

T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



**KÜLTÜRE AİT ANLATI YAPILARININ FANTASTİK EVRENE AKTARIMI  
BAĞLAMINDA ALICE HARİKALAR DİYARINDA VE RUHLARIN KAÇIŞI  
FİLMLERİNİN ANALİZİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Nida SARIŞAN**

**Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı  
Televizyon ve Sinema Programı**

**Aralık, 2019**



T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



**KÜLTÜRE AİT ANLATI YAPILARININ FANTASTİK EVRENE AKTARIMI  
BAĞLAMINDA ALICE HARİKALAR DİYARINDA VE RUHLARIN KAÇIŞI  
FİLMLEİNİN ANALİZİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Nida SARIŞAN  
(Y1712.380022)**

**Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı  
Televizyon ve Sinema Programı**

**Tez Danışmanı: Selin Sürar ORAL**

**Aralık, 2019**



T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ



YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU

Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı Televizyon ve Sinema Tezli Yüksek Lisans Programı Y1712.380022 numaralı öğrencisi Nida SARIŞAN'ın “Kültüre Ait Anlatı Yapılarının Fantastik Evrene Aktarımı Bağlamında Alice Harikalar Diyarında ve Ruhların Kaçışı Filmlerinin Analizi” adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 06.12.2019 tarihli ve 2019/02 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oybirliği/oyçokluğu ile Tezli Yüksek Lisans tezi 18.12.2019 tarihinde kabul edilmiştir.

<u>Unvan</u>	<u>Adı Soyadı</u>	<u>Üniversite</u>	<u>İmza</u>
<b>ASIL ÜYELER</b>			
Danışman	Dr. Öğr. Üyesi	Selin SÜAR ORAL	İstanbul Aydın Üniversitesi
1. Üye	Prof.	Cem Kağan UZUNÖZ	İstanbul Aydın Üniversitesi
2. Üye	Dr. Öğr. Üyesi	Hasan GÜRKAN	İstanbul Arel Üniversitesi
<b>YEDEK ÜYELER</b>			
1. Üye	Doç.	Arif Can GÜNGÖR	İstanbul Aydın Üniversitesi
2. Üye	Doç. Dr.	Hüseyin ÇELİK	İstanbul Arel Üniversitesi

ONAY

Prof. Dr. Ragıp Kutay KARACA  
Enstitü Müdürü



## YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “Kültüre Ait Anlatı Yapılarının Fantastik Evrene Aktarımı Bağlamında Alice Harikalar Diyarında Ve Ruhların Kaçışı Filmlerinin Analizi” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadar ki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve etik geleneklere aykırı düşecek bir davranışımın olmadığını, tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yaparak yararlanmış olduğumu belirtir ve onurumla beyan ederim.

**Nida SARIŞAN**





## **ÖNSÖZ**

Çocukluğumdan beri animasyon filmlerindeki fantastik evrenleri ilgi çekici bulmuşumdur. İlkel insandan bu yana düşlenen fantastik evrenlerin cezbediciliği ve sinema sanatının verdiği gerçeklik hissi, bana bu serüvene atılmak için ilham kaynağı oldu ve cesaret verdi. Bu anlamda yüksek lisans tezimde sınırlarını tam olarak bilmediğim Doğu ve Batı kültürlerinin düşlediği fantastik evrenler üzerine çalışmak, uzun ve keyifli bir yolculuk haline geldi. Bu fantastik yolculukta, tıpkı Alice Harikalar Diyarında ve Ruhların Kaçışı filmlerinin kahramanları gibi geçmişi, şimdiyi ve geleceği irdeleyerek, dünyanın iki ayrı tarafını temsil eden kültürlerin kök hikayelerini, anlatı yapılarını ve diğer kültürel motifleri anlamaya çalıştım.

Başta, çalışma boyunca yardımlarını esirgemeyen tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Selin SÜAR ORAL'a ve tüm bölüm hocalarıma teşekkür ederim. Ayrıca hayatımın her alanında olduğu gibi bu zor süreçte de bana destek olan Onur AKBABA'ya ve hep yanımda olan aileme sonsuz teşekkür ederim.

**Aralık 2019**

**Nida SARIŞAN**



## İÇİNDEKİLER

### Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER .....	ix
ŞEKİL LİSTESİ.....	xi
ÖZET.....	xiii
ABSTRACT .....	xv
<b>1. GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
<b>2. FANTASTİK ANLATI.....</b>	<b>11</b>
2.1.1 Batı kültüründe fantastik anlatı .....	14
2.1.2 Doğu kültüründe fantastik anlatı.....	33
2.2 Sinema Ve Fantastik İlişkisi .....	55
2.2.1 Sinemada sürrealizm .....	59
2.2.2 Sinemada avangardizm .....	61
2.2.3 Fantastik sinema.....	64
<b>3. ANİMASYON SİNEMASININ GELİŞİMİ VE FANTASTİK ANLATI.....</b>	<b>71</b>
3.1 Walt Disney'in Animasyon Sineması (Disney Stüdyoları).....	78
3.2 Disney ve Miyazaki'nin Fantastik Evren Anlatı Yapısındaki Tema ve Motifler .....	103
3.2.1 Doğa-insan ilişkisi.....	103
3.2.2 Kahramanlar ve iç dünyaları .....	113
3.2.3 Birey – toplum ilişkisi .....	118
3.2.4 Tarihsel yapı.....	125
3.2.5 Dini ve mitolojik aktarımlar.....	133
<b>4. ALİCE HARİKALAR DİYARINDA FİLMİNİN ROLAND BARTHES'İN GÖSTERGEBİLİM YÖNTEMİNE GÖRE İNCELENMESİ.....</b>	<b>149</b>
4.1 Alice Harikalar Diyarında Filminde Doğa-İnsan İlişkisi .....	151
4.2 Alice Harikalar Diyarında Filminde Kahramanlar Ve İç Dünyaları .....	153
4.3 Alice Harikalar Diyarında Filminde Birey Ve Toplum İlişkisi.....	154
4.4 Alice Harikalar Diyarında Filminde Tarihsel Yapı.....	156
4.5 Alice Harikalar Diyarında Filminde Dini Ve Mitolojik Aktarımlar .....	159
<b>5. RUHLARIN KAÇIŞI FİLMİNİN ROLAND BARTHES'İN GÖSTERGEBİLİM YÖNTEMİNE GÖRE İNCELENMESİ.....</b>	<b>163</b>
5.1 Ruhların Kaçışı Filminde Doğa-İnsan İlişkisi.....	164
5.2 Ruhların Kaçışı Filminde Kahramanlar Ve İç Dünyaları.....	165
5.3 Ruhların Kaçışı Filminde Birey-Toplum İlişkisi .....	167
5.4 Ruhların Kaçışı Filminde Tarihsel Yapı .....	168
5.5 Ruhların Kaçışı Filminde Dini Ve Mitolojik Aktarımlar.....	170
<b>6. SONUÇ VE TARTIŞMA.....</b>	<b>177</b>
<b>KAYNAKLAR .....</b>	<b>181</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>189</b>



## ŞEKİL LİSTESİ

### Sayfa

<b>Şekil 4.1:</b> Alice Harikalar Diyarında filminde Alice'in çiçeklerin arasına düştüğü plan .....	151
<b>Şekil 4.2:</b> Alice'in ormanda yolunu kaybettiği plan.....	151
<b>Şekil 4.3:</b> Alice Harikalar Diyarında filminde Alice'in görünümü .....	153
<b>Şekil 4.4:</b> Alice Harikalar Diyarında filminde kupa kraliçesinin bahçesinin ve askerlerinin görüldüğü plan .....	154
<b>Şekil 4.5:</b> Alice'in ağladığı plan .....	154
<b>Şekil 4.6:</b> Alice Harikalar Diyarında filminde Alice'in ablası ve kedisi ile görüldüğü plan .....	156
<b>Şekil 4.7:</b> Alice Harikalar Diyarında filminde kupa kraliçesinin görünümü.....	156
<b>Şekil 4.8:</b> Alice Harikalar Diyarında filminde Alice'in tırtıl ile konuştuğu plan ....	159
<b>Şekil 4.9:</b> Alice Harikalar Diyarında filmindeki tavşan .....	159
<b>Şekil 5.1:</b> Ruhların Kaçışı filminde Chihiro'nun çiçeklerin arasından geçtiği plan	164
<b>Şekil 5.2:</b> Ruhların Kaçışı filminde Chihiro'nun hamamda giydiği kıyafetlerle olan görünümü.....	165
<b>Şekil 5.3:</b> Ruhların Kaçışı filminde Chihiro'nun hamamda yerleri sildiği plan.....	167
<b>Şekil 5.4:</b> Ruhların Kaçışı filminde hamamın görünümü.....	168
<b>Şekil 5.5:</b> Ruhların Kaçışı filminde ormana giden yolun kenarında ağaca yaslanmış halde duran kirişin görünümü.....	170
<b>Şekil 5.6:</b> Ruhların Kaçışı filminde gemiye benzer bir aracın içinden çıkan saydam varlıkların ve Chihiro'nun görünümü.....	171
<b>Şekil 5.7:</b> Ruhların Kaçışı filminde Yubaba'nın görünümü.....	171



# KÜLTÜRE AİT ANLATI YAPILARININ FANTASTİK EVRENE AKTARIMI BAĞLAMINDA ALICE HARİKALAR DİYARINDA VE RUHLARIN KAÇIŞI FİMLERİNİN ANALİZİ

## ÖZET

İnsanlık tarihi açısından hikaye anlatma geleneği, sihirli efsanevi söylencelere ve yazıtlara dayanan, ortak bir düşünme ihtiyacının ilk ürünlerini oluşturan köklü bir geçmişe sahiptir. Gerçek dünyadan farklı olarak, doğüstü motiflerle bezeli fantastik dünyalar, insanlara düşlerinin peşinden gidebilme imkanı vermektedir. Reel olanın karşısında duran fantazyaya, insanlık tarihinin her döneminde çekiciliğini korumuştur. Toplumlar geliştikçe, bireylerin dış dünyayı anlamlandırma evresinde fantazyaya aracılığı ile yorumlanan gerçekler de, kültürlerin birbirlerinden farklı anlatılara sahip oldukları, dinamik bir yapıyı meydana getirmiştir. Kökeni çok daha eskiye dayanan fantazyaya, sinema sanatının ortaya çıkışı ile birlikte kitlelere seslenmeye başlamış ve artık gözle görülebilir hale gelmiştir. Sinemanın bir dalı olan animasyon ise, cansız nesnelere hareket ettirerek canlı gibi gösteren, bu sayede insanları fantazyaya yaklaştıran illüzyonu sağlamaktadır. Temelde benzer işleve sahip olan anime kavramı ise, Doğu kültürüne özgü bir olgu olarak fantazyayı kullanmaktadır. Batı ve Doğu kültürünün ortak bir 'fantastik evren' temasından çıkarak kültürel, mitolojik, sinematografik, dinsel, tarihsel bazı öğelerden etkilenerek farklılaşması ve bu anlamda ele alınan iki film içerisinde, farklılaşmanın nasıl gerçekleştiğini anlatmak, genel anlamda çalışmanın konusunu teşkil etmektedir. Amaçlı örneklem etrafında Batı kültürü temsili olarak, 1951 yapımı Alice Harikalar Diyarında (Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson) ve Doğu kültürü temsili olarak da, 2001 yapımı Ruhların Kaçışı (Miyazaki Hayao) filmleri seçilmiştir. Örneklem, ait oldukları kültürlerin köklerinden gelen kurgusal hikayecilikten beslenmeleri, fantastik evren temasını tam olarak taşımaları ve her iki kültür içerisinde popüler olmaları bakımından çalışmanın konusu ile uyum içindedir. Çalışmada Roland Barthes'ın Göstergebilim yönteminden yararlanılmıştır. Çalışmada, seçilen örneklem, ait oldukları kültürlerden gelen birtakım unsurlar etrafında şekillenerek ortaya çıktığı ve bu anlamda Doğu ve Batı'nın kültürel farklılıklarının, sinema alanındaki fantastik evren yaratımında etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** *Anime, Animasyon, Fantastik, Sinema, Kültür*





## **ANALYSIS OF ALICE IN WONDERLAND AND SPIRITED AWAY IN THE CONTEXT OF TRANSFORMING CULTURAL NARRATIVES INTO THE FANTASTIC UNIVERSE**

### **ABSTRACT**

For humanity, the tradition of storytelling has a deep-rooted history, based on magical myths and inscriptions which constitute the early products of urgency to have a common dream. Unlike the real world, fantastic worlds adorned with supernatural motifs inspire people to pursue their dreams. "Phantasia", which challenges the real, has always been compelling in all periods of human history. As societies evolved, the facts intellectualized through the instrument of "phantasia" in the conceptualization stage of the external world have created a dynamic structure in which cultures had their own distinct narratives. Phantasia, originally dating back much earlier time, has begun to appeal to the masses with the emergence of the art of cinema and, thus, has finally become visible. Animation, a branch of cinema, provides the illusion which gathers people around "phantasia" putting inanimate objects in motion and thus making them look like spirited. The concept of anime has fundamentally similar functions therewith and uses as "phantasia" as a phenomenon specific to Eastern culture. In general terms, the subject matter of this study is to evidence for differentiation of Western and Eastern culture from a common 'fantastic universe' theme under the influence of some cultural, mythological, cinematographic, religious and historical elements and to explain how the said differentiation takes place in these two films discussed in this context. Alice in Wonderland, filmed in 1951, (Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson) and Spirited Away, filmed in 2001, (Miyazaki Hayao) are selected to ad hoc samples as representations of Western and Eastern cultures respectively. The samples are harmonious with the subject of this paper since they are nourished by fictional storytelling which comes from the roots of their culture of creation, they commonly have the theme of a fantastic universe, and they are both quite popular in their own cultures. Roland Barthes' semiotics method was used in this study. In this study, it was concluded that the selected samples were shaped and then emerged around some elements in their culture of creation and the differences between Eastern and, in this sense, Western cultures had an effect on the creation of a fantastic universe in the field of cinema.

