, 2004: 14-15). Kutsal metin olmaya en yakın olanlar Kojiki ve Nihongi'dir. Kutsal metin olarak değerlendirilemese de Şintoizm hakkında bilgi edinilebilen kadim kaynaklardır. Kojiki, dünyanın yaratılışından 628 yılına kadarki Japonya'nın tarihinin anlatıldığı eser sözlü iken 712 yılında yazıya geçirilmiştir ve üç cilttir. Nihongi ise, bir nevî Kojiki'nin yorumudur. En eski tarihli resmi metin olma özelliğine sahiptir. Japonya'nın resmi tarihidir. Devlet hizmetlerinde görev

alanların uyması gereken kurallar, törenler ve bayramlar, mabetler ve ayinlerden bahsedilen otuz ciltlik eser 720 yılında tamamlanmıştır (Aras, 2012:144).

Şintô, Tanrılar Yolu, bir tür çok (ya da tüm) tanrıcılık (politeizm ve panteizm) yoludur. Yalnızca belli sayıda tanrılardan oluşan tek bir tapınak değil, toplumun, soyun ölmüşlerini içini alan geniş bir tarih birikimidir (Güvenç, 1983).

Şintoizm’de tanrıların kendileri, insanın üzerinde yer alan varlıklar olarak görünürler. Fakat en yüce ilahlar bile her şeyi bilmediği gibi, her şeye kadir veya mekândan bağımsız ve her yerde mevcut değildirler. Dikkati kendi üzerlerine çekebilmek, kült saygınlığını elde edebilmek ve arazi ve kült mekânlarına kadar uygun sunuşlar elde edebilmek için, insanlara bela, salgın hastalıklar, doğal afetler getirirler. Sözelimi Yahudi-Hıristiyan geleneğinin her şeye gücü yeten tanrısı gibi bir nitelik taşımazlar. İnsanlara talih ve mutluluğun yanı sıra uğursuzluk getirdiklerine inanılan yüce varlıklar ya da güçler olarak anlaşılması gerekir. Tanrısal öfkelerini üzerine çeken insanlar, ilahların iradesini kehanetlerle veya rüyada araştırmak zorunda kalırlar. Ancak tanrıların ne yapacağı hiç mi hiç belli olmadığı için, daha en başta kurbanlar ve tapınmayla gönüllerini almak ve keyiflerinin yerine gelmesini sağlamak yararlı olmaktadır (Naumann, 2005: 26). Örneğin; en büyük tanrı Güneş Tanrıçası Amaterasu’dur. Bu sebeple, Güneş’in doğuşunu izlemek bir Şintoist’in en önemli dini görevidir. Bugün bile Japonlar ülkelerini “tanrılar diyarı” diye anmaktadırlar. Tanrılara ilişkin efsaneler ve eski menkıbeler tüm Japon halkının belleğinde köklü bir yer tutmaktadır. Örneğin, tanrıça İzanami, tanrı İzanagi, sert mizaçlı tanrı Susanô vb. ile ilgili efsaneleri herkes daha çocukken öğrenir. Japon halkının yüzde 84’e varan kesimi, hayatını Şintô kelimesinin direkt çevirisiyle “tanrıların yolu”na göre yaşar (NTV Mitoloji, 2009: 348).

Şintoizm’de geleneksel animist anlayışın tesiri ile ruhlar büyük öneme sahiptir. Ruhlar “kami” olarak ifade edilir. Kami, insanın kavrayabileceği en üstün varlık demektir. Şintoizm’de “kami” kelimesi tanrı ve ruhlar için kullanılır. Japonya’da tanrıların sayısı milyonlarla ifade edilir. Dağ, ırmak, ağaç, gök gürültüsü, rüzgâr ve ateş ilahları olduğu gibi her çeşit meslek sahibinin de ilahı vardır. Hemen her nesne bir ilaha bağlanmıştır. Kamiler gök tanrıları (amat-sukami) ve yer tanrıları (kunit-sukami) olarak ikiye ayrılır. Budizm’in Japonya’ya girişiyle birlikte, kamiler birer insan gibi tasvir edilmeye başlanmıştır ve üçe ayrılmıştır: Doğa kamileri, koruyucu kamiler ve Japon imparatorlarının ata ruhları (NTV Mitoloji, 2009: 356). Şintô’ya göre, ruh insanın ölümünden sonra yaşantısını devam ettirir. Ata ruhları yakınlarını kollama ve gözetmeye devam ederler. Ölen herkes kami olur. Fakat her

ruh tanrı olmaz. Örneğin, ünlü bir asker ölünce savaş kamisi, ünlü bir ozan şiir kamisi, İmparator Meici İmparatorların kamisi olur. Her Japon kami olmak yolunda ilerleyen ve kami soyundan gelen biridir.

Ruhların dünyada var olduğu ve dolaştığı yolundaki geleneksel Japon inancı hem atalara karşı saygıyı hem de geri gelebilecekleri korkusunu yaratmıştır. Düzgün gömülmeyen ya da öbür dünyaya yolculukta aksiliklerle karşılaşan ölümlerin yaşayan insanlara uğursuzluk getirecek huzursuz ruhlar olarak yeryüzüne döndükleri söylenir.

İmparator, Güneş Tanrıçasının torunu ve dünyanın ilahıdır. Efsaneler tanrıların dünya üzerindeki egemenliği Amaterasu'nun torununa, yani imparatorluğun kurucusu ve Japonya'nın ilk hükümdarı olarak bilinen İmparator Cimmu'ya devredişini açıklar. Japon imparatorlarının otoritesinin bu şekilde tanrısal kökenle meşrulaştırılması sonraki dönemde çok kapsamlı sonuçlar doğurmuştur. Modern çağda imparatoru Amaterasu'nun torunu sayan bu yaklaşım Japonya'da aşırı milliyetçiliğe ve tanrısal kökeninden dolayı Japon halkının diğer tüm halklardan daha üstün olduğu anlayışına temel oluşturmuştur. Bu varsayım ülkeyi İkinci Dünya Savaşı'na sürüklemişti. İmparator tanrısal statüsünden ancak 1946'da vazgeçti. Günümüzde Şintô dini artık siyasal emellere hizmet etmemektedir ve tanrılara tapınma dinin yeniden ana amacı haline gelmiştir (NTV Mitoloji, 2009: 350). Günümüzde artık devletin başı konumunu taşımayan imparatorun yetki alanı temsili görevlerle ve pirinç ekimi başlatma gibi törenlerle sınırlıdır.

Tam olarak kimlerin ya da nelerin kami sayıldığını belirlemek çok güçtür. Mitolojide kamiler genellikle hayvan, bitki ve doğal olgu, ayrıca insan ve hastalık görünümündeki iyilik ve kötülük kuvvetleri olarak tasvir edilir. Hepsinin doğaüstü güçler taşıdığına inanılmakla birlikte, mutlaka her şeye gücü yeten, her şeyi bilen ya da ölümsüz olmaları gerekmez (NTV Mitoloji, 2009: 356).

Genel anlamda Şintô, dini inançtan daha fazlasıdır. On iki bin yıldan uzun süredir Japon halkının yolunun ayrılmaz bir parçası haline gelen davranışların, fikirlerin ve işleri hallediş biçimlerinin bir karışımıdır. Genel ilke şudur: Kamilerin ve ataların sağladığı lütuf ve nimetlere şükran; dünyaya ve öteki insanlara hizmet; kamilerin ruhunu kucaklayarak uyumlu bir hayat, dolayısıyla ulusun başarısı. Öyleyse Şintô hem kamilere kişisel bir inançtır hem de kamilerin iradesine uygun bir komünal-toplumsal hayat tarzıdır. Kamiler Çağı, yani mitik çağ, Şintô'da günlük hayat ve ibadetin düzenine esas teşkil eder. Kamilerden üçü çok aziz tutulmaktadır: Güneş Tanrıçası, Amaterasu Omikami, yani Göğün Yüksek Düzlüğü'nün



kamisi; yeryüzünden sorumlu erkek kardeşi Susanô; ve karanlıkların kamisi olan Ay Tanrıçası (Tsuki-yomi-no-mikoto) (Ono; 2004: 15-16).

Şintoizm’de dünya gök, yer ve yer altı (yomi) olmak üzere üç tabakadan meydana gelmiştir. Tanrılar bu tabakalardan gök ve yerde bulunurken yer altında ölümler ve devlerin bulunduğu inanılır. Şintoistlere göre Japonya’daki adalar Tanrılarının evliliği (İzanagi-İzanami) ile oluşmuştur.

Şintô evrensel doğası ve mitik yapısıyla diğer dinlerden çok farklıdır. Japon âdetleri ve düşünüş tarzıyla iç içe geçmiştir. Bu açıdan, Japon kültürünü bilmeyen birine çok yabancı gelebilecek Şintô’yu daha anlaşılabilir kılmak için ibadetler, festivaller, tapınaklar, kami ve tanrı anlayışı açısından alt başlıklar altında incelenmesi tercih edilmiştir. Öncelikle büyük Şintô tanrılarını tanımak yerinde olacaktır.

### 3.2.3.2.1. Büyük Japon Tanrıları

Bu bölümde genel olarak Japonların en çok tapındığı, adak adadığı, dua ettiği tanrılar ve ilahi yaratıklar tanıtılacaktır. Ayrıca, mitolojide ve efsanelerdeki önemli kahramanlar da bu listeye alınmıştır.

*İzanagi* ve *İzanami*, gökyüzü ile yeryüzünün kaostan ayrışmasından sonra ortaya çıkan kardeş tanrılarının 8. çiftidirler. Gökyüzünün yüzen köprüsünden, tanrısal mücevherlerle süslü bir mızrakla okyanusu karıştırarak ilk kara parçalarını yarattıklarına inanılır. Japonya’ya oluşturan sekiz adayı ve Amaterasu, Susanô gibi önemli tanrıları yaratmışlardır.

*Amaterasu*, Şintô’nun kökeni kabul edilen *İzanagi*’nin yıkanma ve arınma işleminden (Japoncası *Harain*) doğan ilk tanrıdır. En önemli ve en büyük tanrıdır. Yaratılış ve Amaterasu söylencesinde öyküsü anlatılan Amaterasu, Şintoizm’in Güneş Tanrıçasıdır. Adı, Japonca’da “Parlak Gök” anlamına gelir. Kâinattaki yaratıcı erkeklik tanrısı olan babası *İzanagi*’nin sol gözünden doğar. Japon imparatorluk ailesinin, Amaterasu’nun soyundan geldiğine inanılır. Kendisine, Japonya’nın en önemli tapınağı olan İse Tapınağı’nda tapınılır. Amaterasu genel olarak başından çıkan hale benzeri ışınlarla (güneş ışınlarını işaret eder) ve elinde tuttuğu üç imparatorluk yadigârıyla betimlenir. Bunlar onun ruhunu (shintai) kapsadığı söylenen ayna; gücü belirten kılıç; güzelliği ve zenginliği simgeleyen mücevherlerdir.

*Tsukiyomi*, Şintoizm’e göre doğayı sembolize eden Ay Tanrıdır. En önemli üç tanrıdan birisidir. *İzanagi*’nin sağ gözünden doğmuştur. *Tsukuyomi*’nin cinsiyeti ile ilgili

olarak Kojiki ve Nihonshoki'de herhangi bir bilgi yoktur. Bu nedenle, son zamanlarda erkek tanrı olarak görülmektedir.

*Susanô*, Fırtına Tanrısı, üçüncü en büyük tanrıdır. İzanagi'nin arınma sırasında burnundan sümürmesiyle doğar. Amaterasu'nun erkek kardeşi olup, mitolojide onunla birlikte Japonya'nın gücünü simgeleyen bir ikili olarak gösterilir. Denizler, Fırtına Tanrısı Susanô'nun yönetimi altındaydı. Susanô kız kardeşi Amaterasu'nun sarayında taşkın davranışlarda bulunmuş ve bu nedenle cennetten kovulmuştu. Susanô, gökyüzünden kovulduktan sonra insanlarla birlikte yaşar. İnsanlara tarımı öğretir ve birçok kültürel atılıma öncülük eder. Daha sonra Susanô'nun damadı Ōkuninushi bütün ülkenin Tanrısı olur. Amaterasu'nun torunu Ninigi ile ülkeyi paylaşır. Dinsel işlerin yönetiminden Ōkuninushi, siyasal işlerden de Ninigi sorumlu olur. Susanô, kritik bir tanrıdır. Yıkıcı özelliğiyle, önce dünyevi yaşamı yok eder. Işığa, aya ve güneşe ölüm getirir. Sürgüne gönderilir. Daha sonra ise gözyaşlarını, tükürüğünü ve sümüğünü kefaret olarak verip söz konusu doğaya yeniden hayat bahşetmek durumundadır. Susanô önce kötücül bir tanrı iken, sonraları olumlu özellikler kazanmıştır. Yıkıcı doğasıyla kızgınlık anında dünyayı kasıp kavurarak, nehirlerin kurummasına ve bitkilerin solmasına yol açarken, diğer yönüyle insanlara kültürü götürür.

*İnari*, Şintoizm dininin Pirinç Tanrısıdır. Tapınaklarının iki tilki tarafından korunmasından ötürü halk arasında tilkinin, İnari'nin avatarı olduğu inancı yaygındır (Korkmaz, 2009: 691). Aynı zamanda bereket kamisidir. İnari hem dişi hem de erkek ilahdır. Başakların ve tarımın tanrı ve tanrıçasıdır. İnari en çok saygı duyulan Japon tanrılarından biridir. Sanat eserlerinde bereket kamisi kimliğiyle bir kadın olarak gösterilirken, pirinç tanrısı kimliğiyle bir erkek olarak tasvir edilir. Şintocular günümüzde İnari'nin ara sıra kırmızı tasmalar takılan iki beyaz tilkinin koruduğu birçok mabedini ziyaret eder. Onlara saki olarak bilinen pirinç rakısı sunulur (NTV Mitoloji, 2009: 357).

*Ōkuninushi*'nin adı "ülkenin büyük efendisi" anlamına gelir. Bir yaratıcı tanrı olarak da tapınıldığı İzumo ülkesindeki destanların kahramanıdır. Daha sonraları Japon ulusal efsanelerine katılmıştır. Hekimlik, büyü ve tarım tanrısı olduğuna inanılır. Tasvirlerinde çoğu kez *İnaba Tavşanı* olarak bilinen bir beyaz tavşanla birlikte görülür. Ōkuninushi, aynı zamanda Fırtına Tanrısı Susanô'nun damadıdır. Ōkuninushi'ye tapınılan İzumo mabedi hâlâ en önemli Şintô mabetlerinden biridir. Ōkuninushi'nin ülkesine hükmetmeden önce birçok cesaret sınavından geçmesi gerekir. Sayıları 80'i bulan muzır erkek kardeşleriyle, ayrıca kızı Suseri-hime'yle evlenmesine karşı çıkan Susanô'yla sürekli kavga eder. İki defa öldüğü ve

tanrılarca tekrar hayata döndürüldüğü sayısız maceranın ardından, Susanô'nun gözüne girmeyi başarır. Onun yardımıyla kardeşlerini kontrol altına alır ve böylece İzumo'ya hâkim olur (NTV Mitoloji, 2009: 362).

*Dōsojin*, Kantō ve komşu bölgelerinde yaygın olarak tapınılan bir Şinto tanrısının genel ismidir. Dōsojinlerin sınırların hamisi olduğuna, o bölgede yaşayanları ve yolcuları hastalıklardan, afetlerden ve kötü ruhlardan koruduklarına inanılır. Genellikler büyük kaya veya bazen de direkler üzerine oyulmuş bir çift halinde betimlenirler.

*Chimata-no-kami* ise, kavşakların, anayolların ve patikaların Tanrısıdır.

*Fujin* - (*Ryobu*), Shinto inancına göre rüzgâr Tanrısı. Omzunda bir rüzgâr çuvalı taşıyan, leopar derili, korkunç ve siyah bir şeytan olarak ortaya çıkardı.

*Fudo* - (*Fudo-Myoo*); Ateş, bilgelik ve astroloji Tanrısı, insanların koruyucusudur. Ateş tarafından sarılmış, bir elinde kılıç diğerinde ise bir ip taşıyan, çirkin, yaşlı bir adam olarak resmedilir.

*Gekka-o*; Evlilik Tanrısıdır. Âşıkları kırmızı ipekten bir iplikle birbirlerine bağlardı.

*Gongen*; Japon dağ Tanrısıdır. Ruhu yeniden vücut bularak insanların içlerinde yaşar. Shinto inancına göre Buddha enkarnasyonudur. Dağ tırmanıcıları onun bilgeliğini ele geçirebileceklerine inanırlardı.

### 3.2.3.2.2. Şintô Kamileri

Kami Şintoizm'e özgü bir kavram olup karmaşık bir yapıya sahiptir. Daha önce "kami" kelimesinin hem tanrı hem de ruhlar için kullanıldığını söylemiştik. Bazı kamiler yerel (lokal) olup, sadece belirli bir yerin ruhu veya koruyucusuyken, diğerleri büyük doğal oluşumları, nesnelere ve işlemleri temsil ederler. Örneğin, Amaterasu, Susanô ve diğer büyük Japon tanrıları da birer kamidir; ancak "Omi-kami" denilen üstün kamilerdir.

Kami kavramını Japonca'dan başka bir dile, birebir ve tam karşılığını bularak çevirmenin imkânı yoktur. Kelime tanrı ya da ruh olarak tercüme edilebilse de, bu kelimelerin hiçbiri kavramı tam olarak karşılamaz. "Kami" nin "hayat için önemli olan, rüzgâr, yağmur, ağaç, dağ, ırmak ve bereket gibi konsept ve şeylerin şeklini alan kutsal ruhlar"ı tanımlamak için kullanıldığı söylenebilir. Kamilerin sayıları 8 milyondan 88 milyona kadar değişmektedir. İnançlara göre tüm bu ilahların iki yönü vardır: biri yumuşak, müşfik; diğeri şiddetli, sert...

Kami inancıyla günlük hayat o kadar iç içe geçmiştir ki artık Japonlar için sıradanlaşmıştır. Örneğin; Kami-kaze, Tanrı rüzgârı (Tanrı yeli) ya da soluğu denen fırtınalardır. Ama aynı zamanda Japon pilotlarına da verilen addır. Bu günlük hayat ile kamilerin ne kadar bütünleşik olduğuna iyi bir örnektir. Mutfak kamisi, Kuyu (Çeşme) kamisi ve Tuvalet kamisi bile vardır. Adını taşıdıkları yerin temizliğini sağladıklarına inanılır.

Şintô'ya göre, ruh insanın ölümünden sonra yaşantısını devam ettirir. Ata ruhları yakınlarını kollama ve gözetmeye devam ederler. Akrabaların ölen kişinin ruhuna diğer tarafa (yani öbür dünyaya) gidiş yolunu göstermesi gerektiği düşüncesi Japonya'da özellikle etkilidir. Ölen herkes kami olur. Fakat her ruh tanrı olamaz.

Kişi, dış dünyanın bütün insan ve kami'leriyle "giri" ilişkisine girmek (onlara bağlanmak) zorunda değildir. Ama eğer bir kez girmişse, bu ilişkiyi sürdürmeye çalışmalıdır. Sürdürmezse, bu davranışı bir tür sözünden dönmek, yemininden caymak gibi yorumlanabilir. Giri ilişkisi, düzenli ziyaretler yapmayı ve hediyeler sunmayı gerektirir. En önemli kamilere mabetlerde tapınılır. Özel günlerde kamiler şenlikli alaylarına katılmalarını sağlamak amacıyla *mikoşi* denen portatif mabetlerde taşınarak sokaklarda dolaştırılır. Kami adı verilen bu ruhların, tabiatın tamamını idare ettiği gibi kendilerine saygıda bulunulduğu zaman "iyicil", saygıda kusur edildiği takdirde de "kötücül" olduklarına inanılmaktadır. Birçok kötü ruhun kılık değiştirme kabiliyeti vardır.

Her bölgenin kendine ait tapınağında, kendine ait en az bir kami'si vardır ve bu kami'ler kavram ya da ritüel olarak başka bölgelerdeki kami'ler ile bağlantı içerisinde olabilir. Söz konusu tapınaklarda birtakım festivaller gerçekleştirilir ve bu festivaller, bölge halkının ortak kimliğine vurgu yapar.

Ayrıca, *Muenbotoke*, yani evlatları olmayan Budalar olarak isimlendirilen, gezgin bir ruh sınıfı vardır. Bunlar tapacak kimsesi ya da şiddetle ve zamansız ölenlerin ruhlarıdır. Nitekim sayısız nôh ve kabuki dramlarına zengin malzeme sağlamıştır (Aşkalli ve Kaplan, 2004: 46).

Kami kavramıyla ilgili tam olarak anlaşılamayan birçok nokta bulunmaktadır. Japon halkının kendisinin de kamiler hakkında net bir fikri yoktur. Bir Japon olarak bilinçlerinin derinliklerinde, sezgisel olarak kamilerin farkındalar ve onlarla doğrudan, kavramsal veya dinsel olarak belirli bir kami fikri oluşturmaksızın iletişim kurmaktadır. Bu yüzden, doğası gereği belirsiz olanı açık ve anlaşılır kılmak imkânsızdır. Bu anlamda bizim için bir gizem

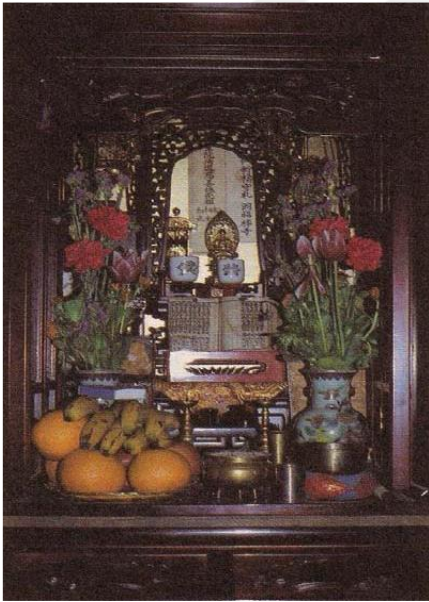
olan bu halk inançlarını ve Japon çoktanrıcılığını çözdükten sonra Japon kültürü ve töresi biraz olsun aydınlığa kavuşabilir.

### 3.2.3.2.3. Festivaller ve Tapınaklar

*“Gözlerimiz bazı kirlilikler görebilir, ancak zihnimize temiz olmayan şeyleri görmesi için izin vermeyelim. Kulaklarımız bazı kirlilikler duyabilir, ancak zihnimize temiz olmayan şeyleri duyması için izin vermeyelim.”*

*Yaygın Bir Şinto Duası<sup>6</sup>*

Bu bölümde Japonlar için önemli olan dini bayramlar, festivaller ve ibadet ettikleri ya da kültürel önem atfettikleri tapınaklar tanıtılacaktır. İlerideki bölümlerde analiz edilecek olan Akira Kurosawa filmlerinde de karşılaşacağımız bu bayram ve festivaller, günümüzde hâlâ kutlanmaktadır. Japon dinî bayramlar, genel dinî bayramlar ve yerel dinî bayramlar olarak sınıflandırılabilir. Dolayısıyla, Japonların Şintô inancında pek çok özel gün ve festival vardır. Bu incelemede bunların hepsinden bahsedilemeyeceği için sadece çözümlemesi yapılacak olan filmlerde geçen festival ve bayramlar ele alınmıştır.



Resim 2 . Butsudan ve Kamidana

**Kaynak:** Şenavcu, 2006: 112

Festivaller ve tapınaklara geçmeden önce kişisel ibadetlerden bahsetmek yerinde olacaktır. Günlük dua Japonlar için çok önemlidir. Sabah erken saatlerde, yıkanmış, traş olmuş, temiz giyinmiş olarak *Butsudan* (Japon'ların evlerinde Tanrılara çiçek ve yiyecekler sunarak onlara taptıkları ve dua ettikleri köşeler) önünde saygı ile eğilir, iki kez el çırpılır ve dua edilir. *Bosatsu*, Buda'nın geçmiş, gelecek yahut şimdiki zamandaki görünümüne verilen addır. Bodhisatva'nın Japoncasıdır da denebilir. *Butsu* ise, Japonya'da Buda'ya verilen adlardan biridir. Butsudan'da her zaman taze meyve ve çiçek bulundurulur. Ayrıca bu köşede *kamidana* (kami raf) denilen, içinde bazen aileden ölmüş bir bireyin küllerinin bir kısmının da bulunduğu bir raf bulunmaktadır. Ataya tapım, Buda rafi ile bütünleşmiş de olsa Buda töreninden çok Şintô, geleneksel halk töresine uygundur. Dua ile ailenin ölmüşlerinden aileye yardımcı olması dilenmektedir. Karanlık olunca butsudan'ın da

<sup>6</sup> Sivananda, Sri Swami: "Shintoism", <http://www.dlshq.org/religions/shintoism.htm> (Erişim: 20.10.2015)

ışıkları yakılır. Misafir eve gelince önce bu küçük evin önüne gider, çanı çalar, gaşho pozisyonu (eller göğüste) ile selam verir, getirdiği hediye buraya bırakır. Anne baba ölünce butsudun en büyük oğulun evine gider. Butsudun'da resim, tütsü, küçük mezar taşları da bulunur. Yeni ölenin arkasından bu köşede 24 saat sönmeden tütsü yakılır. Bu raflarda *Fudo* levhaları, küçük tanrıların adları, ikonları, simgeleri de bulunur (Kavrakoğlu, 2013).

*Matsuri*, Japocada bayram, tören, kutlama, kamiye hizmet etme, kami çağırma ve onun önünde boyun eğme gibi anlamlara gelmektedir. Japon hayatındaki 80 bin ya da 8 milyon tanrıdan, önemli birisinin sayılıp okunması, anılıp onurlandırılmasıdır (Ono, 1968). Örneğin, pirinç ekme zamanı ya da pirincin hasat edileceği dönemlerde yapılan törenler iyi bir hasat için pirinç tanrısına yapılan yakarıdır. Şintoizm kökenli dinî bayramları ifade ederken, *matsuri* kelimesi kullanılmaktadır. *Matsuri*, öylesine Japonlara özgü bir olaydır ki, Currie (1978: 20) adlı araştırmacı, "*Matsuri*'nin sırrını bütünüyle çözen, ruhunu kavrayan kişi Japonların dünya görüşünü de anlamış sayılır" demiştir.

Japonya'daki dinî bayramların ve festivallerin bir kısmı mabet ve evlerde, bir kısmı sadece evlerde, bir kısmı ise hem mabet, hem ev hem de caddelerde kutlanmaktadır. Kutlamalar dua etme, çeşitli sosyal etkinlikler ve birtakım sembolik uygulamalardan ibarettir. Kimonolar giyerek mabede gitmek, bayramların çoğunun vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir.

Şintô mabetlerine, "kaminin evi" anlamında *cinca* adı verilir. *Cinca*'da takdime sunmak, tütsü yakmak âdettir. En yaygın takdimeler; su, çiçek, *sakaki* ağacının dalları, yosun, kek, pirinç, sake, sebze ve meyvedir (Grapard, 1983: 130). Büyük *cinca*'ların arka tarafında kutsal eşyanın saklandığı ve mabedin kamisi tarafından kutsandığına inanılan küçük ev şeklindeki mekâna *cingu* denir. Buraya giriş çoğu zaman, ana binanın içindedir. Bu odaya sadece rahipler girebilir (Güvenç, 1983: 143). *Cingu*'da, Şintô geleneğinde tanrıların sembolleri sayılan ayna, mücevher ve kılıç gibi eşyalar bulunur. Fakat her tapınakta bu sayılanların tümü olmayabilir.

Bir Budist tapınağıyla bir Şintô tapınağını ayıran özellik, Şintô cinalarına yapılan kami ziyaretlerinin bu dünyadaki esenlik ve sevinçle, Budist pagodalarında ölüye yapılan duanın ise öteki dünyadaki huzur ve gönencele ilgili olduğunun düşünülmesidir. Pagodalarda daha çok cenazeler ve ölü duaları için gidilirken cinalara günlük dua için daha sık gidilir. Tapınaklar halkın kamilere olan inancının kendiliğinden tezahürleridir; tapınaklarda tertiplenen ayinler ve şenliklerse bu inancın en üst düzeydeki ifadesidir (Ono, 2004).

Tapınağa ibadete gelenler bir tahta kutuya madeni para atarak, bir çan çalarak ve ellerini çırparak ilahi varlıkların ilgisini çeker ya da onları uyandırır. Ardından kısa bir dua okurlar. Ayin sadece birkaç dakika sürer. Japonya'nın nerdeyse 100 bine varan mabetlerinin birinde, sabahleyin metroyla işe gitmeden önce veya günlük alışveriş gezisine kısa bir ara sırasında uğrayarak bu ayini yerine getiren insanlara sıkça rastlanabilir (NTV Mitoloji, 2009: 351).

Şintô mabetleri olan cincaların en ilginç özelliği, onun kutsallığının bir kanıtı olarak düşünülen *şintai*'lerdir. *Şintai* (tanrı-beden), özel bir bölgede saklanır ve mabedin en kutsal nesnesidir. Bu bir görsel figürden ziyade kaminin varlığını ve tapınılmaya hazır oluşunu yansıtan bir simgedir. *Şintai*, ilâhın varlığının keşfedildiği bir taş ya da bir nesne olabilir. Mabedin bu ana bölmesine sadece rahipler girebilir; burada kamilerin genellikle bir taş, ayna ya da kılıç biçiminde olan "makam"ı yer almaktadır (NTV Mitoloji, 2009) . Binayı tapınak kılan, *şintai* olarak adlandırılan bu kutsal nesne ve eşyalardır. İç bölmenin girişindeki iki kanatlı kapı, özel ayinler dışında daima kapalı ve kilitli tutulur; böylece kutsal imge korunur. Bu iç bölmenin önüne, üstüne sunular konulan masalar yerleştirilir. Bazen masanın iki yanında bayraklar ya da insan veya hayvan suretleri bulunur. Büyük tapınaklarda ok ve yay kuşanmış, kadim saray kıyafetleriyle oturmuş insan suretleri vb. kullanımı yaygındır (Ono, 2004: 31).

*Ayna*, her cinca ve cingû'da bulunur. Tanrıça Amaterasu'nun torunu Ninigi'ye verdiği üç kutsal simgeden birisi *Ayna*'dır (vd. kılıç, mücevher. bkz. 3.2.3.3. Mitik Semboller). *Ayna*, Amaterasu'nun *şintai*'sidir. Kutsal simgelere bakmak töreye uygun olmadığı için Kami evine girenler başlarını, gözlerini kaldırıp tanrıya bakmazlar. Ve tabii, bakmadıkları için Kami'yi göremezler (Güvenç, 1983: 102). Ancak, bazen aynalar, süs olarak da kullanılabilir ve görünür yerlere, örtülmeden konulur. Bunlara, bakmakta bir sakınca yoktur, çünkü bir kamiyi simgelememektedir (Ono, 2004).



Resim 3. Gohei

**Kaynak:**

<http://www.greenshinto.com/wp/2012/03/08/gohei/> (Erişim: 23.10.2015)

*Simgesel sunu-Gohei*; iki yanına zikzak biçimli katlanmış kâğıt şeritler asılan bir çubuktan oluşan ve iç odanın kapısı önünde merkezi bir yere konulan *Gohei* simgesel bir sunu olmanın yanında tapınaktaki kaminin varlığına delalet eden diğer bir işarettir. Genellikle sadece bir gohei olur ve kâğıdının rengi de beyazdır. Fakat birden fazla kamisi olan tapınaklarda her kami için birer tane gohei bulunur. Kâğıdın rengi bazen altın, gümüş veya koyu mavi olabilir; hatta zaman zaman kâğıt yerine metal veya kumaş kullanıldığı da olur. Çizik kenarlarına kâğıt iliştirilen bu çubukların, tapınaklarda aynı şekilde kumaşın sunu olarak verildiği günlerden kalma olduğuna inanılmaktadır (Ono, 2004:34).

Tapınakların içinde bulunan bir diğer kutsal simge *Haraiguşi* denen *Arınma Değneği*'dir. Uzunlamasına birçok kâğıt, birkaç da keten şeritten oluşur. Ayin sırasında değnek, içine yerleştirilmiş olduğu kaideden alınır ve bu işlemi yapan rahip, arındırılacak kişi veya nesneye yüzünü dönerek önce sol, sonra sağ, ardından da tekrar sol omzu üzerinden değneği sallar (bu arada değnek ilginç şekiller alarak açılır). Bazen böyle bir değneğin yerine kutsal sakaki ağacının ince bir dalı da kullanılabilir (Ono, 2004: 34- 35).



Resim 4. Tokyo 'da Senso-ji, Asakusa Kanon Tapınağı'na girişte torii (kapı) ve şimenava (ip).

**Kaynak:** <http://blog.kavrakoglu.com/japonya-11-sintoizm-2/> (Erişim: 23.10.2015)



Tapınakların bir diğeri özelliği *torii*'dir. *Torii*, bir çift kirişten yapılmış bir kapıdır ve kutsal mekâna girişin işaretidir. Çoğu kez parlak kırmızıya boyanır ve kutsal mekâna geçişi belirtecek bir görsel çarpıcılık taşır. Şintô'nun ikonu bu kapıdır. Üstte daima iki yatay hat vardır. *Şimenava* adı verilen, pirinç sapından örülmüş ip kutsal olanla olmayanı ayırmak için bu girişlerin üzerine asılır. Sadece mabetlere değil, kötülüğü, hastalığı uzak tutmak amacıyla ev kapılarının üstüne de asılır.

“Kendisini torii ile özdeşleştiren Japonlar, şimenava simgesini evlerin ve cinaların kapısına asmakla, bu iki yeri de kutsallığın simgesi yapmışlardır. Böylece, şimenava ve torii yalnızca Şintô (tanrılar yolu) nun değil, Japon kültürünün ve Tarih Birliğinin de simgesi olmuştur” (Güvenç, 1983: 83).

Bir başka karakteristik özellik asıl mabet binasına girişin bir köprü üzerinden geçmesidir. Ziyaretçiler köprüyü aştıktan sonra bir çeşmede arınır. Tapınaklara giden bu yollar ve girişler heybetli heykellerle kuşatılmıştır: Ejderhalar, aslanlar, kılıçlarını çekmiş şeytan avcıları, dargın cüceler ve kanatlı boğalar gibi. Bunlar, eşik muhafızlarıdır.

Japonya'da en çok kutlanan festivallerden biri *Hina Matsuri*'dir. Hina Matsuri, kız çocuklarının mutlu ve sağlıklı bir yaşam sürmesini dilemek için her yıl 3 Mart'ta kutlanır. Bu festival için sergiledikleri minyatür bebeklerden dolayı “Bebek Festivali” de denir. Ayrıca “Şeftali Sezonu Bayramı” olarak da anılır. Küçük kız çocukları bulunan aileler, eski saray kostümü giymiş, bu festivale has minyatür bebekleri basamaklı bir rafta şeftali çiçekleri ile bir hafta boyunca sergilerler. Sergilenen minyatür bebeklerde; kral ve kraliçe, yardımcıları, hizmetkârları ve çalgıcılar figür edilir. Bebeklere pirinç krakerleri ve geleneksel yemekler sunulur. Bu festivali kutlamak için aileler evlerine akrabalarını davet eder.

Üçüncü ayın üçüncü gününde kutlanan bu kukla bayramında süs eşyaları olarak kullanılan şeftalilerin görevi, kötü ruhları kovmaktır. Bugün bile bir cenazeden döndüğünde, ölünün neden olduğu lekelenişin yok edilmesi için, evin girişine tuz serpilir. Bu durum, bir zamanlar bütün ailenin katlanmak zorunda kaldığı tuzlu su banyosunun, son bir emaresidir (Naumann, 2005: 93). Bu tuzlu su banyosunun kaynağı, İzanagi'nin yeraltından döndüğünde deniz suyuyla (deniz suyu da tuzludur) yıkanarak temizlenmesini temsil eder. Bu yıkanma sırasında sol gözünü yıkamasıyla Amaterasu, sağ gözünü yıkamasıyla Ay-tanrı, burnunu yıkamasıyla da Susanô'nun doğduğu hatırlanırsa bu ritüelin kutsallığı daha iyi anlaşılacaktır.

*Kodomo-no-hi* ise 5 Mayıs'ta kutlanan *Çocuklar Günü*'dür. Bugünün eski adı, *Tango no sekku* (Japon zambağı) imiş ve mevsimsel bir festival olarak kutlanırmış. Eskiden sadece erkek çocuklarına has bir festival olmasına rağmen günümüzde kız-erkek tüm çocuklar için kutlanmaktadır. Çocuklar gününde eskiden insanlar süsen çiçeğiyle kötü ruhları uzaklaştırdıklarına inanırlarmış. Erkek çocuğu olan aileler, dışarı *koinobori* denilen sazan balığı flaması asar ve savaşıcı miğferi ve zırhı sergilerler. Sazan balığı asmalarındaki sebep, sazan balığının güçlü akıntılara karşı iyi yüzen bir balık olmasıdır. Sazan, Japonya'da gücün, cesaretin ve azmin sembolüdür. Asılan flamalar, erkek çocuklarının başarılı, kendine güvenen güçlü çocuklar olduğunu sembolize etmektedir. Bambu direğin en üst tarafında renkli, büyükçe bir flama vardır, onun altındaki en büyük sazan balığı babayı temsil eder, onun altında anneyi temsil eden biraz daha küçükçe bir balık, onun altında ise erkek çocukları temsil eden küçük balıklar vardır (Kitamura, 2004: 95; Matsuda, 1998).

Japonlar bu bayramda, Hina Matsuri'de olduğu gibi, yine güç ve cesaretin sembolü olarak, evlerinin içinde oyuncak samuraylar, zırhlar, miğferler, ok, yay, kılıç ve insanları kötü ruhlardan koruduğuna inanılan kahraman *Kintaro*'nun sembolü bir oyuncak bebek sergilerler. Bebekler üç basamaklı bir platformda sergilenirler ve bu platforma dizilme şekli aynı zamanda toplumdaki hiyerarşiyi de göstermektedir. Çocuklar bu sergilenenler ile oynamaz, 5 Mayıs geçtikten sonra bir yıl sonraki Çocuklar Bayramı'nda sergilenmek üzere ortadan kaldırılırlar (Kitamura, 2004: 95).

*Tsukimi*, Japonya da kullanılan eski ay takvimine göre sekizinci ayın 15.günü kutlanan Dolunay Seyretme Festivali'dir. Bu tarih, günümüzde kullanılan takvimde 13 Eylül civarına denk gelmektedir. *Tsukimi*'nin kutlandığı günler, hasat mevsiminin bitiş günleri olması sebebiyle, kendilerine bol ürün verdiği için aya şükranlar sunulmakta, ayrıca yeni hasat mevsiminde de bol ürün vermesi için ay kamisine dua edilmektedir. Bu yüzden "Hasat Bayramı" da denilmektedir (Kitamura, 2004: 99; Matsuda, 1998).