**Key words:** *Anime, Animation, Phantasia, Cinema, Culture*



## 1. GİRİŞ

20. yüzyılın başlarında klasik fantastik figürlerin çoğunun sinemaya girmesinden sonra, bazı öncüler daha yeni keşfedilen bu aracın, doğaüstü ve fantastik olanı yansıtmakta ne kadar iyi olduğunu farketmişlerdir. Tarihsel olarak sinemanın gelişimi ile fantastik öğeler, başlı başına bir tür olarak fantastiği meydana getirmiştir. Teknolojinin gelişimi, bu fantazyaların da görsel ve teknik anlamda zenginleşmesini sağlamış, fakat tarihsel anlamda değişmeyen tek olgu, insanlığın düş kurma ihtiyacı olmuştur. İnsanın reel olana karşı, kendini daha özgür olabileceği bir ortamda yaşıyormuş gibi görmesini kolaylaştıracak düş ve fantazyasına en çok yaklaştıran tür ise animasyon olmuştur. Dolayısıyla düş gücü, insanın gerçekliği algılama biçimini etkileyerek ‘düşlerinin peşinden giden kahraman’ ile özdeşleşmesini sağlamıştır. Bu bakımından insanlar, animasyon türü altındaki düş evrenlerine, bilim ve teknoloji çağı olarak adlandırılan günümüzde de yoğun ilgi göstermişlerdir.

Geçmişten günümüze kadar uzanan anlatılar etrafında düş dünyasına olan girişimiz, gerçek dünyamıza ait unsurları anımsatan görsel simgelerden oluşmaktadır. Ancak yüzeyde görülen bu görsel simgeler, derinlere indikçe fantastik olarak tanımlayabileceğimiz bir dizi olaylar bütününe dönüşmektedir. Bu anlamda fantastik anlatılar, birbirleri üzerinde birikerek çoğalan birtakım öyküleri ortaya çıkarmaktadır. Görsel simgeler, evrensel kodlar barındıran ortak bir imge alanı yaratırken, aynı zamanda toplumların gelişimi ve değişimi ile birlikte, kültürlere özgü bir dil geliştirerek birbirinden farklı anlatılar etrafında şekillenmektedir. Bu anlamda Batı ve Doğu kültürlerinin düş dünyaları içerisinde, yüzeyde görülen ortak imge alanının derinlerinde yer alan kültürel anlatıları ortaya çıkarabilmek için, Stüdyo Ghibli yapımı *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (Ruhların Kaçışı, Miyazaki Hayao, 2001) ve Walt Disney yapımı *Alice in Wonderland* (Alice Harikalar Diyarında, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1951) filmleri incelenmiştir.

*Ruhların Kaçışı* ve *Alice Harikalar Diyarında* filmlerinin, çalışmadaki temsiller olarak seçilmelerinin temel sebebi, hem animasyon sineması içerisinde hem de fantastik evren teması içerisinde günümüzde dahi popülerliğini yitirmeyen örnekler olmalarındandır. Bunun yanında *Ruhların Kaçışı* filmi, bir Doğu kültürü ürünü olarak ilk Oscar ödülü kazanan anime olması bakımından, Batı kültürü için farklı bir yerde durmaktadır. Alice karakteri ise, Japon pop kültürüne ve modasına etki eden görsel bir imaj yaratmaktadır. Çalışmanın konusu açısından bakıldığında dünyanın iki ayrı tarafını temsil eden ve içinde doğdukları coğrafi sınırları aşarak popülerlik kazanan bu iki filmin, kendi kültürel miraslarını fantastik evrenlere nasıl aktardıklarının analizinin ortaya konması da önem arz etmektedir.

Japon animasyonları olarak tanımlanabilecek animelerden biri olan *Ruhların Kaçışı*, fantastik anlatımlarla Uzak Doğu kültürünü aktarırken; Disney'in hayalgücüne dayanan masal uyarlamalarından biri olan *Alice Harikalar Diyarında*, zengin fantezi dünyası ile Batı kültürünü yansıtmaktadır. Böylelikle her iki film de, Doğu ve Batı kültürünün fantastik dünya temsilcileri olarak kendi kültürlerinden, geleneklerinden, mitolojilerinden ve tarihlerinden bağımsız olmamaktadır.

Bu noktadan yola çıkarsak; kültürlerin üzeri örtük anlatıları, saklı değerleri, doğrudan fantastik öyküler ile heterojen bir şekilde harmanlanarak –iki kültür ve bir tür arası- iletişimi ortaya çıkarmaktadır. Bu iletişim, *Ruhların Kaçışı* ve *Alice Harikalar Diyarında* filmlerindeki hem yapısal hem de içeriksel olarak bütünleştikleri veya ayrıştıkları noktaları gündeme getirmektedir. Ele alınan iki filmde ‘fantastik’ boyutun ortak bir ‘evren’ temasından çıkıp; kültürel, mitolojik, sinematografik bazı öğelerden etkilenerek farklılaşması, çalışmanın problemini ifade etmektedir.

Dolayısıyla iki kültürün de inşa ettiği fantastik dünya sürecine ışık tutabilecek ve aralarındaki iletişim meselesini irdeleyebilecek şu soruların cevabına erişebilmek, çalışmanın amacını oluşturmaktadır:

1) Fantastik dünya içerisinde Doğu ve Batı'nın kültürel, mitolojik, sinematografik anlamda benzerlik ve farklılıkları nelerdir?

2) Ele alınan iki film içerisinde başkahramanların temel özellikleri, benzerlikleri ve farklılıkları nelerdir?

3) İki kültüre ait kültürel, mitolojik, tarihsel, dinsel, sinematografik bazı öğelerin fantastik evrene olan etkileri nelerdir?

Fantastik evren kurgusu içerisinde kültürel anlatı yapıları, toplumların alt metinlerinde gizlidir. Dolayısıyla yöntemin seçilmesindeki en büyük neden, çalışmanın konusu açısından kültüre ait bazı göstergeleri ortaya çıkarabilmesidir. Bu anlamda Roland Barthes'ın göstergebilim yöntemine başvurulmuştur. Çalışmada göstergebilim yöntemini uygulayabilmek için öncelikle filmler kesintisiz izlenmiştir. Daha sonra kesintili bir şekilde izlenerek veriler toplanmıştır. Çalışmanın amacına uygun olarak kültürel, mitolojik, sinematografik, dinsel, tarihsel tema ve motifleri barındıran sahneler seçilmiştir. Seçilen sahneler, Roland Barthes'ın göstergebilim yönteminden hareketle, temelde üç aşamalı olarak gerçekleşmiştir. İlk aşamada seçilen sahnenin düz anlamı aktarılmıştır. İkinci aşamada yan anlamı, üçüncü aşamada ise mit kavramına göre çözümlenmiştir.

Çalışmanın amaca yönelik varsayımlarına geçmeden önce seçilen yöntemin iyi kavranması, sahne çözümlenmelerinde nasıl bir yol izleneceğini anlama açısından önemlidir. Dolayısıyla, göstergebilim yöntemi çerçevesinde Barthes'ın kuramının merkezinde olan anlamlandırma düzeyleri açıklanmalıdır. Bu anlamlandırmanın ilk düzeyi, düz anlam olarak adlandırılan dışsal gerçekliktir. Düz anlam, göstergenin ortakduyusal, aşıkâr anlamına gönderme yapar (Fiske, 2014: 182). Bu düzey basit gibi görünse de, sinemanın gücünü anlamamız bakımından önemlidir. Nitekim karşımızda duran ve anlamak için çaba sarfetmediğimiz anlam, bize gerçekliğin en yakın halini vermektedir. Dolayısıyla temelanlam, sinemanın kesin bilgi iletebilmesi açısından kullanabildiği anlamsal bir süreci ifade etmektedir. Yine de temelanlam, tam bir gerçekliğin kesin bir ifadesini yansıtabilme kapasitesine sinema kadar sahip değildir. Anlamlandırmanın gerçek gücü, kültürlere ait kodların yananlamsal sinema diliyle aktarılması sonucu ortaya çıkmaktadır.

İkincil düzey olan yananlam, düz anlam göstergelerinden oluşmaktadır. İkincil düzeyde fark yaratan unsur, oluşan göstergelerin; duygu, heyecan veya kültürel

değerler gibi bazı durumlar ile etkileşime girerek yeni bir anlam kazanmasıdır. James Monaco (2013:157-158)'ya göre, bir sözcüğe atfettiğimiz anlam zenginliği, onun temelanlamını aşar Düzanlamdaki gösterenin ikincil anlamı olan yananlamın yanında, gösterilenin ikinci düzeydeki anlamı da içerik olarak ortaya çıkan mit kavramıdır. Barthes'ın düşünce sistemine göre mit, toplumsal ve ideolojik bazı unsurları alt metinde saklamaktadır. Mitler, yananlamlar gibi kültürün değer sistemi içine yerleştirilmiştir. bir mit bir şey üzerinde düşünme, onu kavramlaştırma ya da anlamanın kültürel yoludur (Fiske, 2014: 185), Sonuç olarak yananlam ve mit, anlatı yapılarını açıklayabilmek ve dolayısıyla sahne çözümlemelerini yapabilmek için gereklidir. Bununla beraber çalışmanın amacına da uygun olarak, kültür kavramı ile etkileşimde olan ikinci düzey anlamlandırmalar, sahne çözümlemelerinde her bir gösterge için açıklanarak incelenmiştir.

Fantastik evrenin; kültür ile bağlantılı olduğu tezinden hareketle ve kültürün toplumların ürettiği semboller ve toplumların ortak olarak paylaştığı zihinsel kurgular olması nedeniyle çalışmamızda belli başlı varsayımlar bulunmaktadır. Bunlar şu şekildedir:

- 1) Sinema ve kültür arasında bir bağlantı vardır.
- 2) Kültürel, mitolojik bazı farklılıklar animasyon sinemasında belirgin rol oynar.
- 3) Eserin yazıldığı tarihsel dönem, içeriğini de etkiler.
- 4) Kahraman yaratımında kültürün önemli bir etkisi vardır.

Seçilen temsilleri sınırlılık içerisinde net bir şekilde belirtmek gerekirse, Batı'da Lewis Carroll'un *Alice Harikalar Diyarında* masalının farklı coğrafyalarda ve farklı dönemlerde pek çok Alice uyarlaması yapılmasına rağmen Clyde Geronimi, Hamilton Luske ve Wilfred Jackson yönetimindeki 1951 yapımı Walt Disney uyarlaması olan aynı isimli animasyonun seçilme nedeni, popüler kültürdeki Alice imajının etkili şekilde ilk tasviri olması ve seçilen filmdeki Alice çizimlerinin, Lewis Carroll'ın masalındaki John Tenniel'in orijinal çizimlerine dayanması olmuştur. Doğu kültürü temsili olarak 2001 Stüdyo

Ghibli yapımı Miyazaki Hayao'nun<sup>1</sup> yönetmenliğindeki *Ruhların Kaçışı* filmi ise çağdaşlarının yanında, Alice'e benzer olarak ana kahramanını gerçek dünyadan fantastik evrene sokan ve filmin sonunda tekrar gerçek dünyaya geri döndüren yapısı nedeniyle seçilmiştir.