*Şiçi-go-san*, Japoncada 7-5-3 anlamına gelmektedir. *Şiçi-go-san Festivali*'de 15 Kasım'da kutlanır. Aileler 3 ve 5 yaşlarındaki oğullarını ya da 3 ve 7 yaşlarındaki kızlarını Şintô tapınaklarına götürürler. Bu rakamların seçilmesinin iki sebebi vardır: Birincisi, Japonlara göre tek sayıların uğurlu sayılması ve kötü ruhları savuşturduğuna olan inançlarıdır. İkicisi ise, erkek çocuklarının *hakama* denilen geleneksel bir pantolon giyme töreni 5 yaşında, kız çocuklarının saçlarının uzamalarını serbest bırakmaları töreni 3 yaşında ve yine kız çocuklarının kimonolarındaki çocukluk kemerini (*obi*) bırakıp yetişkinlik kemeri takma

töreni 7 yaşında yapılmaktadır. Bunların hepsi ayrı ayrı günlerde değil, sadece belirlenmiş gün olan 15 Kasım'da yapılır. Ayrıca ülkede sosyal hayata katılma ve yetişkin kabul edilme yaşı da 7'dir (Matsuda, 1998) (Ayrıca bkz. Shichi-go-san, Britannica 2001 Deluxe Edition CD Rom ).

Japonlar, ayrıca her yıl 11 Şubat'ta soyu Güneş Tanrıçası Amaterasu'ya dayandığına inandıkları ilk insan-tanrı hükümdar Cimmu Tenno'nun MÖ 660'da imparatorluğu kurmasını kutlarlar (NTV Mitoloji, 2009: 368). Kyoto'da da 1895 yılından beri kutlanan Jidai Matsuri festivali yaklaşık 2000 kişinin katıldığı kostümlü bir parti gibidir. Festival katılımcıların Kyoto kraliyet sarayından hareketle Heian tapınağına yürümesi şeklinde gerçekleştirilir. Bu geniş çaplı kutlanan geleneksel festivaller haricinde daha az ses getiren etkinlikleri de vardır. Örneğin, savaşta yaşamını yitirenler, Yasukuni mabedinde özel bir törenle anılırlar (NTV Mitoloji, 2009: 370). Ya da Kyoto'nın küçük bir köyünde yapılan Kurama Ateş Festivali, 794 yılından beri yapılmaktadır ve festivalde yapılan tüm etkinlikler kötü ruhların insanların arasından uzaklaşması için ateşle yol gösterilmesi fikri çevresinde dönmektedir.<sup>7</sup>

### 3.2.3.3. Mitik Semboller

*“İnsan sembolleştirme eğilimiyle nesnelere ve formları bilinçsizce sembollere dönüştürür... ve hem dini inancında hem de görsel sanatında onları ifade eder”*

*Aniela Jaffé*

*İnsan ve Sembolleri (1964)*

Bu bölümde mitik semboller başlığı altında kutsal imgeler, kimlik işaretleri ve sembolik sistemler incelenecektir. Japon mitolojisinde hayvanlar farklı sembolik anlamlara sahip olduğu için ayrı başlık altında incelenmesi uygun bulunmuştur. Bu anlamda sembolik anlam taşıyan imgelerden ve sembollerin mitik olarak öneminden bahsetmek yerinde olacaktır.

Kenneth Burke'e göre insan, “sembol kullanan hayvandır”. Burke, gerçeklik olarak algıladığımız pek çok şeyin bize bir sembol sistemi yoluyla aktarıldığını söyler. Söz konusu semboller sistemi, dil de olabilir, görsel semboller de olabilir (Burke, 1966: 3-5). Bu bağlamda, Burke'ün bahsettiği semboller sistemi, benzer şekilde, kültürün ürünü olan tüm

<sup>7</sup> <http://www.simdigezelim.com/2012/12/kyoto-festivaller-ve-tapnaklar.html> (Erişim: 23.10.2015)

anlatı sistemleri gibi mitolojide, mitsel öykülerde de oldukça görünür bir biçimde ortaya çıkar. Gibson'a (2012: 5) göre, semboller:

- Kutsallığı ifade eder;
- Kişisel ve toplumsal kimlikleri, aidiyetleri, toplumsal sınıf ya da statüleri ortak bir temsil düzlemine taşır;
- Tanrıları, mitik ve fantastik varlıkları canlandırır;
- Alegorik anlatımlar ve anıştırmalarla geçmiş ile şimdi arasında çok yönlü bağlar kurarak zengin bir kültür birikimi oluşturur;
- Günlük hayatın en temel ritüellerine anlam katar;
- Korkulara, düşlere, sevme ve bilme arzusuna, korunma içgüdüsü ya da mutluluk arayışına tercüman olur;
- Evrensel insanlık deneyimleriyle muazzam bir ortak anlam ve duygu coğrafyası yaratır.

Kültürden kültüre farklılık gösterebildiği gibi evrensel özellik kazanmış semboller de vardır. Bu semboller genelde zihni özellik gösterir ve Jung'un "*arketip*" kavramıyla açıklanır.

Çoğu mitoloji ve dinin doğasında, iyiliğin yapıcı güçlerinin kötülüğün yıkıcı güçleri karşısında cephe aldığı, açıkça tanımlanmış bir çatışma vardır. Bu kozmik çatışma sürekli ve daimidir. Ayrıca iyiliğin güçleri üstün durumda olsa bile kötülüğün güçleri- belki de kıyamet savaşı nihayet dünyanın sonunu haber verene kadar- daimi bir tehdit unsurudur. İyilik temsilcileri; gökyüzü, güneş, günışığı, altın sarısı kuşlar ve beyaz kanatlı varlıklarla simgeleştirilirken, kötülük yapanlar, yeraltıyla, ay ve karanlıkla, kara yarasalar ve sürüngenlerle ilişkilendirilir (Gibson, 2012: 26). Japon mitolojisinin iki büyük tanrısı Amaterasu ve Susanô buna örnektir. Amaterasu Güneş Tanrıçası'dır, gökyüzü ve iyiliğin temsilcidir. Susanô Fırtına ve Yer altı Tanrısı'dır, yıkıcılığın ve şiddetin temsilidir.

Semboller, ritüellerle doğrudan bağlantılıdır. Dinsel ritüeller her zaman sembolik nesnelere veya öğelerle gerçekleştirilmektedir (Örneğin, Hıristiyanların ekmek ve şarap ayininde, ekmek İsa'nın bedenini, şarap ise İsa'nın kanını temsil etmektedir). Kutsalla ilgili, simgesel ve önceden oluşturulmuş anlamlar taşıyan, geleneksel eylem ve uygulamalara *ritus* denir. Ritus sözcüğünün kökeni Latince'dir ve "dinsel tören, uygulama, gelenek" anlamına gelir. Ritusların belirli bir sistem içinde bir araya gelmeleriyle *ritüel* meydana gelir. Bu anlamda ritus, ritüeli oluşturan öğelerden her biri olarak düşünülebilir. Ritüel, bir törenin ya

da bir tapımın (kült) akışını belirleyen kuralların ve bu sırada kullanılan simgelerin kendi içinde tutarlılık gösteren bütünü olarak tanımlanabilir (Tecimer, 2005: 29).

Japonlar için semboller hayatlarıyla öyle iç içe geçmiştir ki çoğunlukla yaptıkları herhangi günlük bir eylemin ya da dinsel bir ritüelin asıl kaynağını hatırlamazlar. Ya da hatırlama gereği duymazlar, çünkü o eyleme değerini veren kutsal olarak addedilen özelliklere sahip olmasıdır.

Genel anlamlarıyla *kılıç*, erkeklik; *mücevher* dişilik organlarının sembolleridir. (Naumann, 2005: 109). Japonlar için onların kutsallığı ise mitik öykülerinden gelir.

İzanagi, mücevher ve boncuklardan (tama) oluşan kolyesini çıkardı ve kolyeyi boncuklar şakırdayacak şekilde sallayarak, güneş kamisi ve tanrıçası Amaterasu'ya bahsetti ve "Yüksek Cennet Ovasını" (Takamagahara), yani gökyüzünü, tanrılar katını yönetme emrini verdi (Mckenzie, 1996: 298-299). Mücevher, bu sebeple tanrısal bir hediyedir. Fırtınalı günlerde, denizciler, ejderha kralı sakinleştirmek için denize mücevher atıyorlardı (Mckenzie, 1996: 44).

Üç büyük hazineden olan efsanevi *Kusanagi Kılıcı*'nın değeri ise Susanô mitine dayanır. Takamagahara (gökyüzü)'nden sürgün edilen Susanô, İzumo Bölgesi'ndeki Torikami Dağı'na (Günümüz Japonya'sında Senstsü Dağı) iner. O bölgeyi işgal eden Yamata no Orochi isimli büyük bir canavarın kurban etmek istediği güzel bir kız olan *Kushinada-hime* ile karşılaşır. Susanô, Kushinada-hime'yi birçok dişi olan bir tarağa dönüştürüp saçına saplar ve Yamata no Orochi'yi de öldürür (Susanoo bu olayın ardından, taraktan tekrar insana dönüşen Kushinadahime ile evlenir). Sonra, Yamata no Orochi'nin kuyruğundan çıkan Kusanagi Kılıcı'nı Amaterasu'ya hediye olarak sunar ve bu hediye antik zamanların imparatorlarının güç simgelerinden biri haline gelir. Kusanagi Kılıcı, günümüz Japonya'sında Aichi vilayeti Nagoya şehrinde bulunan Atsuda Jingu tapınağına adanmıştır. Kusanagi bir ruh-kılıcıdır ve Yamata no Orochi isimli sekiz başlı canavarın bir biçimidir (Mckenzie, 1996: 286).

*Kırmızı ip* ise evliliğin ve bağlılığın sembolüdür. *Kaderin Kırmızı İpliği*, Çin mitolojisi kaynaklı bir inanıştır. Zamanla tüm Uzakdoğu için bu iplik önemli bir simge haline gelmiştir. Çin mitolojisine göre, Evlilik ve Ay Tanrısı olan Yue Xia Lao, birbirlerinin ruh eşi olan insanları, ayak bileklerinden, görünmez kırmızı bir iplikle bağlar ve sonunda bu kişiler evlenir. Çin mitolojisindeki ayak bileklerine bağlı ip inancı, Japon mitolojisinde kendini serçe

parmaklarına bırakır. Japon mitolojisine göre, ruh eşi olan ve ileride birbirleriyle evlenecek olan çiftleri, serçe parmaklarından görünmez kırmızı bir iple bağlar. İnanışa göre, hayatın boyunca kaç kişiye âşık olursan ol, ip seni kaderindeki insana götürecektir.

Kadınların üreme işlevlerini Ay'ın düzenlediği düşüncesi tarihin hemen hemen her döneminde ve dünyanın değişik yörelerinde sürekli kullanılmış bir imgedir. Ay'la ilişkili tüm ilkel inançların temeli, Ay'ın ve oluşum sürecindeki kadın yumurtasının periyodik değişimlerinin eş görüntüler olduğu düşüncesine bağlanır. G. Thompson'ın (aktaran, Ateş, 2012: 164) deyimiyle, “üstelik bu ilkel alışıklar öylesine derinliklere kök salmıştır ki, Ay'a tapınmayı çoktan bırakmış olan uygar halklar bile bunları folklorun ve batıl inançların geri düzeyinde neredeyse el değmemiş bir biçimde korumaktadır” (bkz. syf. 52/Tsukimi Festivali). Bu konuyla Ay, doğurgan kadını temel alan tanrıçaların üzerinde de yaygın olarak kullanılmış bir motiftir (Ateş, 2012: 164).

*Tarak*, hem sağaltım büyülerinde, hem de ruhların kovulmasında kullanılmaktadır. Tarağa dönüştürülen ve Susanô tanrının saçına takılan kız (Kushinada-hime) miti, tarak için koruma ve selamet temsili olmasını sağlamaktadır (Naumann, 2005: 179).

*Çan*, kötü ruhları kovar ve saf sesiyle dinginliği çağırır. Kimi otoriteler çanın çalınmasını “zihni arındırıcı”, kimileriye “tapınaktaki kami(ler)in dikkatini celp edici” olarak niteler (Ono, 2004: 67).

Japon gün bilgisinde, töre ve törenselinde, bazı sanat çalışmalarında genellikle çift sayılardan bir kaçış, *tek ve asal sayıları* kullanma yönünde belli bir eğilim gözlenir (bkz. syf.52/Şiçi-go-san festivali). Japonların, asal sayılara karşı özel bir tutkuları, ölüm sözcüğüne benzeyen dört (4) sayısına karşı benzersiz korku ve kaygıları vardır. Batı kültüründe '13' neyse; Japon kültüründe '4' rakamı da odur. Neredeyse dördü kullanmamaya, adını hiç anmamaya çabalarlar. Yedili sayıları çokça kullanırlar ama pek de uğurlu saymazlar (Güvenç, 1983: 84 ).

*Sekiz (8) rakamı*, bir tümellik, bir bütünlük anlatmaktadır. “Sekiz rüzgâr”, bütün rüzgârlardır. “Sekiz istikamet”, bütün istikametlerdir. Sekiz enli bir bina (gök sütunu) da tüm yönlere işaret eden bir binadır. Sekiz kulaçlık hol olan gök sütunu (bina) dünyanın tümüdür (Naumann, 2005: 61).

Jungcu teoriye göre insanoğlunun kolektif bilinçdışı, tarihten de coğrafyadan da bağımsız arketipsel sembollerle doludur. Bunların arasında genelde yaşlı bir kadın olarak

tasavvur edilen *Cadı* da vardır. Kara büyü sanatının bu kötü kalpli ustası, gücünü kendi gibi şeytani varlıkların yardımıyla kötücül amaçlar için kullanır (Gibson: 2012: 9). Cadılar Japon Şintô'sunda önemli bir öğedir. Cadılarla ilgili pek çok efsane, hikâye ve masalları vardır.

Japonlarda *Şeftali* kutsal bir simgedir. Şeftali odunu, meyveleri ve çiçeklerinde, kötü ruhları ve belaları savuşturacak büyük bir gücün mevcut olduğu inancı, Çin'den devralınmıştır. Şeftalinin bir kami olduğu inancının, şeftalinin, Ana Tanrıça'nın bir biçimi olan ve dünya ağacı olduğu inci ve yeşimtaşından yapılan nesnelere gibi, "yaşam maddesi"ni içerdiği yönündeki Çin düşüncesiyle ilgilidir. Şeftali bir tanrıça sembolüdür. Çinlilerin gözünde şeftali Taoizm'in ölümsüzlük ve yenilenme sembolüdür (Gibson, 2012: 124; Mckenzie, 1996: 285; Naumann, 2005: 90).



Resim 5. Ağaca bağlanmış şimenava

**Kaynak:**

<http://blog.kavrakoglu.com/japonya-11-sintoizm-2/> (Erişim: 24.10.2015)

*Ağaca tapınma* Şintô'da çok yaygındır. Tapınak alanları içinde çoğu kez kutsal addedilen ve çit vb. ile çevrili yahut üstünden kâğıt şeritler sarkan şimenava ile gövdesi sarılı bir ağaç bulunur. Bu ağaçların, bazı kamilerin özel ikametgâhı olduğuna inanılır. Söz konusu ağaçlar ilahi bilincin birer ifadesi kabul edilmektedirler. Ağaçlara duyulan saygının en önemli göstergesi *sakaki*'nin, Şintô'nun kutsal ağacı olması ve olağan ayinlerde daima kullanılmasıdır (Ono, 2004: 100).

Japon kültüründe "*bambu*"ya özel bir anlam ve önem yüklenmiştir. *Bambu*, düzgün yarıldığı, güvenilir ve sağlam olduğu için erkeğe; kırılmadan eğilebildiği, esnek ve kötü güçlere dayanıklı olduğu için de kadına benzetilir. *Bambu*, sebat ve tahammül sembolüdür.

*Krizantem (kiku)(kasımpatı)*, saflığın bir sembolüdür. Onaltı yapraklı bir krizantem Japonya'da Mikado'nun amblemidir (Mckenzie, 1996: 124). İmparator, bu çiçeği resmi mührü olarak kabul etmiştir. Japonya'da her yıl 9 Eylül'de çiçeğin kutlandığı ve "Mutluluk Festivali" olarak anılan bir festival de bulunmaktadır.

*Pavlonya (kiri)*, Japonya'nın pembemsi ya da beyaz renkte çiçek salkımları ve kalp şeklinde yaprakları olan yerli bitkisidir. Çiçekleri ve yeşilliklerinden yola çıkılarak yaratılmış olan Japon amblemleri Japon imparatorunun, imparatorluk ailesinin ve Japon başbakanın simgesidir (Gibson, 2012: 137).

*Lotus*, Japonya'da derin ve çok anlamlı bir semboldür. Budizm bağlamında aydınlanmayı işaret eder. Güzel ve hoş kokulu mavi *lotus*, çamurlu sularda yetiştiği ve güneş ışınları vurunca açıp günbatımıyla yapraklarını kapadığı için, kadim sularda yaşamın doğmasını ve yanı sıra doğurganlığı ve ölümden sonra dirilişi simgeler. Güzelliği ile çamurlu bölgelerde yaşamasının getirdiği karışıklık dolayısıyla birçok Asya dininde kutsal bir çiçek sayılan beyaz lotus ise, Sekiz Uğurlu Sembol bağlamında ruhani saflığı ve aydınlanmayı simgeler. Ayrıca, Buda'yı ve Budist Yasa'yı temsil eder. Lotus, ayrıca "satori"yle özdeşleştirilir. Satori, Japon mitolojisine göre Zen tefekkürünün amacı olan tinsel intibakı belirtir. Zen fikrine taraftar olan bu tinsel intibak, "zazen" denilen lotus konumunda oturup yoğun hâle gelerek ve aniden daha yüksek bir şuur seviyesine intikal etme imkânı tanıyan bir şok yaratmaya yönelik muhtelif yöntemler uygulamak suretiyle erişmesi mümkün olabilir (Gibson, 2012: 61, 113; Korkmaz, 2009: 724).

*Dağa tapınma*, Şintô'nun en eski türlerinden biridir. Kadim zamanlarda Japonya'nın ünlü dağlarının çoğu kutsal kabul edilirmiş, ancak bugün onlara özel olarak tapılmamaktadır. Kamilerin ikametgâhı olduğuna inanılan dağa "ruh dağı" (raizan) ya da "ilahi beden dağı" (shintai-zan) denir. (Ono, 2004: 101).

Japonya'nın en ünlü kutsal dağı, elbette ki, ilk imparatorun büyük dedesi, Ninigi-no-mikoto'nun eşi Kono-hana-sakuyahime-no-mikoto'ya adanmış olan *Fuji Dağı*'dır. Kraterin kenarında bulunan küçük tapınakla eteklerdeki daha büyük tapınakların hepsi aynı kamiye adanmıştır (Ono, 2004: 101). Her yıl sayısız hacı bu dağa tırmanır. Dağdaki yürüyüş patikası boyunca birkaç mabede rastlanabilir. Aokigahara Ormanı (Pek çok Japon'un intihar etmek için oraya gitmesi sebebiyle İntihar Ormanı da denir)'ındaki birçok kaya mağarasına "yokai"ler denen canavarların uğradığı söylenir (NTV Mitoloji, 2009: 357).

Japonya'da 19. yüzyılda, kutsal olarak görülen dağlar kadınlara yasakmış. O dönemde madenciler dağ tanrıçalarının, yanlarına başka kadınların gelmesini istemediklerine, aksi halde kıskanıp tünellerin çökmesine sebep olacaklarına inanırlarmış. İşin ilginç, bu yasağın 1948 tarihli Çalışma Yasası'nda da yerini korumasıdır. Bu yasak, Japon Hükümeti'nin aldığı bir kararla, iş hayatında fırsat eşitliği ilkesine aykırı olduğu gerekçesiyle 2005 yılında



kaldırılmıştır. Artık Japon kadınlarının maden ve tünellerde çalışmasına izin verilmektedir (Korkmaz, 2009: 742).

Semboller, bir aile, klan, hanedan, hatta bir ilkeyi bile temsil edebilir:

“Kimlik sembolleri, ister kolektif ister bireysel olsun, örneğin bir ailenin, klanın, kabilenin ya da ülkenin ferdi olmayı işaret ederek sanatta da her zaman yerini bulmuştur. Birlik ya da soydaşlık beyanına yönelik bu güçlü arzu ortak ataların portrelerinde; maskelerde kopyalanarak çoğaltılan kabilesel vücut resimleri veya işaretlerine; totem yaratıklarının betimlenmesinde; ya da hanedan armaları yoluyla sembolize edilir” (Gibson, 2012: 30).

Japonlar estetik kimlik sembollerine ve amblemlerine düşkündürler. Sembolik olarak olumlu olan bir nesne, bitki ya da hayvanı bu amblemlerde kullanırlar. Japonlar kimlik amblemlerini bir sanat formuna dönüştürmüştür ve bunlara *mon* denir. Japon monu ya da hanedan armaları, olumlu çağrışımları olan bir bitki, hayvan ya da nesnenin stilize edilmiş temsilini içine alan bir çember (aslında güneşle ilgili bir semboldür) biçimini alır. Monun dairesel şekli Japon kültürünün etkin bir simgesidir ve güneş tanrıçası Amaterasu’yu anıtırır. Klanların en az bir monu vardır, buna *Jo-mon* “sabit nişan” denir. Alternatiflere ise *kae-mon* adı verilir (Gibson, 2012: 96, 136, 138).

*Tavşan*, “ay hayvanının ta kendisi”dir. Daha doğrusu, hayatın ta kendisinin bir simgesidir; fakat buna paralel olarak, var oluşun tüm diğer boyutlarını da temsil etmektedir (Naumann, 2005: 186-187). Japonya’da sadece tavşanların yaşadığı bir ada da bulunmaktadır.

*Tilki*, Japon mitolojisinde çok kutsal bir hayvandır. Tilki, Pirinç tanrısı İinari ile eş tutulacak derecede önemlidir. Bu âdet, Japonların çok eski dönemlerinden kalmıştır. Tüm tapınaklarda tilki resimleri ve kabartmaları göze çarpar. Bir inanca göre de; tilki insanın içine et ile tırnak arasından girer ve insanın içinde bağımsız olarak yaşayarak "tilki hastalığı" adı verilen bir akıl hastalığına neden olur. Bu hastalığa yakalananlara "tilki basmış" denir (Armutak, 2004:143-157). Kitsune denilen bu efsanevi hayvana ilerideki “Mitik ve Efsanevi Hayvanlar” bölümünde ayrıntılarıyla tekrar değinilecektir.

Renklerin de kültürel bir fenomen olduğu söylenebilir. Renkler çoğunlukla, dini-kültürel bir dilin parçası olabilmektedir. Şintô da renk sembolizmi konusunda zengin bir dile sahiptir. Japon millî dini Şintoizm, mensuplarının güncel çevre sorunlarına olan yoğun

ilgisinden dolayı, son dönemde “*Yeşil Din*” adıyla öne çıkmaya başlamıştır. Çünkü *yeşil renk*, doğanın ve huzurun rengidir.

Japon kültürü ve mitolojisinde her rengin bir önemi ve bir temsili söz konusudur. Tapınaklardaki kullanımından festivallerde takılan simgesel masklara ya da kabuki ve nôh tiyatrolarındaki masklar, kostümler, flamalar vb. hemen hemen her şeyde sembolik bir renk kullanımı vardır. Bu bağlamda, Japonların renk sembolizmine özel bir düşkünlüğü olduğu söylenebilir.

Japon mitolojisinin yönlere göre bir renk düzeni vardır: Kuzeyde mavi tanrı Bişomon ya da Tamoten; güneyde beyaz suratlı savaşçı Zocho; batıda kitap ve fırçası ya da bir mızrakla beraber kırmızı suratlı Komoku ve doğuda bazen bir iblisi ayaklarının altında ezer şekilde gösterilen yeşil suratlı Jikoku (Mckenzie, 1996: 285). *Shi-Tenno* olarak anılan bu dördü, Muhafız Krallar olarak bilinir ve her biri bulunduğu yönden gelecek herhangi bir tehlike, iblis ya da kötülüğe karşı savaşmakla ve koruyuculuk yapmakla yükümlüdür. Mitolojide, her rengin ayrı bir gücü olduğuna inanılır. Örneğin; kadim zamanlarda Japonlar, beyaz, siyah ve kızıl atları yağmur yağdırmak için adarlardı, fakat yağmuru durdurmak için sadece kızıl atlar kurban edilirdi (Mckenzie, 1996: 294). Eski metinlere göre beyaz at, beyaz tavuk ve beyaz domuz gibi hayvanlar canlı adak olarak sunulmaktadır. Bununla birlikte bütün bu sunularda beyaz rengin öne çıktığı görülür (Ono, 2004: 63).

*Beyaz renk*, simgesel olarak, Japonlar için saflığı olduğu kadar ölümü de simgelemiştir (Aşkallı ve Kaplan, 2004: 81). Şintoizme göre ölümlerle ilgili her şeyin kirli olduğuna ve bunun çevreyi kirlettiğine inanılır. Bu yüzden bir ölüm olayı vuku bulduğunda tapınağın üzeri beyaz kâğıtla örtülür ve böylece ölünün tapınağı kirletmesine engel olunur. Bundan dolayı cenaze törenleri genellikle evlerde Budist rahipler tarafından icra edilir. Kadınlar cenaze töreni esnasında başlarını beyaz bir örtüyle kapatırlar ve ellerinde de beyaz bir kumaş parçası taşırlar (Whiting 1991: 231). Şintoizm’de güneş tanrıçası Amaterasu güneşi veya güneş ışığını temsil ettiğinden dolayı insanlar beyaz rengi kutsal addetmektedir. Bunun izlerini Şinto rahipleri beyaz renkli elbiseler giyerken ve bazı dualar esnasında üzerinde beyaz renkli şeritler bulunan “*gobei*” adı verilen bir asa taşıırken de görürüz. Bilhassa Japon halk inançlarında beyaz renkli objelerin veya hayvanların zamanla tapınmanın bir ögesi haline geldiğine ilişkin örneklere rastlamak mümkündür (Handbook of Japan-United States Environmental-Behavior Research, 1996: 110). Beyaz renk, Nôh tiyatrosunda ise soylu karakterler için kullanılır.

*Kırmızı renk* ile ilgili Japon kültürü ve mitolojisinde pek çok inanç örneği vardır. Kırmızı renk Japon inanışında kötü ruhları kovmayı ve çiçek, tüberküloz, kızıl, kızamık gibi ölümcül hastalıklardan korunmayı simgeler. Japonya’da kırmızı renk Şintô ve Budist geleneklerinde birkaç tanrı ile yakından ilişkilidir ve bu tanrı heykelleri genellikle kırmızıya boyanır ya da kırmızı giyimlidir. Kırmızı renk, pek çok olumsuz itikatla da ilişkilendirilir. Bir kimsenin adını kırmızı mürekkep ile kâğıda yazdıktan sonra, başına mutlaka feci bir şey geleceği düşüncesi de Japon batıl inançlarından biri olarak değerlendirilebilir. Japonya’daki bir diğer halk inanışlarına göre kırmızı renkli yakut taşı ömrü uzattığına, sağlık ve mutluluk verdiğine inanılmaktadır (Conroy, 1998: 6). Kabuki makyajında kullanılan kırmızı çizgiler ise dostluk, arkadaşlık ve sevgiyi simgelerken, Nôh tiyatrosunda kırmızı genellikle genç kızların kostümlerinde kullanılır.

*Siyah renk*, Japonya’da mutluluğu sembolize eder. Dünyanın aksine Japonya’da kara kedilerin iyi şans getirdiği düşünülür. Japonların geleneksel rengi olarak bilinmekle birlikte modern dönemlerde seküler ve dinsel alanda farklı renklere sıkça rastlanmaktadır. Zen Budist rahibeler traşlı saçları ve safran rengi elbiseleriyle ilgi çekerler (Reynolds, 1993’ten aktaran Albayrak, 2008: 34). Her ne kadar Japonların geleneksel rengi siyah olarak bilinse de, “Japonya Renk Araştırma Enstitüsü”ne göre Japonya’nın başkenti Tokyo’da saf, uyum, canlılık, güzellik, temizlik, nezaket, kibarlık, doğallıkla ilgisinden dolayı en çok tercih edilen beyaz renktir. Siyah renk aynı zamanda, gücü, soyluluğu, ağırbaşlılığı, hırsı ve tutkuyu ifade eder.

*Yeşil renk*, genel olarak akla doğayı, cenneti, huzuru, tazeliği, verimliliği ve doğurganlığı temsil eder. Japonlar, doğa ve huzurla iç içe bir din olması sebebiyle, son yıllarda şintôizm için “Yeşil Din” tanımını kullanmaktadır. “Kamilerin Yolu” olarak tercüme edilebilen Şintô, bir tür doğa tapımıdır. Kamilerin, "hayat için önemli olan, rüzgâr, yağmur, ağaç, dağ, ırmak ve bereket gibi anlayış ve şeylerin şeklini alan kutsal ruhlar" olduğunu hatırlayalım.

*Sarı renk*, Japonya’da cesareti simgeler. Bu nedenle, eski zamanlarda samuray kimonolarında sarı çok fazla kullanılırdı. Sarı bir yandan da hüznün ve özlemin rengi olarak da sayılabilir.

*Mavi renk*, gökyüzü ve suyun rengi olarak bilindiği için genel olarak sonsuzluk ve huzurun rengi olarak bilinmektedir. Bu yüzden de sakinleştirici bir renk olarak hassasiyet, barış, sadakat anlamında da kullanılır (Mazlum, 2011: 132). Halbuki Kabuki makyajında ise

mavi çizgiler kötülük uğursuzluk ve çapkınlığı simgelerken, Nôh tiyatrosunda çabuk öfkelenen insanların rengidir.

*Mor renk*, Japonya’da zenginlik anlamına gelmektedir. Ayrıca asaleti, bilgeliği, sempatiyi, onuru ve kendine güveni simgeler.

Kabuki ve nôh tiyatrolarında renkler, oyunu anlayabilmek açısından çok önemlidir. Eğer renklerin temsil ettikleri bilinmezse, karakterler hakkında da fikir sahibi olunamaz. Bazı renkler hayaletleri, bazı renkler iyi ruhları, bazıları kötü ruhları, hatta bazı özel masklar tanrıları temsil edebilir. Bu anlamda kostümler ve renk uyumu çok önemlidir. Renkler, kostümlerde en önemli şeydir. Bu konu “Kabuki ve Nôh Tiyatrosu” başlığı altında ayrıntılı incelenecektir.

### **3.2. 3.4. Japon Hayalet Öyküleri, Efsaneler ve Masallar**

Japon kültürü, pek çok hayalet, hortlak, şeytan, cin, peri ve ruhlara dair öyküler, efsaneler ve masallara sahiptir. Japonların çoğu her yaşta bu hikâyelere inanır ve göremedikleri varlıklardan korkarlar. Japonlar her zaman çevrelerinin ruhlarla dolu olduğu inancına sahiptir. Bu inançlar, bin yılı aşkın Japon tarihinin bütün aşamalarında görüldüğü gibi, Şintô’yla, hatta Budizmle de desteklenmekte ve gelişip dağılmaktadır.

Şintô inancına göre herkesin *reikon* denen bir ruhu vardır. İnsan ölünce *reikon* bedeni terk eder ve ruhu ölmüş atalarının ruhlarına karışır. Kişi öldürülmüşse, kazaya uğramış veya intihar etmişse, ruhunu huzur içinde teslim edemez ve ruhu bedenini temiz olarak terk edemez. Yaşayanlardan öcünü almak için hayalet olur. Genellikle hayaletlerin kadın olması ilginçtir, erkek hayaletler daha az sayıdadır (Kitamura, 2005: 11).

“Japonlar ölen kişinin ruhunun kızgın ve kirlenmiş olduğuna, temiz olmadığına inanmaktadırlar. Bu nedenle ölümden sonraki yedi yıl boyunca ruhun temizlenmesi ve huzura kavuşması için, özel dinsel törenler yaparlar. Bu törenler sonunda ölen kişi ruh olur. İnançlarına göre, kişi bu sürede yaşam dünyası ile gölgeler arasında yolunu arar. Yapılan dualar onun ölüm dünyasına giderken, kaybedebileceği yolunu kolay bulmasını sağlamak içindir. Ölümden sonraki, ilk günler, haftalar ve aylarda bu törenler daha sık yapılır, sonra daha seyrek olarak yedi yıl devam eder.” (Kitamura, 2005: 10-11).

Japonya’da günümüzde de bu adetler, kişiden kişiye ve inanç düzeylerine göre farklılıklar göstererek uygulanmaktadır. Hayaletleri temel alan Japon korku öykülerinin izi Edo ve Meiji dönemlerine kadar sürülebilir.

17. yüzyılda hortlak hikâyeleri çok revaçtaydı ve Japon kabuki tiyatrosu oyunlarında canlandırılırdı. Kabuki tiyatrolarının ana teması, intikamcı hayaletler, hortlaklar ve ruhlardı. Bunlardan biri olan ünlü *Yotsuya Kaidan* (1825) Japon orta sınıfı için sahnelenirdi. Hikâyede *Oiwa* adlı yoksul bir kadın, kocası tarafından zehirlenerek feci şekilde can verir. Mutsuz, âşık kadınların çoğu kez hayaletlere dönüştüğü inancına uygun olarak, aynı şey *Oiwa*’nın da başına gelir. Zehirle çirkinleşmiş bir hortlak görünümünde kocasının karşısına çıkar ve çoğu kez kırık bir fener biçimine bürünür. *Fener Cini Oiwa* olarak da bilinir (NTV Mitoloji, 2009: 373).

Japon folklorunda *Oiwa* gibi ünlü pek çok yokai mevcuttur. Yokailer, sadece *Oiwa* gibi hayalet, hortlak ya da ruh biçiminde değil; örümcek ya da tilki gibi bir hayvan ya da kappa, oni gibi Japonlara özgü bir yaratık da olabilir. Birçok yerli Japon hayvanının büyümlü niteliklere sahip oldukları düşünülmektedir. Bunların çoğu Henge tekniği ve şekil değiştirme ile (çoğu zaman kadın) insan biçiminde görünürler. Bu çeşitliliği ve Japonlara özgülüğünden dolayı bu yaratıkları ayrı bir alt başlıkta incelemek yerinde olacaktır.

#### **3.2.3.4.1. Mitik ve Efsanevi Yaratıklar**

İnsanlar açıklanamaz olayları ve karmaşık fikirleri sembolize etmek için hayalinde bir sürü fantastik yaratık canlandırmıştır. Fantastik yaratıklara her kıtanın sanatında rastlanır. Peki, ama var olmadıkları hâlde neden böyle gök, deniz ve kara canavarları hayal edilmiştir? Bu sorunun cevabı onların sembolik anlamında yatmaktadır. Zira her bir yaratık, varlığı her daim güçlü bir şekilde hissedilse de yaşamın bilinmeyen ya da gerektiği gibi anlaşılmayan bir yönünü temsil eder. Dolayısıyla bu melez yaratıklar, deniz gibi doğanın gizemli diyarlarına; rasgele yıkıp geçen güçlere; insanın doğasının hayvansı ve kösnül yönüne veya ölüm korkusuna işaret ederler (Gibson, 2012: 14, 44).

Bu bölümde ele alınan mitik yaratıklar, Japon folklorunda en çok bilinenler olup hayalet, hortlak ya da ruh sınıfına girmeyenlerden seçilmiştir. Yokai’lerin bir çeşidi sayılabilen kutsal hayvanlar, doğaüstü yaratıklar, canavarlar ve iblislerin hepsinden bahsemek mümkün olmadığı için bu bölümde sadece Kurosawa filmlerinde adı geçenler ele alınacaktır.

Japon mitolojisinde *Kitsune –tilki ilah*; uğur getirici varlıklar olarak görülür ama saplantılara yol açtıkları da söylenir. Tilkiler, İnari İlâhının kutsal hayvanı olarak bilinir. İnari'nin (kendisi dahi ara sıra bir tilki şeklinde gösterilir) güvenilir varlıkları olarak uğur getirdiklerine inanılır, ancak masallarda ve destanlarda başka yönleri de vardır. Birçok hikâyede insanlarla olan ilişkileri başta insanlar için faydalı nitelenir ancak en küçük bir olumsuzluk bile durumu tam tersine çevirebilir ve korkunç olaylara yol açabilir (NTV Mitoloji, 2009: 360) .

Kojiki'de Susanô'nun öldürerek kuyruğundan kutsak Kusanagi kılıcını aldığı sekiz-başlı yılan aslında bir ejderhadır. Sekiz başlı kötücül bu Japon ejderhasının vücudu yosun ve ağaçlarla kaplıydı (Mckenzie, 1996: 287). Yamata no Orochi denilen bu ejderhanın önemi üç kutsal hazineden biri olan ve daha sonra imparatorluk armasında yer alacak olan Kusanagi kılıcıyla olan bağlantısıdır.

Oni, pek zeki sayılamayacak çirkin iblislere verilen ortak addır. Cehennem kapısında nöbet bekleyen iyi huylu gözcüler oldukları inancı 13. yüzyılda hâlâ yaygındı. Ama zamanla kötülüğe yenik düşerek hıznır ve yıkıcı kimlik kazandıkları düşünüldüğünden, insanların sakınması gereken varlıklar olarak görülmeye başlandılar. Bu iblislerin en büyük hasmı Çin imparatorluğu yapmış mutsuz bir adamın Şoki adlı ruhudur. Bu kişi ölünce, iblislere boyun eğdirmeyi kendisine görev bilir (NTV Mitoloji, 2009: 373).

Kappalar, salatalığa düşkün ve kan emici yaratıklardır. Çocuk görünümüne bürünen bu yaratıkların başlarının üst tarafında suyla dolu oyuklar vardır. Anatomik yapıları kaplumbağalara benzemesinin yanında perdeli ve başparmağı olmayan elleri ve ayaklarını kullanarak yüzerler. Ayrıca derileri pulludur ve gagaları vardır. Göllerde, nehirlerde, akarsularda ve havuzlarda yaşadıklarına inanılır. Salatalık ve insan etiyle beslenirler. Küçük görünmelerine rağmen yetişkin bir erkekten fiziksel olarak daha güçlüdürler. Bu nedenle bir kappayı hoşnut tutmak için yaşadığı yere salatalıklar atmak yaygın bir âdettir. Bazı göle yakın piknik alanlarında Kappa saldırısına karşı devlet tarafından konulmuş tabela ve uyarılar vardır. Bir keresinde ağaca bağlı bir ineğe saldıran bir kapanın kolu, ineğin ağaç gövdesi etrafında koşturmasıyla halata dolanarak sıkışır. Yolu oraya düşen bir çiftçi yerde bulduğu kopuk kolu saklar ve ancak kapanın yöredeki insanları ve hayvanları rahatsız etmeyeceğine söz vermesinden sonra ona geri verir (NTV Mitoloji, 2009: 373).