Çalışmada toplumların anlatı yapılarında öne çıkan; doğa-insan ilişkisi, kahramanlar ve iç dünyaları, birey-toplum ilişkisi, tarihsel yapı, dini ve mitolojik aktarımlar üzerinden, her iki filmin sinematografisi analiz edilerek benzerlikler ve farklılıklar ortaya konmaya çalışılacaktır. Bu kriterler, Batı ve Doğu kültürlerinin mitolojik, dini, tarihsel veya birtakım kültürel inanışlarının temelinde yer alan anlatı yapılarını ortaya çıkarabilecek ipuçları barındırmaları nedeniyle seçilmiştir. Bunun yanında Walt Disney ve Stüdyo Ghibli'nin teknik veya görsel anlamda, kendi kültürlerine özgü olarak nasıl bir dil kullandıklarını analiz edebilmek için de sinematografik öğeler incelenmiştir.

Tüm bu metodoloji ile birlikte çalışma üç ana bölümden oluşmaktadır:

Birinci bölümde animasyon sinemasının gelişimi ele alınarak, Walt Disney ve Stüdyo Ghibli'nin üretim, yapım ve dağıtım koşullarına bağlı olarak nasıl şekillendikleri incelenmiştir. İlk olarak Disney stüdyolarının üretim, yapım ve dağıtım mantığına etki eden ve ABD'de meydana gelen sosyal, kültürel ve toplumsal birtakım olaylara değinilmiştir. Bu anlamda 1923 yılında kurulan Disney şirketi ile ilgili; 1930'lu yıllarda yaşanan Büyük Buhran adlı ekonomik kriz dolayısıyla filmlerde nelere dikkat edildiğinden, 1940'lı yıllarda meydana gelen savaştan ve işçi grevlerinden sonra şirketin durumundan, 1950'li yıllarda kurulmaya başlanan tema parkları dolayısıyla üretimin sinema alanından çıktığından, 1960'lı yıllarda şirketin sahibi Walt Disney'in ölümü dolayısıyla yaşanan üretim aksaklıklarından, 1970'li ve 1980'li yıllarda yaşanan yeni yönelimlerden ve 2000 yılından günümüze kadar teknoloji ile harmanlaşan bir Disney stilinden bahsedilmiştir. Sonrasında Stüdyo Ghibli'nin üretim, yapım ve dağıtım sürecine etki eden iki ayrı dönemi ele alınmıştır. İlk olarak 1985 yılında Stüdyo Ghibli'yi kuran Miyazaki Hayao ile Takahata Isao'nun, bu tarihten önce hangi yapım şirketlerinde ve hangi yapımlarda çalıştıklarından bahsedilmiştir.

---

<sup>1</sup>Çalışmamız boyunca Japon sistemine bağlı kalmak adına ismi geçen tüm Japonca adlar, önce soyad sonra ad gelecek şekilde kullanılacaktır.

Zira bu yıllar, ikilinin Stüdyo Ghibli'yi kurmadan önce gerekli tecrübeyi elde etmelerini sağlayan ve kendilerine özgü bir stil oluşturmalarının önünü açan gelişmeleri barındırmaktadır. Stüdyo Ghibli kurulduktan sonra ise, 1980'li yılların başında şirketin ihtiyacı olan finansal destek arayışından ve 1980'li yılların sonlarında gelen başarı ile dağıtım sürecine etki eden unsurlardan, 1990'larda ise bilgisayar teknolojisinin kullanılmaya başlandığı yapımlardan, 2000'li yılların başında da, şirketin Batılı ülkeler tarafından tanınırlığını sağlayan gelişmelerden, son olarak ise Disney ile benzeşen ve ayrışan üretim, yapım ve dağıtım unsurlarından bahsedilmiştir.

Stüdyolar incelenirken; şirketlerin çıkış noktaları, beslendikleri ya da yarattıkları ideoloji, kullandıkları teknikler ve genel anlamda yaşadıkları ekonomik süreçler ele alınmıştır. Bu dönemlerin başlangıç ve bitiş tarihleri arasındaki farklılıklar, tarihsel bir ayırım gözetilmeksizin, yaşadıkları temel değişimler üzerinden aktarılmaya çalışılmıştır.

İkinci bölümde, 'Fantastik Anlatı' ana başlığı altında fantastik kavramının sinema ve kültür arasındaki ilişkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Sinemanın farklı dönemlerde değişen koşullarına rağmen varlığını hala daha koruyan fantastik değerleri araştırılarak, daha sonra kültür üzerinden bu anlatıların nasıl şekillendiği ele alınmıştır. Bu anlamda Batı ve Doğu düşünce sisteminin ABD ve Japonya kültürleri özelinde, temsilleri seçilen filmlerle nasıl bir bakış açısına yer verdikleri ortaya konulmuştur.

Fantastik anlatının kültür ve sinema ile ilişkisini açıkladıktan sonra özelde ele alınan Disney ve Ghibli şirketlerinin, fantastik evren anlatı yapısında kullandıkları bazı tema ve motifler ortaya konulmuştur. Filmlerin çözümlemesi yapılırken başvurulacak olan bazı kavramlar bu bölümde açıklanmıştır. Nitekim bahsedilen temalar, her iki kültürü anlayabilmek için bazı ipuçları barındırmaktadır. Bu bölümde belirtilen motifleri seçme kriteri, her iki filmde de kültürlerine veya sinemasal gelişmelerine dair, bariz bir benzerlik veya farklılık göstermeleri olmuştur.

Üçüncü bölümde *Alice Harikalar Diyarında* ve *Ruhların Kaçışı* filmlerinin incelenmesi yapılmıştır. İnceleme, Roland Barthes'ın göstergebilim yöntemi kullanılarak, hem biçim hem de içerik anlamında, çalışmanın ikinci bölümünde



belirtilen unsurlar üzerinden karşılaştırılmıştır. Çalışmanın kesin sonuçlara yaklaşabilmesi adına, filmlerde sorgulaması yapılan unsurları bariz şekilde gösteren sahnelerin seçilmesine dikkat edilmiştir. Bu anlamda seçilen sahneler, göstergebilim yöntemine göre açıklanarak, ikinci bölümde aktarılan alt başlıklara da atıf yapılarak ortaya konulmuştur.

Çalışmada sıkça kullanılan animasyon ve anime kavramlarını basitçe tanımlamaya çalışırsak; animasyonlar görsel anlatılar sunmaktadır. Kaba haliyle, cansız nesnelere canlı gibi gösteren hareketlerin üretildiği bir ortamdır. Fakat bu basit tanım, onun sadece birbirine bağlanmış bir hareketlilik dizini olduğunu göstermemektedir; nitekim yaratıcılık açısından önemli unsurları içinde barındırmaktadır. Tony White'ın belirttiği gibi (2017:12), animasyon sineması, hayal gücü veya teknikler açısından herhangi bir sınırlama getirmeyen olağanüstü çeşitlilikte bir sanat türüdür.

Çalışmada, animasyon filmlerini yaratan kişileri tanımlayabilmek adına animatör kavramı kullanılmıştır. Animatör, en genel anlamı ile animasyonu yapan kişilere denilmektedir. Fakat sadece bir film türü olarak animasyonu değil, farklı bir iş sahasını da tanımlamaktadır. Tatil yerlerinde insanları eğlendirmek için birtakım organizasyonlar yapan kişiler de animatör olarak adlandırılmaktadır. Çalışmanın konusu açısından animatör kavramı, genel anlamda tüm dünyada kabul gören anlamı ile, animasyonu yaratan kişiyi temsil ettiği için, kullanılması uygun görülmüştür. Animasyon filmini yaratan, tek başına bir animatör olmadığı gibi, bu alanda filme katkısı olan her iş kolu da animatör olarak adlandırılmamaktadır. Animatör bu anlamda sanatçı ruhuna sahiptir ve birçok kez çizim yapmıştır. Çalışmada seçilen filmlerin yönetmenleri, animatör ünvanına sahip kişilerdir.

Çalışmada çizgi film veya canlandırma kavramlarını kullanmaktan mümkün olduğunca kaçınılmıştır. Bunun nedeni 'çizgi film' kavramı, bir tür olarak animasyonun sadece belirli bir alanını kapsamaktadır. Kitle olarak çocuklara seslenmektedir, fakat animasyon sineması yetişkinlere de hitap etmektedir. Öte yandan sadece iki boyutlu olarak yapılan çizimlerin filme aktarılmasını sağlamaktadır. Teknolojinin geliştiği günümüzde artık yalnızca iki boyutlu değil, üç boyutlu animasyon filmlerinin de yapıldığı göz önünde bulundurulursa, çizgi film terimini kullanmak, teknik anlamda yanlış olacaktır.

Canlandırma kavramı ise, animasyon olarak her alanda kullanılan bir anlamı ifade etmektedir. Örnek vermek gerekirse; televizyon haberlerinde, çekimi zor olabilecek birtakım sahneler, teknolojinin el verdiği ölçüde küçük canlandırmalar ile sunulmaktadır. Dolayısıyla salt olarak animasyon sinemasında yer alan filmleri ifade etmediği düşünülerek, canlandırma teriminin kullanımından kaçınılmıştır.

Animasyon türü Japonya’da anime olarak tanımlanmakla birlikte, yarattıkları etki benzeşmektedir. İkisi de topluma özgü fantastik evrenler kurarak, zenginleşen anlatıların yer aldığı sinema endüstrileri yaratmışlardır. Dolayısıyla çalışmada incelenecek olan filmlerin türlerini tanımlarken, animasyon ve anime kavramları kullanılmıştır.

Çalışmanın kapsamı itibari ile, animasyon dünyasında dijital teknolojinin henüz yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmadığı dönem ele alınmıştır. Bu anlamda çalışmada incelemek üzere seçilen filmlerin her ikisi de, iki boyutlu teknoloji ile yapılmıştır. Dolayısıyla üç boyutlu animasyonlar çalışmanın dışında tutulmuştur.

Seçilen filmlerin iki boyutlu –veya 2D- olarak tanımlanmasının, anlam olarak neyi ifade ettiğini belirtmek faydalı olacaktır. Bu anlamda iki boyutlu animasyon ortamına dair basit bir tanımlama yapmak gerekirse; Maureen Furniss’e göre (2013: 88) 2D, yüksekliği ve genişliği olan ancak derinliği olmayan çizim ya da resimleri tanımlar. Kağıt veya bir yüzey üzerine yapılan çizimler ya kamera aracılığı ile kaydedilmekte, ya da dijital veya manuel şekilde arka arkaya dizilmektedir. Üç boyutlu –veya 3D- animasyonlar ise alan genişliği ve araçların karmaşıklığı nedeniyle daha zor bir yapıya sahiptir. Bu çalışmanın ayrıntılı bir biçimde analiz etmeye çalıştığı ve ilgilendiği, animasyon türünün teknik boyutu değil, içerik olarak yarattığı fantastik anlatıdır. Dolayısıyla teknik bazı bilgiler, çalışmanın amacına uyabilmek adına, ayrıntılı bir çalışma yapılmaksızın belirtilmiştir.

Animasyon sinemasına ve Batı ile Doğu kültürlerine dair yöneltilen sınırlandırma, bu alanda popüler olmuş Disney animasyonunu ve Japon animelerini kapsadığı için, çalışmanın konusu açısından zorunlu bir ön aşamayı teşkil etmektedir. Nitekim bu alanda yapılacak alternatif çalışmalar, daha genel

anlamda popöler olmayan animasyon filmlerine veya gelişen teknolojinin ortaya çıkardığı 3D filmlerine odaklanabilir. Zira bu noktada son yıllarda artan görsel efektler ile iç içe geçmiş olan fantastik evrenler, tüm dünyada ilgi görmektedir. Artan teknolojinin kullanıldığı fantastik evren anlatısına güçlü bir örnek teşkil eden *Game Of Thrones* dizisi, bu anlamda tüm dünyada oldukça popöler olmuştur. Dolayısıyla bilgisayar animasyonu alanında yaratılan fantastik evrenler de, gelecek bir çalışmanın konusu olarak bu tutarlı yapının dışında kalmaktadır. Böylesi bir anlatı türünü, yani fantastik temasını, etrafımızdaki gerçek dünyanın sistematikliği ile açıklayabilmek adına ‘Animasyon Sinemasının Gelişimi’ başlığı altında inceleme yapılacaktır.

Böylelikle, çalışma boyunca üzerine vurgu yapılacak olan kavramların neden kullanıldığı ve kullanılan kavramların basitçe neyi ifade ettikleri tanımlanmıştır. Bu çalışma, animasyon ve anime türünün tüm dünyada popöler olmuş *Alice Harikalar Diyarında* ve *Ruhların Kaçışı* filmlerindeki fantastik evren anlatısının kültürel, toplumsal, tarihsel, sinematografik, dinsel ve mitolojik temellerini ortaya koyarak, Türk animasyon sinemasında bu alana ait örneklerle de katkı sağlama çabası içindedir.