### 3.2.4. Samuray Kültürü ve Mitoloji İlişkisi

"Samurayın yolu ölümdür!"

*Hagakure*

Samuray, eski Japonya'da soylu asker sınıfı için kullanılan bir terimdi. Samuray, eski Japoncada 'hizmet etmek' manasına gelen *saburau* kelimesinden türemiştir. Japonlar için savaş çok önemlidir. Samurayların gelişimi hem dinsel hem de fizikseldir. Samuray kavramını mitolojiye bağlayan, işte bu dinsel yönüdür.

Samuraylar, Zen Budizm'ini kendilerine yol gösterici olarak seçmişlerdir. Çünkü zen, savaştan Samuray'ı desteklemiş, ayrıca ona yaşam ölüm ikilemi önünde muşın (akıldışı) olabilmeyi öğretmiştir. Zen Budizmin, çaresi bulunmaz ölüme karşı takındığı baş eğmez, yürekli tavır –yalnız askerleri değil- bütün Japonları etkilemiştir (Güvenç, 1983: 155). Zen, ilk ortaya çıktığında samuray sınıfında bir yayılım göstermiştir. Çünkü samuraylar, Zen'i benimseyerek ölüm korkusunu yenebileceklerini düşünmüşlerdir.

Zen, samuray ruhunun bel kemiğidir. Zen Budizmi, Buda'nın kurtarıcı gücüne yalvarmak yerine, kişinin kendi kurtuluşunu, kendi öz yaşamında aramasını, Buda'nın geçirdiği aydınlanma sürecini kişinin kendi başına yaşamasını önerir. Kurtuluşun, salt bilgi ile felsefede değil, sezgide de yattığına inanılır. Gerçeğin olduğu gibi kabul edilmesi önemlidir. Gerçeğin bozulup çarpıtılmadan, düşünce bulandırılmadan algılamak temel ilkedir. Kişiyi sezgisel yaşantıya, anlatıma, iletişime yöneltir (Kavrakoğlu, 2014).

Zen Budizmi, temelinde meditasyon kavramının bulunduğu bir Budist ekolüdür. İlk olarak Çin'de ortaya çıkmış, Budizm'in Kore vasıtasıyla Çin'den Japonya'ya gelmesi ile Japonya'da tanınmaya başlamıştır. Samuraylar, Zen ve meditasyon ile birlikte Bushidô öğretisini ortaya koymuşlardır.

Samuray kavramı *bushinin* sadece bir sınıfını temsil etmiştir. *Bushidô* sözcük anlamıyla "Savaşçının Yolu" anlamına gelmektedir. Bushidô, feodal Japonya'nın 9. yüzyıl ile 19. yüzyıl arasındaki aristokrat ve savaşçı sınıfın yaşam tarzını, toplumsal kurallarını ve geleneklerini ifade etmiştir. Bushidô, savaşçı sınıfın izlediği kuralları ve sistemleri içerir. Budizm ile Şintoizm'in birleşmesiyle meydana gelmiş, bushidô Budizm'den, Budizm de bushidôdan etkilenmiştir. Yedi ana ilkeden oluşmuştur. Bunlar, Rei (nezaket), Makoto (içtenlik, dürüstlük), Melyo (onur ve şeref), Jin (sevgi ve şefkat), Yu (cesaret), Chugo

(sadaikat) ve Gi (uğruna ölüm) kavramlarıdır (Aşkallı ve Kaplan, 2004: 65-66). Bushidô, samurayların ahlak yasasıdır. Bir samurayın görevlerini ve yaşam tarzını düzenler. Özellikle 17.yüzyılda Jocho Yamamoto adında, inzivaya çekilmiş bir samurayın yazdığı Hagakure adlı kitap, Bushidô ruhunu çok iyi anlatır. Aslında Bushidô, askerlerin bağlı oldukları derebeylerine en iyi şekilde hizmet etmelerini sağlamak için oluşturulmuştur. Dolayısıyla savaşıları uygun yönde koşullandırmaya yöneliktir.

Bushidô ahlaki açıdan Budacılığa tam olarak uymaz:

"Hiçbir zaman Buda mertebesine ulaşmak istemedim. Hatta eğer ölseydim ve yedi kere daha dünyaya gelseydim, bir Nabeşima samurayı olmaktan ve kendimi tamamen Han'a adamaktan başka hiçbir şey istemezdim." (Yamamoto 'Hagakure', 2006)

Yine Hagakure'deki "Konfüçyüsçülük ya da Budizm üzerine çalışan kimse, samurayın yolunu mantık dışı bulabilir" sözü bu farklılığa dikkat çekmektedir. Budizm gibi barışçıl bir dinden nasıl olup da böylesine askeri amaçlı uygulamaların türediğini anlamak biraz zordur. Hagakure'de (2006) belirtildiği gibi:

"Şintô öğretisini, Budizm öğretisini dinleyip, savaşılık öğretisiyle aynı olduğunu sanmak savaşılık yoluna ters düşer. Farklı öğretileri dinleyip, sonra savaşılık yoluna gidilmelidir".

Samuray kültüründeki en önemli mitik öge kılıçtır. Kılıcın Şintô'daki yerinden bahsetmiştik (bkz. syf. 55/kusanagi kılıcı). Kılıç hem kadim Japon dini Şintô'nun hem de kadim Japonya'da yüzlerce yıl süren ırk ve kabile savaşlarından sonra ortaya çıkan imparatorluk mirasının üç temel simgesinden biridir (Cleary, 1994: 43). Kılıcın, aynı zamanda samurayın ruhu olduğu düşünülür. Edo döneminde sadece samurayların kılıç taşımaya izin verilirdi. Öyle ki, kılıç taşımak bile bir köylüyü öldürmek için yeterli bir sebep teşkil ediyordu. Paraya ihtiyacı olan efendisiz kalmış samurayın (Ronin) kılıcını satması Japon toplumundaki onursuz durumunu daha da kötüleştirirdi. Bunu yapanlar "ruhsuz" olurdu. Çağlar boyu kılıçların mucizevî güçlerinin olduğuna ve samuraya tanrısal güç kattığına inanılmıştır. Bunun için, kılıçların ruhuna güç veren savaş tanrısı Haçiman'a sürekli dua edilmiştir (Aşkallı ve Kaplan, 2004:128).

Başlık üzerindeki boynuzlar, yüzlük üzerindeki gözler ve süsler, savaşa giden Samuray'ı, korkunç bir yaratığa dönüştürür. Başlık, yüzlük, omuzluk, kolluk, bileklik ve dizlik gibi ayrı ayrı parçalardan oluşan bu giysi sanatı, savaşıyı yalnız korumayı değil,



düşmanı korkutmayı ve kaçırmayı; öldürmekten çok kazanmayı amaçlar. Çünkü savaş sanatının amacı, yok etmek değil, yenmektir (Güvenç, 1983: 122).

Samuraylar, ağaç dalında solmak yerine ağaçtan yere çiçek açmış bir şekilde düşmesi nedeniyle “Kiraz Çiçeği” ile sembolize edilmiştir (Aşkallı ve Kaplan, 2004: 37). Samurayın giymiş olduğu kimonolarda dal, ağaç, çiçek ve dişi kuş gibi öğeler bulunurken, aynı simgeler ailenin diğer bireylerinin kimonolarında da yer almıştır. Özellikle çiçek motifleri tarih boyunca samurayların giydikleri kıyafetlerde aile amblemi olarak kullanılmıştır. Krizantem çiçeği birliğin ve kutsallığın simgesi olmuş, sakura (kiraz çiçeği) ile kılıçtan daha güçlü bir simge olarak kabul edilmiştir. Sakura gençliği, kılıç iktidarı, gelip geçiciliği simgelerken, Krizantem çiçeği doğadaki kalıcılığı, sonsuzluğu ve bilgeliği simgelemiştir (Aşkallı ve Kaplan, 2004: 79).

### 3.2.5. Kabuki ve Nôh Tiyatroları

İnsanlar genellikle kutsal varlıkları ya da kavramları temsil etmek; kişileri tanımlamak veya başkalarıyla yakınlık kurmak; ya da olayları ve bilgileri kayda geçirmek veya soyut fikirleri ifade etmek için yaratma itkisi duymuşlardır. Görünümü ve amacı estetik açıdan hoş, manevi açıdan tatminkâr, eğitici, bilgilendirici veya etkileyici olmakla birlikte, kutsalı konu alan, kimlik belirten, bilgi ve fikir aktaran her sanat genelde semboliktir (Gibson, 2012: 20). Japon kültüründen Kabuki ve Nôh tiyatrosu da sembolik anlatımlarıyla böyle bir işlevi üstlenmiştir. Japon tiyatrosu denince temelde akla 5 tür tiyatro gelir: Kabuki, Nôh, Rakugo, Bunkaru ve Öncü (Avantgarde) Tiyatro. Ancak biz, konumuz gereği kabuki ve nôh tiyatroları üzerinde duracağız.

Doğa ve ölümün getirdiği bilinmezlikler sonucu insanların dinsel danslarla ritüellerini gerçekleştirmesiyle Japon tiyatrosunun ilk tohumları atılmıştır. Bu dinsel danslara *Kagura* denilmektedir. 7. yüzyıldan önce ortaya çıkan Kagura, Şintô tapınaklarında düzenlenirdi ve tanrıya şükretme amacı taşırdı. Maske, özel kostümler kullanılmakla birlikte; ne herhangi bir sözellik, ne monolog, ne de diyalog bulunuyordu. Kabuki ve Nôh'nun kökenleri kagura denen bu danslara dayanmaktadır.<sup>8</sup>

Kabuki ve Nôh tiyatrosu, ukiyo-e resim sanatı ve şamisen müziği gibi Edo Dönemi'nde gelişmiştir. Nôh sanatı, Edo Dönemi'nde yüksek rütbeli samuray sınıfının tekelindeydi. Ayrıca bu dönemde, Çay Seremonisi ve Nôh Tiyatrosu benzeri Japon kültür

<sup>8</sup> <http://www.gazetebilkent.com/2014/08/02/tyatronun-farkli-bir-seyri-japon-tyatrosu-1/>(Erişim: 05.11.2015)

örneklerinin ilham kaynağı olan Zen keşişleri de hem diplomat, hem de idareci olarak Japon tarihinde önemli bir etki sağladılar. Her ne kadar Edo Dönemi yöneticileri nôh'yu resmi devlet tiyatrosu olarak ilan etmiş olsalar da halkı coşturan eğlence nôh değil, kabuki ve bunraku kukla tiyatrosu olmuştur (Korkmaz, 2009: 647; Yamazaki, 2010: 40).

Japon tiyatrosundaki tiyatrosal yüz, yani Nôh'daki maskeli yüz ve Kabuki'deki çizilmiş yüz, iki tözden oluşmuştur: kâğıdın akı, yazının karası (gözlere ayrılmış). Bu tiyatrosal yüzün işlevini Barthes (2008: 91) şöyle açıklıyor:

“Yüzün akının işlevi, tenin rengini doğallığından uzaklaştırmak ya da karikatürleştirmek değil, yalnızca yüz çizgilerinin önceki izlerini silmek, yüzü hiçbir doğal tözün eğretilmesel olarak bir benle, bir tatlılık ya da bir yansımayla canlandıramayacağı donuk bir kumaşın boş uzamına getirmemiş gibi görünüyor. Yüz yalnızca: yazılacak şeydir.”.

*Kabuki* kelimesi üç ayrı öğeden oluşur: Ka, Bu ve Ki. Ka-müzik; bu – dans, oyun; ki – beceri, ustalık anlamına gelmektedir. *Kabuki* oyunlarını ilk kez sahneye koyan kişi antik Japon şintoist tapınağında dansçılık yapan kadın dansçı Okuni'dir. Kabuki tiyatrolarının ana teması, intikamcı hayaletler ve ruhlardır. Kabuki, 16. yüzyılın sonlarında İzumo'nun büyük tapınağı Okuni'de ibadet etmek için yapılan dansların değişime uğraması sonucu doğmuştur (Çögür, 2007: 72; Kitamura, 2005: 12).

İlk önceleri tapınakta doğan ve doğal olarak dinî unsurlar içeren *Kabuki* oyunları, zamanla din etkisinden kurtuldu ve tahrik edici dansların, hareketlerin, konuşmaların sergilendiği oyunlar hâline geldi. Bu nedenle Japonya'da 1629 yılına gelindiğinde kadınların sahneye çıkması yasaklanmıştır. İlk kabuki oyuncusu ve kumpanyasının kadın olmasına rağmen daha sonra kadınların sahneye çıkmasının yasaklanması da ayrıca manidardır. Kadınlara getirilen sahne yasağı nedeniyle kadın rollerinde, kılık değiştirerek sahneye çıkan erkekler kullanılmışsa da erotik sahnelerde iki erkeğin birbirine yakınlaşması ahlâk dışı sayıldığı için oyunlar 1652 yılında yeniden yasaklanmıştır. Sahnede sadece erkeklerin rol aldığı Kabuki türüne Yaro Kabuki denir. Onna Kabuki, kadınların kabukisi, Wakashu Kabuki ise yeniyetme kabukisi demektir. Meiji döneminde Kabukinin kadınlara serbest olması istendiyse de, orjinal formun bozulmaması ve yapaylaşmaması adına kadınlar yine de sahnede görülmemiştir (Çögür, 2007: 72).

Kabuki, dinî nitelikten uzaklaştıkça sahne diyaloglarına ve aksiyona önem verilmiş, işin içine drama da katılarak içerik bir diğer Japon halk tiyatrosu türü olan Nôh'a oldukça benzetilmiştir. Fakat Kabuki geliştikçe, sahne ve perde yapısında değişiklikler oluşmuş, teknik bakımdan Nôh ile oyunlarından kendini sıyırmıştır. Erkekler tarafından oynanır ve geleneksel Japon dans ve şarkılarını içerir. Abartılı kabuki makyajında kullanılan kırmızı çizgiler dostluk, arkadaşlık, sevgi; mavi çizgiler kötülük, uğursuzluk ve çapkınlığı simgelemektedir. Aktörler günlük hayatta da kadın gibi davranırlar. Çağdaş Kabuki'nin 3 türü vardır: Saz eşliğinde, tarihi oyunlar ve aile – töre konularını işleyen oyunlar (Çöğür, 2007: 72; Kavrakoğlu, 2014).

*Nôh* ise 14. yüzyıldan beri oynanan bir Japon müzikal drama türüdür. Nôh tiyatrosunu ciddi bir sanat dalı olarak kabul ettiren Japon aktör ve oyun yazarı Zeami'dir. Nôh'da lüks kostümlü maskeli aktörler vardır ve Nôh'un perdeleri arasındaki komik ara piyesi olan Kyogen ile birlikte sunulur. Noh'u oluşturan üç ana unsur vardır: Mai (danslar), Hayaşi (müzik) ve Utai (sözler). Bir Budist kelimesi olan ve sanatçı ile izleyici arası kurulan zihinsel bağ anlamına gelen Nôh'un 3 rehber ilkesi vardır (Çöğür, 2007: 75):

1. *Taklit*: Oyuncu nesnelere olduğu gibi taklit edebilmelidir.
2. *Gerçek güzelliştir*: Nesnedeki güzellik yetenekle ortaya çıkar, nesnenin kalbinde yatan şey güzelliştir, sanat bunu ortaya çıkarabilir.
3. *Yücelik*: Üç tür yücelik vardır,
  - a) *Doğada yücelik*, fiziksel dünyadaki bir güzelliştir, örneğin gümüş kaptaki kar gibi.
  - b) *İdeal yücelik*, doğaüstü bir güzelliştir, örneğin karla kaplı bir dağ silsilesi gibi.
  - c) *Metafizik yücelik* ise, iyinin ve güzelliğin olmadığı bir yeri temsil eder.

Nôh tiyatrosunun 5 türü olduğu söylenebilir: Tanrıların yer aldığı Şinto öyküleri, Samuray öyküleri, kadınların aşk acıları, aklını yitirmiş kadın ve kötü ruh öyküleri. Nôh tiyatrosunda her hareketin bir anlamı vardır, özel Nôh dilini bilmeden izlenmez. Kabuki'de olduğu gibi Nôh oyuncularını da erkektir. (Kavrakoğlu, 2014).

Oyuncular maskeler kullanırlar ve yavaş danslar ederler. Nôh müzikleri genel olarak davul ve flüt üzerine yapılır. Maskeler belli özellikleri göstermek için kullanılır. *Okina*, yaşlı bir adam, *Kagekiyo* savaşçı, *Yamauba* cadı, *Uba* ise yaşlı kadın maskesidir. Aktör ve kostüm ayrılmaz bir ikilidir. Bunun anlamı, rol neyse ona bağımlı bir kostüm vardır. Dolayısıyla sadık bir Nôh izleyicisi bir sahneye baktığında hangi kişinin soylu hangisinin rahip olduğunu anlayacaktır. Kostümlerde en önemli şey renklendir. Beyaz soylu karakterler için kullanılır, kahverengi köylüler ve uşaklar için, kırmızı genç kızlar, yaşlı kadınlar için genelde koyu renkler kullanılır. Mavi çabuk öfkelenen, koyu mavi de sosyal insanlar içindir (Çöğür, 2007: 77).

Sonuç olarak, Kabuki ve Nôh tiyatrosunun özellikleri, türleri, konuları, hatta kostüm, makyaj ve maskelerinin bile mitik bir kökene ve yapıya sahip olduğu söylenebilir.

## 4. BULGULAR VE YORUMLAR

### 4.1. Akira Kurosawa Sineması ve Mitolojik Çözümler

#### 4.1.1. Japon Sineması

*“Sinema, hiç kuşkusuz, tüm sanatların en uluslararası olanıdır.”*

*S.M. Eisenstein*

Japon sinemasına, dünyanın geri kalanı hep belli bir mesafe içinde yaklaşmıştır. Bu anlamda çok geç farkına varılan bir sinema olarak değerlendirilebilir. Çoğu zaman başta Hollywood olmak üzere dünya sinemasına yabancı gelen sinemasal özellikler Japon sinemasından doğmuş ve kullanılmaya başlanmıştır. Akira Kurosawa sineması bu anlamda sinema tarihinde bir devrim niteliğinde değerlendirilebilir. Hollywood ve Avrupa sinemasını derinden etkileyen bir yönetmen olarak Kurosawa, kullandığı yeni teknikler ve sinemaya getirdiği yeni bakış açısıyla sinema tarihinde bir dönüm noktasıdır.

Japon sinema tarihine baktığımızda Japon halkının sinemayla 21 Kasım 1896’da Kobe’de yapılan bir kinetoskop gösterisi aracılığıyla tanıştığını görüyoruz. 1897 yılında Tokyo’da sesli bir gösteri yapılmıştır. Bu gösteride film oynatılırken, perdenin gerisindeki mikrofondan bir ses görüntüleri yorumlamıştır. Bu dönemde Daniel Close adındaki bir Amerikalı, yurtdışından birçok film getirmiştir (Teksoy, 2014: 206).

Burch'e (1979: 31) göre, Japonlar taklit etmez, benimser. Neyi ödünç alırlarsa alsınlar, aldıkları şeyi son derece yaratıcı bir şekilde değiştirip bünyelerine öyle almaktadırlar. Japon kültürüne ait hemen her şey kendilerine özgüdür. Kabuki tiyatrolarından sushi gibi yemeklere, hatta sinemaya kadar bu böyle süregelmiştir. Japonya sinemayla tanıştıktan sonra da kendine özgü bir sinema geliştirmeyi başarmıştır.

Japon sinemasının en önemli özelliği, kabuki ve nôh tiyatro türlerinden beslenmiş olmasıdır. Sinema Japonya'ya gelmeden önce halkın en büyük eğlencesi bu tür tiyatrolardı. 1902 yılında Tsukemichi Shibata bir kabuki oyununu filme alarak ilk Japon filmi *Momijigari*'yi (*Akağaçlar Altında Gezinti*) gerçekleştirir. Aynı yönetmen *Ninin Dojoji* (*Dojo Tapınağında İki Kişi*) adlı filmini ise görüntüleri boyayarak renklendirmiştir. Japon sinemasını kurucusu sayılan Shoten Yoshizawa ise Japonya'da ilk stüdyoyu açan kişidir. 1903 yılında Tokyo'da ilk sinema salonu (Denki Kan) hizmete girer. 1905 yılında ise ikinci stüdyo açılır. Tokyo'nun yalnızca film gösteren ilk büyük sineması Saifukan, 1910'da açılır (Teksoy, 2014: 206).

1909 yılında Japonlar, film gösterimi sırasında "*Benshi*" (konuşan adam) adı verilen yorumcular kullanmaya başlar. Bu yorumcu ara yazıları okuyarak, müzik eşliğinde açıklamalar yapması ile yaygınlık kazanır. Sesli sinemanın yaygınlaşması ile benshi'lerin varlığı tehlikeye girer ve işlerini kaybetme korkusuyla sesli sinemaya karşı çıkarlar. Seyircinin benshi'leri dinlemek için salonları doldurduğunu öne sürerler. Hatta sesli sinemanın yaygınlaşmasından sonra bile, bazıları çalışmayı sürdürmüşlerdir (Teksoy, 2014: 206). Burch'e (1979: 76-77) göre, benshi kültürü muhtemelen pek çok tek kişilik anlatı türlerini içeren Edo dönemi tiyatrosundan türetilmiştir.

1905 yılında Japon-Rus Savaşı sırasında çok sayıda gazeteci ve kameraman, savaş haberleri yapmaları için Asya kıtasına gönderilmiş, bu sayede Japonya'da yerli film üretimi canlanmıştır. Tsunekichi Shibata ve Kozaburo Fujiwara adlı kameramanların çektiği savaş görüntüleri, İngiliz kameramanların çektiği görüntülerle birlikte, Japonya'da popüler olmuştur. Savaş filmlerinin kazandığı popülerlik, Japon ve Fransız yapımı sahte belgesellerin ortaya çıkmasına yol açmıştır (Komatsu, 2003: 213).

1908'e kadar kabuki oyunlarının filme alınması da dâhil, tüm filmler açık havada çekilmiştir. 1908 yılında yerli film şirketleri tarafından kurulan 3 stüdyo ve Pathé Şirketi'nin kurduğu stüdyo sayesinde 1909'dan itibaren ülkede düzenli olarak film yapılmaya başlanmış, bu dört şirket ilk yıllardaki yapımcılığın anaakımını oluşturmuştur (Komatsu, 2003: 213).

Kabukinin Japon sinemasının temeli olduğunu söylemiştik. Daha sonra, kabuki oyuncularının, tiyatronun geleceği için tehlikeli rakip saydıkları sinemada rol almamaya karar vermeleri bir dönüm noktası olmuştur. Çünkü bu karar, salonların Amerikan ve Fransız filmleriyle dolması sonucunu doğurur (Teksoy, 2014: 207).

Japon tiyatrosunda kadın rollerini de erkekler oynuyordu. Sinemada kadın rollerinin en ünlü erkek oyuncusu ise, yönetmenlik de yapan Teinosuke Kinagusa idi. 1920’de genç yönetmenler, sinemanın tiyatro etkisinden kurtarılması, bir “sanat sineması” yaratılması, kadın oyuncu kullanılması, yorumcuların tamamen kaldırılması amacıyla bir araya geldiler.

1 Eylül 1923’te meydana gelen ve 100 bin kişinin ölümüne yol açan “Büyük Kanto Depremi” Tokyo ve çevresini neredeyse yerle bir ederken, stüdyoları da yıktı. Böylece yerli üretimin durması sinemaları bir kez daha Amerikan ve Avrupa filmlerinin doldurmasına yol açtı. Genç yönetmenler Murnau, Lubitsch, Lang gibi batılı yönetmenlerin filmlerini de görme olanağı buldular. Aralarında Mizoguchi, Ozu, Kinugasa, Gosho, İto gibi isimlerin de bulunduğu yeni bir kuşak ortaya çıkarak, Japon sinemasına özgü bir biçimin yaratılmasına katkıda bulundu. 1920’lerde çevrilen filmler iki türe ayrılıyordu: *Jidai-geki* (eski yüzyıllarda geçen dramlar) ve *shomin-geki* (sıradan insanları konu edinen çağdaş dramlar). İlk türün en önemli temsilcisi Daisuke Ito, “chambara” adı verilen, harekete dayalı eski dönem filmlerinin öncüsü oldu. Alıcıyı kullanmadaki ustalığıyla dikkat çeken yönetmen, duygusallığın ağır bastığı filmlerinde (Chuji Tabi Nikki / Chuji’nin Seyahatnamesi, 1927; Zanshin Zambaken, 1929; Otsuare Jirokichi Goshi / Jirokichi’nin Gerçek Öyküsü, 1931 vb) çoğu kez iktidara başkaldıran kahramanları ele aldı (Burch, 1979: 141; Teksoy, 2014: 207).

*Shomin-geki* anlayışının temsilcisi ve daha sonraki yılların büyük ustası Yasujiro Ozu, günümüze ulaşan ve aynı kıza âşık olan parasız pulsuz iki öğrenciyi konu edinen ilk filmi Wakaki-Hi’den (Gençlik Günleri, 1929) başlayarak, toplumsal eleştiriyi güldürü havası içinde yapan filmler çekmeye başladı. Genellikle genç oyunculara yer verdiği bu filmlerde orta sınıfı ele alarak karı koca ilişkilerini ve aile yapısını, kuşak çatışmalarını, yeniyetmelerin sorunlarını gündeme getirdi (Teksoy, 2014: 208).

*Shomin-geki*’nin bir başka temsilcisi Mikio Naruse ise sessiz dönemin son yıllarında sinemaya başladı ve *Yogotu Nu Yume* (Bir Gecelik Düş, 1933) ve bir kadının tek başına ayakları üstünde durma savaşımını konu edinen *Kagirinaki Hodo* (Çıkmaz Sokak, 1933) ile dikkat çekti (Teksoy, 2014: 208).

İlk sesli Japon filmi, Heinosuke Gosho'nun yönettiği ve başrolü dönemin en ünlü kadın oyuncusu Kinuyo Tanaka'nın oynadığı Madamu To Nyobo (Madam ve Komşu Kadın, 1931) adlı şarkılı güldürüdür. Ancak, sesli sinemanın yaygınlık kazanması 1935 yılını bulur (Teksoy, 2014: 208).

Japon sinemasının sesli dönemde ürettiği filmler de iki büyük bölüme ayrılmaktadır: Kabukiden esinlenen eski konuların yanı sıra Kyoto stüdyolarında çevrilen günümüzdeki samuray öykülerinden oluşan *Jidai-Geki*'ler ve Tokyo'da gerçekleştirilen ve çağdaş konuları ele alan *Gendai-Geki*'ler. İlk bölüm, Japonya'yı çağdaş uygarlık doğrultusuna sokan imparator Meiji'nin iktidarın başladığı 1868 yılından önce geçen dramları içerir ve (sessiz dönemde olduğu gibi) *jidai-geki* adını alır. *Gendai-geki* adını taşıyan ikinci bölüm ise 1868'den sonra geçen öyküleri içerir. *Gendai-geki* de alt bölümlere ayrılır. 1868 ile 1912 yılları arasında geçen konular (dönemin imparatorunun adı kullanılarak) Meiji-mono, 1912 ile 1926 arasında geçen konular ise Taisho-mono olarak adlandırılır. *Jidai-geki* ve *gendai-geki* sınıflandırması sadece ele alınan dönem açısından önem taşımaz. Her iki anlayışın da kendine özgü dramatik kuralları vardır. *Jidai-geki*, Japon tiyatrosunun ve edebiyatının geleneksel kalıplarından yola çıkarak oluşturduğu bir görsel anlatım kullanır. *Gendai-geki* ise Batı sinemasının, özellikle de Amerikan sinemasının anlatım biçimlerinin etkilerini taşıyan yerel bir gerçekçiliğe yönelir. Sessiz dönemde, daha önce de değinildiği gibi perdenin önünde bir yorumcuya (benshi) yer veren ve tiyatro türlerinden beslenen Japon sinemasının, sesli dönemde de nôh ve kabuki gibi tiyatro türlerinden yararlanmayı sürdürdüğü görülür (Teksoy, 2014: 518).

1945'de Amerikan filmleri Japon sinema piyasasını ele geçirdiler. Japon ulusal filmlerinin büyük bir bölümü, Hollywood'un korku ve polisiye filmlerini taklit etti ve bu filmlerden etkilendi. İkinci Dünya Savaşı boyunca Japonya'da Amerika ve Avrupa yapımı filmler yasaklanmış, her sinema salonu belirli sayıda propaganda filmi göstermek zorunda kalmıştır.

Savaş sonrası dönemde ise Japon stüdyoları tekrar film yapmaya başlamaya çalışırken İşgal Yönetimi, Batı'da biriken gösterilmemiş filmlerin ülkedeki salonları istila etmesini sağlamıştır. Mağlubiyet sonrası ülkeye giren Amerikan kapitalizmi sinemaya el atarak denetimi ele geçirir. Bu süreçte milliyetçilik, feodalizm, kadınları aşağılamak, işgal kuvvetlerini eleştirmek ve öç almak gibi konular yasaklanır ve depolardaki yaklaşık 500'den fazla filmin yarısı yakılır. Kimono (geleneksel Japon kıyafeti) ve kılıç görünen filmleri

“eskiye özlem” olarak değerlendiren işgal yönetimi birçok sinemacının film çekmesini engeller. Gravett (2008: 26) bu dönemde sinemaya gitmenin inandırıcı bir “demokratikleşme” aracı olarak görüldüğünü ve “ulusal bir heyecan” haline geldiğini belirtmiştir. Bilet fiyatlarının dondurulması ile sinema, televizyon öncesi dönemin az sayıdaki ucuz eğlencesinden biri haline gelmiş, bu sayede 1946’da izleyici sayısı, savaş öncesi ortalamanın yaklaşık iki katına çıkmıştır.

Durgunluk dönemi boyunca Japon sinemasının en geleneksel biçimi olan melodramlar da izleyici kaybetmiş, tam bu sırada film şirketlerinin en güçlü rakibi olan televizyon ortaya çıkmıştır (Oshima, 1994: 16). 1950’lere kadar gelen süreçte birçok badire atlatan Japon Sineması kısmen rahat bir döneme girer. Pek çok yönetmen kendi tarzını oluşturmaya ve dünyaya açılmaya başlar. Bunların en önemlisi sinema otoritelerince bütün zamanların en iyi yönetmenlerinden kabul edilen Akira Kurosawa’dır.

1960 yıllarından sonra Japon sinemasında gitgide belirginleşen siyasi bir bağımlılık ortaya çıktı. Bununla birlikte Kaneto Şindo’nun ardından gelen genç sinemacılar, filmlerinde gerçekçiliği bırakarak teatral üsluplaşırma ile alegoriye daha büyük bir istekle yöneldiler.

1960 sonrası dönem Kurosawa’yla başlayan Japon Yeni Dalgası’dır. Savaş sonrasında yetişmiş, yeni duyarlılıkları olan bu yönetmen kuşağı 1970’lere kadar etkinliğini devam ettirir. Kurosawa’dan sonra bu dönemin en önemli ismi olarak Shoei İmamura gösterilebilir. Yılda 500’ün üzerinde film üretilen bu yıllar, Japon Sineması’nın altın yılları olarak adlandırılır. 1970’li yıllarda tüm dünyada olduğu gibi Japonya’da da televizyonun büyümesi sinemaya olan ilgiyi düşürür. “Pink” denilen ucuz aşk filmleri ve yakuza (mafya) filmlerinin salonları işgal ettiği bu dönemde, Avrupa ve Amerika filmlerinin birebir kopyaları yapılarak salonların doldurulması amaçlanır. Bununla ilgili Kurosawa şöyle der: “Japonya’daki aşk ilişkileri, Fransa veya İtalya’dakiyle benzerlik taşımaz. Oysa genç sinemacılarımız Batı filmlerinde gördüklerini aşşğılık bir biçimde kopya ediyorlar. Seyirciler de bu filmlere gerçek hayatlarında öykünüyorlar. Bu oldukça gülünç!”<sup>9</sup> Aynı yıllarda ABD yapımı filmlerin de salonlardaki ağırlığı artmaya başlar ve Yeni Dalga sinemacılarını dışarıda tutarsak Japon Sineması, kapitalist sinema endüstrisinin tahakkümüne girer.

1990’lı yıllarda ekonomik kriz sürecinden geçen Japon Sineması hem üretim hem de nitelik olarak oldukça düşük filmler üretir. Krizin ardından canlanan sinema sektörü farklı

---

<sup>9</sup> <http://www.mostar.com.tr/koseDetaylar.aspx?konuID=1402> (Erişim: 16.11.2015)



türlere savrulur: Anime (çizgi/animasyon) ve Korku. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte tüm dünyada dikkat çeken animeler yapmaya başlayan Japon Sineması, animasyon film piyasasında ABD ile yarışır. Animeler, çocuklar için yapılmış çizgi filmler değildir; aksine büyükler için yapılmış ve gerçek hayatta olan ya da olmayan her türlü konuyu işleyen ürünlerdir. Bu türün en meşhurları Hayao Miyazaki'nin animeleridir.

Japon Sineması'nın dünyada tanınmasında etkili olan bir başka etken ise korku sinemasıdır. Batı'nın inanç merkezli tanrı, şeytan, inançsızlık konularını işleyen korku filmlerinin aksine, Japon Sineması'nda ölü çocuklar, gotik hikâyeler anlatılarak farklı bir korku filmi perspektifi sunulur.

Japon Sineması tiyatro bünyesinde gelişmiş, bir süre sonra da tiyatroyla karşı karşıya gelmiştir. İkinci Dünya Savaşı'ndaki mağlubiyetin doğurduğu sonuçlar ve televizyonun yayılması filmlerdeki özgünlüğü azaltmış, Batı taklidini yaygınlaştırmıştır. Yine de Yeni Dalga filmleri ve animasyonlar hem Japonya'ya has özgün hem de dünya standartlarında seçkin ürünlerdir.

#### **4.1.2. Akira Kurosawa ve Sineması**

*“Beni alın, filmleri benden çıkarın; kalan sonuç ‘Sıfır’ olacaktır.”*

*Akira Kurosawa<sup>10</sup>*

Sinema dünyasında birçok tekniği ilk kez kullanarak ardından gelen yönetmenlere öncü olmuş, "imparator" lakabıyla anılan büyük usta Akira Kurosawa, sinema tarihinin en önemli ve etkileyici yönetmenlerinden biri olarak kabul edilir. Peki, Akira Kurosawa kimdir? Kurosawa'nın yönetmen kimliğini almadan önceki yaşamı nasıldı? Sinema anlayışı nasıl oluştu? Bu bölümde bu sorular cevaplandırılmaya çalışılacak ve sinemasının genel özellikleriyle filmlerine genel bir bakışla yaklaşılabacaktır.

Akira Kurosawa, kim olduğunu merak edenler için yazdığı otobiyografisinde şöyle diyor:

*“Kendimle ilgili birşeyler yazmak düşüncesi aynalı kutudaki kurbağayı anımsattı bana. Görüntüme uzun yıllar boyu değişik açılardan bakıp beğendiklerimi ve beğenmediklerimi ayırmalıydım. On ayaklı bir kurbağa*

<sup>10</sup> “Sinema sizin için ne ifade ediyor?” sorusuna verdiği cevap. <http://www.kadrajcinema.com/yonetmen-sozleri/> (Erişim: 18.11.2015)

olmayabilirim; ancak aynada gördüklerim sanırım kurbağa gibi yağlı sıvıya benzer bir şeyler salgılayacak bana.” (Kurosawa, 2006: vii).

Bu benzetmeye göre, kendisini on ayaklı kurbağa gibi düşünmesini sağlayan etkenler resim, sinema, spor ve edebiyata duyduğu ilgi iken, salgıladığı yağlı sıvının ise filmlerinin olduğu söylenebilir. Kurosawa, bu otobiyografisinde ona kimliğini kazandıran bütün önemli insanları, olayları ve tecrübelerini anlatmıştır. Kariyerine giden bu yolda biz de onu daha yakından tanımaya çalışacağız.

Akira Kurosawa, 23 Mart 1910 yılında, Japonya’da, Tokyo’nun Ömuri bölgesinde, yedi kardeşin en sonuncusu olarak dünyaya gelmiştir. Babası Isamu, Akita Prefecture’den gelen bir samuray ailesinin eski üyesi iken annesi Osaka’lı bir tüccar ailesinden gelmektedir. Babası, Ordunun Beden Eğitimi Enstitüsü’nün ortaokulunda yönetici olarak görev yapmıştır. Kurosawa doğduğunda, iki kardeşi büyümüşü ve biri de ölmüştü. Kurosawa ise geriye kalan üç kız ve bir erkek kardeşi ile büyüdü.

Kurosawa’nın çocukluk ve ilk gençlik yılları, "samuray" kültürüne sıkı sıkıya bağlı olan babasının baskıcı tutumlarının gölgesinde bunaltıcı ve içine kapanık bir seyir izlemiştir. Buna rağmen, babasından pek çok yönde etkilenmiştir. Sinema ve spor merakı babasıyla başlar. Babası ona kendi kültürünü aktarırken bir taraftan da Batı’nın tiyatro, resim ve sinemasını öğrenmeye teşvik ediyordu. Sporda ise özellikle kendo, beyzbol, eskrim, kılıç, yüzme ve kaligrafiye olan ilgisi babasının yönlendirmesiyle gelişmiştir. Samuray kanı taşıyan babasının disiplinli tutumu ve sağlam karakteri Akira için bir ilk öğretmen olmuştur.

Bu dönemde Akira’nın büyük erkek kardeşi Heigo’yla da özel bir ilişkisi vardır. İkisi arasındaki ilişkide zaman zaman koruyucu ve sahiplenici zaman zaman tersi bir tavır takınan ağabeyinin Akira üzerinde baskın bir etkisi olmuştur. Heigo ondan 4 yaş büyüktür. Heigo, o dönemin popüler akımı olan sessiz filmlerde anlatıcılık işinde benshi (sessiz film anlatıcı) olarak çalışmaya başlar ve bu alanda kendine bir isim yapar. Bu zamanlarda bir ressam olmayı planlayan Akira, abisinin yanına taşınır ve ayrılmaz bir ikili olurlar. Heigo vasıtasıyla, Kurosawa birçok Avrupa sineması filmini görme imkânı bulur ve bunların yanında tiyatro ve sirk performanslarını da izler. Ancak, bu süreç uzun süre devam etmez. Sesli sinemayla birlikte benshi’liğin yavaş yavaş gözden düşmesi, Heigo’yu bunalıma sürükler. Bir gün intihar eden Heigo’nun haberini alan Akira, bu olayın üstesinden hiçbir zaman gelemmez. Otobiyografisinde, abisinin kanlar içindeki cesedini gördüğünde kaskatı kesilip, hiçbir şey

yapamadığını söylemektedir. İntiharla böyle tanışan Kurosawa, ileriki yıllarda kendisi de intihara pekçok kez teşebbüs edecektir.