## 2. FANTASTİK ANLATI

Fantastik anlatı veya fantastik evren kavramlarını açıklamadan önce, fantastik sözcüğünün geçmişten beri hangi anlamları taşıdığını belirtmek yerinde olacaktır. Bu doğrultuda Ertekin Aydın, Grand Usuel Larousse sözlüğüne göre (2010: 35); fantastik sözcüğünün Latince gerçektışı, düşsel anlamlarına gelen ‘fantasticus’ sıfatından ve imgelem anlamına gelen ‘phantastikos’ sözcüğünden; yine aynı sözcüğün kökünden, gerçeklikten uzak düşünce anlamına gelen ‘fantasme’; yanılsama, görünüm anlamlarına gelen ‘fantasmagorie’; düşlem anlamına gelen ‘fantasie’ ve hayalet anlamına gelen ‘fantome’ sözcüklerinden türediğini belirtmiştir. Fantezi ise görüntü, hayal, düş anlamlarına gelen Fransızca ‘fantaisie’ kelimesi ile, Antik Yunanca’da görüntü anlamına gelen ‘phantasia’ ve ‘phainō’ yani aydınlanmak, görünmek kelimelerinden türetilmiştir. Türkçe karşılığında düşlem; yani düş gücünün özgür olarak işleme yeteneği olarak çevrilmektedir.

Fantastiğin kökeni ise, insanlığın ilk zamanlarında gerçekleştirdiği birtakım ritüellere kadar dayanmaktadır. Zira ilkel insanın avcı kimliği taşıdığı dönemlerde, avını öldürebilmek için çeşitli canlıların postlarına bürünerek başlattığı bu tasvir, daha sonra birtakım doğüstü inanışları kapsayan ritüellere evrilmiştir. Öldürülen hayvanı nasıl avladığını diğer insanlara anlatabilmek için, sırtındaki hayvan postu ile belli hareketler sergileyen avcı, taklit yeteneğini geliştirmeye başlamıştır. Bu taklitleri izleyen seyirci kitlesi de, birtakım sesler ile tepki vermeye başlamıştır. Elleri birbirine çarpıştırmak veya ağız ile çeşitli sesler çıkarmak gibi eylemler ile avcının hareketleri, törensel bir havaya bürünürken; bu ritüellerin, öldürülen hayvanın ruhunu kovabilmek için yapıldığına inanılmaya başlanmıştır (Nutku, 2011: 17). Bu doğrultuda ritüellerde kullanılan nesnelere de, büyülü araçlar olarak görülmüştür. Böylelikle fantastiğin tanımlarındaki yanılsama, düşsel ve gerçek dışılık, insanlığın taklit yolu ile aktarmak istediği bazı eylemler ile anlamsal olarak örtüşmektedir.

İnsanların doğada gördükleri canlıları taklit ettikleri bu törenler, yaşadıkları mağaraların duvarlarına da tasvir yolu ile aktarılmıştır. Nitekim gerçek dünyada görünenin ötesinde fantastik unsurları barındıran çizimler, Furby ve Hines'in belirttiğine göre (2014, s. 23) Fransa'daki Lascaux mağarasında bulunmuştur. Bu çizimlerde, insanların zihninde gerçekleşen eylemler aktarılmış ve böylelikle fantastiğin tanımındaki anlamlar desteklenmiştir. Bu mantıkla insanoğlu, hem sözlü hem yazılı olarak fantastiği doğurmuş ve bir ihtiyaç gibi üretmeye devam etmiştir. Nitekim görünenin ötesindeki düşsel anlamlar, insanların birbirinden farklılaşan düşlerini gerçek kılmaya yarayan, bir nevi arzunun tatminini sağlamaktadır. Dolayısıyla fantastik, insanın kalbindeki benliğine daha bütüncül bir şekilde etki ederek, yeni düşsel evrenlere geçirebilecek bir kapıyı açmaktadır.

İnsanların kontrol edemediği dünya düzenini fantastik ile sağlayabilmesi, zamanla bir ihtiyaç olarak şekillenmesini sağlamıştır. Nitekim uyurken, uyanırken, herhangi bir zaman diliminde düş kurmak isteyebilen insan, fantastiğin sınırlarına yaklaşılmaya oldukça müsaittir. Gerçek dünyadan bir kaçış mı, yoksa sadece insanların güdülerine hitap eden bir zevk kaynağı mı olduğu, çeşitli eleştirmenler ve fantezi yazarları tarafından hala daha tartışılmaktadır. Fakat bu noktada şunu söyleyebilmek yerinde olacaktır ki fantastiğin hayali, sonunda gerçek hayata geri döndüren anlatısı ile, tam anlamıyla bir kaçış sağlamamaktadır.

Fantastik anlatılar, insanlığın geçmişten beri taşıdığı birtakım semboller, efsaneler ile temellendirilmiştir. Bunlar da uzak bir geçmişe dayanan ve genellikle fantastik olaylara yer veren sembolik, büyüsel, kutsal anlatılar olan mitleri ortaya çıkarmaktadır. Bunlar bazen dini kitaplardaki fantastik hikayeler, bazen yaratılış destanlarındaki öyküler, bazen de dini inançların beraberinde getirdiği mitolojik anlatılarda kendine yer bulmuştur. Evrenin nasıl oluştuğu, nasıl işlediği veya insanların nasıl ortaya çıktıklarına dair inanç sistemleri veya ahlak anlayışları, mitler tarafından belirlenmektedir. Bu doğrultuda dünyanın anlamlandırılması fikri, mitler ve ritüellerde açıkça görülmektedir (Seyidoğlu, 2002).

Öte yandan insanlığın doğuşundan beri, evrensel bir ihtiyaca dönüşen fantastik hayali üretme dürtüsü, mitlerin yarattığı anlatılar ile kültürlerle has söylemlere

dönüşse de; ilkel insanların, mitleri benzer işlevler ile üretmeleri, gerçek dünyada çözüme ulaştırmak istedikleri soruları anlamlı kılmaktadır. Böylelikle mitler, mevcut dünyanın köklerine inen fantastik anlatısı ile, içinde doğdukları kültürde gerçek gibi algılanmaktadır. Bu bakımdan mitler; insanlığın inanç sistemlerini şekillendirerek, dünyayı mantıksal veya bilimsel değil, kökü daha eskiye dayanan büyüsel, mitik, romantik algı ile anlamlandırmayı sağlayarak, insanlık tarihi boyunca varlığını korumuştur.

Ünsal Oskay (2014: 33), insanlığın ampirik yaşam ortamlarında bile, yeniye ve yeniliklere karşı duyduğu ilgi nedeniyle merak dürtüsünün tetiklendiğini ve bu bakımdan masalların, cin peri öykülerinin veya mitolojinin fantastik unsurlarının, bu dürtüden ileri geldiğini belirtmektedir. Bu anlamda Oskay, 'Vadi Paradigması' adını verdiği ve gündüz düşü olarak tanımladığı fantazyaya dünyasının, gerçek yaşamdan çok daha farklı bir dünya sunduğunu söylemektedir (Oskay, 2014). Bu doğrultuda insanlık, mağaralarda yaşadığı ilkel zamanlarda dahi, kendi köyünün yanındaki vadinin öte tarafını her zaman merak etmiştir. Bilinen ilk fantastik metinlerin, en eski yazılı destan olan Gılgamış'ta (yaklaşık olarak M.Ö 1600-1155) bulunduğu düşünülürse de, Vadi Paradigması'nın öngördüğü tarihsel derinlik, anlamlı olacaktır.

Bilinmeyen bir vadi, bilinmeyen şeyleri de beraberinde getirmekte ve bu anlamda canavar veya yaratık olarak düşünülebilecek varlıklara, yani insanların alıştığı bakış biçiminin dışında karşılaşacağı düşlere yönelmektedir. Dolayısıyla bilinmeyen ve merak edilen evrenler, yani vadiler, insanların kendi düşlerinde canlandırabileceği yaratıkların olduğu ortamlara dönüşmektedir. Bu noktada vadilerin, bir nevi fantastik evrenler olduğunu düşünmek, yanlış olmayacaktır. Zira düşlerle yaratılan ve kişiye göre farklılaşan evrenler, merak dürtüsünün harekete geçirdiği, yeni ve gerçek dışı olan bir dünyayı ima etmektedir.

Bu ortamların açıklaması da, tıpkı gerçek dünyayı algılamaya çalışan sorulara benzer olarak, mitler aracılığı ile anlamlandırılmaktadır. Zira mitler, insanların gerçek dünyasını anlamlandırırken, aynı zamanda içinde taşıdığı büyüsel, mitolojik, gerçek dışı imgeleri kullanarak da aslında, iki evren arasındaki ilişkileri doğaüstü olgularla algılatmaktadır. Böylelikle fantastik evren düşlerken de, gerçek dünyadaki birtakım öğeleri mutlaklaştırmakta ve kültürlerle

göre kişiselleştirmektedir. Gerçek dünyadan bir kaçış veya onu farklılaştırmaya yönelik algılanan fantastik hayali, mitler tarafından aslında var olan dünyayı, sadece alışılmışın dışında algılatarak, değişmezlik yaratmaktadırlar. Bu doğrultuda fantazy, gerçeklik algısının değişmesi fakat, gerçek dünyanın birtakım yansılarını taşıması bakımından; çeşitli mitlere, mitolojik öykülere, destanlara, gerçek dünyanın özüne dokunulmadan yeniden düşünülerek aktarılmasına yol açmaktadır.

### **2.1.1 Batı kültüründe fantastik anlatı**

Fantastik kelimesinin etimolojik kökeni anımsanacak olursa, anlamsal olarak taşıdığı kavramların aslında tek bir alanı ifade etmediği anlaşılacaktır. Zira pek çok alanda kullanılabilir fantastik sözcüğünün hayalle olan bağlantısı, Batı ve Doğu uygarlıklarının kökenlerinde yer alan mitlerle temellendirilmektedir. İlkel insanın önce zihninde, sonra söylemlerinde başlayan fantastiğin kökeni, mitlerle birlikte doğaüstü ve fantastik unsurlarla bezeli Eski Çağ anlatılarına evrilmiştir. Henüz gelişmemiş ilkel kabilelerin, evrene veya kendilerine dair, gerçeğin ne olduğuna ilişkin sorgulamalarında, daha çok gizemli güçler veya doğaüstü varlıkların olduğu, sonraları ise bazı dinsel öğretilerin de işin içine girdiği düşünce yapıları belirgin rol oynamaktadır.

Bu doğaüstü anlatılarda, kendi dönemi içerisinde uyumsuz veya farklı kabul edilen, beklenmedik şekilde bir araya gelmiş yapılarıyla var olan birtakım fantastik varlıklar (canavarlar veya yaratıklar), mevcut gerçek dışılığın temsili bakımından belirgin rol oynamaktadır. Batı dillerinde bu türden varlıkların karşıladıkları etimolojik köken, taşıdıkları anlamları da etkilemektedir. Bu doğrultuda Latince ‘monstrare’ fiili, göstermek ve teşhir etmek anlamlarına gelirken; ‘monere’ yani uyarmak, tehlikeyi haber vermek anlamına gelen kelime ile de ilişkilendirildiği için, aslında gözümüzün göremediklerini de çağrıştırmaktadır. Öte yandan diğer Batı dillerinde; Fransızca monstre, İngilizce ve Almanca monster, İspanyolca monstruo, İtalyanca monstro olarak türetilmiştir (Yardımcı, 2015: 77).

Canavarlar, Orta Çağ’da ‘mirabilia’ denen; Tanrı’ların insanların dünyasında görüldüğü öyküler, hayret verici olaylar gibi pek çok anlatılara konu olmuşlar ve kültürler geliştikçe, biçim veya işlev değiştirilerek var olmaya devam



etmişlerdir (Steinmetz, 2006: 11). Canavarlık olgusu özellikle Orta Çağ'da, iki farklı görüş çerçevesinde oluşturulmuştur. Bu noktada şunu belirtmek yararlı olacaktır ki, bunun dışında canavarlık konusunda çok çeşitli tanımlamalar, ayrıştırmalar, betimlemeler ve tartışmalar mevcuttur.

Umberto Eco (2015: 9) bu ayrışmayı, olağandışı olaylar ve canavarlar olarak nitelendirerek açıklamıştır. Ona göre olağandışı olay, bir bebeğin çift cinsiyetli doğması gibi sıra dışı görülse bile, aslında doğal bir durumdur. Eco, gerçek canavarların ise insan soyundan olmayan fakat, kendisi gibi ebeveynlerden doğan normal canlılar olduğunu belirtmiştir. Fransız cerrah Ambroise Paré'nin, ilk basımı 1573 yılına dayanan *Des monstres et prodiges* adlı eserinde söz konusu olağandışı olayların nedenlerini açıkladığı görülmektedir. Paré, canavarların ortaya çıkmasını; Tanrı, hayal gücü, bilim, kalıtsal veya rastlantısal hastalıklar gibi çok çeşitli konularla ilişkilendirmiştir. Bu anlamda aslında Antik Çağ ve Orta Çağ'da, daha çok Tanrı ile ilişkilendirilmiş canavar göstergeleri bulunurken, Rönesans ve sonrasında ise, başka kıtalara yapılan yolculukların da vasıtasıyla, o zamana kadar karşılaşılmamış –efsanevi ya da gerçek- canlılar, olağanüstülüğü ifade etmiştir.

Özellikle Batı açısından Hristiyan dünyasında canavarların ifade edilmesi; 1090-1153 tarihleri arasında yaşamış Fransız keşiş ve aziz Clairvauxlu Bernard'ın, *Apologia ad Guillelmum* adlı çalışmasında bahsettiği sütun heykellerin betimlenişi ile, çekici bir güzelliğe ulaşmıştır. Bu noktada, dokuzuncu yüzyıldan on ikinci yüzyıl ortalarına kadar varlığını sürdüren Romanesk mimari kapsamında, kiliselerdeki süslemelerin İncil ve Tevrat'ta yer alan olaylar veya varlıkların betimlenişi ile heykelleştirilmesi, Bernard'ın da belirttiği gibi mermerlerin kitap gibi okunabilmesini mümkün kılmıştır. Zira Bernard'a göre, Romanesk kiliselerin sütun başlıklarında yer alan biçimsiz varlıkların iç içe geçmiş çok sayıda ayrıntılı figürleri dolayısıyla çekici gelerek hayranlık uyandırması, bunun bir kanıtıdır (Eco, 2015: 113). Yine o dönemde yazılan eserlerin sayfa kenarlarında 'marginalia' denen canavarların işaretleri veya tasvirleri, bu çekiciliği pekiştiren başka bir örnektir.

Öte yandan Yunan filozof ve Hristiyan ilahiyatçı Pseudo-Denys l'Aréopagite (Sahte Dionisos), beşinci yüzyıl civarlarında yazdığı Türkçesi 'Göksel Hiyerarşi Üzerine' olan *De Coelesti Hierarchia* (Yunanca: Περὶ τῆς Οὐρανίας Ἱεραρχίας)

adlı çalışması ile Hristiyan dünyasında Tanrı'nın tanımlanmasının, canavarlar ile mümkün olabileceğini belirtmiştir (<https://plato.stanford.edu/entries/pseudo-dionysius-areopagite/> 09.09.2019). Bu doğrultuda Sahte Dionisos; Tanrı'nın doğasının kavranamazlığı nedeniyle, ancak olumsuz bir açıklama ile Tanrı'nın ne olmadığını söylemenin daha doğru olacağını düşünmüştür. Dolayısıyla, Tanrı'ya hiç benzemeyecek canavarların görüntüleri aracılığı ile Tanrı'nın adının anılmasının, mümkün olduğunu belirtmiştir.

Canavarlar, pek çok filozofa veya düşünürü göre çeşitli şekillerde açıklanmış, insan ırkı ile yakınlaştırılmış veya ayrıştırılmıştır. Fakat çoğunlukla çirkin, biçimsiz, eksik veya fazla fiziksel uzuvlu, tuhaf, gülünç gibi tanımlamalar içerisinde var olan canavarlar, bir araya gelince yarattıkları tür ile, ayrıca bir açıklamaya tabi tutulmuşlardır. Bu doğrultuda aziz, keşiş ve filozof Thomas Aquinas, Batı için Hristiyanlık dininin tüm öğretilerini açıklamalarıyla belirttiği ve rehber olarak görülen eseri *Summa Theologica* içerisinde, güzelliği bu biçimsizlikten –ya da çirkinlikten- ayıran noktanın, bütünlük olduğunu belirtmiştir. Bu anlamda varlığın her ne olursa olsun, kendi maddesi ile ilgili tüm biçimsel özellikleri taşıması gerektiğine ve dolayısıyla sadece insanlar için değil tüm canlıların bu kapsama girdiğine inanmaktadır (<https://embryo.asu.edu/pages/summa-theologica-st-thomas-aquinas>, 09.09.2019).

Canavarların çekici ve biçimsiz güzellikleri ile algılandıkları Romanesk dönemlerden sonra, modern dünyaya evrilen düşünce sistemleri ile farklı boyutlara geçilmiştir. Zira korku ve dehşeti uyandıran yenilik ile alışılmamış olanı çağrıştıran canavar biçimleri, bu varlıkların tekinsiz olarak algılanmasının da yolunu açmıştır. Türkçe'de 'uğursuz' olarak tanımlanan tekinsiz sözcüğü; İngilizce'de 'uneasy', 'gloomy', 'uncanny', Fransızca'da 'inquietant', 'sinistre', 'lugubre', İspanyolca'da 'suspechoso', 'siniestro', gibi anlamlara sahiptir (Eco, 2015). Tekinsiz aslında kesin olarak tanımlanabilir bir boyutta değildir, fakat genellikle korkuya veya dehşete yol açan şeylerle ilişkilendirilmiştir. Bu bakımdan, tam olarak bilinmeyen, canavarlarda olduğu gibi kesin ve net bir açıklama getirilemeyen şeylerin ürkütücü motiflerle çevrenmesi, tekinsizlik ile örtüşmektedir.

Çeşitli olağanüstü varlıkları içeren tarihteki ilk çalışmalardan örnekler verecek olursak, dünyadaki ilk ansiklopedilerden biri olarak sayılan *Naturalis Historia* (Doğa Tarihi) eseri ile Gaius Plinius Secundus Maior (Latince: Plinius maior) karşımıza çıkmaktadır. Maior, pek çok fantastik canlıyı tanıtmış ve daha sonrasında çıkacak olan derlemelere ilham kaynağı olmuştur (<https://www.oddsalon.com/naturalis-historia/>, 09.09.2019). Süryani hiciv yazarı Samsat'lı Lukianos, M.S. ikinci yüzyıl civarlarında yazdığı, *Vera Historia* (Türkçe adıyla: Gerçek Bir Hikaye) adlı eserinde ise, aya yaptığı bir yolculuğu fantastik, tuhaf ve efsanevi olaylarla anlatmaktadır (<https://publicdomainreview.org/2013/06/26/lucians-trips-to-the-moon/>, 09.09.2019). Eserin parodi olarak yorumlanmasında, çok katmanlı konusu ve karakterleri (marul yaprağından kanatları olan kuşlar) neden olmuştur. Bunun yanında M.S dördüncü yüzyıl civarında yaşayan yazar Julius Obsequens'in, *Liber de prodigiis* adlı kitabında o zamana kadar Roma'da meydana gelen doğaüstü olayların anlatıldığı da bilinmektedir. Bunlar arasında yer alan çift cinsiyetli çocuklar veya anormal biçimler, canavar tanımlamaları ile de örtüşmektedir (Eco, 2015).

Toplumlar geliştikçe bu tarz anlatılardaki geleneksel biçim, modern dünyanın yaşam şekline evrilmiş ve fantastik anlatı da, buna uyum sağlamaya başlamıştır. Bu doğrultuda fantastik, toplumların dünyaya dair her türlü anlamlandırma çabasında, korkularının, arzularının, isteklerinin veya hayallerinin ifade şekline bürünmüştür. Bunun öncesinde, daha çok dinle yoğrulmuş fantastik öyküleri aktaran toplumlar; doğaüstü, büyülü, farklı ve gerçek dışı anlatıları üretirken, gelişen dünya düzeninde dünyevileşerek, dinle fantastiği birbirinden biraz daha ayrı tutan toplumlar ise, bu anlatıları daha çok tuhaflık, tekinsizlik duyguları ile özdeşleştirmiştir.

Gelinen noktada fantastiğin sınırlarında, hem gerçek hayat ile özleşen, hem de ondan çok farklı, doğaüstü olan bir anlatı yapısı karşımıza çıkmaktadır. Bu anlamda fantastik, çıkış noktasında sadece dış dünyayı tanımlama ve anlamlandırma amacıyla, ilk yazılı kaynaklarda veya kutsal metinlerde yer alarak, aslında edebiyat alanına evrilmiştir. Dolayısıyla toplumların ilk yazılı kaynaklarından olan destanlardaki mitolojik öyküler, coğrafi tuhafliklar, farklı

biçimdeki varlıklar veya kahramanlar, fantastik anlatının atası olarak düşünölmektedir.

Batı edebiyatının fantastik türdeki yazınlarına geçmeden önce, bahsedilen tekinsizlik ve tuhaflık imgelerini, bu alana dair tanımlamalarda kullanan bazı eleştirmenlerin düşöncelerini belirtmek yerinde olacaktır. Filozof, yazın kuramcısı ve dilbilimci Tzvetan Todorov, fantastiğın çıkış noktasında edebi türün olduğünü ve okuyucunun da, öyküdeki karakterin de ortak olarak yaşadığı doğaüstü olaylar karşısında, gerçekliğı algılamaya çalıştığı kararsızlık halini, fantastik olarak tanımlamıştır (Todorov, 2017: 30-46). Öykünün sonunda, gerçek yasaların hikayedeki olayları açıklamaya yettiğini düşönen okuyucu için, bu alan artık tekinsiz türe girmektedir. Eğer tam tersi bir seçim yapılırsa ve yeni yasaların kabulünü gerektiren bir durumda kalınırsa da, olağanüstünün alanına girildiğini belirten Todorov, fantastiğı böylelikle tehlikelerle dolu bir yaşam olarak görmüştür. Bu doğrultuda gotik edebiyatı örnek göstererek, hem tekinsiz hem de doğaüstü, yani fantastik unsurları taşıyan bir eğilim olduğunu vurgulamıştır.

Fantastiğın kökenlerinde gotik edebiyatın olduğunu belirten yazar Onat Bahadır (2015: 125-156), yaklaşık 300 yıllık bir geçmişi olan gotik edebiyatın ilk eserinin 1764'de, Horace Walpole'un yazmış olduğı *The Castle of Otranto* (Otranto Şatosu) isimli romanı olduğunu belirtmiştir. Zira hikayede tuhaf yaratıklar, portrelerden fırlayan hayaletler ve kasvetli şato, tekinsizliğı vurgularken; gökten düşen dev miğfer, hayaletler veya şatoya düşen dev yıldırım, gerçeküstü sahneleri fantastik unsurlar ile bir araya getirmektedir. Yine benzer tarihlerde yaşamış İngiliz romancı ve oyun yazarı Matthew Gregory Lewis'in, 1796 yılında yazmış olduğı *The Monk* (Keşiş) adlı kitabı, ruhunu Şeytan'a satan manastır keşişi ile ürküten bir temaya sahipken, yaşanan olayların doğaüstölüğü de, fantastik motiflerle bezelidir.

Todorov ise, *Manuscrit trouvé à Saragosse* (Saragossa'da Bulunan El Yazması) adlı romanın, fantastik tanımına tam olarak uyduğunu belirtmiştir. Eser, Polonyalı asil, dilbilimci, etnolog ve bir gezgin olan yazar Jan Potocki'ye aittir. Kısaca belirtmek gerekirse, eserde ana kahraman olan Valon Muhafızları yarbayı Alphonse van Worden'in, Madrid'e giderken korkunç ve tehlikeli bir bölge olarak bilinen Sierra Morena'nın Los Hermanos vadisinde, gece

konakladıktan sonra başına gelen olağanüstü olaylar anlatılmaktadır (Yeşilyurt vd., 2015: 117-120). Bununla birlikte, eserde toplam on yedi tane hikaye bulunmaktadır ve hepsi de, büyü ile yanılısama motifleriyle doludur. Hikayelerdeki kişi, zaman ve mekan üçlemesi birbirlerinden bağımsızdır ve gerçeküstü pek çok olayla karşılaşan kahramanlar da bu anlatılarda kararsızlığa düşünce, olayların başladığı mekanlara dönmektedirler. Eserdeki ‘ben anlatıcı’, okuyucunun birincil ağızdan aktarılan olayları yaşayan kahramanlar ile rahatça özdeşleşebilmesini sağlamaktadır. Dolayısıyla okurun kahramanlar vasıtasıyla yaşadığı gerçeklik ile kurmaca ikilemi, kararsızlığa düşürerek, Todorov’un tanımladığı fantastiğin alanına girmektedir.

Fransa’da fantastik sözcüğünü *Du Fantastique en Littérature* (1830) adlı eserinde ilk kez kullanan, fantastik ve gotik edebiyat yazarı Jean Charles Emmanuel Nodier’in, *Inés de Las Sierras* (Ormanların Inés’i) adlı kitabı da, benzer kararsızlık duygusunu yansıtmaktadır. Todorov (2017), iki bölümden oluşan bu eserin, tuhaf olayları açıklayamayan bir ikilemde bıraktığını ve bununla birlikte, anlatıcının da anlatısını keserse fantastiğin alanında kalacağını, devam ederse de bu alandan uzaklaşacağını belirtmiştir.