Abisi ve babası dışında Kurosawa üzerinde büyük etki bırakan diğer kişiler, arkadaşı Keinosuke Uekusa, öğretmeni Seici Tachikawa ve yanında yönetmen yardımcılığı yaptığı Kachiro Yamamoto (Yama-san)'dır. Öğretmeni Seici Tachikawa, onun resme olan meylini keşfeder ve onu resim yapmaya yöneltir. Tachikawa sayesinde, Kurosawa okuldan nefret etmesine rağmen resim derslerine koşarak gitmeye başlar. Tachikawa okuldan ayrıldığında bile onunla görüşmeye devam eder.

Güzel Sanatlar Fakültesine başvurup alınmayışı, Kurosawa'nın hayatının dönüm noktası olur. Resme olan ilgisine ket vurup sinemaya yönelmesi bu olayla başlar. Tekrar resim yapmaya çalışsa da aradığını bulamaz.

Bunun üzerine iş aramaya başlar ve P.L.C. filmin yönetmen yardımcısı aradığını görür. Sınavı rahatlıkla geçerek 1963 yılında Kojiro Yamamoto'nun yanında yardımcı yönetmen olarak çalışmaya başlar ve sinema macerası da böylece başlamış olur. Yamamoto ile birlikte dönemin şöhret isimlerinin de yer aldığı çoğu komedi türünde olan filmler çekerler. Yamamoto Akira'nın cevherinin farkına varır ve yanında olduğu süre zarfında ona sinemanın tüm yönlerini öğretmeye çabalar. Bu dönemde Akira, setten, ışığına, senaryodan, mekân seçimine sinemanın tüm alanlarında çalışır. Yönetmenlikten, senaryoya, oyunculuktan, montaja, seslendirmeye, herşeyi Yamamoto ile öğrenir.

Kurosawa, sinema anlayışına en çok etki eden yönetmenleri ile filmlerinden şöyle bahsetmektedir:

“(…) (Sinemaya) film çevirmediğim vakit çok sık giderim. Sinemaya kapanır, hemen hemen her oynayan filmi seyrederim. (...) Bana en çok şey veren yönetmenler mi? Bergman, Visconti, Antonioni, Fellini, Wajda, John Ford, Richardson... ve Fransız Yeni Dalga'sı... Japonlara gelince, Ozu ile Mizoguchi'nin ölümünden beri artık kimseyi seyretmiyorum. Genç Japon sineması yabancı sinemalardan, Fransız ve İtalyan sinemasından pek etkileniyor. Bu var olan bir tehlike. Büyük bir tehlike hatta. Size eğlenceli bir örnek vereceğim. Japonya'daki aşk ilişkileri, Fransa ya da İtalya'dakilerin aynı olmaktan çok uzaktır. Oysa genç sinemacılar batı filmlerinde gördüklerini aşağılık bir şekilde kopya ediyorlar. Seyirciler de bu filmlere gerçek

yaşamlarında öykünüyorlar. Oldukça gülünç bu. Teshigahara gibi bir adam bile bu yönsemeye karşı koyamadı.” (Cinema 66, sayı: 103, Şubat 1966’dan aktaran Özön, Türk Dili Sinema Özel sayısı Ocak 1968 Sayı:196 s.435)

Kurosawa, iki büyük dünya savaşını ve atom bombası felaketini yaşamış, gittikçe kararan bir dünyayı görmüş olmasına rağmen insanlığa olan umudunu ve inancını hiçbir zaman kaybetmemiştir. Bu tecrübeler doğrultusunda insani yönü güçlü olan filmler yapması kendine özgü sinemasının temel özelliklerinden biri haline gelmiştir. İlk filmi Sugata Sanshiro I’den son filmi Madadayo’ya kadar geçen zamanda yönetmenin eserleri kıyaslandığında her bir film arasında belirgin farklar görülür. Bu farkları yaratan yönetmenin süreç içinde kazandığı tecrübeler olmuştur.

Kurasawa’nın dahi sayılmasına neden olan üç tür ustalığı vardır. Bunlar temalardaki çeşitliliği, mekânlardaki çeşitliliği ve kişilerdeki çeşitliliğidir. Kurosawa filmlerinde evrensel temalar kullanıp kendine özgü üslup ve yöntem geliştiren bir yönetmendir. Aşk, fedakârlık, davaya bağlılık, dayanışma, atom bombası korkusu, umut, hoca-öğrenci ilişkisi gibi insana dair temalar ile olumsuz da olsa insanı insan yapan bencil tutkular, yalan, intikam, şiddet, düello gibi temaları filmlerine konu yapmıştır. Filmlerinde tez- anti tez üreterek sentez yapabilme yeteneğine sahip bir yönetmendir. Hem iyi hem de kötü yönüyle insanı göstermekten çekinmemiştir.

Kurosawa filmleri incelendiğinde, mekânın sadece uzaydan ibaret olmadığı, küçücük alanların bile pek çok gelişime, değişime, kimi zaman bir içsel dönüşüme gebe olduğunu görebiliriz. Bunun anlamı Kurosawa’da mekânın kendisinin kadrolu bir oyuncu gibi iş başında olduğudur. Temalar ve mekânlar kadar kişiler de aynı çeşitliliği göstermektedir. Kurosawa karakterlerini karakterden çok “insan” yapan bir tavırla yaratmaktadır. Her karakterin mutlaka bir kusuru ya da zayıflığı vardır. Bunlar hangi sınıfa dâhil olurlarsa olsunlar, sürekli bir hayal kırıklığı içinde yaşarlar. Ahlaki sorumluluk içinde kıvranırlar. Buna rağmen, umut her zaman vardır. Çünkü Kurosawa henüz insanlıktan umudunu kesmemiştir.

Kurosawa filmlerini ikiye ayırabiliriz: Birincisi, hayatından izler taşıyan gerçekçi dramlar; ikincisi ise Japon kültürü ve tarihinin birer izdüşümü diyebileceğimiz tarihî epik filmlerdir. Modern ile tarihsel olan arasındaki gerilimi kendine özgü bir anlatı yapısıyla yansıtmaması, bu tür filmleri epik olarak adlandırma olanağı sağlar. Epik sinema anlatısı olan filmleri her zaman gerçeklikle üst seviyede bir ilişki kurar. Bu da görsel anlatı yapısında yeni

teknikler deneme imkânı yaratmıştır. Özellikle çoklu karakter kompozisyonları, düşük alan derinliğiyle derinlemesine kadrajlamalar ve wipe geçiş efekti gibi yenilikçi yaklaşımları vardır.

Edebiyata düşkünlüğüyle bilinen Kurosawa birçok uyarlama da yapmıştır. Dostoyevski'den Budala, Maksim Gorki'den Ayak Takımı, Lev Tolstoy'dan İkiru, Arsenev'den Dersu Uzala ve tabii ki Macbeth, Kral Lear gibi Shakespeare uyarlamaları.

Kurosawa'nın film üslubu kuramsallaştırılmış bir üslup değildir; Eisenstein, Godard ya da Straub'un filmleri gibi daha önceden inşa edilmiş bir siyasi ya da kuramsal duruşa gösterilen bağlılık tarafından şekillendirilmez (Prince, 2013: 45). Yapısalcılık gibi modern film eleştirisi akımlarına cevaben, sinemanın aşırı sözelleştirilişi ve aşırı kuramsallaştırılışına karşı çıkmıştır: “Son derece bilgiç bir terminoloji kullanıyorlar. Böyle bir rasyonalizasyon ya da jargona inanmıyorum. Filmler insani duygularla daha çok alakalı, daha samimi olmalı.” (Hirano, 1986'dan aktaran Prince, 2013: 45).

Kurosawa, içeriği biçimden çok daha fazla önemseydiğini söylemiştir, ancak biçimi de asla baştan savma değildir. Kurosawa'yı bir *auteur* olarak da değerlendirebiliriz. Çünkü filmlerinde sadece yönetmen değildir. Senaryo, kurgu dâhil her şeyle kendi ilgilenir. Hatta resme yeteneği de olan yönetmenin storyboard'larını kendinin çizdiğini biliyoruz.

“Bir yönetmenin görevleri, oyuncuların yönlendirilmesi, kamera, seslendirme, dekor, müzik montaj ve dublaj aşamalarının tamamını kapsar. Bunlar ayrı ayrı uzmanlık alanları olarak görünse bile bağımsız değillerdir. Sonunda bütün bu işlevler yönetmenin elinde toplanır.” (Kurosawa, 2006: 202)

Yönetmen, bir film yaratma sürecini şöyle anlatmaktadır:

“Filmlerde senaryodan kurguya kadar her şeyi kendim yaparım. Ama bana en önemli görünen senaryonun hazırlanmasıdır. Senaryo filmin yapısı, iskeletidir. Yapı çok sağlamsa rahatça görüntü eklenebilir. Hiçbir vakit dağınıklığa gevşekliğe yol açmaz bu. Ya da, daha doğrusu, iyi bir senaryo olduğu vakit şişirme olanaksızdır. Yönetmenin bir sürü işe yaramaz görüntü kattığı olur, ama bunun nedeni yapının daha başlangıçta sağlam olmamasıdır. Kurguya gelince en önemlisi kesmektir; en önem verdiğiniz, sizden en çok çaba isteyen sahneleri bile kesmektir. Sahneye iyi değilse, yani bütünlü uyuşmuyorsa, hiç acımadan kesmek gerekir. (...) Ham maddeleri çeviriyorum

ben, bunları sonradan birleştirmem gerekir. Kurgu malzemesi çeviriyorum. Demek ki, kurgu ile çevirim birbirinden çok değişik iki şey. Bir senaryo yazmaya başladığımda, filmin yapısını düşünmem. Japonya’da genellikle, sahneleri bölüm bölüm hazırlarlar: Önce birini, sonra öbürünü çevirirler. Bense birinci sahneyi yazarım, sonra kendimi düşüncüme bırakıveririm. Sahne büyür, değişir, dönemeç alır.” (Cinema 66, sayı: 103, Şubat 1966’dan aktaran Özön, Türk Dili Sinema Özel sayısı Ocak 1968 Sayı:196 s.435)

Kurosawa, filmlerinde sese de çok önem verdiğini belirtmiştir. Ancak, onun için önemli olan doğal seslerdir. Sesin insan üzerindeki ürpertici etkisini kullandığını söyler.

Kurosawa’yı özel yapan diğer bir özelliği de Amerikan film endüstrisinde senaryoları ve filmleri en çok taklit edilen yönetmen olmasıdır. Yasujiro Ozu’nun Japon geleneklerine en bağlı sinemacı sayılmasına karşılık Akira Kurosawa, akıcı anlatımı ve kahramanlarının iç dünyasını yansıtmadaki ustalığıyla Japon sinemasının en “Batılı” yönetmeni sayılır (Teksoy, 2014: 528). Genel kanının tersine ise, Kurosawa ise kendini asla “Batılı” görmez. Kurosawa bu konuda kendisini şöyle ifade eder:

“Hiç Batılı olduğumu düşünmüyorum. Nasıl olup da böyle tanınmaya başladığımı anlamıyorum. Günümüz Japon yönetmenleri arasında en Japon yönetmen benimdir herhalde.” (Yakir’dan aktaran Prince, 2013: 30).

Kurosawa’nın Japon kültürü ve tarihini anlatan epik filmler çekmesine rağmen, “Batılı” olarak değerlendirilmesi karakterlerine evrensel bir bakış açısıyla yaklaşıyor olmasıdır, denilebilir. Çünkü bir Kurosawa filminde köylü, fakirliği ve köylülüğe has kimliği; soylular ve zenginler ise zalimliği üzerinden yer bulur. Kadınlar da klasik erkek bakış açısı üzerinden gösterilir. Kadınlar her ne kadar güçlü ve kendilerine has özelliklere sahip olsalar da erkek bakış açısının ürünü olmaktan kurtulamazlar. Bu anlamda, yönetmenin Batılı olarak değerlendirilmesi, evrenselden ulaşılan varoluşa dair söylemlerin yerelliği geri planda bıraktığı için olduğu söylenebilir. İnsanlık ve insanlık durumu, Kurosawa filmlerinde her zaman için geleneklerden daha ön planda kalmaktadır.

#### **4.1.3. Akira Kurosawa Sinemasına Mitik Öğeler Bağlamında Genel Bir Bakış**

İçinde yaşanan toplum ve kuralları bir insanın kimlik kazanmasında büyük etkiye sahiptir. Coğrafi ve ekonomik koşulların getirdiği kültürel miras, dini inançlar, gelenekler bilinçaltında kodlanarak dünyaya olan bakışımızı etkiler ve kültür denen bu süzgeçten geçirir.

John Berger (2012:8), “Düşündüklerimiz ve inandıklarımız nesnelere görüşümüzü etkiler” diyerek bu görme biçimini özetlemiştir. Kültürün ürünü olan mit ise, sosyal yapıyı ve değerleri yansıtarak, onları bir anlamda yeniden üretir ve aktarır.

Kültür, kendinden başka bir şeyi temsil eden göstergelerden meydana gelir ve insanlar bu göstergeleri anlamlandırma çabası içerisinde. Kültürün dili bir anlamda bilinçdışıdan gelir ve sözlü dilden ziyade sembol sistemi ile ifade bulur. Sanat da bu anlamda, gösterge üreten bir kültürel etkinlik alanı olarak yorumlanabilir. Örneğin, Japonlar sanata olan saygılarını, doğaya gösterdikleri saygı ile birleştirirler. Büyük savaş lordları, dağlar ile sembolize edilir. Savaşçıların ruhları, serçeler, kırlangıçlar; güzel kadınların ruhları, melankolik söğüt ağaçlarıyla ya da tilki gibi kadın figürü ile örtüşegelmiş hayvanlarla betimlenir. Hatta zenginlik, güzellik gibi ideal şeyler bile ağaçlarla sembolize edilebilir. Tüm doğal güçler panteist bir mizaçla içselleştirilmiştir.

Bu kültür-algı etkisinden belki de en çok faydalananlar, duyarlılığı ve algısı toplumun geri kalanına göre daha açık olan sanatçılardır. Akira Kurosawa da kuşkusuz kültürel etkiyi en yoğun yaşayan dehalardan biridir. Öncelikle bir Uzakdoğulu olması, onu bildiğimiz tüm Batılı sanatçılardan bir adım öne çıkarır. Çünkü dünyaya onların bakmadığı yönlerden de bakma yeteneğine sahiptir. Dünya için çok yabancı bir kültürden gelmesine rağmen, evrensel bir bakış açısına da sahip olması entelektüel olarak kendini geliştirmiş olmasından ve hayatı boyunca sahip olduğu tecrübelerdendir.

Akira Kurosawa'nın bir Japon olması, sinemasının mitlerle olan bağlantısında bir kilit noktadır. Japon olmak, Batılı entelektüeller tarafından hiçbir zaman tam anlamıyla anlaşılammıştır. Bu konu üzerine şimdiye kadar yapılmış olan en nitelikli çalışma sayılan Ruth Benedict'in “Krizantem ve Kılıç” eseri bile Batılı gözüyle bir değerlendirmeye sahiptir. Bu anlamda, Kurosawa'yı tanımak öncelikle onu Japon kimliğiyle algılayabilmek olmalıdır. Hall'un (1990:1) dediği gibi “kültürel iletişim, sözlü ya da yazılı iletilerden daha derin ve karmaşıktır.”

Önceki bölümlerde de ayrıntılarıyla tanımaya çalıştığımız Japon kültürünün en önemli özelliği, mitik bir mirasa sahip olmasıdır. Elbette her kültür mitik bir geçmişe sahiptir, ancak hiçbiri Japonlar kadar bu geçmişe sahip çıkmamıştır. Dolayısıyla, Akira Kurosawa'nın bir Japon olarak mitlerle iç içe yaşayan bu toplumun bir üyesi olması ve Japon kültür ve mitlerini özümsemiş olması onun bütün filmlerinde yansımaları bulmuştur.

“Ben işe başlarken çok sağlam bir Japon kültürü temeline sahiptim. Yabancı sinemadan bu Japon kültürü temeli üzerine etkilenmişim. Bu da bana yabancı etkisini, Japon geleneklerini hiç unutmaksızın değerlendirmemi, bana en iyi gelenini, en uygun düşenini soğurmamı sağladı. Bugünün genç yönetmenleri, doğrudan doğruya Japon olan bu kültür temelinden tamamıyla yoksundurlar. Oysa bana göre, kişisel bir yapıt meydana getirmekte en önemli şey budur. Kendinde bu kültür temelini taşımak, kök salmış olmak...” (Cinema 66, sayı: 103, Şubat 1966’dan aktaran Özön, Türk Dili Sinema Özel sayısı Ocak 1968 Sayı:196 s.436).

Mit, dini sistemin bir parçasıdır ve ritüelin eylemle yaptığı şeyi mit, sözler yoluyla ifade eder. Kurosawa’nın Şintô dinine bağlı bir aile içinde yetişmesi (özellikle babası dini sorumlulukları konusunda çok titizdi) onun mitlerle olan ruhsal bağını kuvvetlendiren etkenlerden biridir. Daha küçük bir çocukken vaktini tapınaklarda ibadet ederek geçiren ve dini seremonileri yerine getirmesi beklenen bir Japon olarak, Şintô geleneğine bağlılığını hayatı boyunca kaybetmemiştir.

Kurosawa’nın filmlerinde bulunan şintoist öğeler ya da genel bir söylemle Japon kültür ve mitlerine dair her şey, filmlerin içeriğine uygun bir doğallıkla yerleştirilmiştir. Kurosawa, filmlerinde Japon geleneğini yansıtmak için özel bir çaba göstermediğini, ancak bir Japon olarak bunun kendiliğinden gelişen bir bilinç olduğunu belirtmiştir.

“(…) Sinemayı seviyorum, iyi filmler yapıyorum, bu da bana yetiyor. Şüphesiz yaratıcının törel sorumluluğu sorununu da göz önünde bulunduruyorum, ama pek aydınlık, pek bilinçli bir tarzda belirtmeksizin. Bu sorumluluk duygusu bende bir Japon olarak ve bir insan olarak doğuyor. Bu duygu, farkında olmaksızın, ben bilincine ermeden filmime giriveriyor.” (Cinema 66, sayı: 103, Şubat 1966’dan aktaran Özön, Türk Dili Sinema Özel sayısı Ocak 1968 Sayı:196 s.435).

Kurosawa’nın Budizm’le olan ilişkisi ise daha çok meditasyon öğretisi üzerine olmuştur. Meditasyon, Latince *meditatio* kelimesinden türetilmiş, sözcük anlamıyla birçok Batı dilinde "derin düşünme" anlamına gelmekte olan bir terim olup, sözlüklerde, "kişinin iç huzuru, sükûnet, değişik şuur halleri elde etmesine ve öz varlığına ulaşmasına olanak veren, zihnini denetleme teknikleri ve deneyimlerine verilen ad" olarak tanımlanmaktadır. Kurosawa



için de bir yol gösterici ritüeldir. Çünkü kendisi, filmlerinde ne zaman bir tıkanma noktasına gelse meditasyonu bir çıkış yöntemi olarak kullandığını söylemiştir.

“...Fakat ne zaman bir senaryo yazarken tıkanma noktasına gelsem, daima iyi bir şey olur. Bu deneyimlerimin bana öğrettiğine göre, bu belirsizliğe ve çaresizliğe rağmen dişlerimi sıkıp Zen tarikatının kurucusu Bodhidharma'nın taktiklerini uygulayarak yolumu kesen duvara gözlerimi diker ve bacaklarım uyuşup hissizleşene kadar orada durursam bir kapı açılır ve önümde bir yol görünür.” (Kurosawa, 2006: 164).

Kurosawa sinemasını biricik yapan değerlerden biri de kendi kültürünün tiyatro geleneğine filmlerinde yeniden hayat vermesidir. Kabuki ve Nôh tiyatroları dini kökenli tiyatrolardır. Ruhlar, hayaletler, iblisler vb. mitik varlıklar ana karakterlerden biri olarak sahnede yerini alır. Kurosawa, özellikle maskeler, makyaj, kostüm, dekor ve müzikten faydalanmıştır. Kumadori denen kabuki makyajı sayesinde belli tiplere aşinalık yaratılır ve hikâyenin anlaşılması ve takibini kolaylaştırır. Bu makyajda renkler, çeşitli durumları sembolize eder. Kırmızı, güç ve tutkuyu, indigo mavisi ve siyah, korku ve kötülük anlamına gelir, iblis ve hainler tarafından giyilir. Yeşil, hayaletler ve doğaüstü yaratıklar, mor ise soyluluk göstergesidir. Nôh tiyatrosunda ise en önemli öge maskedir. Ana karakterler oyuna maske ile çıkar. Bu maskelerin gönderme yaptığı belli tipler vardır. Okina, yaşlı bir adam, Kagekiyo savaşı, Yamauba cadı, Uba yaşlı kadın maskesidir.

Tüm bu bahsedilen özelliklere göre, şöyle bir çıkarım yapılabilir: Kurosawa'nın hem jidai-geki türündeki Japon tarihinin bir izdüşümü diyebileceğimiz epik filmleri hem de gendai-geki türündeki hayatından izler taşıyan gerçekçi dram filmleri Japon kültür ve gelenekleriyle yoğrulmuştur. Bu gerçekçi eğilime sahip filmler, Batı sinemasının, özellikle de Amerikan sinemasının anlatım biçimlerinin etkilerini taşımasına rağmen Japon köklerinden ve ahlakından kopmamıştır. Kurosawa bu tarz filmlerinde, çay ritüeli, seppuku, geleneksel Japon evi, Japon yemeği, geleneksel içki sake ya da Japon geleneksel giysisi kimono gibi Japon kültürüyle ilgili merak cezbedici öğelere mutlaka yer verdiği gibi mitik ve dini göndermeler ve semboller de kullanmıştır.

Filmlerdeki mitik öğeler Şintoist ağırlıklıdır. Aşağıdaki tabloda ise bu öğeler bölümlere ayrılmış ve her bölümün karşısında ilgili olduğu filmler gösterilerek anlaşılması daha kolay bir hâle getirilmeye çalışılmıştır.

Tablo 2. Kurosawa Filmlerinde Mitik Öğelerin Kullanımı

Mitik Öğeler	Yer Aldığı Filmler
Şinto Tanrılarına Gönderme	Sugata Sanshiro (1943), The Men Who Tread On the Tiger's Tail (1945), Rashomon (1950), The Idiot (1951), I Live in Fear (1955), <b>Throne of Blood (1957)</b> , The Lower Depths (1957), <b>The Hidden Fortress (1958)</b> , Yojimbo (1961), Sanjuro (1962), Red Beard (1965), Dodes'ka-den (1970), <b>The Shadow Warrior (1980)</b> , Ran (1985), <b>Dreams (1990)</b> , Rhapsody in August (1991), Madadayo (1993)
Kami / Ruh	Rashomon (1950), The Idiot (1951), <b>Throne of Blood (1957)</b> , <b>The Hidden Fortress (1958)</b> , Red Beard (1965), Dersu Uzala (1975), <b>The Shadow Warrior (1980)</b> , <b>Dreams (1990)</b> , Rhapsody in August (1991), Madadayo (1993)
Ritüel / Büyü	The Men Who Tread On the Tiger's Tail (1945), Rashomon (1950), The Idiot (1951), İkiru (1952), I Live in Fear (1955), <b>Throne of Blood (1957)</b> , The Lower Depths (1957), <b>The Hidden Fortress (1958)</b> , The Bad Sleep Well (1960), Yojimbo (1961), Dodes'ka-den (1970), <b>The Shadow Warrior (1980)</b> , <b>Dreams (1990)</b> , Rhapsody in August (1991)
Mitik Festivaller	The Idiot (1951), <b>The Hidden Fortress (1958)</b> , <b>Dreams (1990)</b> , Rhapsody in August (1991), Madadayo (1993)
Tapınaklar	Sugata Sanshiro (1943), The Men Who Tread On the Tiger's Tail (1945), Rashomon (1950), <b>Throne of Blood (1957)</b> , <b>The Hidden Fortress (1958)</b> , Sanjuro (1962), <b>The Shadow Warrior (1980)</b> , <b>Dreams (1990)</b> , Madadayo (1993)
Mitik Semboller	Sugata Sanshiro I-II, The Men Who Tread On the Tiger's Tail (1945), The Idiot (1951), The Lower Depths (1957), <b>Throne of Blood (1957)</b> , <b>The Hidden Fortress (1958)</b> , The Bad Sleep Well (1960), Yojimbo (1961), Sanjuro (1962), <b>The Shadow Warrior (1980)</b> , <b>Dreams (1990)</b>
Hayvan Motifi / Mitik Hayvanlar	İkiru (1952), Dersu Uzala (1975), <b>Dreams (1990)</b> , Madadayo (1993)
Mitik Renk Kullanımı	Rashomon (1950), <b>Throne of Blood (1957)</b> , <b>The Shadow Warrior (1980)</b> , Ran (1985), <b>Dreams (1990)</b>
Mitik Sayı Kullanımı	The Men Who Tread On the Tiger's Tail (1945), The Idiot (1951), Sanjuro (1962), <b>Shadow Warrior (1980)</b> , <b>Dreams (1990)</b>
Hayalet / Ruh / Efsane / Batıl İtikadlar	Nora Inu (1949), Rashomon (1950), <b>Throne of Blood (1957)</b> , <b>The Hidden Fortress (1958)</b> , Red Beard (1965), Dersu Uzala (1975), <b>The Shadow Warrior (1980)</b> , <b>Dreams (1990)</b> , Rhapsody in

Budizm, Zen ve Meditasyon	August (1991) The Men Who Tread On the Tiger's Tail (1945), İkiru (1952), The Lower Depths (1957), The Bad Sleep Well (1960), Dodes'ka-den (1970), <b>Shadow Warrior (1980)</b> , Ran (1985), <b>Dreams (1990)</b> , Rhapsody in August (1991), Madadayo (1993)
Kabuki ve Nôh tiyatrosu etkisi	The Men Who Tread On the Tiger's Tail (1945), Rashomon (1950), <b>Throne of Blood (1957)</b> , <b>The Hidden Fortress (1958)</b> , <b>The Shadow Warrior (1980)</b> , Ran (1985), <b>Dreams (1990)</b>

Yukarıdaki tablo incelendiğinde mitik yanı en kuvvetli olan filmlerin dört tane olduğunu söyleyebiliriz. Bunlar: Throne of Blood (1957), The Hidden Fortress (1958), The Shadow Warrior (1980) ve Dreams (1990) filmleridir. Bu sebeple seçilen bu dört filmin ilerleyen bölümlerde ayrıntılı bir mitik çözümlemesi yapılacaktır.

#### 4.2.4. Örnek Filmlerde Mitik Çözümlemeler

##### 4.2.4.1. Throne of Blood (1957)

*“Şeytanın karısı zamanla şeytandan bile kötü olur”*

*Çin Atasözü*

#### i. Filmin Özeti

1957 yapımı Throne of Blood (Kumonosu-Jo / Kanlı Taht), Shakespeare'in Macbeth isimli başyapıtının bir sinema uyarlamasıdır. Kurosawa, Macbeth'i Ortaçağ Japonyası'nın kültürüyle başarılı bir şekilde yeniden yorumlamıştır. Throne of Blood, Shakespeare'in günümüze dek yapılan en iyi uyarlamalarından birisi olarak kabul edilir.

Kazanılmış bir savaş dönüşü evlerine geri dönen iki büyük savaşçı Washizu Taketoki ve Miki Yoshiaki, Örümcek Şatosu Ormanı'nda yollarını kaybederler. Defalarca dolaşmalarına rağmen ormandan çıkışı bir türlü bulamazlar. Yorgun ve gittikçe sinirlenmeye başlayan ikili, duydukları kahkahayla irkilirler. Kahkahanın geldiği yöne doğru kılıçlarını savura savura ilerlediklerinde, ottan bir çadır içinde oturmuş, önündeki çırıkla ip eğiren yaşlı bir kadın görürler. Doğaüstü bir ruh olan bu kadın, gelecekleri hakkında konuşmaya başlar. Ruh, Wahsizu'nun ileride önemli bir mevkide olacağını ancak Miki'nin soyundan geleceklerin daha da önemli insanlar olacaklarını, hanedanı onun soyunun devam ettireceğini söyler. Evlerine dönen adamlar olayların şaşkınlığını üzerinden atamazlar. Kehaneti duyduğu anda

kafasında cinayet planları oluşmaya başlayan Macbeth'in tersine Washizu kehaneti ilki gerçekleşene kadar şaka gibi algılayacaktır. Kalede kötü kaderle karşılaşan, yani kehanette belirtilen yeni rütbelerine kavuşan Washizu ve Miki bir anda bir sırrı paylaşan iki suç ortağına dönüşürler.

Lady Macbeth'den daha kurnaz ve hırslı olan Asaji kocasını cinayete ikna etmeye çalışır. Gerekçesi de kendini koruma güdüsüdür, yani bir anlamda hırstan çok korkudur. Sonunda ikna olan Washizu, Asaji'nin planıyla, Tsuzuki'yi öldürür. Kehanetin kendi payına düşen tarafını gerçekleştirmek için hamle yapacağını düşündüğü Miki'yi de Asaji'nin kışkırtması sonucu öldürür. Washizu, bu ölümlerin vicdanıyla rahatsız olmaya başlar (Miki'nin hayaletini görmesi vb). Bu arada Prens ve adamlarının kaybedilen Kuzey Garnizonu'nu almak için ilerlediği haberini alan Washizu bu sefer de korkuya kapılarak ormana gidip yaşlı cadıyı arar. Kadın ona "Eğer Örumcek Ağı Ormanı ayaklanıp gelirse, savaşı onlar kazanır." der. Bunun üzerine, ormanın ayaklanıp gelemeyeceği inancıyla rahatlayan Washizu bu kehaneti askerleriyle paylaşır.

Çocuğunu kaybeden Asaji ise, vicdan azabıyla yavaş yavaş aklını kaybetmeye başlamıştır. Çocuğunun ölümünü, yaptığı kötülüklerle bağdaştırır. Yüzü acıyla çarpılmış kadının yanında yaşadığı şoktan, kalede bir anda oluşan kargaşa ile kurtulan Washizu, dışarı baktığında olmaz olanın olduğunu, ormanın kaleye doğru geldiğini görür. Şaşırmış ve korkmuş askerlerine emir veren Washizu onları toparlayamaz, aksine bir zamanlar içinde Lord olarak yaşadığı kale, oktan bir hapishaneye dönüştüğünde, kendi askerlerinin oklarıyla ölür.

## ii. Filmdeki Mitik Unsurlar

Throne of Blood'da kültürel, mitik ve dinsel etkiler vardır. Bu bağlamda en belirgin etki "Nôh tiyatrosu"dur. Nôh, dinsel ve mitik kökene sahip Japon müzikal drama türüdür. 14. yüzyılda tapınakta doğan ve dini unsurlar içeren Kabuki ile zenginleştirilmiştir. Kurosawa da filmde tüm bunları harmanlayarak kendi yorumunu katmıştır. Filmde, Nôh geleneklerine dayanan bir karakter sunumu ortaya koyulmuştur. Duyguların ifadesi için maskeler kullanılmış ve bu maskeler de her karakteri belli bir kategoriye sokarak (örneğin, cadı, şeytan, savaşçı, kötü ruh) mitik bir atmosfer yaratılmıştır.

Filmde Kabuki ve Nôh tiyatrosunun etkileri, yoğun ifadeler, maske benzeri makyaj, müzikte kullanılan özellikle flüt ve tambur gibi enstrümanlar, basit dekor, ön plandaki

oyunculuk, yüz mimikleri üzerine yoğunlaşma, az ve yavaş hareket, kadınlardaki geysavari yürüme ve film bir tiyatro eseriymiş ve biz seyirciler bir oyunu karşıdan seyrediyormuşuz izlenimi veren sabit kameranın kullanılışında görülebilir. Akira Kurosawa bu filmde sırtını hem geleneklerine, inançlarına ve mitik sembollerine, hem de Japon ruhunun özü olan Nôh tiyatrosuna dayamıştır.

“Tam bir Japonum. Japon seramiğini, Japon resmini çok seviyorum; ancak en çok Nôh’yu seviyorum. (...) Bu filmde sorun, onu (Macbeth) Japon düşünme biçimine nasıl uyarlayacağımdı. Hikâye oldukça anlaşılır; ancak Japonlar cadılar ve hayaletler hakkında farklı düşünürler.” (Richie, 1984: 117)

Öncelikle film, genel olarak üç karakter üzerinde odaklanır. Bunlar Washizu, Asaji ve cadıdır. Shakespeare’in Macbeth’indeki İskoçya’nın cadı inancı (Hecate), Kurosawa’nın filminde kötü orman ruhuna dönüşmüştür. Olay örgüsü, Washizu ve Miki’nin sisle kaplı Örümcek Ağlı Ormanı’nda kayboldukları sırada ortaya çıkan bir cadı ve kehanetleriyle başlamaktadır. Dolayısıyla, filmin konusu esas itibariyle mitik bir öge (cadı/kötü ruh) üzerine kuruludur, demek yanlış olmaz. Bu yaşlı cadı, Japon mitolojisinde Yama-Uba olarak bilinen Dağ ve Orman Cadısı’nı çağrıştırmaktadır. Yama-Uba, Kabuki ve Nôh oyunlarında da bir karakter olarak yer alır. Yama-Uba, ormanın derinliklerinde ve dağlarda kaybolan gezginlerin korkulu rüyasıdır. Nazik ve sıradan yaşlı bir kadın olarak görünmesine rağmen, şeytani bir doğaya sahiptir. Kurosawa, bu orman cadısının kostüm ve makyajının Nôh maskesi olan Yamanba’ya benzetildiğini söylemiştir.



*Resim 6. Yamanba Maskı ve bir Nôh oyunundaki görünüşü*

**Kaynak:** [http://www.glopad.org/jparc/?q=en/noh\\_performance/masks/yamanba](http://www.glopad.org/jparc/?q=en/noh_performance/masks/yamanba) (Erişim: 24.10.2015)



Resim 7. Dağ ve Orman Cadısı Yama-Uba

**Kaynak:** <http://yokai.wikia.com/wiki/Yama-Uba> (Erişim: 24.10.2015)

Ormanda ortaya çıkan bu yaşlı cadı, elinde biri büyük diğeri küçük olmak üzere iki tane çemberden oluşan bir çıkırıktaki ip eğirmektedir. Bu kaderin ipliği olarak yorumlanabilir. Bir çemberin hareketi diğeri ile bağımlı bir şekilde gerçekleşir. Aslında bu iki daireyi kaderleri birbirine bağlı olan Miki ve Washizu olarak da ifade edebiliriz.

Buchanan (2005), cadıyı Japon kader tanrısı *Ito* ve Japonların “ağ örmek” deyimini ile yorumlamıştır. Bu benzetme aracılığıyla Buchanan da cadının kaderi ve geleceği ipe ördüğünü belirtir. Sakince çıkırığın başında oturan ve insanoğlunun yaşamının boşuna oluşu üzerine bir Zen şiiri okuyan yaşlı kadın, ardından Washizu ve Miki’ye geleceklerini anlar.

McDonald, *Throne of Blood* ve Zeami’nin ünlü *Nôh* oyunlarından biri olan *Kurozuka* (*Black Mound*) arasında bir karşılaştırma yapmış ve büyük benzerlikler olduğunu fark etmiştir. Özellikle filmin ilk bölümünde çıkırığıyla birlikte ortaya çıkan yaşlı cadı, *Black Mound*’da da görülebilir. Bilindiğine göre, Kurosawa Zeami’nin bu oyununu daha önceden seyretmiştir ve oyun hakkında bilgisi vardır (McDonald, 1994: 129).

Washizu ve Asaji ise hırs, şehvet ve vahşeti somutlaştıran karakterlerdir. Özellikle Asaji, mezardan çıkmış bir ölü misali ifadesiz makyajı ve hareketleriyle tam bir kötülük abidesine dönüştürülmüştür. Asaji’ye yapılan makyaj kadının taşıdığı kötü ruhu temsil ettiği gibi dengesizliğinin de bir ifadesidir. Asaji ve Washizu için de *nôh* maskeleri örnek alınmıştır. Asaji’nin makyajı için Shakumi, Washizu’nun makyajı için ise Heida adlı maskeler örnek alınmıştır. Kurosawa, neden bu *Nôh* maskelerini tercih ettiğini ise şöyle açıklamaktadır:

“Batı’da tiyatro karakterlerini insanların psikolojilerinden ya da koşullarından alıyor; Nôh ise farklı. Birincisi, Nôh’da maske var ve siz maskeye bakarken oyuncu maskenin temsil ettiği kişi oluyor. Ayrıca belli bir oyunculuk üslubu da var ve oyuncu kendisini sadık bir şekilde buna adarken ele geçirilmiş oluyor. Bu nedenle, her bir oyuncuya onun rolüne en yakın duran Nôh maskesinin fotoğrafını gösterdim: maskenin oynayacağı rol olduğunu söyledim. Taketoki Washizu rolünü oynayan Toshirô Mifune’ye Heida adlı maskeyi gösterdim. Bu bir savaşçı maskesiydi. Mifune’nin karısı tarafından hükümdarını öldürmeye ikna edildiği sahnede Mifune benim için maskedeki aynı canlı ifadeyi yarattı. Asaji rolünü oynayan Isuzu Yamada’ya ise Shakumi adlı maskeyi gösterdim. Bu artık genç olmayan bir güzelin maskesiydi ve delirmek üzere olan bir kadının görüntüsünü temsil ediyordu... Macbeth’in katlettiği savaşçı için Chûjô adındaki bir asilzadenin hayaletinin maskesinin uygun olacağını düşündüm. Ormandaki cadı ise Yamanba maskesiyle temsil edilmişti.” (Satô’nun röportajı, Manvell, Shakespeare and the Film, s.103’ten aktaran Prince, 2013: 133-134).