Benzer bir düşünce yapısını Jean-Luc Steinmetz (2006), edebiyat eleştirmeni ve yazar Pierre-Georges Castex’in, *Le Conte fantastique en France de Nodier à Maupassant* (Nodier’den Maupassant’a Fransa’da Fantastik Öykü, 1951) adlı kitabında öncelediğini belirtmiştir. Castex’in düşüncesine göre fantastik, gerçek hayata gizemin zorla dahil edilmesi ile oluşmaktadır ve bu bakımdan insanın korkularından doğan bilincine dayanmaktadır. Ona göre fantastik, iç sıkıntının gündeme geldiği karmaşık ve bazen de ürkütücü durumlardan kaynaklanmaktadır. Yine Steinmetz (2006), Fransız yazar Roger Caillois’in, *Anthologie du fantastique* adlı kitabını örnek göstererek, fantastik hakkındaki sınırların ötesini açıkladığını öne sürmektedir. Caillois, fantastiği salt kurmaca ve korkuyla oynanan bir oyun olarak nitelendirmiştir. Ona göre, okunan süre boyunca karşılaşılan fantastik dünya, aslında korku dolu bir oyundur. Zira içinde ölüm, acı çeken ruhlar, Şeytan’la yapılan anlaşmalar veya büyücülerin laneti gibi pek çok ürkütücü motifin olduğunu, dolayısıyla bilinen gerçek dünya düzeninin bozulmasıyla da, gündelik yasallığın değiştiği ve bu doğrultuda, gizemin ortaya çıktığını belirtmiştir.

Her iki edebi yaklaşımın harmanlandığı –sonraları defalarca sinemaya da uyarlanan- *Dracula* ve *Frankenstein*'in hikayelerinin çıkış noktasında, gotik ve fantastik ilişkisi kapsamında açıklanan tanımlamalar bulunmaktadır. *Dracula*, 1897 yılında İrlandalı yazar Abraham Bram Stoker'ın romanına dayanmakla birlikte, vampir teması ile hem ürkütücü hem de fantastik bir fügürdür. *Frankenstein* ise, İngiliz yazar Mary Wollstonecraft Godwin Shelley tarafından 1818 yılında yazılan, fakat bu sefer bilim kurgu, korku ve fantastiği bir araya getiren, çoklu türde bir edebi eserdir. Bu doğrultuda yazar Kutlukhan Kutlu (2015: 125-156), aslında bu türden edebi eserlerin, düşle bilimin çarpışmasından doğduğunu belirtmiştir. *Frankenstein*'i örnek göstererek, mitolojiye dayanan bir hikayeden beslendiğini ve gerçeküstü bir olayın yanında, rasyonel açıklamalarının da yapıldığını belirtmiştir. Mitolojiye göre, bir Titan'ın oğlu olan Prometheus, Hephaistos (Ateş Tanrısı)'un ateşini çalarak insanlara armağan etmiştir. *Frankenstein* da, Tanrı'lardan yaratma gücünü çalmıştır (Kutlu, 2015: 125-156).

Fantastiğin ve ona bağlı komşu türlerin ilişkisi hakkında, daha pek çok açıklama ve tanımlama mevcuttur. Fakat gelinen noktada, fantastiği edebi bir tür olarak değerlendiren Batılı bazı yazarların, bu anlamda özellikle tuhaflık ve tekinsizlik imgelerini öne çıkarttıkları görülmektedir. Bu doğrultuda fantastik yazın alanında araştırmacı ve yazar Marcel Schneider, türün kökeninde Orta Çağ'dan beri gelen tekinsiz veya doğaüstü eserler olduğunu belirtmiştir. Dolayısıyla mitoloji, en yalın haliyle insanların yaşamlarına veya doğalarına etki eden önemli bir hikaye kaynağı olmuştur. Batı edebiyatı da, insanlık tarihinin başlangıcından, Orta Çağ'ın ilk dönemlerine kadar uzanan ve içinde mitolojik anlatıları barındıran eski Yunan eserlerinden etkilenmiştir. Tüm bunlar aslında modern fantastik edebiyatın temel taşlarını oluşturan edebi metinlerdir.

Bu doğrultuda en eski Batı edebiyatı örnekleri olan ve mitolojik hikayelere dayanan *İlyada* ve *Odesa* destanlarının, Antik Yunan edebiyatı içerisinde M.Ö 7-8. Yüzyıl arasında yazıldığı düşünülmektedir. İyonyalı yazar Homeros'un yazmış olduğu bu eserlerdeki hikayelerin, o dönemde yaşayan saz şairlerinin sözlü ve dağınık bir şekilde okudukları, sonradan bunların derlenip toparlanarak resmi ve kutsal bir nüsha haline getirildiği aktarılmaktadır (Kudret, 1972). *İlyada*, Yunan mitolojisindeki Truvalı Paris'in, Sparta kralı Menelaus'un karısı

Helen'i kaçırmayla ortaya çıkan ve on yıl süren Truva Savaşı'nı anlatmaktadır. *Odesa* ise, Truva Savaşı'nı Yunanlıların kazanması sonucunda, Yunan mitolojisi kahramanı Odiseas'ın eve dönüş yolculuğunu konu edinmiştir. Bu destanlarda, Yunan mitolojisi Tanrı'ları veya Tanrıça'ları, olaylara sürekli müdahale etmektedir ve bu anlamda fantastik bazı durumlar ortaya çıkmaktadır. Nitekim Tanrı'lar, insan görünümlü fakat insanüstü güçleri ve doğaüstü yetenekleri ile savaşın gidişatına karışmaktadırlar. Fakat daha önce de belirtildiği gibi, tuhaflık ve tekinsizlik anlamında fantastiği ortaya çıkaran en eski edebi metinler olarak bu destanlardaki Tanrı'lar, bazen insanları teşvik edip korusalar da, bazen aldatıp, yalnız bırakmaktadır. Hatta *Odesa*'da aktarıldığı üzere, Odiseas'ın dönüş yolunda karşısına çıkan Kyklop (tek gözlü dev) ve insan eti yiyen Laistrigon isimli dev, bahsedilen tuhaflığı hem fiziksel hem de kötücül davranışlar ile sergilemektedir (Guerber, 2018: 43-68).

Yine Orta Çağ'a denk gelen zamanda, bu sefer İtalyan edebiyatının temel kaynaklarından biri olan *Divina Commedia*(İlahi Komedy) destanını yazan Dante, ölüm sonrasında yaşanan üç evreyi fantastik unsurlar etrafında işlemektedir. Dante, hikayenin kahramanı olarak ölüm sonrasında sırasıyla cehennem, araf ve cennete yaptığı yedi günlük geziyi anlatmaktadır. Dante'nin aktardığına göre; cehennem, suçların çeşidine göre dokuz bölümden, araf sekiz bölümden, cennet ise dokuz gökten oluşmaktadır. Eserde Dante, mitolojik karakterlerle karşılaşmaktadır ve aynı zamanda doğaüstü olayları betimlemektedir. Cehennemde ve arafta çeşitli suçlar işlemiş insanların betimlenişi, gerçek dışı, tuhaf, tekinsiz –yanıp kül olan insanların tekrar tekrar doğabilmesi gibi- birtakım motiflerle bezelidir. Dante'nin tasvir ettiği cehennemdeki fantastik unsurların bazıları da, mitolojik motiflerle bezelidir. Örneğin, eserde ölmüş ruhları yargılayan ve hüküm veren yargıç Kral Minos; Yunan mitolojisindeki Tanrı Zeus ve Fenikeli bir kız olan Europa'nın oğlu olarak, Girit adası kralı ve yeraltı dünyasının üç yargıcından biridir. Yine cehennemdeki Acheron nehri, Yunan mitolojisinde bahsedilen cehennem ırmağını; bu nehirde ölen ruhları taşıyan kayıkçı Kharoon ise, mitolojide de yer alan ölümlerin kayıkçısını simgelemektedir (Guerber, 2018: 165-225).

Öte yandan İsa, Meryem veya Tanrı'nın cennetteki görünümünü de aktaran Dante, Hristiyan dinine özgü bir çizgide de ilerlemiştir. Zira Dante'nin yazmış

olduğu seyahatin, İsa'nın çarmıha gerildikten sonra yeniden dirilişini kutlayan Paskalya bayramında (Easter Triduum) geçtiği bilinmektedir ([https://www.danteinferno.info/Good\\_Friday.html](https://www.danteinferno.info/Good_Friday.html), 09.08.2019). *İlahi Komedya*'nın ölüm sonrası yaşamı anlattığı ve birincil ağızdan Dante tarafından aktarıldığı öteki dünya teması, İsa'nın ölümünün bir son değil, farklı bir evrende yeni bir başlangıç gibi algılanmasını sağlayan, dini bir alt metne sahiptir. Yine Dante'nin, dönemin İtalya'sında Guelfo ve Ghibellinolar olarak ayrılan iki karşıt siyasi grup arasından, papayı destekleyen Guelfo'lar safında yer alması, bu tarihlerde yazdığı eserindeki dini temaları kullanmasında etkili olmuştur. *İlahi Komedya*'nın biçiminde yer alan bazı sayılar da, Hristiyanlık dinine göndermeler içermektedir. Örneğin cennet, cehennem ve araf bölümlerinin her birinin otuz üç kıtadan (İtalyanca 'canto'dan) oluşması, İsa'nın öldüğü zamandaki yaşına işaret etmektedir. Yine eserin genelde üç bölüme ayrılması ve her mısranın üç parçadan oluşması da, Hristiyanlık dinindeki teslis (Baba, Oğul ve Kutsal Ruh) inancına gönderme yapmaktadır.

Dante'nin giriş bölümünde yolunu kaybettiği ormanın içinde tasvir edilen bazı hayvanlar (leopar, aslan ve dişi kurt), günahların birer sembolü olarak belirlemektedir (<https://www.florenceinferno.com/canto-1-dante-alighieri/> 08.09.2019). Vahşi hayvanların saldırısına uğrayan Dante için tek kurtuluş, dağın arkasında güneş ile simgelenen ilahi kurtuluş yoludur. Zira dinin ilahi boyutunu, dünya edebiyatının ilk hikayecisi olarak kabul edilen İtalyan yazar Giovanni Boccaccio, eserin orijinal ismindeki *Komedya*'ya, İlahi kelimesini eklemesi ile güçlendirmiştir.

Dante'ye cehennemde ve arafta kılavuzluk eden Romalı şair Publius Vergilius Maro, Pagan olduğu ve vaftiz edilmeden öldüğü için, *İlahi Komedya*'da cennetten yoksun olarak betimlenmiştir (Kudret, 1972). Fakat Vergilius sadece Dante için değil, Orta Çağ Hristiyanlık dünyasında saygı duyulan ozanlardan biri olarak, bu fantastik yolculukta insanların doğru yolu bulmaları konusunda akıl ve bilgeliği simgelemektedir. Zira dördüncü eclog (IV. egloga) ismindeki Latince şiiri, bakire bir kadından doğacak çocuğun, dünyadaki kötülükleri silecek kişi olacağına dair anlatısı dolayısıyla, İsa'nın yeniden dirilişinin habercisi olarak yorumlanmasına neden olmuştur (Bourne, 2019: 390-400). Öte yandan Vergilius'un yazdığı *Aeneis* isimli Roma İmparatorluğu destanı, Dante



için edebi anlamda saygı duyulması gereken bir eser olarak, aynı zamanda Batı edebiyatının fantastik anlatılarının temel taşlarından birini oluşturan önemli bir konumdadır. Eserin başkahramanı olan Aeneis, Truvalı bir kahraman olarak Yunanlıların saldırısında önemli bir rol oynamıştır. Bunun yanında Vergilius eserinde, Roma İmparatorluğu'nun gidişatını görebilmek için Aeneis'i, Tanrı'nın da isteği ile ölüm sonrası yolculuğa göndermiştir (Guerber, 2018: 71-91). Mitolojik karakterler, mekan tasvirleri ve ölüm sonrası hayat teması, Dante'nin de etkilendiği birtakım fantastik unsurlar olarak bu epik destanda yerini almıştır.

İtalyan Edebiyatı'nın bir başka yazarı Ludovico Ariosto'nun *Orlando Furioso* (Çılgın Orlando) adlı destanı da, fantastiğin edebi bir tür olarak ortaya çıkmasından biraz daha önce yazılan gerçek dışı anlatılara sahiptir. On altıncı yüzyılda yazılan destan, kırk altı kıtadan (canto) oluşmakla birlikte, o dönemde Frank ve Lombard kralı olan Şarlman'ın Hristiyan savaşçıları ile Müslüman ordusu arasındaki savaşları anlatmaktadır (Kudret, 1972: 119-120). Eserdeki olaylar, oldukça karmaşık olarak birbirlerine dolanan pek çok temayı ve anlatıyı içermektedir. Fakat; ork adı verilen büyük deniz canlısı, yanan atlı bir araba veya hipogrif (kartal başlı, at gövdeli, kanatlı olarak tasvir edilir) adı verilen efsanevi uçabilen yaratık, oldukça tuhaf ve gerçek dışıdır. Öte yandan eserde Alcina adlı bir büyücü ve onun büyülü adası, Müslüman savaşçı Ruggiero'nun, Hristiyan olana kadar tutsak edilmesine neden olmuş ve bu anlamda fantastiğin tekinsiz dürtüsünü dini etki kapsamında harekete geçirmiştir (Cavallo, 2014).