*Resim 8. Heida Mask ve Filmden bir sahne- Lady Asagi’nin hükümdarı öldürmek için Washizu’nun eline mızrağı verdiği ortaya çıkan yüz ifadesi*

**Kaynak:** <http://www.nohmask.com/masklist/mask/heita.html> (Erşim: 25.10.2015)

Patrick Galloway, Mifune’nun Washizu karakterine hayat verirken film boyunca kullandığı yüz ifadesini Shikami maskına benzetmiştir. Shikami (Biting Lion), Nôh oyunlarında, ruhu ajitasyon ve öfke dolu bir iblistir. Galloway, Mifune’nun bu yüz ifadesini

ilk sekanstan itibaren nadiren terk ettiğini belirtir (Galloway, 2005: 73'ten aktaran Bishop, 2012: 24).



*Resim 9. Shikami mask ve Washizu*

**Kaynak:** <http://www.nohmask.com/masklist/mask/shikami.html> (Erişim: 25.10.2015)

Tassone (1985: 150), Asaji'yi “karanlıkların aracı” olarak nitelemektedir. Yürüyüş biçimiyle, yüzündeki maske ifadesiyle, el yıkama sahnesiyle, sakin ve hareketsiz oyunculuğuyla Asaji, Nôh oyunculuğunun bir örneğini sunar. Nôh oyunculuğu sayesinde kötülüğünün, sınırlılığının ve güdüsünün altı çizilir (Richie, 1984).



*Resim 10. Shakumi Mask ve Filmden bir sahne: Lady Asaji, Washizu'yi ihanete yönlendirirken ortaya çıkardığı yüz ifadesi*

**Kaynak:** <http://www.noh-udaka.com/jp/photos.html> (Erişim: 25.10.2015)





*Resim 11. Chūjō Mask ve Miki'nin hayaletinin yüz ifadesi*

**Kaynak:** <http://www.nohmask.com/masklist/mask/chujo.html> (Erişim: 26.10.2015)

Filmde, oyunculuğun Nôh geleneğine göre stilize edilişi, resimlerde de görüldüğü gibi, mimik ve hareketleri de kapsamaktadır. Bir bütün olarak filmin yapısı, durağanlık ve etkinlik arasındaki diyalektiğe örnek teşkil etmektedir (Prince, 2013: 134). Yavaş hareket eden Asaji'nin kimonosunun sürtünme sesi ve ağır yürüyüşüne karşı Washizu'nun ani dönüşleri ve ileri geri yürüyüşleri buna bir örnektir. Noel Burch, filmin öfkeli hareket ve donuk hareketsizlik sekansları arasında gidip geldiğini belirtmiştir (Burch, 2004: 310). Kurosawa, bu öfkeli hareketlerle böylece Nôh'un illaki durağan olması gerektiği yönündeki yanlış anlayışı da düzeltmiştir.

Çocuğunu kaybeden Asaji'nin artık aklını kaçırıp cinayetin vicdan azabıyla bütün gün ellerini bir kabın içine sokup yıkama sahnesi de Nôh oyunculuğuyla stilize edilmiştir. Yüzü acıyla çarpılmış kadının yaşadığı şok, mimik ve hareketlerle olduğu kadar yüzündeki makyajla da pekiştirilir.



*Resim 12. Filmden bir sahne – Lady Asaji ellerini yıkarken*



*Resim 13: Filmden bir sahne*

Filmin dekoru ve içyapısı da Nôh'da tipik olan sade sahne tasarımı ve asgari aksesuarı içermektedir. Washizu ve Asaji'nin tartıştıkları sahnede buldukları oda buna iyi bir örnektir. Geleneksel Japon evlerinin tüm minimalliği bu sahnede görülebilir. Filmin ilk başlangıcında çalan müzik de Nôh tiyatrosundan gelmedir. Lady Asaji'nin Nôh dansı yaptığı sahne dikkate değerdir.

Washizu'nun lordu öldürmesi gözler önüne getirilmezken Isuzu Yamada'nın koreografik flüt müziği eşliğinde nôh dansı gösterilir. Bu sahnede biz görmesek de Washizu kendi efendisini öldürmektedir. Bilindiği gibi filmde özellikle vücut dili önemli yer kaplamaktadır, çünkü Nôh tiyatrosu maskeler ile oynanan bir tiyatrodur ama burada maskeler yoktur; bu nedenle vücut hareketleri, başının çevrilmesi ve ışıklandırma bu konuda ve gereken hissin yaratılmasında hayati önemdedirler. Burada Mifune ve Yamada oldukça başarılıdır, hatta Mifune'nin abarttığına dair eleştiriler bile söz konusudur.

Örümceğin Şatosu'nda verilen ziyafette de samuraylardan birisinin Nôh performansı sergiler. Samuray bir yandan dans ederken bir yandan da bir hikâye anlatır:

*Irmakları ve dağları sallayarak,  
Gökyüzünde ve yerin altında yansıyarak,  
Ağaçları ve yamaçları birbirine katarak  
Korkunç ruhun sesi bir ölüdür.  
Sözlerime kulak ver, ölüünün ruhu.*

*Eski zamanlarda da böyle bir hikâye vardı*

*Chikita denilen bir savaşçıya*

*Şeytan hizmetkârları*

*Hain planları için yardım etti.*

*Ama, sonrasında ihanet edip onu öldürdüler.*

*Hükümdarına karşı ayaklanma onların da sonunu getirdi*

*Cennet onları cezalandırdı ve böylece geçti...*

Şarkıdan rahatsız olup samurayı susturan Washizu, sanki çağrılmışçasına Miki'nin hayaletiyle karşılaşır. Bu sahne Japonların ruhun hayalet olması inancına vurgu yapmaktadır. Şintô'da ihanete uğrayan ve öldürülen insanlar karanlıkta kalır, huzur bulamaz ve hayalet olur. Bu şarkıların düzenlemesi ve ölçüsü aynı zamanda dünyevi amaçların geçiciliği ve kısıllığını anlatan Budist “*mujokan*” öğretisini tekrarlar (Goodwin, 1994).

Kurosawa'nın birçok filminde kişilerin sırtlarında taşıdıkları bayraklar ve sancaklar bulunur. O zamanlarda Japonya'da hanedanlar arası savaş ve ayrılık söz konusu olduğu için düşmanı veya dostu anlamının en iyi yolu bu tip bayraklardır ve sashimono olarak adlandırılır. Kültürel bir öge olarak bu bayraklarda genelde kutsal ve sembolik bitki, hayvan ya da nesnelere kullanılmaktaydı. Miki'nin sashimonosunda bulunan tavşan ise her zaman “verimliliği” ifade eder, aynı zamanda mitolojik İnaba Tavşanı'nı çağırıştırır. İnaba'nın beyaz tavşanı direkt olarak hasat tanrısıyla da bağdaştırılabilir. Aynı zamanda “ay hayvanının ta kendisi”dir ve hayatın simgesidir; buna paralel olarak, var oluşun tüm diğer boyutlarını temsil etmektedir. Bu da kehaneti doğrulayan bir simge olarak ve uzun yıllar boyunca kendi çocukları -ve çocuklarının vasıtasıyla- devleti hüküm altına alacağı yorumuna götürebilir. Washizu'nun sancağında ise kırkayak vardır. Kırkayak, kehanet sanatında tehlike, düşman, can yakan kişileri, felaketleri işaret eder ki Washizu'yu tanımlayan bir sembol olduğu söylenebilir.



*Resim 14. Filmden bir sahne-Orman Cadısı*

Washizu kayboldukları ormandan kurtulmaya çalışırken onları kötü ruhun orada tuttuğundan bahseder. Büyüyü bozmak için, Budist geleneğine benzer bir şekilde Miki mızrakla boş havaya saldırır, Washizu da boşluğa ok atar (Goodwin, 1994). Washizu ve Miki'nin saldırıları, gizemli bir ışığın önünde sona erer ve bambudan

yapılmış kafes gibi bir kulübenin içerisinde oturan cadıyla karşılaşrlar.

Shakespeare'in Macbeth'inde Hecate ile karşılaşan Banquo ve Macbeth gördüklerine inanıp kabul etmekte zorluk çekerler. "Gördüğümüz şeyleri gördük mü gerçekten? Deli otu mu yedik yoksa? Aklımız başımızda değil belki?". Oysa kehanet, hayalet, orman cadısı, kötü ruh vb. olağanüstü durumlar o dönemde yaşayan Japonlar için o kadar normaldir ki kimse bir hayaletin ya da cadının var olup olmadığını sorgulamaz. Önemli olan ona karşı alınacak tavır ve tutumdur. Asaji ve Washizu, ormanda gördükleri ruh gerçek miydi yoksa hayal mi, diye tartışmamakta; "Orman ruhunun kehaneti gerçekleşecek mi? Gerçekleşirse ne olacak? Miki ihanet edecek mi?" vb. sorulara cevap bulmak için tartışmaktadırlar. Washizu, orduya kötü ruhtan ve kehanetinden bahsedince de kimse şaşırmaz. Çünkü Japon toplumunda böyle doğaüstü olaylar normal karşılanmaktadır. Miki de orman ruhunu oğluna anlattığında, o da normal karşılıyor, ama kötü ruhun kehanetine inanmayı reddediyor. Washizu Miki'nin hayaletini gördüğünde, Asaji "Bir ulusa hükmetmek istiyorsun, ama bir hayaletten korkuyorsun." der. Şintô'da hayalet inancına göre, öldürülenler hayalet olarak geri dönmektedir. Asaji'ye göre, Miki'nin geri dönüşü değil, Washizu'nun ondan korkması bir hükümdar için alışılmadık bir şeydir. Şintô inancına göre cadı gibi ruhsal varlıklar, Hıristiyan inancındaki gibi insanlardan üstün olan ve onları kötülüğe çağıran varlıklar değildir; doğal düzenin bir parçasıdır, insanlar ve tüm canlılar gibi aynı kaynaktan gelmişlerdir. Bu nedenle insanla eşit düzeydedirler ve her canlı gibi saygı duyulmalıdırlar (Zambrano, 1974).

Washizu ile Miki biteviye bir sis içerisinde dolaşır ama gerçek anlamda sis daha çok Washizu'nun ve Miki'nin kafa karışıklığını ifade eder. Kuru kafalar, iskeletler, sis, duman vb. öğeler kötü alamet göstergesi için kullanılan sembollerdir. Kurosawa'nın kullandığı bu metaforlar, şiddet ve kötülüğün 'alna yazılmışlığını' somutlaştırmaktadır (Richie, 1984: 120-122). Washizu'nun kaybolduğu orman ve kötü orman ruhu ortaya çıkmadan önce artan sis ve etrafa dağılmış kuru kafalar, Kurosawa'nın sunduğu delilikle ve şiddetle yüklü bir atmosferin göstergesidir.

Prince'e (2013: 135) göre, yağmur ve rüzgâr Kurosawa'nın filmlerinde her zaman için insandaki tutkunun göstergeleri olmuştur ama burada Washizu'nun ahlak dışı eylemlerinin tetiklediği felaketlerin musallat olduğunun bir göstergesidir. Sis ve iskeletlerden, sert rüzgâr ve fırtınaların hâkim olduğu alan, Washizu'da ortaya çıkacak olan kötülükle bağdaştırılabilir. Şintô'da, kamiler memnun edilmediği takdirde cezalandırma eğilimine sahiptir. Yağmur kamisi ve rüzgâr kamisinin de Washizu'yi kötü orman ruhuna ya da Washizu'nun ileride

yapabileceklerine karşı uyardığı söylenebilir. Evrendeki düzenin bir krallığın ahlaki koşullarını yansıttığı, hükümdar ya da hükmedilenlerin kötü eylemlerinin ateş ve fırtınayı tetikleyebileceği yönündeki Konfüçyüsçü inanç, atların kontrolden çıktığı, kargaların sürekli bağırdığı ve ormanın insanı tuzağa düşüren bir ağ olduğu filmde ete kemiğe bürünmektedir. Karga ve baykuş sesleri, filmde sürekli tekrarlanan motiflerdir. Japon kültüründe ölümün simgesi olan karga sesi film boyunca sık sık duyulur (Goodwin, 1994). Washizu “Kuşlar bile uğursuzca ötüyor” derken, Asaji kötülüğe bulanmış olduğunu kanıtlarcasına “Kuş sesleri cennetten geliyor” şeklinde yorumlar. Filmin sonlarına doğru, kalenin uğursuz kuşlarla dolması da başka bir örnektir. Örümcek Ağı Şatosu / Ormanı adı da sembolik olarak seçilmiştir. “Sonunda o örümcek ağından kurulduk” derken ormanın adının neden “Örümcek Ağı” olduğunu da gözler önüne serer. Kısaca, filmde şimşek, fırtına, yağmur ve sis ortaya çıkacak olan kötü ruh ve onun getireceği kötülüklerle bağlantılı hale getirilmiştir.

#### **4.2.4.2. The Hidden Fortress (1958)**

##### **i. Filmin Özeti**

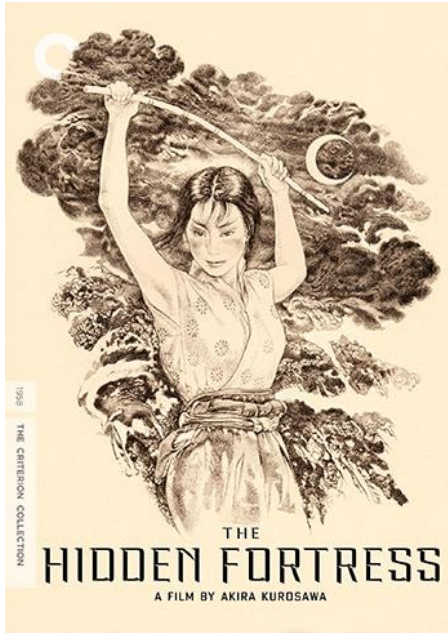
The Hidden Fortress/ Kakushi-toride No San-akunin için yönetmenin Kaplanın Kuyruğuna Basanlar’ı yeniden ele alıp geliştirdiği hâli denilmektedir. Böyle anılmasının sebebi, samuray/lar tarafından korunan, birinde prens diğeri prenses olmak üzere, düşman topraklarında saklanma temasının işlenmiş olduğu söylenebilir. Ayrıca yol arkadaşı olarak, her iki filmde de köylü karakterler eklenmiştir. The Hidden Fortress, Yojimbo ve Sanjuro gibi mizahi yönü güçlü olan Kurosawa filmlerinden biridir. Film, Amerikan film sektörüne önemli bir esin kaynağı olmuştur. Özellikle George Lucas, Star Wars serisini yaratırken bu filmde esinlendiğini saklamamıştır.

Film, savaşta servet kazanacaklarını düşünen; ama savaşa geç kaldıkları için kaderleri ceset taşımak olan bezgin görünüşlü iki köylü olan Tahei ve Matashichi’nin kavga etmesiyle başlar. Kendilerini pek çok insanla bir arada bir kalede bulan ikili, bir isyan sonucunda canlarını zor kurtarırlar. Çaldıkları pirinci pişirmek için topladığı odunların bir türlü yanmamasına bir yandan söylenen, bir yandan da yanmayan odunu dışarı atan köylülerin amaçsız hâlleri duydukları sesle değişir. Çıkan şingirtinin odunun içindeki altından geldiğini anladıklarında yeniden kavgaya tutuşurlar. Tahtanın içine gizlenmiş altın hikâyesini daha önceden duydukları için başka altın bulma umuduyla aramaya başlarlar. Onların kavgasını tepeden seyreden, sonradan efsanevi Akizuki samuray generali Rokurota ise bu iki adamı kendisi için kullanabileceğini düşünür. Ortaçağ Japonyası’nda geçen filmde Derebeyliği lordu

Yamana'nın, komşusu Akizuki'yi bozguna uğratmasıyla, Akizuki'nin mirasçısı olan prenses Yukihiime hayatta kalarak samuray Rokurota ile birlikte gizli bir kalede saklanmaktadır. Rokurota, bu serserilere kendilerinin düşman bölgesinden geçişlerinde yardım etmeleri karşılığında altın önerir. Tahei ve Matakishi bu teklifi kabul eder.

Yamada'nın askerlerinden kurtulacaklarını düşünen Rokurota için altın tutkusuyla yanıp tutuşan Matashichi ve Tahei'yi yanlarında taşımak zorunda olmak bir prensesi saklama ve koruma görevinden daha ağır bir görev olmaya başlar. Zor durumlarda sağduyusuyla hareket eden Rokurota'ya karşı, bu ikisi en olmadık durumlarda bile şüphe çekecek hareketler yapmaktadırlar. Saklanmaya çalıştıkları bir ateş festivalinde prensesle Rokurota yakalanır. Prensese ve Rokurota'yı kurtaran ise, bir zamanlar generalin bir düelloda affettiği Tadokoro'dır. Tadokoro onları sınır dışına çıkarıp hayatlarını kurtarır. Hâlâ ganimetten pay alabileceklerini düşünen iki kafadar, bu sefer de Hayakawa askerlerinin eline düşen tutsaklar kendilerini prenses ve Komutan Rokurota'nın karşısında bulurlar. Onları süslü püslü elbiseleri içinde tanıyamazlar. Prensese onları gönderirken, ödül olarak bir külçe altın verir. Sarayın merdivenlerinden inerken ikisi de ganimeti birbirine uzatır. Onlar için altın artık eskisi kadar önemli değildir. Bu macerayla olgunlaşan iki kafadar artık eskisinden daha iyi insan olmuşlardır.

## ii. Filmdeki Mitik Unsurlar



Resim 15. *Hidden Fortress*'in Criterion Collection Posteri

The Hidden Fortress'daki en önemli mitik izlek, olay örgüsünün Kaguya-Hime söylencesiyle benzerlikler göstermesidir. Kaguya-Hime, kaynağı Kojiki'de İmparator Suinin'in (M.Ö. 29- M.S. 70) hayatının anlatıldığı bölüme dayanan mitik bir öyküdür. 10. Yüzyıl'da yazıya geçirilmiştir. Tokugawa dönemine dayanan el yazmaları ise bugüne kadarki, en eski, kaybolmamış Japon düzyazı anlatısı olarak kabul edilmektedir. Kaguya-Hime hikâyesi kısaca şöyledir:

“Yıllar önce fakir, çocukları olmayan ama mutlu bir karı koca varmış. İsmi Sanugi olan adam bambu ağacı keser ve evin geçimini bu yoldan temin edermiş. Bir gün Sanugi yine her günkü gibi ağaç kesmeye gitmiş. Bambunun birini keserken içinde parlayan bir şey dikkatini çekmiş.

Dikkatlice kesip parlayan şeyi çıkarınca onun küçücük bir kız bebek olduğunu görmüş. Sağa sola bakınmış, kime ait olabileceğini araştırmış ancak ortalarda kimse görünmüyormuş. Küçük bebeği orada bırakırsa kurda kuşa yem olacağını düşündüğü için, alıp evine getirmiş ve hanımına göstermiş. Çocukları sevdiği halde çocuğu olmayan kadın, bebeğe çok sevinmiş ve onu kendi evladı gibi kucaklayıp kollarına almış ve kızını olarak büyötmeye karar vermiş. Bebeğe parlak yüzü ve gülen gözleri nedeni ile *Kaguya Hime*, yani Parlayan Prenses adını vermişler. O günden sonra adam her bambu kesmeye gittiğinde, *parlayan bambuların içinden altın paralar* bulmaya başlamış. Kız çok çabuk büyümüş, serpilmiş ama o yüzündeki parlaklık, gülümseme ve güzellik hiç yok olmamış.

Parlak bambuların her gün verdiği altınlar yüzünden, Sanugi oldukça zengin olmuş. Bir gün kızının büyüdüğünü çevrede yaşayanlara göstermek için evinde davet vermeye karar vermiş. Davetten sonraki günlerde ev, kızla evlenmek isteyenlerle dolup taşmaya başlamış. Kızın ünü kasabalarını aşır, başşehirde bile duyulmuş, çünkü Kaguya Hime'nin güzellik ve inceliği, alışıık olunan güzelliklerden çok başkaymış. (...) Her yerde onunla evlenebilmenin zor ve tehlikeli olduğu dedikodusu yayılmış. Artık onu kimse rahatsız etmiyormuş, ama bu söylentiler imparatorun da kulağına gitmiş ve o da kızla ilgilenmiş. Kaguya Hime'yi ilk defa orada görmüş ve tabii görür görmez de âşık olmuş. Kaguya Hime de imparatoru sevmiş ama onun diğer hanımlarını kabul edemeyeceğini, bu nedenle de imparatorla evlenemeyeceğini söylemiş.

Birkaç yıl sonra Kaguya Hime artık yaz günlerinden eskisi gibi hoşlanmamaya başlamış, imparatorun mektupları da onu mutlu etmiyormuş; balkonda oturuyor, ayı seyrediyor, babası konuştuğu zaman gülümsüyor, ama kendisi hiç konuşmuyormuş. Dolunayın yakın olduğu bir ağustos günü, artık daha fazla dayanamayır, ağlayarak babası ile konuşmaya karar vermiş. Hayatından hiç de memnun değilmış. 'Babacığım, biliyorsun ben normal bir çocuk değildim, sen beni bulmadan önce ben ayda yaşıyordum. Ayda yapmamam gereken bir şeyi yaptım, beni cezalandırmak için dünyaya gönderdiler ve senin çok ağır çalıştığını görüp beni sana hediye ettiler. Ama artık kendi insanlarıımın arasına dönme zamanım geldi, dolunay olduğu gece ben gidiyorum', demiş. Babası çok üzölmüş, imparatorun da bu durumdan haberi olmuş, kızın evine ordusunun en iyi askerlerini gönderir, Kaguya

Hime'yi kimsenin götürememesini sağlamaya çalışmış. Ancak o gece en az Kaguya Hime kadar güzel bir grup kadın ve erkek, bulutların üzerinde gelmişler. Askerler onlara o kadar hayran olmuş ki bakmaktan başka hiçbir şey yapamamışlar.

Japonya'da yaşadıklarını unutması ve aralarına katılması için aydan gelen dostları Kaguya Hime'ye tırmanacağı ipi uzatmadan önce, kız babasına sonsuza kadar onu yaşatacak iksiri vermiş. Ancak adam o olmadan sonsuza kadar yaşamak istemiyormuş, iksiri Kaguya Hime'nin yazdığı son mektupla birlikte imparatora göndermiş. İmparator da onsuz sonsuza kadar yaşamak istememiş. Japonya'nın aya en yakın dağı olan *Fuji Dağı*'na tırmanmış; kıza bir mektup yazmış, yanına sonsuz hayat iksirini de koyup dağda ikisini de yakmış ve dumanının aya doğru yükselmesini seyretmiş. Bugün bile havanın açık olduğu günlerde, Fuji Dağı'ndan çıkan dumanın aya doğru yükseldiği görülür. Sonsuz hayat iksiri sayesinde de Fuji Dağı sonsuza kadar yaşayacaktır.” (Kitamura, 2005: 71-74).

Kaguya-Hime'nin hikâyesi ilk bakışta farklı görünse de filmle çok açık benzerliklere sahiptir. Japon çocukları bu öyküyü dinleyerek büyürler, ayrıca pek çok adaptasyonu da yapılmıştır.



Resim 16. Filmde bir sahne- Tahei ve Matashichi, odunların içinde altın bulur.

İlk benzerlik, hem masalda hem de filmde odun içinden altın çıkmasıdır. Her ikisinin de olay örgüsü bu olayla başlar. Kaguya'Hime'nin kendisi bambunun içinden çıktığı gibi onu bulup yetiştiren adam da her bambu/odun kesmeye gidişinde parlayan odunların içinden altın bulup çıkarır. Böylece, hikâyedeki olay örgüsü başlamış olur. Filmdeki iki kafadar köylü de topladıkları odunların yanmaması üzerine yanmayan odunu dışarı attıklarında işittikleri ses sayesinde odunun içindeki altını keşfederler ve Rokurota da işin içinde girince 200 tane olduğu bilinen altınları tek tek bulup odunların içinden çıkarmaya başlarlar. Böylece, filmdeki olay örgüsü de gelişmeye başlar.





Resim 17. Filmden bir sahne...  
Prenses Yuki'nin üzerinde hilâl  
şeklindeki ay'ın bulunduğu tarağı

İkinci benzerlik ise her ikisinde de olayların prensesler çevresinde dönmesidir: Kaguya Hime (Parlayan Prenses ya da Prenses Kaguya) ve Yuki Hime (Prenses Yuki). Üstelik her iki prensesin de kökeni ay'la bağlantılıdır. Kaguya Hime Ay Prensesi iken, Yuki Hime Akizuki derebeyliğinin prensesidir. Akizuki hanedan armasının ise “ay” olduğunu, ilk olarak köylülerin bulunduğu taraktan öğreniyoruz. Tarakta Ay'ın hilâl şeklinde olduğu bir sembol vardır. Ayrıca Akizuki, Japonca'da “Sonbaharda Ay / Autumn Moon” anlamına gelmektedir. Yani, Prenses Yuki'nin de bir ay prensesi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Tarak, Japon mitlerinde koruma ve selamet anlamlarına gelen mitik bir semboldür. Bu mitik anlam, tarağın filmdeki kullanımına paraleldir. Prenses Yuki de Rokurota tarafından Akizuki'nin selameti için korunmaktadır. Tarak, Şintô'da hem sağaltım büyülerinde hem de ruhların kovulmasında kullanıldığı gibi ona yüklenen koruma ve selamet temsilinin temeli, Susanô tanrının saçına takılan kız mitine bağlıdır (bkz. syf.55/Mitik semboller). Bu mite paralel olarak Prenses Yuki, Kushinada-Hime'nin bir izdüşümü iken, onun koruyucusu Rokurata da Susanô'nun bir izdüşümüdür.



Resim 18. Filmden bir sahne

Her iki prensesin de güzellik ve inceliği, alışık olunan güzelliklerden çok başkadır. Her ikisi de çok akıllı ve kurnazdır. İkisinin de prenses olmaktan pek de memnun oldukları söylenemez. Bir prenses için yeterince feminen değildirler. Dişilikleri ön planda değildir. Yuki elinde kırbaç niyetine kullandığı bambuyla bunun daha uç bir örneğini verir. Bambunun Japon kültüründe esnek ve kötü güçlere dayanıklı olduğu için kadına benzetildiğinden bahsetmiştik. Ayrıca sembolik olarak sebat ve tahammül anlamına gelir ki bu özellikler prensesin karakteri ve olaylara bakış açısıyla paralel bir doğrultudadır. Bir prensesin yumuşak başlılığı onlarda bulunmaz. Prenses Yuki, sert mizacı ve bildiğini okumasıyla Rokurota'ya zor anlar yaşatır. Yuki, geleneksele karşı çıkışın bir temsilidir.

Kaguya da bir prenses olarak evlenmek istememesi ve bunun için akıllıca stratejiler düşünebilmesiyle yine gelenekselden farklı bir prenses portresi çizer.

Prenseslerin psikolojik gelişimleri de benzerlik göstermektedir. Her ikisinin de karakteri öykü sonunda gelişip iyileşir. Kaguya, Ay'da yapmaması gereken bir şeyi yaptığı için dünyaya gönderilmiştir ve ancak dünyada sıradan insanlarla yaşayarak cezasını çekip yeterince olgunlaştığında Ay'daki evine geri dönebilir. Filmde de Yuki'nin yolculuk boyunca edindiği tecrübeler, yaşadığı olaylar, konaklamak için girdiği barınakta şahit olduğu kötü koşullar ve fakirlik değişiminde ve olgunlaşmasında büyük rol oynar. Özellikle Ateş Festivali'ne katıldığında, tüm bu yoksulluk ve acıya rağmen iyimserliğini, yaşam enerjisini kaybetmeyen insanların birlik ve beraberliği onu çok etkiler. Film sonunda Akizuki'ye döndüğünde eski pervasız ve duygudaşlık yeteneğinden yoksun bir prenses değildir artık. Yolculuk onu değiştirmiştir. Filmin sonuna doğru aydınlanma yaşayan prensesin üzerinde parlayan bir dolunay görülür. Yarım ayın dolunaya dönüp tamamlanması misali Yuki de gelişimini tamamlamıştır. Bu olgunlaşma evresi dolunayla özdeşleştirilebilir. İki prenses de yolculukları sırasında yaşadıkları tecrübelerle "insan sevgisi"ni öğrenmiştir. Kaguya, Ay'daki evine dönmeden onu dünyada büyüten babasına ölümsüzlük iksirini vererek ayrılır. Kaguya gelişim ve değişimini tamamlamış bir prenses olarak ay'a geri dönerken Yuki de Akizuki'ye artık halkın ihtiyaçlarıyla ilgilenen ve servetini onlara harcamaya karar vermiş bir prenses olarak döner.

Görünüş itibariyle de Yuki, Kaguya'ya benzetilmiştir. Kaguya'nın bambudan çıktığı hatırlanırsa, Yuki'nin elinde sürekli gezdirdiği ve kırbaç niyetine kullandığı bambu dalı daha anlamlı olacaktır. Yuki'nin saç kesimi de temsili Kaguya resimleriyle benzerlik göstermektedir.



*Resim 19. Temsili Kaguya Hime ve filmde Yuki Hime*

Filmde gösterilen ateş festivali, Japonya’da 794 yılından beri yapılan Kurama Ateş Festivali’yle benzer özellikler taşımaktadır. Filmde köylüler bu festivalden “Yamana Ateş Festivali” olarak bahsederler. Ancak Yamana’nın Akizuki’nin düşmanı olarak kurmaca bir derebeylik olduğu düşünülürse “Kurama” kelimesine ses yönünden benzediği için seçildiği söylenebilir (Yamana, aynı zamanda Muromaçi döneminde çok güçlü olan bir samuray klanıdır). Kurama Ateş Festivali, 22 Ekim’de Kyoto, Kurama’da düzenlenen *Yuki Mabedi*’nin Ateş Festivali’dir. Mabedin girişindeki sıra sıra yerleştirilmiş fenerleri ve büyük şenlik ateşiyle görkemli bir etkinliktir. Japonların en çok rağbet gösterdiği festivallerdendir. Kökeni Şintoist olan festivalde yapılan tüm etkinlikler, kötü ruhların insanların arasından uzaklaşması için ateşle yol gösterilmesi fikri çevresinde dönmektedir. Ateş, mitolojide kötülükleri uzaklaştırmasıyla bilinir. Dört elementten olumsuzları yok eden tek elementtir. Festivalin kutlandığı mabetin adının Yuki olması ile Prenses Yuki’nin bu festivale katılımından sonra aydınlanma yaşaması ve kendi şeytanlarından kurtulması arasında bağlantı kurulabilir. Ayrıca Akizuki’nin Autumn Moon anlamına geldiğini söylemiştik, festivalin de sonbahar mevsiminde, 22 Ekim’de kutlanması, filmdeki festivalin Kurama Ateş Festivali’nin bir temsili olduğunu kanıtlar niteliktedir.



*Resim 20. Filmden bir sahne... Festival alanı*

Filmde ateş festivalinin yapılacağı alana yürüyen insanlar, bir yandan el arabalarıyla büyük şenlik ateşi için yakılacak odunları taşımakta bir yandan da ellerinde fenerler ve gohei’ler taşımaktadırlar. Bir çubuğun iki yanına zikzak biçimli katlanmış beyaz kâğıt ya da kumaş şeritleri asılan gohei (simgesel sunu)ler, kamilerin varlığına dair bir işarettir. Festival alanında büyük festival ateşinin etrafında toplanan insanlar festival kostümleriyle dans etmektedirler. Festivalin diğer bir özelliği de beyaz giysili rahiplerin dev meşaleler taşımasıdır. Dans sırasında meşale taşıyan rahiplerin diğer ellerinde de gobei denilen değnekler, yani kutsal ağaç (muhtemelen sakaki) dalları bulunmaktadır. Festival alanı da

çeşitli gohei'ler ve şimenava'larla süslenmiştir. Dans alanında dizilimin dairesel olması da tesadüf değildir. Mitolojide dairesel olan her şey tanrısaldir. Dolayısıyla festival ateşinin etrafında dairesel olarak toplanarak dans edilir.



*Resim 21. Filmden festival sahneleri ve Şintô rahibi*



*Resim 22. Filmden bir sahne... Arka planda görünen şimenava ve gohei'ler*

Mitolojide ateşi kötülüğü yakıp yok eden tek elementtir. Kaguya Hime söylencesinde de ateş önemli bir figürdür. Kaguya dünyayı dolunayın yakın olduğu bir ağustos günü terk ettikten sonra imparator Fuji Dağı'na tırmanarak Kaguya'ya yazdığı mektup ve sonsuz yaşam

iksirini ateşe vermiştir. Bu ateşin dumanın hâlâ açık havalarda aya doğru tütüğüne inanılmaktadır.

Filmin sonunda ise kahramanlar, *torii* benzeri bir kapıdan geçerek kaçarlar. Torii bir Şintô ikonudur ve kutsal mekâna girişin işaretidir. Bu kapı da yeni bir hayata geçişte bir eşik olarak değerlendirilebilir. Nitekim Prenses Yuki ve Rokurota, Tadokoro'yu da yanlarına alarak Akizuki'ye ulaşırlar, Yuki hak ettiği tahta oturur ve herkes için yeni bir döneme başlar.



Resim 23. Filmden sahneler

The Hidden Fortress'in diğer bir özelliği de Nôh tiyatrosundan etkilenmiş olmasıdır. Richie (1984: 136), filmde kullanılan müziği “saf Nôh” olarak tanımlar ve bu Nôh müziğinin Prenses Yuki için önemli bir motif olduğunu belirtir. Ayrıca Yuki'nin ateş festivalinde öğrenip tutsaklığı sırasında söylediği şarkının Budist bir tema içerdiği söylenebilir. Şarkıdan sonra Tadoroko onları kurtarıp taraf değiştirerek Prensesin arkasından gider. Nôh tiyatrosunda, iki oyun arasındaki *kyogen* isimli müzikli fars, filmde de bulunmaktadır. Filmin ortasında böyle bir komik bölüm/ara koyulmuştur. Asıl niyeti altınları çalarak kaçmak olan köylülerin Yuki'ye atların susadığını söyleyerek uzaklaştıkları sahne, hem yapısı hem de müziği açısından *kyogen* özelliklerine sahiptir.

Öykünün yapısı da Nôh tiyatrosu benzeridir. Nôh oyunlarının ilk yarısında bir tanrı ya da iblis kılık değiştirerek kendini gizler ve gerçek kimliği oyunun sonunda ortaya çıkar. Nitekim Prenses Yuki de filmde kılık değiştirerek dilsiz bir köleyi oynar. Film boyunca kafadar köylüler onu “dilsiz kız” olarak bilirler. Ancak filmin sonunda Yuki'nin tanrısal gerçek kimliği ortaya çıkar. Onun prenses olduğunu öğrenen köylüler çok şaşırır. Bu Nôhvari yapı ve müzikler, Kurosawa'nın da deyişiyle, filmi bir peri masalına dönüştürmektedir (Richie, 1984: 136).

#### 4.2.4.3. Kagemusha (1980)

“Bir adamın gölgesi asla kendi başına kalkıp yürüyemez.”

*Nobukado Takeda*

##### **i. Filmin Özeti**

Bir adam hırsızlık suçundan dolayı idam edilecektir. Ancak Shingen'in küçük kardeşi Takeda Nobukado, Shingen'e ikizi gibi benzeyen bu adamın hayatını kurtarır ve Shingen'in *kagemushası*, yani dublörü yapar. Önce kaçmaya çalışan bu adam, Shingen ile görüşünce karakterinden etkilenecek *kagemusha* olarak yaşamayı kabul eder. Takeda Shingen'in ordusu, Tokugawa İeyasu'nun kalelerinden Noda kalesini düşürmekteyken aniden barış istemiştir. Sebebi de Shingen'in ölümüdür. Takeda klanı bu ölümü gizlemek istemektedir çünkü Shingen vasiyetinde, "Eğer ben ölürsem, ölümümü üç yıl gizleyerek memleketimizin savunmasını güçlendirip asla hücum geçmeyin" demiştir.

Dublörün/Kagemusha'nın düşmanlarını kandırmak için önce yandaşlarını kandırması gerekmektedir. Kagemusha zamanla, gerçek Shingen gibi yönetmeye başlar. Bundan sonrası hırsız için yeni bir dönemin başlangıcı olur. Tüm hayatını çalıp çırparak geçirmiş biri iken, bir anda hayatı anlam kazanmaya başlar. Bu arada sınırların dışında İeyasu ve Nobunaga gibi Shingen'in ölü olup olmadığını merak eden güçlü iki düşman vardır. Bu ikisi Takeda'nın tepkisini ölçmek için birliklerini gönderir. Hem küçük veliahttan, hem bir hırsıza baba demekten, hem de babasının izinden gidememekten sıkılmış olan Katsuyori savaşmayı önerse de, toplantıda dublör kendinden beklenmeyen bir cevap verip savaşmayı kabul etmez. Duruma çok içerleyen Katsuyori tek başına savaşa gider. Klan ve kagemusha da onu yalnız bırakmayarak yardım etmek zorunda kalır. Shingen'in vasiyeti gerçekleşir gerçekleşmesine ama bu süre zarfında eve çok alışan dublör kendini hepten Lord zannetmeye başlar. Eve ve veliahta çok alışır, rol yapmayı bırakır.

En son olarak da sadece Lordun binebildiği ata binip düşmesi ve bunun üzerine bildikleri yara izlerine sahip olmayan dublörü aşağılayan metresler, onun bu evdeki son durağı olur. Artık Takeda klanı Shingen'in daha önce ölmüş olduğunu açıklanmak zorundadır. Katsuyori yerine geçmiş ve kagemusha tekrar sıradan bir adam olmuştur. Giderken veliahtı görmek isteyen adam, evden taşlanarak yollanır. Dublör bir anda yersiz yurtsuz kalmıştır, sanki ezelden beri o evde kalmış da başka bir dünya bilmiyormuş gibi hisseder. Dublör gözden düşünce sahneye Katsuyori çıkar. Babasının izinden gitmek isteyen oğul, İeyasu ve Oda'ya savaş açsa da 1574 ve 1575'teki savaşlarla, Takeda klanı bir daha toparlanmamak üzere dağılır. Trajik son için dublör son kez sahneye çıkar. Savaş alanının

korkunçluğu karşısında dehşete düşen kagemusha, eline aldığı ilk mızrakla savaş meydanına koşar; ama çok ilerleyemeden, Oda Nobunaga'nın tüfeklilerinden çıkan mermi ile çok kötü bir şekilde yaralanır. Son gücü ile Shingen'in ölüsünün bırakıldığı Suwa Gölüne doğru yürür. Göle ulaştığında Kagemusha'nın cesedi ve Shingen'in metaforik tabutu yan yanadır artık.