Orlando ise, Prenses Angelica'ya olan aşkı yüzünden deliye dönmüş, cebelitarık boğazını yüzürek Afrika'ya geçmiştir. Sonrasında da aklını kaybetmiş ve dünyada bulunmayan her türlü şeyin ayda bulunacağı iddiası ile Astolfo adındaki İngiliz şövalye aya seyahat etmiştir. Anlatılana göre Astolfo aydayken, Orlando'nun akıl şişesini alarak yeryüzüne hipogrif ile geri dönmüştür. Hipogrifi ilk olarak Vergilius, daha önce de bahsedilen *dördüncü eclog*(IV. egloga) adlı şiirinde kullanmıştır. Dolayısıyla Latin edebiyatı da, bu anlamda kendinden sonra gelen eserlerin fantastik motiflerinin oluşumuna katkı sağlamıştır.

Yine on altıncı yüzyılda fantastik unsurlarla bezeli bir başka eser de, Torquato Tasso tarafından *La Gerusalemme liberata* (Kurtarılmış Kudüs) destanı ile

İtalyan edebiyatında ortaya çıkmıştır. Eser, Birinci Haçlı Seferi sırasında Kudüs'ün alınışını anlatmakla birlikte, yirmi kıtadan (canto) oluşmaktadır (Kudret, 1972: 121-123). Destanın ortaya çıktığı tarih mevzusunda, birbirinden farklılaşan ve netleştirilememiş bilgiler olmakla birlikte, genelde romantizm akımının öncesinde 1500'lü yıllarda yazıldığından söz edilmektedir. Fakat yine de Tasso'nun eseri, ileride üstünde durulacak olan romantizm akımı çizgisinde ilerleyen karakterler ve olaylarla örülüdür. Zira destanda, dönemin Celile Prensi Tancred dışında, tamamen kurgusal veya mitolojik karakterlerin olduğu belirtilmektedir. Bunlar arasında; bir saracen (Müslüman-Arap) olan büyücü kız Armida, Rinaldo, Morgan le Fay, Ogier Dane, Calypso, Apollon gibi karakterler veya onların hikayelerinden birtakım esinlenmeler bulunmaktadır.

Rinaldo (İtalyanca: Rinaldo di Montalbano) karakteri, eski bir Orta Çağ anlatısı ve Fransız epik şiir türü olan *chanson de geste* içerisinde yer alan, *Quatre fils Aymon* (Aymon'un Dört Oğlu) adlı masaldan da bilinen kurgusal bir şövalyedir. Eserde, yine *Çılgın Orlando*'da olduğu gibi pek çok efsaneye konu olan ve İtalya dahil, pek çok Avrupa bölgesini kapsayan bir alanı imparatorluk seviyesine çıkararak, bu bakımdan İtalyan edebiyatında da çokça bahsi geçen Frank ve Lombard kralı Şarlman kullanılmıştır. Anlatıya göre Şarlman, Aymon'un dört oğlundan biri olan Rinaldo'yu şövalye ilan etmiş, fakat Rinaldo düelloda kralın yeğenini öldürünce kral ile arası açılmıştır (<https://quod.lib.umich.edu/c/cme/AHA2639/1:2?rgn=div1;view=fulltext> 09.09.2019). Masalda Rinaldo, doğaüstü güçlere sahip (insan dilini konuşabilen, boyutları ayarlanabilen, gerçekte olamayacak kadar süratli) Bayard isimli bir at kullanmaktadır (<https://www.revolvy.com/page/Bayard-%28legend%29> 09.09.2019). Masalın sonunda Kudüs'e giderek kendini dine adıyan Rinaldo, *Kurtarılmış Kudüs* destanında ise, Hristiyan şövalyelerin en büyüğü olarak tasvir edilmiştir.

*Kurtarılmış Kudüs*'te cadı Armida, şövalye Rinaldo'yu kaçırıp büyülü bir adaya götürerek, Haçlı ordusunu zor duruma sokmuştur. Bu anlatıda cadı Armida'nın hikayesi, Homeros'un *Odesa* destanında da ismi geçen Calypso (Eski Yunan dilinde: Καλυψώ) adlı Yunan mitolojisi Tanrıçası'nın, gemisi batan Odysseus'a aşık olması ve onu diğer Tanrı'lardan uzakta, tek başına yaşadığı ıssız adada (Ogygia) esir tutması ile benzeşmektedir

(<https://study.com/academy/lesson/ogygia-an-island-in-the-odyssey.html>  
09.09.2019). Yine Armida'nın, Britanya mitolojisindeki efsanevi kral Arthur'un kız kardeşi ve yine efsanevi bir ada olan Avalon'un leydisi Morgan le Fay (ya da Morgaine, Fata Morgana) ile benzeştiği belirtilmektedir. Zira Morgaine'in de bir cadı olduğundan ve kardeşi olan kralı sevmediği gibi, onun şövalyelerini her seferinde tuzağa düşürmek istediğinden söz edilmektedir (Guerber, 2018: 273-289).

Yine başka bir Yunan mitolojisi Tanrıçası olan büyücü Kirke (Yunanca: Κίρκη), Calypso anlatısına benzer olarak Odysseus'un maceralarında yer alan fantastik bir efsaneye sahiptir. Mitolojiye göre Kirke, günümüzde nerede olduğu bilinmeyen Aiaia adasında oturmaktadır. Bazen bir Nymph (Yunanca: νύμφη nýmphē), yani Türkçe karşılığıyla su perisi olan ve belirli yerlerdeki yeryüzü şekillerini (hava, deniz toprak vs.) dönüştürebilen, aynı zamanda doğayı koruyan ilahi bir ruh olduğu da belirtilmektedir. Kirke'nin efsanelerinden biri, Odysseus ve arkadaşlarının Aiaia adasında yaşadıkları birtakım fantastik olayları da kapsayan, *Odesa* destanında anlatılmıştır. Anlatıya göre Odysseus, adada avlanmak için gezdiği bir sırada Kirke'nin evini görür ve arkadaşlarını oraya gönderir. Tanrıça, Odysseus'un arkadaşlarını evine alarak çeşitli ilaçlar kattığı yiyecek ve içeceklerle onları domuza dönüştürür (Kudret,1972: 12-15). Daha sonra Yunan mitolojisindeki göklerin Tanrısı Zeus'un habercisi olan Tanrı Hermes, Odysseus'a Kirke'yi yenebilmek için zehire karşı etkili olan, Moly adındaki sihirli bir bitki verir. Bu sayede Odysseus, kılıcını da kullanarak Tanrıça'yı yener. Daha sonra Kirke, Odysseus'a duyduğu hayranlık dolayısıyla onu evine alır. Odysseus'u kendine eş yapmak isteyen Kirke'nin hayali, tam olarak gerçekleşmez. Zira Odysseus'un arkadaşları, dönmesi için onu uyarırlar. Fakat Kirke, Hades'in ölüer diyarına giderek, bilinen bir kahin olan 'Teiresias'e (Yunanca: Τειρεσίας) danışması gerektiğini söyler. Odysseus, ölüer diyarına yaptığı yolculuğun dönüşünde de yine Kirke'nin yanına uğrar ve sonraki seyahatleri için ondan tavsiyeler alır. Kirke'nin efsanesi aynı zamanda M.Ö üçüncü yüzyılda, İskenderiye kütüphanesinin yöneticisi Rodoslu Apollonios tarafından yazılan, Argonautika isimli epik şiirde de bulunmaktadır.

Britanya efsanesine göre kral Arthur, Britanya halkının ihtiyaç duyacağı zamana kadar uyumak için, Avalon'a götürülmüştür. Bu hikaye aslında, *King in the mountain* (Dağdaki Kral) olarak da tanımlanan ve halk kültürü içerisinde çokça bahsi geçmiş Ogier Dane (Fransızca: Ogier le Danois) isimli efsanevi bir şövalyeye dayanmaktadır. Danimarka efsanesine göre Ogier, ülkesini özlediği için, Fransa'dan Danimarka'ya kadar yürümüş ve Kronborg kalesinin içinde, şimdi heykeli yapılmış olan yerde oturmuş ve uyuyakalmıştır. Anlatılana göre Danimarka'nın tehlikede olduğu bir zamanda savaşçı uyanacak ve ülkesini kurtaracaktır (<http://www.ancientpages.com/2016/05/08/legend-of-sleeping-hero-holger-danske-viking-warrior-who-never-died/>, 09.08.2019). Yine *chanson de geste* türünde yazılmış Fransız edebiyatı kökenli destanlarda veya farklı türlerdeki yazılı kaynaklarda bahsi geçmektedir. *Kurtarılmış Kudüs*'teki savaşçı Rinaldo karakteri de, hiçbir savaşı kaybetmemiş efsanevi bir şövalye olan Ogier Dane'i anımsatmaktadır. Aynı zamanda *Legends of Charlemagne*'e göre (efsanevi boyutlara sahip olduğu belirtilen kral Şarlman'ın, kahramanlık hikayeleri) Morgaine'in, Ogier Dane ile ilişkisi bulunmaktadır. Bunun yanında Armida'nın yaptığına benzer olarak; Ogier Dane ile sevgili olabilmek için onu mistik bir ada sarayına götürdüğü de belirtilmektedir ([https://villains.fandom.com/wiki/Morgan\\_le\\_Fay\\_\(mythology\)](https://villains.fandom.com/wiki/Morgan_le_Fay_(mythology)), 17.09.2019).

*Kurtarılmış Kudüs* destanının bir başka mitolojik esinlenmesi, şövalye Tancredi'ye aşık olan Antakya kralının kızı Müslüman Erminia (veya Hermine)'nin hikayesinde bulunmaktadır. Cevdet Kudret'in belirttiğine göre (1972: 112), Erminia'nın savaş elbiseleri giyerek erkek kılığına girip Haçlı askerlerinin takibinden kurtulmaya çalışması ve güneşin, arabasına süzülerek onu Şeria Nehri'ne (Orta Doğu'da akan ve Lut gölüne dökülen bir nehir) ulaştırması, Yunan mitolojisindeki güneş Tanrısı Apollon'un sürdüğü bir arabanın içinde, güneşin gökte doğudan batıya doğru ilerlemesini anımsatmaktadır.

Destanda Müslüman bir büyücü, Haçlı kuşatması sırasında ormanı koruyabilmek için çeşitli büyüler yapmıştır ve bu doğrultuda, Batı edebiyatında sıkça kullanılan büyülü orman motifini gündeme getirmiştir. İngilizce'de *Enchanted Forest* olarak adlandırılan bu tema, aslında hem kültürün hem de fantastiğin bir araya geldiği ortak mekanı ortaya çıkarmaktadır. Ormanlar bazen

tekinsizliđi ve bilinmezliđi temsil edebilen varlıklarla (cadı, büyücü, dev, cüce, peri vs.) ürkütülecekken; bazen de sığınılacak veya saklanılabilecek koruyucu bir mekan olarak karşımıza çıkmaktadır. Halk kültürlerinde ise, gerçek hayatta özellikle ormanların olduđu bölgelerde, o çevrede yaşayan insanların ürettikleri hikayelere her iki türlü de etki eden mekanlardan birini oluşturmaktadır.

Bugünkü Almanya, Avusturya, Bohemya, Polonya'nın Batı kısımları ile, bazı İskandinav halklarını kapsayan Cermenler (veya Germenler), mitolojilerinde pek çok Avrupa ormanlarına 'Myrkviðr' (kara orman) demişlerdir. Eski İskandinav dilinde 'myrk' karanlık anlamına gelirken, 'viðr' ise orman demektir. Dolayısıyla pek çok Batı masalında, fantastik unsurlarla örölü ormanların genel bir tanımlaması yapılmış ve pek çok destanda, yazında, efsanede, kültürlere göre yerleştirilerek kullanılmıştır.