Resim 24. Takeda Shingen, *nâm-ı diğer Kai Kapları*

**Kaynak:** <http://www.samurai-archives.com/shingen.html>  
(Erişim: 09.12.2015)

Tarihsel olarak *Kagemusha (1980)*, 16.yüzyılın efsanevi savaş lordu Takeda Shingen'in özyaşamından bir kesittir. Takeda Shingen, Takeda Katsuchiyo olarak doğmuştur. Yaş seremonisi sonrası, adı Takeda Harunobu olarak değişmiştir. 1551'de ise adı son kez en bilinen hâli olan, "Takeda Shingen" olarak değişmiştir. Takeda Katsuchiyo, etkileyici bir savaş lordu olan Takeda Nobutora'nın en büyük oğlu idi. Babasına, klanın gelişimi ile ilgili pek çok konuda yardımı dokunduğundan, kısa sürede klan için vazgeçilmez bir kişi haline gelmiştir; fakat yaş seremonisi sonrası, babasına karşı isyan ettiğinde, tüm klanın kontrolünü ele geçirir ve oğlu Takeda Nobushige'yi veliahtı ilân eder. İsyânında ona yardımcı olan Imagawa Yoshimoto, yaşadığı sürece onun en büyük müttefiki olarak kalmıştır. Shingen, klanı ele geçirdiğinde ilk hareketi yaşadığı bölgeyi ele geçirmek olur. Shinano bölgesindeki daimyolar Shingen'in saldırganlığından haberdardılar. Kai sınırına yürüdüklerinde, amaçları Shingen'i topraklarına girmeden önce durdurmaktır. Shingen'in, güçlerini, Fuchu'da topladığı söylentisiyle harekete geçerler; ama beklemedikleri atak Sezawa'dan gelince Shingen kolayca kazanılmış bir zafere kavuşur. Bu hareket Shingen'in bu topraklardaki ilerlemesinin ilk basamağı olacaktır. Daha sonra Uehara'da Murakami ile savaşan lord, bu savaşta iki değerli generalini kaybedince intikam almak amacıyla bu klana saldırır ve onları yener. Canını zor kurtaran Murakami Uesugi ise klanından yardım isteyecektir. Shinano bölgesini zaptettikten sonra, efsanevi rakibi Echigo'lu Uesugi Kenshin ile karşılaşır. Shingen ve Uesugi'nin rakipliği uzun süreli olmuştur. Kawanakajima'da beş kez (1554,1555, 1557, 1561 ve 1664) karşılaşan Kai kapları Shingen ve Echigo ejderi Kenshin'in çatışmaları hep kontrollü bir şekilde ilerlemiştir. Bunun anlamı hiçbirisi son noktayı koyacak hamle için telaşlanmamışlardır. Elinde kılıcıyla saldıran Uesugi'nin hamlelerinden, demirden yelpazesıyla korunmaya çalışan Shingen'in görüntüsü tarihi bir tasvir olarak çok önemlidir (Çöğür, 2007: 55).

Shingen'in dışarıdaki muhaliflerinin dışında, kendi klanı içinde de muhalifleri vardı.

Bunlardan ilki kuzeni Katanuma Nobumoto idi. İkincisi ise oğlu ve varisi Takeda Yoshinobu idi. Shingen oğlunu Tokoji'de hapsedirdi. Yoshinobu burada ölmüştür; fakat bu ölümün nedeni pek bilinmiyor. Varissiz kalan Shingen için, bu büyük bir darbe olsa da, daha sonra yeniden oğul sahibi olacaktır. Kendi sınırları içinde rahatlayan Shingen'in sessizliği uzun sürmez. Oda Nobunaga'nın, Imagawa Yoshimoto'yu öldürmesinden sonra, Shingen Yoshimoto'nun oğlu olan, zayıf Imagawa Ujjizane liderliği altındaki bölgeye saldırır. Bu bölgenin kontrolü konusunda Tokugawa Ieyasu ile anlaşmış gözükse de, bu anlaşma kısa zamanda sona erecektir. 1572'de Tokugawa güçleri ile çarpışıp Futamata'yı alacak ve yine ocak ayında Mikata-gahara'ya yürüyecektir. Burada Oda Nobunaga ve Tokugawa Ieyasu'yu kolayca yenecek ama yaşlılığı yenemeyecektir. 1573'te bir nişancının açtığı yaraya bağlı olarak ölür (Çöğür, 2007: 26).

16. yüzyılda Japonya'da yaşanan bu çalkantılı dönem her zaman Kurosawa'nın ilgisini çekmiştir. Nihayetinde de böyle bir film yapmaya karar verir. *Kagemusha*, taklit eden kimse için kullanılan bir terimdir. Türkçe'ye "gölge savaşı" olarak çevrilebilir. Film, kısaca savaşta aldığı yara sonucu ölmek üzere olan Takeda Shingen'nin kılığına girmesi öğretilen düşük-sınıftan bir suçlunun hikâyesidir. 1575 Nagaşino Savaşı'nın doruğa ulaştığı yıllar temel alınarak çekilmiştir.

## ii. Filmdeki Mitik Unsurlar

Throne of Blood ve The Hidden Fortress gibi, *Kagemusha*'da da mitik göndermeler ve nôh tiyatrosunun etkisiyle karşılaşmaktayız. Filmdeki göze çarpan ilk mitik izlek, *Kagemusha*'nın Shingen'nin mumyasını bulduğu sahnedir. Bu sahne, Japon mitleri ve şintoist adetleri bilmeyenler için bilgilendirici olduğu gibi metaforik ve mitik göndermelere de sahiptir.



Resim 25. Filmden bir sahne- Shingen'nin küp içindeki mumyası

Hâlâ eski alışkanlıklarında gözü olan hırsız dublör, herkesin uyuduğu bir saatte, bir parça ganimet bulmak umuduyla gezinirken, içinde ne olduğunu bilmediği koca bir küp görür. Küpü kırdığında içindeki ganimetin Shingen'in ölüsü olduğunu öğrenir. Ganimet bulma umuduyla Shingen'nin ölüsüyle karşılaşan *kagemusha* çok

korkar. Sese gelen askerler de



ellerindeki mızrakları bırakıp dizlerinin üstüne çökerler. Çünkü Japonlar için bir ölüyü rahatsız etmek, hele ki yaşarken büyük bir savaş lordu olan bir ölüyü rahatsız etmek saygısızlık olduğu kadar korkulacak da bir şeydir. Ünlü bir komutan ya da lord öldüğünde bir savaş kamisi olmaktadır. Kami inancına göre, henüz cenazesi kaldırılmamış ölülerin ruhları evini terk etmez. Ruhların dünyada var olduğu ve dolaştığı yolundaki geleneksel Japon inancı hem atalara karşı saygıyı hem de geri gelebilecekleri korkusunu yaratmıştır. Henüz gömülme-yen ölüler de yaşayanlara zarar verebilecek huzursuz ruhlardır.

Shingen'in mumyalanmasının sebebi ise vasiyetini gerçekleştirmek içindir. Ölmeden önce naaşının Suwa Gölü'ne gömülmesini vasiyet etmiştir. Takeda klanının ileri gelenleri eski lordlarını, isteği üzerine küp içinde göle bırakırlar. Casusların bu durumu takibinden dolayı, ertesi gün kasabada bir ilan görülür: "Bu sabah Göl Tanrısı'na bir fiçı sake adanmıştır." Çünkü Shingen'nin cenazesini saklamanın en inandırıcı yolu budur. Japonlar için milyonlarla ifade edilen kamiler ve tanrıların arasında dağ, ırmak, göl vb. doğal yapılar da vardır. Bir Japon olarak bilinçlerinin derinliklerinde, sezgisel ve kavramsal olarak onlarla iletişim kurmaktadırlar. Onlara pirinç keki, sake gibi simgesel sunular vererek memnuniyetini kazanmaya çalışırlar. Dolayısıyla, Göl Tanrısı'na adanan bir fiçı sake, Shingen'in ölümüyle ilgili bütün şüpheleri ortadan kaldırır. Çünkü dini bir ritüelin inandırıcılığı sorgulanamaz.



*Resim 26. Filmden bir sahne-Shingen'nin naaşı, Suwa gölüne bırakılırken*

Kagemusha'nın inandırıcılığı için verdiği sınavlar arasında da mitik kökenli etkinlikler bulunur. Bunların ilki bir panayır dâhilinde gerçekleştirilen Nôh ayini ve ikinci olarak da Kodomo-no-hi, yani Çocuk Festivali'dir.



*Resim 27. Filmden bir sahne... Kagemusha'nın izlediği Nôh Oyunu.*

Nôh oyunları filmin geçtiği dönem için bir eğlenceden çok ayin ya da ritüel olarak algılanmaktadır. Nôh sahnesindeki oyuncunun kostümü, renkli kimonosu, uzun saçları ve başlığı, başlığın üstündeki beyaz bandı ile elindeki yelpazesıyla, nôh tiyatrolarındaki kagekiyo savaşçı tasvirine uymaktadır. Ayrıca *heida* benzeri bir maske takmaktadır. Heida, tam olgunluğa ulaşmış güçlü bir savaşçı temsilidir. Öyleyse sahnedeki oyuncunun, tıpkı Shingen gibi, olgunluğuna erişmiş, orta yaşlarındaki güçlü bir savaş lordunu canlandırdığı söylenebilir. Ayrıca nôh tiyatrolarında komutan ve savaş lordu gibi önemli kimselerin ruh ve hayaletleri de çokça kullanılan öğelerdendir. Heida maskesiyle temsil edilen sahnedeki nôh karakteri de güçlü bir savaşçının ruhu ya da hayaleti olarak algılanabilir. Nasıl ki sahnedeki bir savaşçı lordun hayaletiyse, karşısında oturan kagemusha da aslında bir anlamda hayalettir. Sahnedeki maske taşıyan nôh sanatçısı misali o da kendi oyununu oynamaktadır. Dublör olarak oradaki varlığıyla Shingen'in bir gölgesidir. Ayrıca, yüzünün ifadesizliğiyle beyaz kimono giymiş olması da bu anlamı pekiştirmektedir. Beyaz, nôh tiyatrolarında ruhlar ve hayaletler için kullanılan bir renktir ve simgesel olarak ölüm anlamına gelir. Bu anlamda, şöyle bir yorum yapılabilir: Kagemusha ve nôh sanatçısı karşılıklı olarak kendi performanslarını sergilemektedirler. İkisi de olgunluğuna erişmiş bir savaşçıyı/savaş lordunu (*heida*) ya da onun hayaletini canlandırmaktadır. Ayrıca, sahnenin etrafındaki büyük ağaçlara şimenava'lar asılması da oyunun ve oyunun oynandığı mekânın kutsallığını simgeleyen diğer ayrıntılardır.



Resim 28. Nôh oyunundaki savaşçı kostümü ve filmdeki nôh oyunundaki savaşçı temsili

**Kaynak:** <http://www.glopad.org/jparc/?q=en/costume/intro> (Erişim: 25.12.2015)



Resim 29. Heida mask ve filmdeki nôh oyuncusunun maski

**Kaynak:** <http://www.nohmask.com/masklist/mask/heita.html> (Erişim: 25.10.2015)

Nôh etkisi bu sahneyle de bitmez. Shingen'in düşmanı Oda Nobunaga da bir sahnede nôh gösterisi yapar. Hayatın bir rüya ve aldatmaca olduğundan bahseden bu gösteri, adeta kagemusha'nın kendi gölge gösterisine bir atıftır.

Filmde adı anılan diğer bir etkinlik de Kodomo-no-hi, yani Çocuk Festivali'dir. Shinngen'in torununa özel kimonosu giydirilirken dedesinin, savaştan sonra ilk kez evine geldiği bu günün aynı zamanda Çocuk Festivali olduğundan bahsedilir, ancak festivale dair herhangi bir etkinlik ya da süsleme filmde gösterilmez. Buna rağmen, izleyicide Çocuk Festivali'nin ne olduğuna dair bir merak uyandırıldığı söylenebilir. 5 Mayıs'ta kutlanan Çocuklar Günü / Festivali, Japon dini bayramlarından biridir. Eskiden adı, Tango no sekku (Japon zambağı) imiş ve mevsimsel bir festival olarak kutlanırmış. Eskiden sadece erkek

çocuklarına has bir festival olmasına rağmen günümüzde kız-erkek tüm çocuklar için kutlanmaktadır. Çocuklar gününde insanlar süsen çiçeğiyle kötü ruhları uzaklaştırdıklarına inanırlar. Küvette suyun üstünde yüzen süsen (sobu/iris) çiçeği yaprakları arasında çocukların banyo yapması, meşe yapraklarına sarılı pirinç keki ve bambu yapraklarına sarılı hamur köftesi *çimaki* yenmesi âdettir. Evde yapılan dua dışında, özellikle erkek çocuğu olan tüm aileler bu bayramda çocuklarına özel kimonolar giydirerek tapınağa götürür. Bu festivalin ayırt edici özelliklerinden biri ailelerin, dışarı koinobori denilen sazan balığı flamaları asmaları ve savaşçı zırhı sergilemeleridir. Sazan balığı asmalarındaki sebep, sazan balığının güçlü akıntılara karşı iyi yüzen bir balık olmasıdır. Sazan, Japonya'da gücün, cesaretin ve azmin sembolüdür. Asılan flamalar, erkek çocuklarının başarılı, kendine güvenen güçlü çocuklar olduğunu sembolize etmektedir. Yine güç ve cesaretin sembolü olarak oyuncak samuraylar ve insanları kötü ruhlardan koruduğuna inanılan kahraman Kintaro'nun sembolü bir oyuncak bebek sergilenir.

Kagemusha'ya Shingen'in evine girer girmez evin tanrılarına saygılarını sunması söylenir. "Önce Bishamon salonuna gir. Sonra Fudo. Peşinden de İzuna."



Resim 30. Bishamonten

**Kaynak:**

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wooden\\_Bishamonten\\_statue\\_Asian\\_Art\\_Museum\\_SF.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wooden_Bishamonten_statue_Asian_Art_Museum_SF.JPG)  
Erişim: 13.12.2015

Bishamon (Tamon ya da Bishamonten de denir) Japon mitlerine göre, yedi mutluluk ve üç savaş tanrısından biridir. Başında miğfer ve elinde mızrakla betimlenir. Doğruların ve savaşçıların koruyucusudur. Aynı zamanda "suçluların cezalandırıcısı" olarak da bilinir. Her zaman dövüşmeye hazır bir savaş tanrısıdır. Evrenin dört gözcüsünün (bkz. syf 60) en önemlisi olarak, olağanüstü işitme yetisiyle kuzeye karşı nöbet tutar. Görevi dünyayı kötü iblislerin istilalarından korumaktır.

Fudo (Fudo-Myoo); ateş, bilgelik ve astroloji tanrısıdır ve insanların koruyucusudur. Adı, "aydınlatan kişi" anlamına gelir. Ateş tarafından sarılmış, bir elinde kılıç, diğerinde ise bir ip taşıyan, çirkin yaşlı bir adam olarak resmedilir.

İzuna (ya da Gongen), Japon dağ tanrısıdır. Tenguya benzer ve beyaz bir tilkiyle tasvir edilir. Ruhunun yeniden vücut bularak insanların içlerinde yaşadığına inanılır. Şintô inancına göre Buddha enkarnasyonudur. İzuna Gongen ise,

Japonya'daki Lizuna Dağı'nın kamisi olarak bilinir.



Resim 31. Fudo (solda) ve İzuna-Gongen (sağda)

**Kaynak:**<http://global.britannica.com/topic/Fudo-Myo-o> (Erişim: 13.12.2015)

Dağ, Shingen'in aynı zamanda lakabıdır da. Shingen'in bayrağındaki kelimelerin anlamı ve neden Shingen'in lakabının “dağ” olduğu küçük toruna şöyle açıklanır:

“Rüzgâr gibi çevik, orman gibi sessiz, ateş gibi kızgın, dağ gibi sabit... İşte efendimiz bu dağdır. Hem savaşta hem evinde bir dağ gibi, yerinden kıvılcak atmaz. Ordusu harekete geçtiğinde ilk olarak atlılar, bir rüzgâr çevikliğiyle düşmana saldırır. İkinci olarak mızraklılar düşmana bir orman sessizliğiyle yaklaşır. Üçüncü olarak da süvariler bir ateş kızgınlığıyla akın ederler. Ve Efendimiz bunların ardında bir dağ gibi yerinden kıvılcak atmaz olan biteni izler. Bu yüzden de generallerinden en basit erine kadar, askerlerimiz çok iyi savaşır. Dağ gibi yerinden oynamaz. Efendimiz işte bu dağdır. Bu yüzden kendisine öyle deriz.”

Bu açıklamanın ışığında, evin koruyucu tanrılarının neden Bişamonten, Fudo ve İzuna (Gongen) olduğu daha iyi anlaşılmaktadır. Çünkü, savaş tanrısı, ateş tanrısı ve dağ tanrısı Shingen ve klanının gücünü aldığı ilahi varlıklardır. Klanı koruyan ve Shingen'e gücünü veren bu tanrılardır. Ayrıca şintoist inanca göre güçlü savaşçıların içinde yeniden doğduğuna

inanılan dağ tanrısının, Shingen'in içinde yeniden doğduğu söylenebilir. Bu yüzden Shingen bir tanrı kadar güçlü ve büyüktür. Nitekim öldüğünde de bir savaş kamisine dönüşmüştür.

Filmdeki renk kullanımları da şintoist öğelere göredir. Shingen'in bayrağındaki ateş-rüzgâr-orman ve dağ kelimeleri ayrı renklerle temsil edilmiştir. "Rüzgâr çevikliğiyle düşmana saldıran atlılar"ın sancakları siyahtır, çünkü Şintô inancına göre rüzgâr tanrısı Fujin, siyah bir şeytan olarak tasvir edilir. "Bir orman sessizliğiyle düşmana yaklaşan mızraklılar"ın sancağı yeşildir. Yeşil renk, doğayı, cenneti, huzuru, tazeliği ve verimliliği temsil eder. "Ateş kızgınlığıyla akın eden süvariler"ın sancakları ise, kırmızıdır. Bununla birlikte, giysileri de kırmızı ağırlıklıdır. Kırmızı, burada alevleri temsil etmektedir. Buna bağlı olarak da ateş tanrısı Fudo, genelde kıpkırmızı alevler içinde resmedilmektedir. Shingen'in etrafındaki sancakların ise genellikle beyaz renkli olduğu görülür. Kabuki ve Nôh'da soylu karakterler için kullanılan beyaz, Shingen'in kimonolarında da çokça kullanılmıştır. Çoğu sahnde kimonosu beyazdır. Beyaz aynı zamanda ölüm anlamına da gelir. Kimonolarının beyaz rengi Shingen'in ölümüyle bağdaştırılabilir. Bu anlamıyla beyaz, ölmüş olan Shingen'in gölgesi kagemusha için seçilebilecek en uygun renktir. Shingen'in sembolü olan dağ da beyaz sancaklarla ifade edilir ve dağ tanrısı İzuna-Gongen'in birlikte tasvir edildiği beyaztilkiyle ilişkilendirilebilir. Bu nedenle Shingen'e yakın bulunanların elindeki sancaklarda daha çok beyaz renk tercih edilmiştir. Shingen'in Takeda klan mon'u (amblemi) bulunan bayrakları da beyaz renklidir. Takeda klanının mon'u dört elmastan oluşmaktadır. Mücevherin Japon mittlerinde yeri büyüktür. Amaterasu'nun simgelerinden biridir.

Shingen'in danışmanı olan büyük komutanların sayısının 7 tane olması da ilginç bir ayrıntıdır. Çünkü Japonlar için yedili sayılar çokça kullanılmasına rağmen pek de uğurlu sayılmamaktadır. Sekiz rakamı ise, kutsal bir bütünlük anlamı taşımaktadır. Örneğin, sekiz rüzgâr, bütün rüzgârlardır; sekiz istikamet, bütün istikametlerdir vb. Shingen'in ölümüyle de kutsal 8 bozulmuş, Takeda hanedanını temsilen 7 kişi kalmıştır. Nitekim bunun sonucu pek de uğurlu olmayacaktır.



Resim 32. Filmden bir sahne...Shingen'in dua odası

Shingen'in kutsal metin okumalarını yaptığı dua odasında kırmızı tonlarda bir Japon Budist tanrısı görünmektedir. Heykelin önünde çeşitli yiyeceklerden oluşan adakların bulunduğu gohei'ler ve buhurdanlık vardır.

Kagemusha'nın gördüğü rüya da renkler ve metaforlar açısından zengin bir anlatıma sahiptir. Dublör gölge, bu kâbus-rüya sekansında Shingen'in Suwa gölüne bırakıldığı küpü kırıp peşine düştüğünü görür. Bir elinde kılıcı öbür elinde maneviyatı ve ruhsal dünyayı simgeleyen tespihi vardır. Kagemusha, Shingen'in hem peşinden gelmesinden korkar hem de dönüp gidecek olunca o peşine düşer, varlığı gibi yokluğuna da katlanamaz. Kâbustan uyandığında tek gördüğü kendisi ve gölgenin aslı olduğu halde, milyonlarca kişinin etrafını sardığını söyler. Bu sanki geleceğe dair bir öngörüdür. Nitekim o sırada Katsuyori'nin savaş merakı gittikçe ciddileşmektedir. Savaş kapıdadır ve savaş meydanını ilk kez gören gölge-kagemusha şaşkınlık içindedir. Kurosawa, savaş meydanında ağırlıklı kagemusha'nın kâbusunda kullandığı renkleri kullanmıştır. Kâbus ve savaş alanı arasındaki benzerlikler dikkate değerdir.



*Resim 33. Filmden bir sahne-Kagemusha'nın rüyası*

Nagashino Muharebesi, iktidar ve savaş meraklısı oğul Katsuyori tarafından gerçekleştirilir. Shingen'in "dağ yerinden kımıldamaz" tanımı böylece sona ermiştir ve Takeda klanının da bu yüzden sonu gelecektir. Katsuyori mahiyetindeki ordu ilerlerken ilginç bir olay meydana gelir. Shingen'in naaşının içinde bulunduğu küpün bırakıldığı Suwa Gölü'nün üzerinde aniden bir gökkuşağı ortaya çıkar. Katsuyori inanmak istemese de bu gökkuşağı (ışık huzmesi) aslında Shingen'in ruhunun verdiği bir işarettir. Shingen'in ruhu, "dağ"ın yerinden kımıldamamasını, topraklarında kalıp onu savunmasını öğütlemektedir. Büyük komutanların tüm uyarılarına rağmen, büyük savaşçı-kami babası Shingen'in bu işaretini görmezden gelip savaşa giden Katsuyori sonunda tüm Takeda klanının sonunu

getirecektir. Nihayetinde de kaçınılmaz son gerçekleşir ve Shingen'in ruhu kardeşinin gözlerinden son kez ölen adamlarına ve savaş meydanındaki kıyıma bakar. Gölge-Kagemusha da son nefesiyle kendini Efendi'nin gömüldüğü göle bırakır. Artık Efendi ve gölgesi, aynı yerde, Suwa Gölü'nde edebi uykusuna yatar.



*Resim 34. Filmden bir sahne-Suwa Gölü üzerinde gökkuşağı*

#### **4.2.4.4. Dreams (1990)**

##### **i. Filmin Özeti**

Dreams / Yume / Düşler (1990) filmi, Akira Kurosawa'nın kendi yaşamında gördüğü çeşitli rüyalarından esinlenme olup sekiz ayrı rüya olarak sekiz ayrı kısa filmden oluşmaktadır:

1. Yağmurla Güneş
2. Şeftali Bahçesi
3. Kar Fırtınası
4. Tünel
5. Kargalar
6. Kırmızı Fuji Dağı
7. Ağlayan İblis
8. Su Değirmenleri Köyü

Her hikâye, ayrı bir konuyu işlemesine rağmen, tek bir Japon erkek çocuğunun yaşlı bir adama dönüşen biyografik bilinçaltıdır ve aslında her bir öykü, bütünün bir parçası olarak



algılanabilir. Doğaya güzelleme olan bu öyküler Japon kültür ve inançlarından izlekler taşır. Japon mitlerinden öğeler olduğu gibi, Budist bağlamlara da sahiptir. Örneğin, sekiz (8) rakamının Japon mitlerindeki anlamının bir tümellik ve bütünlük olduğundan bahsetmiştik. Sekiz rüzgârın, bütün rüzgârlar; sekiz rengin, bütün renkler; sekiz istikamet, tüm istikametler anlamına gelmesi gibi bu sekiz bölüm de Akira Kurosawa'nın çocukluğundan yaşlılığına bütün hayatıdır. Bununla birlikte her sekiz bölümün konusu ve verdiği mesajı baktığımızda Budizm'le olan ilişkisini daha yakından görebiliriz. Budizm, bilgeliğe giden yolda sekiz ana kurala uyulmasını şart koşmaktadır. Dharmacakra (dharma tekeri) denilen bu kurallar, *Sekiz Katlı Asil Yolu* temsil eder. Budist inancına göre acıdan ve ızdıraptan kurtulmak için sekiz aşamalı bu yol izlenmelidir:



Buna göre, rüyalarla (bölümlerle), *Sekiz Katlı Asil Yolu* eşleştirdiğimizde şöyle bir sonuç karşımıza çıkmaktadır:

1. Rüya / Yağmurla Güneş / Doğru Görüş: Öykünün teması doğaya bir güzellemedir. Film, insanların doğaya müdahale etmemesine vurgu yapar. Doğadaki nadir güzellikleri görmek ya da herkesin göremeyeceği özel bir ana tanık olmak, yaşamın kendisi kadar değerlidir. Rüya, Japon halk kültürünün, dininin ve efsanelerinin etkisiyle yetişen bir çocuğun bilinçaltını ifade etmektedir; ebeveynleri tarafından sıkça uyarılan bir çocuğun söz dinlememesi sonucu cezalandırılma korkusunu ve geleneksel bir davranış modeli ve onur göstergesi olan “harakiri”nin bir çocuğun gözlerinden değerlendirilmesidir.

2. Rüya / Şeftali Bahçesi / İyi Niyet: Şintô'ya ve Budizm'e göre, insanın özü doğa ile olan ilişkisinde yatar. Doğadan keyif almayı bilemeyen ya da başka şeylere onu değiştiren birinin iyi bir kimse olması mümkün değildir. Film, bir çocuğun bilgeliğe giden yolda, ilk

adımını atması ve iyi niyetin de kötü niyetin de bir karşılığı olduğunu öğrenmesini anlatır. 1. rüya gibi bir doğaya güzellemedir.

3. Rüya / Kar Fırtınası / Doğru Söz: Zor anlarda insanın kendi kuvvetine dayanması gerekir ve aslında teselli çok yakındadır, sadece bunu fark etmek gerekir. Tipi erginlenmekte olan bir erkeğin kadın olgusuna gönderme yaparken; filmin son sahnesi, tipiyi alt ettikten sonra ekip arkadaşlarına koşan bir adamın verdiği sadakat sözünü tutması ve sorumluluğunu yerine getirmesinin bir alegorisidir.

4. Rüya / Tünel / Doğru Eylem: Ağır ve kötü anılarla, insanın insanı öldürdüğü savaşlarla dolu bir geçmişi geride bırakmak ölmek kadar zor bir şeydir. İki dünya savaşını da görmüş ve atom bombası korkusunu yaşamış bir Japon olarak Kurosawa, savaşın insana ve doğaya ne kadar aykırı olduğunu hümanist bir bakış açısıyla gösterir. “Tünel”, ölüm ve yaşama ilişkin görüşlerinin toplandığı bölümdür.

5. Rüya / Kargalar / Namuslu Kazanç: Bu bölümde Van Gogh’un seçilmesi rastlantı değildir. Van Gogh’un Japon resim sanatına olan ilgisi bilindiği gibi Kurosawa da bir Van Gogh hayranıdır. Hem kişisel hayatlarında hem de resim anlayışlarında büyük benzerlikler vardır. Özellikle Kurosawa’nın resimleri Van Gogh resimlerinin bir devamı gibidir (bkz. Akira Kurosawa: Desenler (Akira Kurosawa: Drawings), Pera Müzesi Yayınları, İstanbul, 2009). Kurosawa’nın resim geçmişi düşünüldüğünde kendini ona neden yakın hissettiği anlaşılabilir. O da tekniğinde Van Gogh gibi kendi kendisini yetiştirmişti. İkisi de resim yapmayı devam ettirebilmek için kardeşlerinin maddi yardımına muhtaçtı. Van Gogh, resim yapabilmek için kardeşi Theo’dan destek alırken, Kurosawa da resim yapabilmeyi devam ettirebilmek için Tokyo’da abisi Heigo’nun yanına taşınmıştı. Kurosawa, maddi sıkıntılar yüzünden resimden soğudu ve kendini sinemaya verdi. Önce para sıkıntısıyla girdiği sinema, zamanla onun için bir kendini ifade etme aracı haline geldi ve hayatına yeni bir yön verdi. Van Gogh ise, o kadar şanslı değildi. Kardeşi Theo’ya yazdığı mektuplarda, minnettarlığını belirttiği gibi, bu maddi yardımların altında kendini sıkışmış ve baskı altında hissetmiş, sanat simsarı olan Theo’ya resimlerinden para kazandırabilmek için kendini, ruhsal ve bedensel olarak hasta edercesine, çalışmaya vermiştir (bkz. Van Gogh, Theo’ya Mektuplar, Yky Yayınları, İstanbul, 2012). Kuroawa’nın hayatı da Van Gogh’un hayatı da hep çok çalışarak geçmiştir. Her ikisi de azaplı hayatlarının acısını, eserleriyle harikulade bir güzelliğe dönüştürmüştür. Kurosawa’nın sonuçsuz intihar teşebbüslerine karşılık ise Van Gogh, çılginca bir tutkuyla bağlandığı başak tarlalarının arasında kendini göğsünden vurur. Hem

Japon mitlerinde karga uğursuz bir hayvan olarak görülüp ölümle bağdaştırıldığı için, hem de “Kargalar”ın Van Gogh’un intiharından önce yaptığı son tablo olması filmi daha da anlamlı bir hâle getirmektedir. Kurosawa’ya göre, renkler ve doğa, farklı bakmasını bilen biri için o kadar güzeldir ki bu güzellik karşısında Van Gogh gibi kendini sadece çalışmaya, resim yapmaya vermek, hatta delirmek çok da şaşırtıcı olmaz.

6. Rüya / Kırmızı Fuji Dağı / Doğru Çaba: Bu filmde, atom bombası dehşetinin milyonda birini bunu yaşamamış olan insanlara biraz olsun aktarabilmek kaygısı vardır. Atom bombası korkusunun bir ifadesidir. Bilimin insan hayatına olan iyi yanlarının yozlaştırılmasıyla ortaya çıkabilecek olan olası bir olayı anlatır. İnsan sağlığına zararlı olan nükleer santrallerin denetimi elden kaçırıldığı takdirde olabileceklerin bir tasviridir. Açgözlülük ve para hırsıyla düşüncesizce hareket eden bilim insanlarının nelere sebep olabileceğini anlatır.

7. Rüya / Ağlayan İblis / Doğru Dikkat: Bu film de bir atom bombası senaryosudur. İnsanların doğayı yok ederek nelere sebep olabileceğini anlatır. Sanayi toplumunun alternatif bir portresi çizilir. Aynı zamanda yaşamın temellerine karşı bilinçli bir dikkat, çevrene ve çevrenle ilgili meselelere sürekli ilgi sahibi olmayı öğütler. Şartların önemi yoktur. Önemli olan kişinin durumlara karşı olan yaklaşımıdır. Bütün gerçek anlam bir olayla kurulan kişisel ilişkide ve sana ne ifade ettiğindedir. İnsan, kötü bir şeye dönüşmemek için kötü şeylerle ilgilenmemeli ve ruhunu tüketen bir şey gördüğünde bunu yapmasına izin vermemelidir.

8. Rüya / Su Değirmenleri Köyü / Doğru Konsantrasyon: Kurosawa, bu filmle manevi arınmanın sonucu olarak kendine bir ütopya, hatta bir cennet yaratmıştır. Alternatif mutlu bir yaşam önerisi sunmuştur. Tüketimin olmadığı, hâlâ sorumluluk duygusunun var olduğu bir dünyada yaşamın nasıl olabileceğini örnekler. Huzurun doğada aranması gerektiğini ve insanın doğayla uyum içinde yaşaması gerektiğini vurgular. Önceki iki düşte cehennemi yaşatan yönetmen, “insan isterse böylesine huzurlu ve sevgi dolu bir dünya da yaratabilir” mesajı vermektedir.

Kendi rüyalarından oluşan, son derece kişisel bir film olan Dreams, Kurosawa’nın çevreci, hümanist ve evrensel karakterini bir kez daha gözler önüne sermektedir. Kurosawa’nın biraz da karamsar olan karakteri gibi bu filmde de ölüm, her hikâyede alt tema olarak işlenmiştir, ancak son rüyaya kadarki tüm ölümler, insan eliyle yaratılmışken, son rüyada insan eliyle öldürülmemiş bir doğa tasviri vardır. Sekiz filmin de kısaca ne anlattığı ve neyin temsili olduğundan bahsedildiğine göre, filmlerdeki mitik öğelerin çözümlemesine

geçebiliriz. 8 tane bölümden 1-2-3-4 ve 7. bölümler mitik öğeler bakımından zengindir. Bu yüzden bu bölümler ağırlıklı olarak incelenecektir. Diğer bölümler ise anıştırmalar ve betimlemeler bağlamında değerlendirilecektir.

## ii. Filmdeki Mitik Unsurlar

**1. Rüya / Yağmurla Güneş;** Bu hikâyede küçük bir çocuk yağmurlu havada dışarı çıkmak ister. Annesi de dışarı çıkmasını istemediğinden, onu uyarır ve eski söylenceyi hatırlatır: “Böyle havalarda tilkilerin düğünleri vardır ve bunu yaparken seyredilmekten hoşlanmazlar.” Çocuk buna rağmen ormana koşar ve tilkileri bulur. Sonunda bir tilki tarafından görülen çocuk koşarak evine ulaşır. Annesi çocuğa bir tilkinin geldiğini ve ona küçük bir hançer bıraktığını söyler. Hançeri eline alan çocuğun karnını açıp bakması, çok sembolik bir harekettir. Harakiri yapması istenen bir çocuğun tepkisidir. Bunun üzerine çocuk, tilkileri bulup, onlardan özür dilemek için gökkuşağı altında ormana doğru yol alır.

Tilki, Japon mitlerinde çok kutsaldır. Tüm tapınaklarda tilki resimleri ve kabartmaları göze çarpar. Bazı tanrıların yanında yardımcı hayvanları olarak bilinir. Örneğin, Japon dağ tanrısı *İzuna* da beyaz bir tilkiyle tasvir edilmektedir. Ancak, tilki en çok Pirinç Tanrısı ile eş tutulur. *İnari*'nin kendisi dahi ara sıra bir tilki şeklinde gösterilir. Pirinç tanrısı *İnari*, Japon mitlerinde, sırtında pirinç çuvalıyla dolaşan yaşlı dede kılığında görülen tanrıdır ve mesajlarını taşıyan iki beyaz tilki tarafından takip edilir. Bu tilkiler olgunlaştıkça bilgelikleri artar ve güçlenirler. Bunun göstergesi de kuyruk sayılarıdır. En yaşlı ve en bilge tilki, dokuz kuyruğa sahiptir. Dokuz kuyruklu tilki, dünyanın herhangi bir yerinde olan herhangi bir olayı bilir ve insan kılığına girebilir. Dokuz kuyruklu tilkilere *kitsune-tilki ilah* denir. Uğur getirici varlıklar olarak görülürler, ancak saplantılara yol açtıkları da söylenir. Birçok hikâyede insanlarla olan ilişkileri başta insanlar için faydalı nitelenir, ancak en küçük bir olumsuzluk bile durumu tam tersine çevirebilir ve korkunç olaylara yol açabilir.

Tekinsiz olarak değerlendirilebilen Kitsune'ler, yani tilki ilahlar, Japon mitlerine göre, ‘yağmur yağarken güneş çıktığında’ evlenirler. Bu yüzden Japonlarda bu günlerde evden çıkmak yasaktır. Çünkü annenin çocuğu uyardığı gibi, “Böyle havalarda tilkilerin düğünleri vardır ve bunu yaparken seyredilmekten hoşlanmazlar.” ve “Tilkiler genellikle affetmez!”



*Resim 35. Filmden bir sahne-Tilkilerin düğünü*

Tilkilerin düğün geçi görsel bir şölendir. Makyajlar beyaz iken kıyafetler renkli ve göz alıcıdır. Gelin, beyaz bir kimono giymiştir ve boynunda evliliğin ve bağlılığın sembolü *kırmızı bir ip* göze çarpmaktadır. Damadın ise başlığı kırmızıdır. Kırmızı, Evlilik tanrısı Gekka-o'nun rengidir. Âşıkları görünmeyen kırmızı bir iplikle birbirine bağladığına inanılır. Kaderin Kırmızı İpliği denen bu inanç Çin kaynaklıdır. Çin mitlerindeki ayak bileklerine bağlı olan ip inancı, Japon mitlerinde kendini serçe parmaklarına bırakmaktadır. Japon mitlerine göre Evlilik Tanrısı Gekka-o, ruh eşi olan bir gün evlenecek çiftleri, serçe parmaklarından, görünmez kırmızı bir iplikle bağlar. *Kaderin Kırmızı İpi* inancında, ipin bağlı olduğu yerler ya da hikâyeler değişse de, değişmeyen şey iki insanın kaderini birbirine bağlaması ve asla kopmamasıdır. İnanişe göre, hayatın boyunca kaç kişiye âşık olursan ol, ip seni kaderindeki insana, gerçek aşkına götürecektir.



*Resim 36. Filmden sahneler*



*Resim 37. Filmden bir sahne*

Hançeri eline alan çocuk, tilkilerden özür dilemek için doğruca onları bulacağı yere, gökkuşağının altına gider. Çünkü tilkilerin gökkuşağının altında yaşadığına inanılır. Japonlar gibi birçok kültür, gökkuşağını cennet ile dünya arasındaki köprü olarak görmektedir. Örneğin,

Antik Yunan mitlerinde gökkuşağı İris, tanrıların ulaşığıdır ya da İskandinav mitlerine göre, bifrost

köprüsü, yani gökkuşağı, ölümlülerin dünyasıyla tanrıların diyarını ayırır. Buda, cennetten gökkuşağı merdiveni ile inmiştir vb. Japon mitlerinde ise, gökkuşağı, insan ataları olan ilk insanların gezegene geldiği köprüdür. İzanagi ve İzanami gökkuşağından kayarak dünyaya inmiştir. Dolayısıyla, tilki-ilahlar da kutsal bilinen gökkuşağı ile bağdaştırılmıştır.

**2. Rüya / Şeftali Bahçesi:** Şeftali Bahçesinde, kahramanımız öncekinden biraz daha büyük başka bir erkek çocuğudur. Şeftali ağaçlarının çiçek açtığı bir döneme rastlayan 3 Mart Bebek Bayramında, oyuncaklarını sergileyen ablalarıyla oturan çocuk, dışarıda başka bir kız görür ve onu takip etmeye başlar. Bir süre yol kat ettikten sonra tepeye ulaşır ve orada tıpkı ablasının oyuncak bebeklerinin canlanmış hâli gibi olan insanlar görür. Bu rengârenk giyinmiş yaşayan bebekler çocuğa boş araziyi göstererek, bu çorak toprağı, şeftali ağaçlarını kesen ailesinin bu hâle getirdiğini anlatırlar. Bunun üzerine üzülen çocuk ağlamaya başlar, onların acılarını anladığını anlatır ve özür diler. Bunun üzerine oyuncaklar çocuğu affederler. Bunun göstergesi olarak da küçük bir dans gösterisi yaparlar ve son bir kez şeftali bahçesini eskiden olduğu gibi görmesine izin verirler.



*Resim 38. Filmden sahneler-Matsuri Bebekleri*

Yukarıdaki resimlerde görüldüğü gibi, daha ilk sekansta evin içinde küçük bir şeftali ağacı ve sergilenen oyuncaklar gösterilir. Filmde kutlanan bu dini bayram *Hina Matsuri*'dir ve kız çocuklarının mutlu ve sağlıklı yaşam sürmesini dilemek için her yıl 3 Mart'da kutlanır. Şeftali Bayramı ya da Oyuncak Festivali de denir. Bu festivale has minyatür bebekler, basamaklı bir rafta şeftali çiçekleri ile bir hafta boyunca sergilenir. Sergilenen minyatür bebekler arasında kral, kraliçe, yardımcıları, hizmetkârları ve çalgıcılar vardır. Japonların evlerinde bulunan butsudana sunulan çiçek ve pirinç kekleri gibi geleneksel yiyecekler, bu bebeklere de sunulur.



*Resim 39. Filmden bir sahne-Kral ve Kraliçe ile minyatür süs şeftali ağaçları*

Bebeklerin yanında süs eşyası olarak kullanılan şeftaliler ve şeftali çiçeklerinin görevi ise kötü ruhları kovmaktır. Japonlarda şeftali kutsal bir simgedir. Şeftali odunu, meyveleri ve çiçeklerinde, kötü ruhları ve belaları savuşturacak büyük bir gücün mevcut olduğuna inanılır ve şeftali ağaçları kami olarak görülür. Bu inancın temeli mitolojik yaratılış efsanesinden gelmektedir. Yaratılış mitine göre, İzanagi yeraltı dünyasına indiğinde İzanami'yi çürürken gördükten sonra ondan iğrendi ve kaçtı. İzanami de kendisine bakılmasını istemediği hâlde, İzanagi bakınca çok sinirlendi ve peşine yeraltı şeytanlarını saldı. İzanagi, koşa koşa ölümler diyarının kapısına ulaştığında, orada büyük bir şeftali ağacı bulunduğunu gördü. Şeytanlardan kurtulmak için ağaçtan şeftaliler kopardı ve onlara fırlattı. Şeftalilerden korkan şeytanlar, ölümler diyarına geri kaçtılar. Bu yüzden şeftali ağacı ve meyvesi çok kutsaldır.

Çocuk evlerinde gördüğü ve bir anlık dikkatlice baktığı oyuncak bebeklerden sonra hayali bir kız çocuğu görür ve onu yakalamaya çalışır. Ablası gitmemesi için uyarır. Çünkü Hina Matsuri'de evden dışarı çıkmak yasaktır. Çocuk, şeftali çiçeği renginde pembe bir kimono giyen kız çocuğunu takip ederken sürekli bir zil sesi duyarız. Kız hareket ettikçe zil sesleri gelmektedir. Zil, kızın kutsallığının, bir kami olduğunun işaretidir. Küçük kız aslında, genç bir şeftali ağacı ruhudur. Kızı takip ederken kendini şeftali bahçesinde bulan çocuk,

karşısında evde sergilenen o dikkatlice baktığı oyuncak bebekleri ve insan silüetindeki şeftali olacak çiçekleri görür. Şintô dinine göre, canlı cansız her şeyin bir ruhu vardır. Evdeki oyuncak bebekler de şeftali ağaçlarının ruhlarıdır.



*Resim 40. Filmden bir sahne-Şeftali ağaçlarının ruhları*

“Oyuncak Bebek Günü, şeftali ağaçlarının çiçek açması içindir. Çiçeklerin açmasını kutlamak içindir. Biz oyuncaklar, şeftali ağaçlarının cismani temsilcileriyiz. Ağaçların ruhu, açan çiçeklerin canıdır. Yokolan ağaçlar kederlerinden gözyaşı döküyor.”

Şeftali'nin kutsal bir simge olarak kötü ruhlardan ve belalardan koruyucu özelliğinin olduğundan bahsetmiştik. Evin şeftali ağaçları kesildiği için çok kızan ruhlar, artık bu evi korumayacaklarını söyler. Şeftali ağaçlarının ruhu, aynı zamanda evin de koruyucularıdır. Bu ağaçların kesilmesi, evin kötülöklere karşı savunmasız kalmasına sebep olur.

“Buraya bak, küçük çocuk. Sana söyleyecek bir şeyimiz var. Dikkatlice dinle. Artık sizin evinize bir daha gelmeyeceğiz. Çünkü ailen bu bahçedeki bütün şeftali ağaçlarını kesti...”

Şeftali ağaçlarının ruhlarının makyajları beyaz ve giydikleri kimonolar rengârenktir. Küçük çocuk için ettikleri dans, Nôh tiyatrosu müziği eşliğinde tam bir görsel şöendir. Bu dans, kesilen şeftali ağaçlarının eskiden çiçek açtığı zamanların bir temsilidir. Çocuk, ağaçlar kesildiği için çok üzölmüştür ve kesmelerini durdurmaya çalışmıştır. Çocuğun iyi niyetine inanan ruhlar, onu bu gösteriyle, son kez ağaçların çiçek açmasını göstererek ödüllendirirler.





*Resim 41. Filmden bir sahne... Şeftali ağaçlarının son kez çiçek açışı*

Filmin sonunda pembe kimonolu küçük kıızı yeniden görürüz. Kahramanımız ona yaklaşmak için hareket ettiği anda birden etrafındaki bütün ağaçların kesilmiş olduğunun ve çırılçıplak kalmış şeftali bahçesinin farkına varır. Sadece tek bir ağaç vardır. Küçücük bu şeftali ağacı rüzgârda dalgalanmaktadır. Kahramanımızın yetişmeye çalıştığı pembe kimonolu kız, işte bu genç şeftali ağacının ruhudur. Ölmeyen ve çiçek açan yalnız bir ağaçtır artık.



*Resim 42. Filmden bir sahne... Yalnız kalan şeftali ağacı-ruhu - Çocuk kesilmemiş tek ağacın çiçek açtığına farkına vardığında...*

**3. Rüya / Kar Fırtınası:** Bir grup dağcı yoğun bir tipi altında yol almaktadır. Amaçları bir an önce kamp yerine varabilmektir. Soğuğa ve tipiye dayanamayan adamlar teker teker yere yığılmaya başlar. Grubun lideri onları ayakta tutmaya çalışsa da, kendisi de sonunda yorgunluk ve çaresizlikle yıkıldığında bir kadın ortaya çıkar. Adamı, uyutmaya çalışır. Ancak, adam uyuduğu anda donarak öleceğini bildiğinden son bir gayretle kendine gelir ve o kendine gelir gelmez kadın da gözden kaybolur. Adam, hemen ekip arkadaşlarını kendine getirir. Sonunda tipi bitip atmosfer normale döndüğünde grup aradıkları kamp yerinin zaten hemen önlerinde olduğunu fark ederler.

Bu filmde güçlü olan iki mitik motif vardır: Dağ ve kar. Dağa tapınmanın, Şintô türlerinden biri olduğundan ve İzuna-Gongen Dağ Tanrısının ruhunun yeniden vücut bularak insanların içinde yaşadığına inanıldığından bahsetmiştik. Japonlar, dağcılarının güçlü olduğuna, dağın ruhuna ve gücüne sahip olduklarına inanırlar. Grubun lideri de ekip arkadaşlarını ayakta

tutmaya çalışırken, adeta onlara bunu hatırlatmaya çalışır: “Kalkın! Biz dağcıyız. Bir kar fırtınasının bizi yenmesine izin veremeyiz.” Filmde ortaya çıkan kadın, iki yönde yorumlanabilir. Birincisi, dağla ilişkilendirirsek bir dağ tanrıçası olabilir. 19. yüzyılda kutsal olarak görülen dağlarda dağ tanrıçalarının olduğuna inanılmış.



Resim 43. Temsili Yuki-Onna

**Kaynak:**

<https://hyakumonogatari.com/2013/12/18/yuki-onna-the-snow-woman/> (Erişim: 19.12.2015)

Kızdıkları takdirde, insanın başına bela getirdikleri düşünülürmüş. İkinci yorum ise, kadını karla ve tipiyle ilişkilendirirsek, Japon doğaüstü yaratıkları içinde Yuki-Onna (Bayan Kar ya da Kar Gelin) olarak bilinen Yokai olabilir (ki bu olasılık daha güçlüdür).

Japon masallarının *kaybolan* kadınları, arzunun yarattığı boşluğa ek olarak ölümün alanı olarak adlandırabileceğimiz bir yere bağlanmışlardır. Kadın, ölüm ve ölümsüzlük arasında geçici bir konumda askıda kalma halidir, geçicidir. Yuki-Onna da tam olarak böyle bir kadın temsilidir. Yuki-Onna, kar kraliçesi veya kış ruhudur. Bazen dünyaya inen insan görünümünü alır, bazen ise beyaz sis bulutlarının arkasında görünmez olur. Kar fırtınalarında dışarıda kalmış ya da barınaklara sığınmış yolcuları kandıran bir femme fatale'dir.

Japon mitlerinde şöyle bir Yuki-Onna öyküsü vardır: Mosaku ve çırağı Minokichi soğuk bir gecede barınmak için bir barakaya sığınır ve uyuyakalırlar. Minokichi yüzüne dökülen kar taneleriyle uyandığında ustasına doğru eğilmiş beyazlar içinde bir kadının, nefesiyle ustası Mosaku'yu dondurduğuna şahit olur. Minokichi çok korkmuştur. Kadınsa, adamın gençliği ve yakışıklılığından öyle etkilenmiştir ki bu olaydan kimseye bahsetmeme sözü vermesi karşılığında Minokichi'nin hayatını bağışlayacağını söyler. Aradan yaklaşık bir sene geçmiştir. Yaşadığı korkunç olayı hafızasında çoktan gerilere atmış Minokichi yolda güzel bir kız ile tanışır. Onunla konuşur, iş aradığını öğrenir ve bir şekilde kendisiyle gelmesi için ikna eder. Kısa sürede evlenirler, kızın adı ise Oyuki'dir. Oyuki ile Minokichi'nin güzel bir evliliği ve bir sürü çocuğu olmuştur. Güzel giden evlilikleri, bir gece Oyuki'nin dikiş dikerken yüzüne vuran ışığın Minokichi'ye hatırlattıklarıyla bozulur. Minokichi'nin geçmişinden su yüzüne çıkan, ustasının öldüğü gece ve beyazlar içindeki bir kadının hatırasıdır. Bu yaşadıklarını ise ilk defa birisine, karısına anlatmaya başlar. Karısı ne kadar da benziyordur o geceki kadına...

Oyuki elindeki dikişi yavaşça kenara bırakır, ağır ağır yüzünü kocasına çevirir. Minokichi o anda karısının yüzünde korkunç bir gülümseme görür. Karısı ve o geceki kadın aynı kişi, yani Yuki-Onna'dır. Minokichi verdiği sözü çiğnemiştir bu yüzden ölmesi gerekir... Oyuki uyuyan çocuklarını hatırlar ve Minokichi'yi öldürmez ama bir söz verir: "Minokichi bir daha bu konudan bahsedersen seni kesinlikle öldürürüm." Daha sonra beyaz bir sise dönüşüp ağır ağır bacadan kaybolur ve Minokichi karısıyla birlikte uyudukları odada tek başınadır artık.

Görüldüğü gibi Yuki-Onna kötücül yanıyla birlikte zarif ve yumuşak bir yanı olan bir kadındır. Kurbanlarına nasıl isterse öyle görünür ve davranır. Tekinsizdir ve ne yapacağı bilinmez.

Filmde ise, Yuki-Onna üç gündür süren uğursuz kar fırtınası ekibi ve ekibin liderini güçten düşürdüğünde, yani ölüme en çok yaklaştıkları sırada ortaya çıkar. Lidere çok güzel ve göz alıcı bir parlaklık içinde görünür. Onu soğuk olmadığına inandırıp rahatlatmaya çalışır. Uyuması için adamın göğsüne bastırır ve parlak bir kumaşla da adamın üstünü örter. Konuştuğunda ağzından çıkan tek cümle: "Kar ılıktır. Buz sıcaktır." olur. Kadın, onu ölüme götürmektedir. Uyuduğu takdirde öleceğini bilen grup lideri, son bir gayretle gözlerini açtığında ise, bir anda yüzü çirkinleşen kadın birdenbire beyaz bir kumaşa dönüşerek yok olur. Kadın burada hem bir arzu nesnesidir, hem de ölümdür. Adam ne kadar çok uyumak istese de uykunun onun için ölüm demek olduğunun farkındadır. O küçücük an bir seçim yapmalıdır. Ya kendini o güzel duyguya, sıcacık uykuya bırakacak ve kadınla birlikte ölüme gidecek, ya da kadına ve bu arzuya direnir hayatta kalacaktır. Nitekim ikincisini seçer ve hayatta kalır.

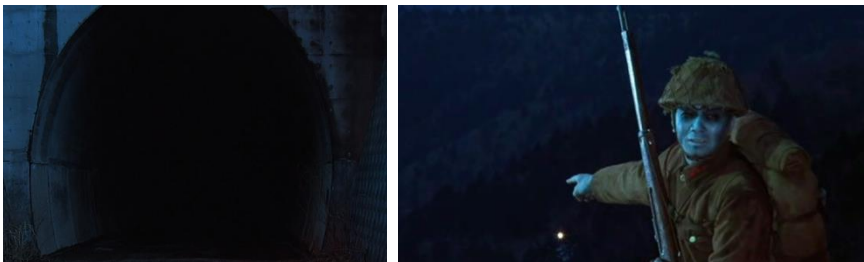


*Resim 44. Filmden bir sahne... Yuki-Onna ilk görüldüğünde/Yuki-Onna kaybolmadan önce...*

**4. Rya / Tnel:** Savař bitmiř ve bir asker evine geri dnmektedir. Ucu bucađı yokmuř gibi grnen bir tnelin bařında salt korkunun ifadesi olan kızgın bir kpek ile karřılařır. Antik Yunan mitlerinde ller diyarının kapısında bekilik yapan  bařlı kpek Kerberos misali bu kpek de garip ses tonu ile sanki te dnyadan gelmiř bir zebani gibidir ve srekli havlayarak adamın tnele girmesini nlemeye alıřır. Adam tneli merak etse de ieri girmek konusunda tereddtl davranır. Bir sre sonra tnelden garip grnřl bir manga ıkar ve tnelin giriřinde duraklar. Hepsinin yzleri mavidir. Adam grubun yelerinden birini tanır. Savařta len askerlerden er Naguchi'dir bu. Adam, bir anda tm manganın savařta len kendi birliđi olduđunu fark eder. Adam, bu l birliđin komutanıdır. Askerler l olduklarını bilmemektedir. Komutan, lmediklerini zanneden bu gruba bir aıklama yapmak zorundadır; onlara, tm birliđini kaybedip kendi hayatta kaldıđı iin utandıđını syler, onlardan zr diler ve tekrar tnele geri dnmeleri iin onları ikna eder. nk lm kabul etmek zordur.

Tnel burada ller diyarının bir temsilidir. Kapkaranlık olan bu tnel, yařayanlar dnyasından ller dnyasına bir geiř olarak grlebilir. l askerlerin yzndeki makyaj mavi ađırlıklıdır. Kabuki makyajında mavi, ktlk ve uđursuzluđu simgelemektedir. Dolayısıyla, savařta hayatını kaybetmiř bir tabur iin mavi renginin seilmesinin rastlantı olmadıđı sylenbilir. Ayrıca len asker, tnelin oradan kendi evini grebilmekte, ancak oraya gidememektedir. Bu da lmn geri dnř olmadıđının bir ifadesidir.

Tnel savařı kaybetmiř bir Japon trajedisidir. Kurosawa, bu kurguyla savař bir "dođru eylem" midir, sorusunu ortaya atar. Savař iin lmek ne kadar dođru? ldkten sonra savařın ya da grevin bir nemi kalır mı? Nitekim komutan bunu řyle dile getirir: "Sizi lme yolladım. Sulu benim. Bu aptal anlamsız savařta tm sorumluluđu zerime alabilirdim. Dřncesizliđimi inkr edemem. Benim hatamdı. Sizinle lmek isterdim. Size kahraman diyorlar, oysa kpekler gibi ldnz." Komutana dřman tarafından iřkence edilmiřtir, ancak komutan iin len askerlerinin yzne bakmak en byk iřkencedir. Komutan kendi cehennemini kendi yaratmıřtır.



*Resim 45 . Filmden sahneler*

**5. Rüyâ / Kargalar:** Kargalar, filmin en kişisel bölümüdür. Japon kültüründe bir bireyin sanatsal bir aktivitesinin olması beklenir ve herhangi bir sanatla uğraşmayan kişi bilgisiz kabul edilir. Kurosawa'nın da aynı zamanda ressam olduğunu hatırlanınca, bu filme resim sanatıyla ilgili bir bölüm eklemesi çok şaşırtıcı olmamaktadır.

Film, bir müzede başlar. Müzede tablolara bakan genç adam kendini bir anda Van Gogh'un son yıllarını geçirdiği Arles kasabasında bulur. Kasabadaki her ayrıntı ressamın resimlerinden oluşmuştur. 1888'de yaptığı “L'Anglois Bridge at Arles with Women” tablosunun içinden macera başlar. Çamaşır yıkayan kadınlara ressamı nerede bulacağını sorduğunda, kadınlar onu, ressamın delirdiği konusunda uyarırlar. Van Gogh'u bulan çocuk onunla konuşur, özellikle de meşhur ‘kulak kesme’ olayını merak etmektedir. Van Gogh ona, kulağı yeterince iyi alamadığı için, onu kesip attığını anlatır. Ressam bunları söyleyip uzaklaştığında, genç adam Van Gogh'un tablolarının içinde bir gezintiye çıkar ve sonunda kendini yine müzede bulur.

Bu bölüm mitik yönden diğer bölümlerle karşılaştırıldığında zayıftır, ancak göze çarpan bir öğe olarak karga ele alınabilir. Van Gogh'un bazı eleştirmenlerce “intihar notu” olarak değerlendirilen “Wheatfield and Crows / Buğday Tarlası ve Kargalar” tablosu, bu bölümün ana temasıdır. Karga, Japon mitlerinde ölümü simgeleyen bir kuştur ve uğursuz kabul edilir. Bu tablo Van Gogh'un intihar etmeden önce bitirdiği son tablo olarak bilinir.



*Resim 46. Filmden sahne ve Van Gogh'un “Buğday Tarlası ve Kargalar” tablosu*

Genç adam Van Gogh'a kulağına ne olduğunu sorduğunda “Kulağımı doğru çizemedim ve kesip attım.” der. Bu sahne, Kurosawa için doğanın taklit edilemeyecek kadar üstün olduğunu ifade etmenin bir biçimidir. Taklit sanata ilişkin olan her şeyin ve gerçekliğin ölüm bekçisidir. Van Gogh, “Neden resim yapmıyorsun? Manzara o kadar inanılmaz ki! Sanki bir tablo gibi ama aslında öyle değil, dikkatini verip bakarsan doğanın ne kadar harika olduğunu göreceksin” diyerek yine doğaya karşı olan hayranlığını dile getirir. Filmde doğaya

yapılan övgü Şintô ve Tao felsefelerinin bir uzantısıdır. Doğa her şeyin akışını sağlar ve insan bu akışın içinde bir parçadır. Bu nedenle doğanın parçası olan insan, eserlerde küçük olarak resmedilir. Kurosawa'nın kadrajında da doğanın renkleri, yansıması ve sesi insanın önüne geçer. İmgeler insanın etrafında dönüp dolaşsa da doğayı işaret eder.

**6. Rüya / Kırmızı Fuji Dağı:** Film, bir kaos görüntüsüyle başlar. İnsanlar kaçışmakta ve eşyalarını ve çocuklarını taşımaktadırlar. Fuji Dağı'nın tekrar yanardağ işlevine dönmesi ve çevresinde kurulmuş nükleer enerji santrallerin patlamasından sonra Japon halkı çaresizlik içinde bölgeden kaçmaya çalışmaktadır. Asıl mesele yanardağ endişesi değil de nükleer santrallerin patlaması sonucu havaya saçılan öldürücü kimyasal maddelerdir. Bir tepede sıkışmış bir çift ve onların çocukları ile bu aileden olmayan başka bir adamın kısa konuşması olayın ciddiyetini anlatmak açısından önemlidir. Çocukların annesi çılgınlık içinde bağırır, böylesi bir gücün bu şekilde sonuçlanacağını nasıl anlamamışlardır? Nasıl bu kadar pervasız olabilmişlerdir? İnsanlığa yalan söylenmiştir ve bunu yapanlardan biri de çiftin yanındaki adamdır. Kurban eden ve edilen yan yana korkunç ölümden kaçmaya çalışmaktadır.



*Resim 47. Filmden bir sahne-Fuji Dağı*

Fuji Dağı, Japon mitlerinde sonsuzluk ve ebediyet dağı olarak kabul edilir. Japonlar için çok kutsaldır ve bir kami olarak tapılmaktadır. Japonlar Fuji Dağının Tanrılardan biri olduğuna inanır. Fuji Dağı'nın ilk adı Hushi no Yama idi. Sonsuzluk, ebediyet, olumsuzluk anlamlarına gelmekteydi. Bu adı almasının sebebi, Kaguya Hime mitinde geçen sonsuzluk iksiriyle olan bağlantısıdır (Hidden Fortress'da Kaguya Hime mitinin tamamı anlatılmıştır bkz. syf 96-97). Bugün hâlâ kutsallığını kaybetmeyen Fuji, milli ve dinsel önemi yüzünden seçilmiştir. Filmde insanların doğaya karşı sorumsuzluğunun nelere mal olabileceği gözler

önüne serilir. İnsanların doğaya müdahalesi, sonsuz Fuji'yi, yani bir tanrıyı bile yok etme tehlikesine getirmiştir.

Filmde yoğun olarak kullanılan renkler kırmızı, sarı ve mordur. Tüm bu kaosa sebep olan bilim insanlarından biri olan takım elbiseli adam, kırmızı dumanın kansere, sarı dumanın lösemiye, mor dumanın ise mutasyona sebep olacağını söyler. Bu renklerin üçü de Japon kültür ve mitlerinde olumlu ve olumsuz anlamlara sahiptir. Burada bariz bir şekilde olumsuz anlamlarının kullanılması görsel etkiyi arttırmak ve algıda seçicilik yaratmak açısından önemlidir.

**7. Rüya / Ağlayan İblis:** Ağlayan şeytanlar, oldukça ironik bir bölümdür. Kurosawa, sanayi dünyası ve nükleer santrallerin geldiği son noktayı mitolojik öğelerle betimlemeye çalışmıştır. Bu dünyada, eskiden distopya olan şey artık hayatın kendisidir.

Önceki bölümden aşına olduğumuz genç adam, siyah bir toprak üzerinde yürürken üstü başı parçalanmış bir adamla karşılaşır. Bu adam nükleer saldırılar sonrasında kurtulmuş, fakat boynuzlu bir şeytana dönüşmüştür. Zaten bu bölgede yasayabilmiş her şey, bir tür dönüşüm geçirmiş, mutasyona uğramıştır. İnsanlar, bitkiler ve hayvanlar eskisi gibi değildir. Şeytan, genç adama bir insan boyundaki karahindibayı gösterir. Artık insanlar hayvanları yiyemez olmuşlardır ve yakında bitkiler de yenilemez duruma geleceklerdir.



Resim 48. Filmden sahne/Tek boynuzlu iblis

Boynuzlu yaratık, genç adama diğer boynuzluları gösterir. Diğerleri o kadar çok acı çekmektedirler ki, kırmızı bir gölcüğün (kan gölcüğü) yanında, kimi yere uzanmış, kimi ayakta, tepinerek sürekli inlerler. İnemelerine neden olan şey boynuzlarıdır. Bir şeytanın ne kadar boynuzu varsa o kadar çok acı çekmektedir. Her gün biri diğerini yemektir.

Tıpkı kapital dünyada güçlü olanın zayıfı yemesi gibi, kimin boynuzu fazlaysa, boynuzu az olanı yemektir. Şeytan, adama insanken yaptığı kötülükleri anlatır, bir çiftçiyken kalan sütünü ucuza satmamak için nasıl nehre boşalttığını ya da aynı mantıkla sebze ve meyveleri nasıl buldozerle ezdiğini anlatır. Ve şimdi bu sebzelerin kırıntısını bulamamaktadır ve yakında belki de açlıktan ölecek ya da diğer iblisler tarafından yenilecektir.



Resim 49. Filmden bir sahne-Ağlayan iblisler

Yakan maskına benzemektedir. Eskiden insan olmalarına rağmen, bir iblis kadar kötülük yapmışlardır ve sonunda dönüştükleri şey de bir iblis olur. Genç adama yaptığı kötülükleri anlatan tek boynuzlu iblis de bunun bir örneğidir. En çok kötülük yapanlar, en çok acı çekenlerdir. Yaptıkları kötülüklere göre, boynuz sayıları artar. Kurosawa'nın Japon mitleriinden ve Nôh tiyatrosundan etkilenerek hayalinde canlandırdığı bu yaratıklar, insan doğasının hayvansı ve kösnül yönünün bir yansımasıdır. Her bir iblis, sembolik olarak yaşamın bilinmeyen ya da gerektiği gibi anlaşılmayan bir yönünü temsil eder. Acı çeken iblis miti ve bu iblislerin kan gölü çevresinde konaklaması Şintô'daki *gakido*'ya çağrışım yapmaktadır. Japon kozmolojisinde *gakido* "Şeytan Yolu" olarak geçer ve acı çekilen arife dönemidir.

Japon mitlerinde karanlık güçlerin çılgın ruhlarına *bakemono* adı verilir. Bu terim kappa, mononoke (şeytani ruhlar), oni, tengu ve yamanba yahut yama-uba (dağ büyücüleri) gibi pek çok mitik yaratığı kapsamaktadır. Kurosawa'nın bu filmde yarattığı da

bir bakemono mitidir. Yüz ifadesi ve makyajları Nôh tiyatrosundaki



Resim 50. Yakan Maskları

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/22447698116365866/> Erişim: 30.12.2015



**8. Rüya / Su Değirmenleri Köyü:** Kurosawa, bundan önceki son iki bölümde yarattığı distopyaya karşılık bu bölümde bir ütopya yaratır. Su Değirmenleri Köyü ile doğal yaşamın insanın özüne kavuşması için bir gereklilik olduğunu gösterir. Tam bir bahar havasında kuşların, kelebeklerin uçtuğu ve yüzleri gülen çocuklar eşliğinde doğanın tüm güzelliklerini gözler önüne serer. İki farklı dünyayı bir tünelle değil, bu sefer bir köprüyle birbirine bağlar. Bir tarafta tüketim ve konfor çılgınlığının olduğu, yalnızlıktan muzdarip insanların yaşadığı sanayi dünyası varken, köprünün diğer tarafında doğayla barışık olan, huzur ve neşe içinde yaşayan mutlu köy insanları vardır.

Genç bir adam, içinde pek çok su değirmeni olan bu köye gelir ve karşılaştığı yaşlı bir adamla sohbet etmeye başlar. Bu hayata özenerek baksa da sonunda yine alıştığı dünyaya geri döner.

“Günümüz insanı, doğanın bir parçası olduğunu unutmuş vaziyette. Hâlihazırda hayat kaynaklarını, doğayı katletmeye devam ediyorlar... Her zaman daha iyisini yapacaklarını sanıyorlar. Özellikle bilim insanları... Zeki olabilirler ancak anlayamadıkları şey doğanın gücü. İnsanların mutsuz eden şeyleri icat edip duruyorlar... Üstüne bir de böbürleniyorlar. Daha da beteri insanların bu icatları bir mucize olarak görmeleri... Tapıyorlar onlara. Farkında değiller ama doğa ellerinden gidiyor. Sonlarını hazırladıklarının farkında değiller. İnsanlık için en önemli şeyler temiz hava ve sudur. Her şey kirletiliyor. Kirli hava kirli su, insan ruhunu da kirletiyor.”

Mitik öğeler barındırmasa da bu filmde de Şintô felsefesinin işlendiği çıkarımını yapabiliriz. Doğa-insan ilişkisi üzerine bir analiz olan bu bölüm, Kurosawa'nın hayalinde varmak istediği cennet gibidir. Hâlâ sorumluluk duygusunun olduğu, ölen kişilerin herkesçe anıldığı ve saygıyla taşındığı, ağaçların kesilmediği, tüketimin değil, yardımlaşma ve dostluğun olduğu bu yer, yeşilin her tonuna ve doğadaki her bir renge sahiptir. Kurosawa, bununla yetinmeyerek şarkılarla kutlanan ölüm merasimini de rengârenk hâle getirmiştir. Ölüm bile burada hoş karşılanır.

## 5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

### 5.1. Sonuç

Mitoloji, insanın varoluşunu anlamlandırma içgüdüyle ortaya çıkan ve toplumların kolektif bilinçdışına ayna tutan bir bilimdir. Sözel bir kültür ürünü olarak mitler, ait olduğu toplumlarla beraber evrim geçirerek tüm güncel eylem ve söylemlerde kendini yeniden üretebilmiştir. Din, ideoloji, sanat, edebiyat gibi insan ve insanlık durumuyla ilgili olan tüm alanlarda mitlerin izlerine rastlanmaktadır. Sinema da mitin kendisini yeniden ürettiği alanlardan birisidir ve mitik geçmişle kolektif bilinçdışının görsel olarak yeniden kurgulandığı en etkin sanatsal biçimdir. Modern dönemde mitleri yeniden üretebildiği gibi, tüm diğer sanatlardan daha etkili olan görsel bir anlatım diline ve kitleselleşme olanağına sahiptir.

Mitik geçmişine en çok sahip çıkan toplumlardan birinin Japonya olduğu söylenebilir, çünkü sözlü gelenek, Şintô dini ile varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Mitlerin Japon toplumu üzerindeki etkisi çok büyüktür ve hayatın her alanında bu etkiye rastlanabilmektedir. Doğar doğmaz her Japon çocuğu mitolojik öyküleri dinleyerek ve Şintô dininin gereklerini yerine getirerek büyütülür. Mitoloji, bu toplumun artık ayrılmaz bir parçası olmuştur. Bu anlamda, Japon mitolojisi ve kültürü dünyanın geri kalanı için hâlâ bir muamma iken, Akira Kurosawa bu “yabancı” algısını kırarak Japon toplumunu dünyaya tanıtan ilk yönetmendir. Sinemanın olanaklarını kullanarak Japon toplumunu daha yakından görmemizi ve onların açısından bakabilmemizi sağlamıştır. Kurosawa’yı diğer Japon yönetmenlerden ayıran özelliği, hem Japon insanını ve kültürünü anlatan hem de batılı izleyicinin de ruhuna dokunmayı başarabilmesidir. Konularını, Japon tarihi, kültürü, mitolojisi, gelenekleri, hatta Japon resminden etkilenecek seçmesine rağmen batılı bir anlatım tarzı geliştirmiş olması onun evrenselliğini ortaya koymaktadır.

Bu araştırmayla varılan sonuçlardan biri, Akira Kurosawa filmlerinde, ağırlıklı olarak Şintoist olmak üzere, mitik öğeler ve sembollerin çok fazla kullanılmış olduğunun görülmesidir. Kurosawa, kaynak olarak filmlerinde Japon efsane ve mitlerini kullanmıştır. Bu anlamda, sözel kültürün görsel bir anlatım diline dönüştürülürken kazandığı bazı özellikler vardır. Bu araştırma ile bu farklılar ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Efsanevi ve mitik öğeler Kurosawa’nın filmlerinde iletilebilen sözcükler, diyaloglar, anlamlar, düşünsel temalar, olay örgüsü, resim, sembol, motif, renk, kostüm, makyaj, ses ve dekor ile görsel bir anlatıma kavuşmuştur. Bu anlamda ihtiva ettiği efsanevi ve mitik öğelerin diğerlerine oranla daha fazla olduğu düşünülen dört Kurosawa filminin içeriği ayrıntılı olarak analiz edilmiş ve bu

filmlerde kullanılan mitik göndermelerin kullanılış sıklığı, şekli, türü, nedeni ve amaçları irdelenmiştir. Böylece, Akira Kurosawa sinemasında mitik kökenli Şintô geleneğinin sinemasal anlatımla nasıl ifade edildiğine dair şu sonuçlara varılmıştır:

- Kurosawa filmlerinde olağanüstü kişiler ve olaylara bolca yer verilmektedir. Kişiler bazen Japon tanrılarının izdüşümleri olabildiği gibi bazen de Şintoizm'deki kami özelliklerine sahip olabilir. Aynı zamanda anırtırma, sembol, makyaj, kostüm ya da dekor ile Şintoist tanrılar ve kahramanlara göndermeler yapılmıştır. Hayalet, iblis, cadı, kötü ruh gibi doğaüstü varlıklar ve kami, kitsune, kappa, kami, Yuki-onna gibi Şintoist, mitik ve efsanevi yaratıklar kullanılmıştır. Hayvan motifi, Kurosawa filmlerindeki mitik kullanımlardan bir diğeridir. Mitik ve efsanevi yaratıkların ya kendisi ya da bahsi geçer.
- Japon mitlerine ve halk arasında bilinen efsanelere göndermeler olay örgüsü, düşünsel tema, diyaloglar, anlamlar, semboller aracılığıyla yapılmıştır. Kaguya-Hime gibi mitik öykü ve efsaneler sözel değil, sembol, motif vb. ile olay örgüsüne yedirilerek görsel bir anlatım kazanmıştır. Filmi izleme deneyimi, söyleneceyi anlatan Şintô rahiplerini dinleme ritüelinin yerini almıştır.
- Filmlerde yer alan karakterler Şintô inancına sahip bireylerdir. Japon tanrılarına inanan, onlara saygı gösteren, “giri” ilişkisine giren, ibadet eden kişilerdir. Kahramanlar büyüye inanır, büyüyle ilgili gelişmeleri yadırgamazlar. Şintoist ritüeller, festivaller ve bayramlar gösterilir ya da bahsedilir. Anırtırma, çağrışım yoluyla kahramanlara geleneksel değerler hatırlatılır. İzleyiciye tapınak ve ibadet yerleri gösterilerek merak uyandırılır.
- Şintô inancına uygun resim, sembol, motif, renk, ritüel vb. iletiler her filme gizli ya da açık olmak üzere kendine özgü anlamlar yaratılarak yerleştirilmiştir. Tapınak, simgesel sunu, gohei, cenaze törenleri, mumyalama, tanrılara adak, torii, şimenava, gobei, kamidana, butsudana, tanrı ikonları gibi Şintô açısından kutsal eşya ve ritüeller anlamı açık şekilde verilirken, ayna, kılıç, tarak, çan gibi eşyalar, şeftali, bambu, lotus, krizantem gibi bitkiler, rüzgâr, yağmur, dağ, ırmak, sis gibi doğal oluşumlar da gizli anlamlarıyla sembolik olarak kullanılmışlardır. Şintô'da kutsal olarak bilinen sayılar ve Japon mitlerinin renk sembolizmi de diğer gizli iletilerden biridir.
- Kabuki ve Nôh tiyatrosu etkisi tüm filmlerinde görülebilir. Simgesel masklar, renkler, makyaj ve kostümlerle kişileştirme mükemmel hâle getirilmiştir. Kutsal varlıkları ve kavramları temsil etmek, kişileri tanımlamak, soyut fikirleri ifade etmek gibi işlevleri

kabuki ve nôh tiyatrolarının sembolik anlatımı üstlenmiştir. Aynı zamanda, görünümün ve amacın estetik açıdan hoş ve tatminkâr olmasına yardımcı olmuştur. Kullanılan müziklerin nôh eseri olması da sanatsal değerini yükseltmiştir.

- Karakterlerin kültürel özellikleri, Japon kültür ve toplumunu dünyaya tanıtıcı bir eğilime sahiptir. Dini inançlar, geleneklere bağlılık, batıl itikadlar ve değer yargıları Japon insanına özgüdür. Şinto ahlakı ve kültürünün bir ögesi olan ‘samuray’ Kurosawa’nın vazgeçemediği öğelerden biridir. Zen ve meditasyon, başkarakter ve kahramanları tanıtmak için kullanılan diğer kültürel özelliklerdendir.

## 5.2. Tartışma

Örnekleme olarak seçilen filmlerin, mitik ve efsanevi öğeleri yansıtması bağlamında, analizi yapılarak varılan sonuçlar göstermiştir ki Akira Kurosawa, Japon toplumunun bir üyesi olarak mitik geçmişine bağlı bir yönetmendir ve bunu sinemanın sahip olduğu olanaklarını kullanarak filmlerine taşımıştır. Şintoist öğelerin baskın olduğu filmlerinde mitik öğeler kendine özgü bir anlatım tarzı geliştirmiştir. Akira Kurosawa yaptığı filmlerle Japon mitleri ve Şintô kültürünü dünyaya tanıtan bir rol üstlenmiştir. Bu bağlamda, sinema-mitoloji ilişkisini anlamak açısından Kurosawa filmlerinin önemli bir kaynak olduğu söylenebilir. Araştırma sonucu göstermiştir ki mitik ve efsanevi izler, Kurosawa sinemasının en önemli özelliklerinden biridir.

## 5.3. Öneriler

Bu araştırmanın konusu, Akira Kurosawa’nın sinematografik olarak biçim ve uyarlama bağlamında en çok incelenen yönetmenlerden biri olmasına rağmen, mitik öğeler bağlamında yeterince ele alınmadığı düşünüldüğü için seçilmiştir. Bu konuda özellikle Türkçe kaynak bulunmaması bu araştırmanın itici gücü olmuştur. Dolayısıyla bu çalışmanın, sinemayla ilgili kişilere “Akira Kurosawa Sineması” üzerine yeni bir bakış açısı kazandırabileceği ve sinema-mitoloji üzerine yapılan çalışmalar evrenini zenginleştireceği düşünülmektedir. Ayrıca, sinemasında mitolojik ve efsanevi öğeleri bulunduran başka bir yönetmenin sinemasını inceleyecek araştırmacılar için bir başvuru kaynağı olacak ve başka çalışmalara olanak sağlayacaktır.

## EKLER

<b>EK</b>	<b>Sayfa</b>
A. TABLOLAR	136
B. KUROSAWA FİLMOGRAFİ	137
C. İNCELENEN FİMLERİN KÜNYELERİ	139



## EK A

### TABLolar

Tablo 1

#### Nesir Anlatıların Üç Türü

Tür	İnanma	Zaman	Yer	Kabul Ediş Tavrı	Temel Karakter
Mit	Gerçek	Uzak geçmiş	Farklı bir dünya: Erken veya diğer	Kutsal	İnsan dışı varlık
Efsane	Gerçek	Yakın geçmiş	Günümüz dünyası	Kutsal veya değil	İnsan
Masal	Kurmaca	Herhangi bir zaman dilimi	Herhangi bir yer	Kutsal değil	İnsan veya diğer

Kaynak: Bascom, 1984

Tablo 2

#### Nesir Anlatıların Temel Özellikleri

1. Biçimsel Özellikler (düz yazı anlatım biçimi)	MİT	EFSANE	MASAL
2. Geleneksel başlangıç	Yok	Yok	Çoğunlukla
3. Geceleyin anlatılma	Sınırlama yok	Sınırlama yok	Çoğunlukla
4. İnanma	Gerçek	Gerçek	Kurmaca
5. Kurgu	Herhangi bir zaman ve yere bağlı	Herhangi bir zaman ve yere bağlı	Bir yer ve zamana bağlı değil
a. Zaman	Uzak geçmiş	Yakın geçmiş	Herhangi bir zaman
b. Yer	Erken veya diğer dünya	Bugünkü gibi bir dünya	Herhangi bir yer
6. Kabul edilme tavrı	Kutsal	Kutsal	Kutsal değil
7. Temel karakterleri	İnsan dışı varlıklar	İnsan	İnsan veya diğer varlıklar

Kaynak: Bascom, 1984

**Tablo 3**

**Budizmin İlkeleri**

<b>İKİ TEMEL ÖĞRETİ</b>	<b>DÖRT TEMEL GERÇEK</b>	<b>SEKİZ DAVRANMA İLKESİ</b>
1. Hayat değişimdir	1. İstirap evrenseldir	1. Doğru Bilgi
2. Budalık Doğaldır	2. İstirap kaynağı arzulardır.	2. Doğru Niyet
	3. Arzulardan kurtulmak (için)	3. Doğru Söz
	4. Orta yolu izlemek gerek	4. Doğru Davranış
		5. Doğru Kazanç
		6. Doğru Çaba
		7. Doğru Yorum
		8. Doğru Tutum
		Doğru'yu Buda öğretir.

**Kaynak:** BDK 1980'den aktaran Güvenç, 1983: 160

**EK B**

**KUROSAWA FİLMOGRAFI**

1993	Madadayo
1991	Ağustos'ta Rapsodi /Hachi-gatsu no kyôshikyoku
1990	Düşler /Yume
1985	Ran
1980	Kagemusha
1975	Dersu Uzala

1970 Dodesukaden  
1970 Uma no uta (TV Movie documentary)  
1965 Akahige /Red Beard  
1963 Tengoku to jigoku /High and Low  
1962 Sanjuro  
1961 Yojimbo  
1960 Warui yatsu hodo yoku nemuru /The Bad Sleep Well  
1958 The Hidden Fortress /Kakushi-toride no san-akunin  
1957 Donzoko /The Lower Depths  
1957 Throne of Blood /Kumonosu-jô  
1955 Ikimono no kiroku /I Live in Fear  
1954 Shichinin no samurai /Yedi Samuray  
1952 Ikiru /Yaşamak  
1951 Hakuchi /The Idiot  
1950 Rashomon  
1950 Shûbun / Scandal  
1949 Nora inu /Stray Dog  
1949 Shizukanaru kettô / The Quiet Duel  
1948 Yoidore tenshi /Drunken Angel  
1947 Subarashiki nichiyôbi /One Wonderful Sunday  
1946 Waga seishun ni kuinashi /No Regrets For Our Youth  
1946 Asu o tsukuru hitobito /Those Who Make Tomorrow  
1945 Tora no o wo fumu otokotachi / The Men Who Tread On The Tiger's Tail



- 1945 Zoku Sugata Sanshirô /Sanshiro Sugata Part Two
- 1944 Ichiban utsukushiku /The Most Beautiful
- 1943 Sugata Sanshirô
- 1941 Uma (some scenes, uncredited)

## EK C

### İNCELENEN FİMLERİN KÜNYELERİ



#### KANLI TAHT

**Yönetmen:** Akira Kurosawa

**Yapım:** 1957, Japonya

**Senaryo:** Akira Kurosawa, Hideo Oguni, Ryuzo Kikushima, Shinobu Hashimoto, William Shakespeare

**Görüntü Yönetmeni:** Asakazu Nakai

**Müzik:** Masaru Satô

**Filmin Diğer İsimleri:** Throne of Blood /Kumonosu-jô

**Oyuncular:** Toshiro Mifune , Takashi Shimura , Minoru Chiaki , Isuzu Yamada , Hiroshi Tachikawa

**Süre:** 110 dakika

**Dil:** Japonca



#### GİZLİ KALE

**Yönetmen:** Akira Kurosawa

**Yapım:** 1958, Japonya

**Senaryo:** Akira Kurosawa, Hideo Oguni, Ryuzo Kikushima, Shinobu Hashimoto

**Görüntü Yönetmeni:** Kazuo Yamasaki

**Müzik:** Masaru Satô

**Filmin Diğer İsimleri:** The Hidden Fortress / Kakushi-toride No Sanakunin

**Oyuncular:** Toshiro Mifune , Takashi Shimura , Minoru Chiaki , Kamatari Fujiwara , Susumu Fujita

**Süre:** 139 dakika

**Dil:** Japonca



## GÖLGE SAVAŞCI

**Yönetmen:** Akira Kurosawa

**Yapım:** 1980, Japonya - ABD

**Senaryo:** Akira Kurosawa, Masato Ide

**Görüntü Yönetmeni:** Takao Saitō

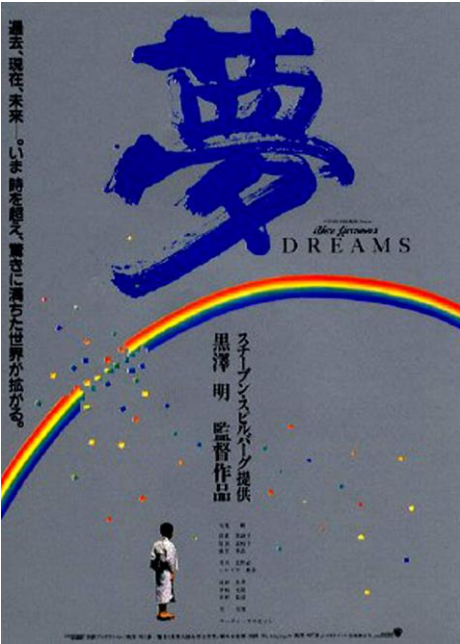
**Müzik:** Shin'ichirō Ikebe

**Filmin Diğer İsimleri:** The Shadow Warrior / Kagemusha

**Oyuncular:** Tatsuya Nakadai, Tsutomu Yamazaki, Ken'ichi Hagiwara

**Süre:** 180 dakika

**Dil:** Japonca



## DÜŞLER

**Yönetmen:** Akira Kurosawa

**Yapım:** 1990, Japonya

**Senaryo:** Akira Kurosawa

**Görüntü Yönetmeni:** Takao Saitō, Shōji Ueda

**Müzik:** Shin'ichirō Ikebe

**Filmin Diğer İsimleri:** Dreams / Yume

**Oyuncular:** Akira Terao, Martin Scorsese, Mitsunori Isaki, Chishū Ryū, Mieko Harada

**Süre:** 119 dakika

**Dil:** Japonca

## KAYNAKÇA

- Akbay, O. H. (2012). *Japon halk kikâyeleri*. Konya: Japon Kültür Merkezi Kültür ve Sanat Yayınları.
- Akbay, O. H. (2015). *Kojiki: Japon mitolojisine bir yolculuk*. İstanbul: Çizgi Kitabevi.
- Akgül, M. (2012). Mit, din ve toplum ilişkisi. *Mitoloji ve din*. (Ed: R. Duran). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Yayınları, ss.20-44
- Aktulum, K. (2004). *Parçalılık Metinlerarasılık*. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Aktulum, K. (2011). *Metinlerarasılık/Göstergelerarasılık*. Ankara: Kanguru Yayınları
- Aktulum, K. (2013). *Folklor ve Metinlerarasılık*. Konya: Çizgi Yayınevi
- Albayrak, K. (2008). Millî dinlerde renk fenomeni, *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi 8 (1)*, 1-41.
- Alpkaya, G. ve Alpkaya, F.. (2004). *20.yüzyıl dünya ve Türkiye tarihi*. İstanbul: Tarih Vakfı Yayınları.
- Althusser, L. (2004). *Sanat üzerine yazılar*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Altunışık, R., Coşkun, R., Yıldırım, E. ve Bayraktaroğlu, S. (2010). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. 6.Baskı, Sakarya: Sakarya Kitabevi.
- Andrew, D. (2000). *Sinema kuramları*. (Çev: İ. Şener). İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Aras, A. (2012). Hint ve Uzakdoğu kökenli dinler. *Mitoloji ve din*. (Ed: R. Duran). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Yayınları, ss.128-150.
- Armstrong, K. (2005). *Mitlerin kısa tarihi*. (Çev: D. Şendil). İstanbul: Merkez Yayıncılık.
- Armutak, A. (2004). Doğu ve batı mitolojilerinde hayvan motifi II. Sürüngenler, balıklar, kanatlılar ve mitolojik hayvanlar. *İstanbul Üniversitesi Veteriner Fakültesi Dergisi*, 30(2), 143-157.
- Ateş, M. (2012). *Mitolojiler ve semboller*. İstanbul: Milenyum Yayınları.
- Aydın, S. ve Emiroğlu, K. (2003). *Antropoloji sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat.

- Ayık, E. (2010). Postmodernizm sürecinde görsel sanatlarda mitolojik yapıt çözümlenmeleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Aytaç, G. (2003). *Karşılaştırmalı edebiyat bilimi*. İstanbul: Say Yayınları.
- Barthes, R. (1975). *Mythologies*. New York: Hill and Wang.
- Barthes, R. (2008). *Göstergeler imparatorluğu*. (Çev: T. Yücel). İstanbul: YKY.
- Bascom, W.L. (1984). Folklorun biçimleri: Nesir anlatılar. (Çev: R.N. Aktaş, B. Aktepe, B. Değer, A. Doğan, Y. Özay, K. Serdaroğlu). *Milli Folklor*, 15(59), 76-95.
- Bayav, D. (2009). "Resim Sanatında ve Sanat Eğitiminde İmge". *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. Cilt 11 Sayı 2 (105-122)
- Bayladı, D. (2005). *Mitoloji sözlüğü*. İstanbul: Say Yayınları.
- Bazin, A. (1995). *Çağdaş sinemanın sorunları*. (2.baskı). (Çev: Nijat Özön). Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Bazin, A. (2000). *Sinema nedir?* (Çev: İ. Şener). İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Bazin, G. (1998). *Sanat tarihi*. (Çev: Ü. Nural ve S. Hilav). İstanbul: Sosyal Yayınlar.
- Bell, J. (2009). *Sanatın yeni tarihi*. (Çev: C. Ünlü, N. İleri, R. Gürtunç). İstanbul: NTV Yayınları.
- Benedict, R. (2011). *Krizantem ve kılıç*. (Çev: T. Turgut). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Berger, J. (2012). *Görme biçimleri*. (Çev: Y. Salman). İstanbul: Metis Yayınları.
- Berkes, N. (1976). *Asya Mektupları*. İstanbul: Çağdaş Yayını
- Bishop, F. (2012). Japanese mythology: From traditional theatre forms to contemporary popular cinema. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Texas: University-San Marcos.
- Bolat, N. (2009). Mitoloji ve sinema: Türk sinemasında oyuncu rol maskeleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2011). *Film sanatı*. (Çev: E. Yılmaz ve E. S. Onat). Ankara: Deki Yayınları.
- Bricourt, B. (1988). *Dictionnaire des mythes littéraires*, Editions Rocher.
- Brüll,L. (1995). *Japon felsefesi*. (Çev: M. Tüzel). İstanbul: Kabalcı Yayınları.

- Buchanan, J. (2005). *Shakespeare on film*. Malaysia: Pearson Longman.
- Buck-Morss, S. (2004). *Rüya alemi ve felaket*. (Çev: T. Birkan). İstanbul: Metis.
- Burch, N. (1979). *To the distant observer, form and meaning in the japanese cinema*. California: University of California Press.
- Burke, K. (1966). *Language as symbolic action*. California: University of California Press.
- Burkert, W. (1999). *İlkçağ gizem tapıları*. (Çev: S. Şener). Ankara: İmge Kitabevi.
- Büker S (1985) Sinema Dili Üzerine Yazılar, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Büker, S. (1991). *Sinemada anlam yaratma*. Ankara: İmge Yayınları.
- Büker, S. (1996). *Film dili*. İstanbul: İletişim Sanatları Yayınları.
- Campbell, J. (1972). *Myths to live by*. New York: Viking Press.
- Campbell, J. (2003). *Doğu mitolojisi*. (3. baskı). (Çev: K. Emiroğlu). Ankara: İmge Kitabevi.
- Campbell, J. (2003). *Yaratıcı mitoloji*. (2. baskı). (Çev: K. Emiroğlu). Ankara: İmge Kitabevi.
- Campbell, J. (2006). *İlkel mitoloji*. (3. baskı). (Çev: K. Emiroğlu). Ankara: İmge Kitabevi.
- Campbell, J. (2010). *Kahramanın sonsuz yolculuğu*. (Çev: Sabri Gürses). İstanbul: Kabalca Yayınları.
- Challaye, F. (1997). *Japon efsaneleri*. (Çev: E. Canberk). İstanbul: Okyanus Yayınları.
- Challaye, F. (1998). *Dinler Tarihi*. (Çev: S. Tiryakioğlu). İstanbul: Varlık Yayınları
- Cleary, T. (1994). *Japon savaş sanatı*. (Çev: Ş. S. Kaya). İstanbul: Anahtar Kitaplar.
- Conroy, E. (1996). *Symbolism of color*. Boston: Kessinger Publ.
- Cupitt, C. (2001). *Throne of blood: Is it Shakespeare?. Reocities*. <http://reocities.com/Area51/Hollow/2405/tob.html> (Erişim Tarihi: 25.12.2015)
- Çalışkan, N. ve Kılıç, E. (2014). Farklı kültürlerde ve eğitimsel süreçte renklerin dili. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD) 15 (3)*, 69-85.

- Çaycı, A. (2012). Kavramlar ve tanımlar. *Mitoloji ve din*. (Ed: R. Duran). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Yayınları, ss. 2- 20.
- Çobanoğlu, Ö. (2013). Mit, Mitoloji ve Edebiyat. *Türk Edebiyatının Mitolojik Kaynakları*. (Ed. Ö. Ceylan ve A. Koç). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Yayınları, ss. 2-31.
- Çolpan, Y. (1964). *Japon tiyatrosu Çin tiyatrosu*. s. VII. İstanbul: İzlem Yayınevi.
- Çoruhlu, Y. (2006). *Türk Mitolojisinin Anahatları*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Çöğür, A. S. (2007). Akira Kurosawa sinemasında japon kültürü ve batı kültürünün sentezlenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Beykent Üniversitesi.
- Dell, C. (2012). *Başyapıt budur!*( Çev: M. Kınalı). İstanbul: YKY
- Duran, R. (2012). Türk mitolojisi. *Mitoloji ve din*. (Ed: R. Duran). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Yayınları, ss. 104-128.
- Eagleton, T. (1996). *İdeoloji*. (Çev: M. Özcan). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Eagleton, T. (2011). *Kültür yorumları*. (Çev: Ö. Çelik). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Eberhard, W. (1986). *Uzak doğu tarihi*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Elçin, Ş. (2013). *Halk edebiyatına giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Eliade, M. (1990). *Dinin anlamı ve sosyal fonksiyonu*. (Çev: M. Aydın). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Eliade, M. (1991). *Kutsal ve dindışı*. (Çev: M. A. Kılıçbay). Ankara: Gece Yayınları.
- Eliade, M. (1992). *İmgeler simgeler*. (Çev: M. A. Kılıçbay). Ankara: Gece Yayınları.
- Eliade, M. (2001) *Mitlerin özellikleri*. (Çev: S. Rifat). İstanbul: Om Yayınevi.
- Eliade, M. (2003). *Dinsel inançlar ve düşünceler tarihi cilt 1-2*. (Çev: A. Berktaş). İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Eliade, M. (2003). *Dinler tarihine giriş*. (Çev: L. Arslan). İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Erdoğan, İ. (2012). *Pozitivist metodoloji ve ötesi*. Ankara: Erk Yayınları.
- Erhat, A. (2004). *Mitoloji sözlüğü*. (13. basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Erkman F (1987). *Göstergebilime Giriş*. İstanbul: Alan Yayıncılık.

- Esin, E. (2001). *Türk Kozmolojisine Giriş*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Fiske, J. (2002). *Mitler ve mitleri yapanlar*. (Çev: S. İrvan). İstanbul: Öteki-Açı Yayınları.
- Freud, S. (2002). *Dinin kökenleri*. (Çev: A. T. Kapkın). İstanbul: Payel Yayınları.
- Fromm, E. (2014). *Rüyalar, masallar, mitler*. (A. Arıtan ve K. H. Ökten). İstanbul: Say Yayınları.
- Galloway, P.(2005). *Stray dogs & lone wolves: The Samurai Film Handbook*. Berkley: Stone Bridge Press. Print.
- Gezgin, İ. (2007). *Masalların şifresi*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Gezgin, İ. (2008). *Sanatın mitolojisi*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Gibson, C. (2012). *Semboller nasıl okunur?* (Çev: C. Alpan). İstanbul: YEM Yayın.
- Gombrich, E.H. (2004). *Sanatın öyküsü*. (Çev:E. Erduran ve Ö. Erduran) İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Goodwin, J. (1994). *Akira Kurosawa and intertextual cinema*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Gökçe, O. (2006). *İçerik analizi-kuramsal ve pratik bilgiler*. Ankara: Siyasal Yayınevi.
- Grapard, Allan G. (1983) *Shinto*. K.E.J. Tokyo: Kodansha International Ltd., VII, 125-132.
- Gravett, P. (2008). *Manga japon çizgi romanının tarihi*. (Çev: R. Baksoy). İstanbul: Plan B Yayıncılık.
- Güvenç, B. (1983). *Japon kültürü*. (2. baskı). Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Güvemli, Z. (1960). *Sinema tarihi: Başlangıcından bugüne Türk ve dünya sineması*. İstanbul: Varlık Yayınevi.
- Güvemli, Z. (2005). *Sanat tarihi*. (4. basım). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Hançerlioğlu, O. (1993) *Felsefe Ansiklopedisi*. Cilt. 3 (İ-K). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Harman, C. (2013). *Halkların dünya tarihi*. (Çev: U. Kocabaşoğlu). İstanbul: Yordam Yayınları.

- Heinzekehr, Justin (2012) "The reenchantment of eschatology: Religious secular apocalypse in Akira Kurosawa's Dreams," *Journal of Religion & Film: 16(2)*, Article 3. <http://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol16/iss2/3>
- Hill, Lilian H. (2001) "The Brain and Consciousness: Sources of Information for Understanding Adult Learning", *New Directions For Adult and Continuing Education*.
- Itasaka, Gen (ed.) (1983) *Festivals, Nenchû Gyôji. K.E.J. Tokyo: Kodansha International Ltd., II, 258-262.*
- Izod, J. (2003). *Myth, mind and the screen*. Cambridge University Press.
- Jung, Carl Gustav. (1936) "The concept of the collective unconscious", *Journal of St. Bartholomew's Hospital (London): XLIV*
- Jung, Carl Gustav. (1997) *Analitik Psikoloji*. (Çev. Ender Gürol) İstanbul: Payel Yayınları.
- Jung, Carl Gustav. (2002) *Anılar, Düşler, Düşünceler*. (Ed. Aniela Jaffe) İstanbul: Can Yayınları.
- Karasar, N. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemi*. İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kaplan, H. ve Aşkallı, T. (2004). *Samuray*. İstanbul: Kaplan Kitabevi.
- Kartal, A.G. (2014). Tiyatronun farklı bir seyri: Japon tiyatrosu 1-2-3. *Gazete Bilkent*. <http://www.gazetebilkent.com/2014/08/02/tiyatronun-farkli-bir-seyri-japon-tiyatrosu1/> (Erişim Tarihi: 24.10.2015)
- Kartal, A.G. (2013). Japon mitolojisi ve şinto inancı 1- 4. *Gazete Bilkent*. <http://www.gazetebilkent.com/2013/09/08/japon-mitolojisi-ve-sinto-inanci-4/> (Erişim Tarihi: 24.10.2015)
- Kartal, D. (1998). Günümüz sanatında mitler. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi
- Kavrakoğlu, F. (2013). Japonya-Japonların özellikleri 3. <http://blog.kavrakoglu.com/japonya-3-japonlarin-ozellikleri-3/> (Erişim Tarihi: 24.10.2015)



Kavrakođlu, F. (2013). Japonya- Őintoizm 2.

<http://blog.kavrakoglu.com/japonya-11-sintoizm-2/> (EriŐim Tarihi: 25.10.2015)

Kitamura, P. (2004). *Japonya: Kiraz çiçeklerinin Üükesi*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık

Kitamura, P. (2005). *Japonya'dan hayalet öyküleri, efsaneler, masallar*. İstanbul: Taksim & Taksim- Epsilon Yayıncılık

Kolker, R. (2003-2004). Kültürel pratik olarak sinema. *Sinemasal*. Sayı:8-9.

Komatsu, H. (2003). Büyük kanto depremi öncesi Japonya. *Dünya sinema tarihi*. (Ed: G. Nowell-Smith). (Çev: A. Fethi). İstanbul: Kabalcı Yayınevi, s.212-213.

Koncavar, A. (1999). Akira Kurosawa'nın sineması. *25.Kare*. (26). 59-65

Korkmaz, M. (2009). *Mitolojik dinlerin gizemi*. Ankara: Alter Yayınları.

Kurosawa, A. (2006). *Kurbađa yađı satıcısı*. (Çev: D. Egemen). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Küçüköner, M. "Sanatta İmge, Simge ve Gösterge İliŐkilerine Bir BakıŐ."

Küçükyalçın, E. (2013). *Samuraylar çađı*. İstanbul: İnkılap Yayınları.

Kümbetođlu, B. (2005). *Sosyolojide ve antropolojide niteliksel yöntem ve araştırma*. İstanbul: Bağlam.

Leledakis, K. (2001). *Toplum ve bilinçdiŐi*. (Çev: A. Yılmaz). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Levi-Strauss, C. (1983). *Din ve büyü*. (Çev: A. Güngören). İstanbul: Yol Yayınları.

Lorie, P. (1997). *Batıl inançlar*. İstanbul: Milliyet Yayınları

Lotman, Y. M. (1999). *Sinema estetiđinin sorunları*. (Çev: O. Özügöl). Ankara: Öteki Yayınevi.

Mackenzie, D. (1996). *Çin ve japon mitolojisi*. (Çev: K. Akten). Ankara: İmge Kitabevi.

Malinowski, B. (1990). *Büyü, bilim ve din*. (Çev: S. Özkal). İstanbul: Kabalcı Yayınları.

Manguel, A. ve Guadalupi G. (2004). *Hayali yerler sözlüğü. I.-II. cilt*. (Çev: S. Okyay ve K. Kutlu). İstanbul: YKY

Mann, T. (1959). Freud and the future. *Daedalus*, 88 (2). 374-378

- May, R. (1998). *Yaratma Cesareti*. (Çev: Alper Oysal) İstanbul: Metis Yayınları.
- Mazlum, Ö. (2011). Rengin kültürel çağrışımları. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 31, 125- 138.
- McDonald, K. (1983). *Cinema east*. Madison: Fairleigh Dickinson University Press. Print.
- McDonald, K. (1994). *Japanese classical theatre in films*. Cranbury: Associated University Press. Print.
- McNeill, W. H. (2008). *Dünya tarihi*. (Çev: A. Şenel). Ankara: İmge Kitabevi.
- Metz, C. (1974). *Film language: A semiotics of the cinema*. (İngilizce'ye Çev: Michael Taylor). New York: Oxford University Press.
- Monaco, J. (2001). *Bir film nasıl okunur?* (1.baskı). (Çev: E. Yılmaz). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Morton, W.S. (1994). *Japan: Its history and culture*. (3.baskı). New York: McGraw-Hill.
- Naumann, N. (2005). *Japon mitolojisi*. (Çev: A. Kanat). İzmir: İlya Yayınları.
- Necatigil, B. (1978). *100 soruda mitologya*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Neuman, W.L. (2006). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches*. (6th ed.). Boston: MA: Pearson.
- Neuman, W. L. (2006). *Toplumsal araştırma yöntemleri. Cilt 1 ve Cilt 2*. (Çev: S. Özge). İstanbul: Yayın Odası.
- Nukariya, K. (2012). *Samurayların inançları*. (Çev: Ş. Duran). İzmir: İlya Yayınevi.
- O'Neill, T. (2004 Ocak). Japon savaşçısı samuray. (Çev: Neşe Akın, Gülşah Seral Aksakal, Belma Baş, Gül Evrin, Elçin Gen, İrem Sağlamer). *National Geographic Türkiye*, 33, 72-96.
- Okakura, K. (2014). *Çay kitabı*. (Çev: E. Atilla). İstanbul: Alakarga Yayıncılık.
- Ono, S. (2004). *Şinto: Kamilerin yolu*. (Çev: S. Ertüzün). İstanbul: Okyanus Yayınları.
- Oğuz, B. (1982). Türkiye halkının kültür kökenleri. *Doğu- Batı*, 2(1), s. 191.

- Oshima, N. (1994). *Özgürlük arayışı*. (Çev: Y. Gürpınar). İstanbul: Afa Yayınları.
- Özhan, G. (2013). *Japon felsefesi*. Ankara: Hitabevi Yayınları.
- Pazarlı, O. (1993). *Din psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Pezzella, M. (2006). *Sinemada estetik*. (Çev: F. Demir). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Plehanov, G. V. (1987) *Sanat ve Toplumsal Hayat*. (3. Baskı) (Çev: Cenap Karakaya). İstanbul: Sosyal Yayınlar.
- Prince, S. (2013). *Savaşçının kamerası: Akira Kurosawa sineması*. (Çev: A. Ergenç). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Propp, V. (2011). *Masalın biçimbilimi*. (Çev: Mehmet Rifat ve Sema Rifat) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Punch, K.F. (2005). *Sosyal araştırmalara giriş: Nicel ve nitel yaklaşımlar*. (Çev: D. Bayrak, H. Bader Arslan, Z. Akyüz). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Rank, O. (2001). *Doğum travması*. (Çev. Sabir Yücesoy). İstanbul: Metis Yayınları.
- Reynolds, D. K. (1993). *Plunging through the clouds: Constructive living currents*. Washington: Suny Press.
- Richie, D. (1984). *The films of Akira Kurosawa*. Berkeley, California: University of California Press.
- Rosenberg, D. (2006). *Dünya mitolojisi*. (4. baskı). (Çev: K. Akten, E. Cengiz, A. U. Cüce, K. Emiroğlu, T. Kenanoğlu, T. Kocayığit, E. Kuzhan ve B. Odabaşı). Ankara: İmge Kitabevi.
- Ryan, M. ve Kellner D. (1997). *Politik kamera*. (Çev: E. Özsayar). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Saikaku, I. (2004). *Samuraylar arasında aşk*. (Çev: F. Özgüven). İstanbul: Okuyan Us Yayınları.
- Sakade, F. (2006). *Japon çocuklarının en sevdiği masallar*. (Çev: E. Kulhan). Ankara: İmge Yayınevi.

- Serter, S.S. (2005). Sinemada biçem: Ömer Lütfi Akad sineması. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Seyidođlu, B. (2002). *Mitoloji üzerine arařtırmalar*. (7. baskı). İstanbul: Dergah Yayınları.
- Seyidođlu, H. (2003). *Bilimsel arařtırma ve yazma el kitabı*. (9. baskı). İstanbul: Güzem Can Yayınları.
- Sivri, M. (2008). *Paul Eluard ve Nazım Hikmet'te Renklerin Dili*. Ankara: Kanguru Yayınevi.
- Skinner, C. (2010). *Mitler ve efsaneler*. (Çev: İ. Yeğen). İstanbul: Parşömen Yayınevi.
- Suzuki, E. (2006). Lost in translation: Reconsidering Shakespeare's Macbeth and Kurosawa's Throne of Blood. *Literature Film Quarterly*, 34(2), 93-103.
- Şenavcu, H. İ. (2006). Japon dini bayramları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.
- Şenel, A. (2003). Yaratılış mitosları nasıl yaratıldı? *Bilim ve Ütopya Dergisi*, 9 (111)
- Tassone A. (1985). *Akira Kurosawa*. (Çev. A. T. Şensilay). İstanbul: Afa Yayınları.
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema modern mitoloji*. (2. baskı). İstanbul: Plan B Yayıncılık.
- Teksoy, R. (2005). *Sinema tarihi*. Cilt 5. İstanbul: Ođlak Yayınları.
- Telci, A. Ş. (2010). Miyazaki sinemasında japon toplumunun yansıması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Tuna, Y. (2004). 2000'li yıllar Hollywood sinemasında mitolojik öğelerin temsili. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi.
- Turani, A. (1979). *Dünya sanat tarihi*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Türk Dil Kurumu. (1994). *Türkçe sözlük*. Ankara.
- Uluyağcı, C. (2007). "Simge Kavramı ve Bir Film Çözümlemesi: Karşılaşma" *Selçuk İletişim*, 5, 1.
- Uluslararası Enformasyon Merkezi. (1989). *Bugünkü japonya*. Ankara: Japon Büyükelçiliđi.
- Vernant, J.P. (2001). *Evren tanrılar insanlar*. (Çev: M. E. Özcan). Ankara: Dost.

- Watts, A. (1998). *Zen yolu Zen Budizm'in ilkeleri*. (Çev: S. Uğur). İstanbul: Şule Yayınları.
- Werner, H. (2005). *Ezoterik sözlük*. (Çev: B. Atatanır). İstanbul: Omega Yayınları.
- Wilkinson, P. (2010). *Efsaneler ve mitler*. (Çev: E. Lakşe). İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Whiting R. (1991). *Religions for today*. London: Nelson Thornes.
- Yeşil, B. H. (2010). Tiyatrodan sinemaya uyarlama: Shakespeare'in Macbeth oyunundan Akira Kurosawa'nın Kanlı Taht filmine karşılaştırmalı uyarlama çalışma yöntemi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Yıldırım, H. ve Şimşek, A. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yamamoto, T. (2006). *Hagakure: Saklı yapraklar*. (Çev: H. C. Erkin). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Yamazaki, M. (2010). *Japon kültürü*. (Çev: O. Baykara). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Yoshimoto, M. (2005). *Kurosawa, film studies and japanese cinema*. United States: Duke University Press.
- Zambrano, A. L. (1974). Throne of Blood: Kurosawa's Macbeth. *Literature Film Quarterly*, 2 (3), 262-274.
- .....(2009). *Mitoloji*. İstanbul: NTV Yayınları.
- .....(1968 Ocak). Akira Kurosawa ve sinema üzerine düşünceleri. (Çev: N. Özön), *Türk Dili Sinema Özel Sayısı (196)*, 435-436.
- .....(2009). *Akira Kurosawa: Desenler (Akira Kurosawa: Drawings)*. İstanbul: Pera Müzesi Yayınları.
- ..... (2001). *Mitlerin özellikleri*. (2. baskı). (Çev: Sema Rifat). İstanbul: Om Yayınevi.

## İnternet Kaynakları

<http://buddhism.ygoy.com/2007/09/07/colors-in-buddhism/> (Erişim Tarihi: 13.10.2015)

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wooden\\_Bishamonten\\_statue\\_Asian\\_Art\\_Museum\\_SF.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wooden_Bishamonten_statue_Asian_Art_Museum_SF.JPG) (Erişim Tarihi: 03.11.2015)

<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/37/756/9661.pdf> (Erişim Tarihi: 20.10.2015)

<http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=193>

(Erişim Tarihi: 03.11.2015)

<http://fabilog.com/japon-masallarinin-kaybolan-kadinlari/> (Erişim Tarihi: 20.10.2015)

<http://gfjournal.com/2015/09/19/spice-up-your-tokyo-trip-spare-a-day-at-mt-fuji/>  
(Erişim Tarihi: 13.10.2015)

<http://global.britannica.com/topic/Fudo-Myo-o> (Erişim Tarihi: 23.11.2015)

<http://insanvesanat.com/haber-tum-zamanlarin-yonetmeni-kurosawa-215.html>

(Erişim Tarihi: 23.10.2015)

[http://nippon-kichi.jp/article\\_list.do?paged=5&ml\\_lang=en&kwd=839](http://nippon-kichi.jp/article_list.do?paged=5&ml_lang=en&kwd=839)

(Erişim Tarihi: 03.11.2015)

<https://nohmask21.com/eu/yamanba.html> (Erişim Tarihi: 23.10.2015)

<http://sanat.nedir.com/#ixzz3jzW1B0EX> (Erişim Tarihi: 13.10.2015)

<http://seishin.dojo.free.fr/PAGES/ETYMO/U9580.html> (Erişim Tarihi: 20.10.2015)

<http://yokai.com/yamauba/> (Erişim Tarihi: 23.10.2015)

<http://yokai.wikia.com/wiki/Yama-Uba>. (Erişim Tarihi: 23.10.2015)

<http://tokyo.be.mfa.gov.tr/ShowInfoNotes.aspx?ID=133703> (Erişim Tarihi: 23.11.2015)

<https://tr.pinterest.com/pin/22447698116365866/> (Erişim Tarihi: 23.11.2015)

[http://turkoloji.cu.edu.tr/GENEL/fikri\\_akdeniz\\_aydin\\_insanin\\_gorevi.pdf](http://turkoloji.cu.edu.tr/GENEL/fikri_akdeniz_aydin_insanin_gorevi.pdf)

(Eriřim Tarihi: 23.11.2015)

<http://tr.scribd.com/doc/82061212/Freud-and-the-Future-Mann#scribd>

(Eriřim Tarihi: 23.10.2015)

<http://web-japan.org/kidsweb/explore/>(Eriřim Tarihi: 20.10.2015)

<http://www.colourlover.com/blog/2007/08/20/colors-of-religion-buddhism/>

(Eriřim Tarihi: 13.10.2015)

<http://www.greenshinto.com/wp/festivals/>(Eriřim Tarihi: 13.10.2015)

<https://www.japonca.com.tr/tag/japon-mitolojisi/> (Eriřim Tarihi: 20.10.2015)

<http://www.onmarkproductions.com/html/color-red.html>(Eriřim Tarihi: 20.10.2015)

<http://www.jikad.org.tr/yarisma/osamu/2014/02/26/japon-mitolojisi-ii/>

(Eriřim Tarihi: 20.10.2015)

<https://www.japonca.com.tr/japon-festivalleri/>(Eriřim Tarihi: 20.10.2015)

<http://www.sanatlog.com/manset/throne-of-blood-1957-akira-kurosawa/>

(Eriřim Tarihi: 20.10.2015)

<http://www.kulturelbellek.com/mit-mitos-hakkinda-bilgiler/> (Eriřim Tarihi: 20.10.2015)

<http://www.factslices.com/s-Japan>(Eriřim Tarihi: 20.10.2015)

<http://www.psychicsophia.com/aion/chap9.html>(Eriřim Tarihi: 20.10.2015)

<http://www.yaegaki-kai.be/happy-new-year-2011/>(Eriřim Tarihi: 20.10.2015)

<http://www.buddhanet.net/e-learning/history/b8symbol.htm>(Eriřim Tarihi: 20.10.2015)

<http://www.art-and-archaeology.com/japan/todaiji5.html>(Eriřim Tarihi: 23.10.2015)

<http://www.ekatalog.com.tr/renkler-ve-anlamlari.html>(Eriřim Tarihi: 23.10.2015)

<http://www.etiyatro.net/index.php/tr/dogu-tiyatrosu/japon-tiyatrosu#sthash.bBj2jQPQ.dpuf>

(Eriřim Tarihi: 23.10.2015)

[http://www.glopad.org/jparc/?q=en/noh\\_performance/masks/yamanba](http://www.glopad.org/jparc/?q=en/noh_performance/masks/yamanba)

(Eriřim Tarihi: 23.10.2015)

<http://www.the-noh.com/en/world/mask.html>(Eriřim Tarihi: 23.10.2015)

<http://www.noh-udaka.com/jp/photos.html>(Eriřim Tarihi: 23.10.2015)

<http://www.glopad.org/jparc/?q=en/node/21799>(Eriřim Tarihi: 23.10.2015)

<http://www.nohmask.com/masklist/mask/shikami.html>(Eriřim Tarihi: 23.10.2015)

<http://www.jnto.go.jp/eng/location/spot/festival/kuramanohi.html>(Eriřim Tarihi: 03.11.2015)

<http://www.japonya.org/kultur/yaz-festivalleri>(Eriřim Tarihi: 03.11.2015)

<http://www.glopad.org/jparc/?q=en/costume/intro>(Eriřim Tarihi: 03.11.2015)

[http://www.the-noh.com/en/people/sasaeru/012\\_takatsu-2.html](http://www.the-noh.com/en/people/sasaeru/012_takatsu-2.html)(Eriřim Tarihi: 03.11.2015)

<http://www.glopad.org/jparc/?q=en/node/21900>(Eriřim Tarihi: 03.11.2015)

[http://www.thenoh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e\\_view\\_list&category\\_id=5&class\\_id=1](http://www.thenoh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_list&category_id=5&class_id=1) (Eriřim Tarihi: 23.11.2015)

[http://www.thenoh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e\\_view\\_detail&data\\_id=22&class\\_id=1](http://www.thenoh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=22&class_id=1) (Eriřim Tarihi: 23.11.2015)

[http://www.minikjaponya.com/icerik/genel\\_bakis.html](http://www.minikjaponya.com/icerik/genel_bakis.html)(Eriřim Tarihi: 23.11.2015)