Batı edebiyatında orman temasını, tekinsiz ve tehlikeli bir mekan olduğuna dair vurgu yapan anlatılarla, özellikle Grimm Kardeşler kullanmıştır. Bu doğrultuda Alman kökenli uyarılama masalları *Hansel ve Gretel*'den örnek vermek gerekirse orman mekanı, çocukların anne ve babaları tarafından tek başlarına bırakıldıkları, sonrasında da bir cadı tarafından yenmek üzere kafese kapatıldıkları, tehlikeli bir ortamı simgelemektedir. Bu hikayeye oldukça benzer bir başka Batı edebiyatı anlatısı, aslında mitolojiye de dayanan bir Rus masalı olan Güzel Vasilisa, *Vasilisa the Beautiful* (Rusça adıyla: Василиса Прекрасная)'dur. Grimm Kardeşlerin Rus versiyonu olarak tanımlanan Alexander Afanasyev tarafından 'Narodnye russkie skazki'de toplanmıştır. Türkçe karşılığı ile, Rus masalları olan *Narodnye russkie skazki*, 1855-1863 yılları arasında bir araya getirilen, pek çok peri masalı ve halk hikayelerinden oluşmaktadır. Hikayede ana kahraman olan Vasilisa'nın annesi, ölmeden hemen önce ona sihirli bir bebek vermiştir. Üvey anne ise, kızıdan bir an önce kurtulmak istemektedir ve bu yüzden onu, ormanın derinliklerinde yaşayan 'Baba Yaga'nın yanına bir mum alması için göndermiştir. Vasilisa, sihirli bebeđine danışarak onunla birlikte yola çıkar ve bir cadı olan Baba Yaga'nın iskeletlerle dolu evine ulaşır. Vasilisa'yı birkaç gün evde çalıştıran cadı, ona alevli bir kafatası vererek geri gönderir. Eve dönen kız, kafatasını üvey annesine verir fakat bir anda annesi ve çocukları yanarak ölür. Daha sonra evden kaçarak bir vesile ile kralla tanışıp ülkenin kraliçesi olur

(<http://myths.e2bn.org/mythsandlegends/textonly117-baba-yaga-and-vasilisa-the-fair.html>, 17.09.2019).

Vasilisa'nın hikayesinde de geçen Baba Yaga (Rusça ismiyle: Баба Яга), Slav kültürüne dayanan ve genellikle Rus masallarında görülen doğaüstü bir varlıktır. Kelime kökeninde eski Rusça'dan gelen baba; büyücü veya falcı anlamlarına gelmektedir. Yaga için ise, net bir anlam hala daha ortaya konulmamıştır. Görünüşü yaşlı bir kadını andırır şekilde anlatılan Baba Yaga, iyi veya kötü olabilen belirsiz bir karaktere sahiptir ve ormanda yabani bir yaşam sürmektedir. İnsanları yiyebilmektedir ve bazen, havana benzer kazan ile tokmakla gezdiği anlatılmaktadır. Dolayısıyla Vasilisa'nın hikayesinde orman mekanı, Baba Yaga gibi doğaüstü güçlere sahip ve özellikle çocukları yiyen bir cadıya ev sahipliği yapan, tehlikeli bir bölge olarak karşımıza çıkmaktadır.

Öte yandan ormanın, bir sığınak olarak farklı anlamları karşılaması, yine Grimm Kardeşler tarafından 1812 yılında derlenen *Snow White and the Seven Dwarfs* (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) masalında karşımıza çıkmaktadır. Ana kahraman Pamuk Prenses, üvey annesinin kıskançlığından dolayı avcıdan aldığı bilgi ile ormanın derinliklerinde yaşayan cücelerin evine sığınır. Fakat sonrasında üvey anne, yaşlı bir kadın kılığında elinde zehirli bir elma ile ormanın içinden çıkagelir. Aslında bu masalda ormanın, ana kahraman aracılığı ile insanlara bir taraftan yarar, bir taraftan zarar getirebilecek belirsiz bir alan olduğu vurgulanmaktadır. Zira ormanda cücelerle yaşayan ve kısmen kurtuluş yolunu bulmuş gibi gözükken Pamuk Prenses'in, masalın devamında prens ile evlenerek, tekrar düzenli bir yapıya –saraya- ulaşması, asıl mutluluğunun ormanda olmadığını göstermektedir.

Bunun yanında bazı Orta Çağ metinlerinde yer alan 'Brocéliande' (ya da Breselianda, Bersillant, Berthelien, Berceliande, Brecheliand, Broceliande) adlı büyülü orman, Arthur anlatısındaki büyücü Merlin'in mezarının da bulunduğu, efsanevi bir yerdir (<https://d.lib.rochester.edu/camelot/theme/broceliande>, 17.09.2019). Bu ormana dair pek çok efsane olsa da, occitan dilinde yazılmış ve bugüne kadar ulaşabilmiş tek Arthur romantizm olan Jaufre (ya da Jaufré, Jaufri) adlı eserde; Arthur'un aslında şekil değiştirebilen büyücü bir şövalye olan, boğa benzeri bir hayvan ile, Brocéliande ormanının yakınlarında dövüştükleri belirtilmektedir.

Büyülü ormanın kullanıldığı bir başka alan olan *chivalric romance* (şövalye romantizmi) türünü açıklamadan önce, romantizm akımından kısaca bahsetmek yerinde olacaktır. Romantizm kavramı, Roma İmparatorluğu zamanında, Latince'yi bilmeyen halkın konuşma dilini ifade eden 'romance' kelimesinden türemiştir. O dönemde toplumun ilgi duyduğu doğaüstü anlatılar veya doğanın güzellikleri, söz konusu dili karşılayan niteliği ile romance türünün içerisine girmiştir. Dolayısıyla aslında eski şövalyelik anlatıları, romantizm kelimesinin ilk anlamlarından birini oluşturmaktadır. Bu türdeki anlatılarda, Yüksek Orta Çağ (1000-1250) ile Yeni Çağ (tahminen 1450-1789) dönemlerinde ortaya çıkan destan, masal veya çeşitli yazınlarda, kahramanca nitelikleri ön plana çıkartılan şövalyelerin, fantastik maceraları anlatılmıştır. Büyülü orman ise, özellikle destansı kahramanlıkların anlatıldığı şövalyeleri konu edinirken, mekan olarak birbirinden farklılaşan anlatılarda kendine yer bulmuştur. Zira Romantizm'in belirginleştirdiği kuralsızlık ve düş gücünü ön plana çıkaran duruşu, edebiyatın da verdiği betimleme gücü ile birleştiğinde, fantastiğe elverişli bir ortam sunmaktadır. Gerçekçiliğe bir tepki olarak doğan Romantizm anlatıları, gizemi içinde barındıran doğaüstülüğü yeniden canlandırarak, dünyanın sıkıca bağlı olduğu bilimselliğin karşısında, evreni başka şekillerde algılama ve anlamlandırma isteğini dile getirmiştir. Diğer taraftan, insan duygularının önemli olduğuna dair yapılan Romantizm vurgusu da, insanı evrenin merkezi olarak tanımlarken, ormanı içine alan tabiatı da, yeniden keşfedilecek bir ilham kaynağı şeklinde açıklamıştır.

İlk başlarda *chivalric romance* (şövalye romantizmi) türündeki eserler, eski Fransızca veya Occitan dili (Güney Fransa, İtalya ve İspanya'nın bazı bölgelerinde konuşulan Romantik bir dil) gibi literatürlerde ortaya çıkarken; sonraları Portekizce, İngilizce, İtalyanca veya Almanca yazılmıştır. Daha sonraki romantizm eserlerinde ise, özellikle Fransa'da ortaya çıkan ve aşk, asalet, şövalyelik vurgusu yapan *courtly love* (Occitan dilinde: fin'amor) anlayışı hakim olmuştur. Britanya mitolojisine dayanan kral Arthur efsanesi anımsanacak olursa, hem ideal bir kral ve şövalye imgesini, hem de fantastik unsurlarla örülü bir anlatıyı barındıran, aynı zamanda *courtly love* türüne de giren bir anlatı olacağı anlaşılacaktır (<https://www.thoughtco.com/the-medieval-chivalric-romance-740720>, 17.09.2019). Kısaca belirtmek gerekirse bu

efsanedeki fantastik bir bölge olan Camelot'un kralı Arthur, aynı zamanda güçlü bir şövalye olarak anlatılmaktadır. Daha çok küçükken taştan sökerek aldığı ve büyümlü güçlere sahip olduđu belirtilen ekskalibur adlı kılıcı kullanmaktadır. Arthur, öz kardeři olduđunu bilmediđi Margawse ile evlenmiřtir ve hatta Tanrı'lar tarafından lanetlenmiřtir. Efsanede adı geen büyücü ve kahin olan Merlin de, Arthur'u uyarımıřtır ve bunun üzerine dođan tüm çocuklarını gemiyle denizařırı ölkelere göndermiřtir. Arthur'un daha sonra Sör Leodegrance'nin kızı Guinevere ile evlenmesi, onu şövalye olarak söz sahibi yapmıř bu sayede Roma İmparatorluđu'na karřı zafer kazanmasını sađlamıřtır. Efsane, Arthur'un yakın dostu Lancelot ile Guinevere arasındaki aşkın bařlaması ve sonrasında yařanan savař ile devam etmekle birlikte, *courtly love* (Saraylı Ařk) türünün belirgin bir örneđini oluřturmaktadır (<https://www.britannica.com/topic/Arthurian-legend>, 17.09.2019).

Öte yandan *chivalric romance* türü, eřitli költürlerde ortaya ıkan ve edebiyat yapıtlarını etkileyen içerikler ile karřımıza ıkmaktadır. Bu anlamda, Yunan ve Roma mitolojisinden etkilenen edebi dönem *Matter of Rome* olarak isimlendirilirken; daha önce de belirtilen kral řarlman ve yandařlarını konu edinen, *chanson de geste* türünde yazılmıř Fransa tarihi ile ilgili edebiyat ve efsanelere *Matter of France*; dokuzuncu yüzyıl civarında Bizans İmparatorluđu içerisinde ortaya ıkan ve Dođu –Arap- sınırlarını koruyan sınır muhafızlarının kahramanlık hikayelerini konu edinen epik řiirlere ise, *The Acritic Songs* denmektedir. Britanya'da ise *Matter of Britain* olarak adlandırılan fantastik anlatılar, kral Arthur efsanesinden de anlaşılacađı gibi, özellikle kralları ve kahramanları konu edinmektedir. Germenler ise, *Nibelungenlied* destanında, ana kahramanı fantastik bir yolculuđa ıkararak, pek ok farklı hikayeyi birleřtirmeyi amaçladıkları paralarla, diđer Batı költürlerinde ortaya ıkan edebi döngüyü yakalamaya alıřmıřtır.

Daha önce de belirtildiđi gibi fantastiđin yazınsal alanda olgunlařmaya bařladıđı destan türü kapsamında genellikle; eřitli dođaüstü olaylar, mitolojide yer alan Tanrı'ların yeryüzüne indiđi öyküler, hayret verici durumlar, anormal biçimdeki varlıklar gibi fantastik motifler işlenmiřtir. Tüm bu temalar aslında insanların, evreni anlamlandırma abalarına denk düşen mitolojik ve dolayısıyla fantastik cevaplarına denk düşmektedir. Dante'nin *İlahi Komedya*'sında verilen



örneğe benzer olarak din de, edebiyat yazarlarını etkileyen düşünce çerçevesinde, benzer sorgulamaları çözmeye çalışan bir düzen içinde kendine yer bulmuştur. Bu doğrultuda *İlahi Komedya*, *Kurtarılmış Kudüs*, *Çılgın Orlando* gibi eserlerdeki fantastik olaylar Tanrı'ya ve onun yolundakilere bağlı olmakla birlikte; kötülük motifleri Şeytan'a veya ona bağlı çeşitli tuhaf varlıklara –iblislere- dayandırılarak cevaplanmıştır.

Öte yandan kötü niyetli bir Tanrı'nın varlığına inanan, geleneksel ahlak anlayışına uymayan ve insanlardan nefret eden Maldoror isimli karakterin öyküsünü anlattığı *Les Chants de Maldoror* (Maldoror'un Şarkıları, 1868-1869) isimli düzyazı veya şiir kitabında Fransız şair Comte de Lautréamont, dini anlamda daha ayrı bir konumdadır (Steinmetz, 2006: 12). Zira Maldoror, Tanrı'ya ibadet edilmeyen, muhtemelen kötü olduğuna inanılan ve bu bakımdan ona ceza verebilmenin de mümkün olduğunu düşünen Misontheism (Yunanca: μισόθεος) inancına sahiptir. Yine dinle de bağlantılı geleneksel ahlak anlayışına aykırı şekilde Maldoror'un, bir köpekbalığı ile çiftleşmesinden bahsedilmektedir

(<https://patricknason.files.wordpress.com/2013/10/shipwrecks-and-sharks.pdf>, 16.09.2019). Bunun yanında başka bir kısımda ise, rüyasında bir domuz olduğunu ve nihayet insan soyundan kurtulduğunu belirterek, bu sefer de Misanthropy (Yunanca: mīsos ve ānthropos) düşüncesine yakın durmaktadır. Bu düşüncede, insanlığın doğası itibari ile kötü olduğuna ve tüm canlılara zarar verdiği inanişmektedir. Dolayısıyla insanlığın eylemlerinden nefret eden Maldoror da, doğasına saygı duyduğu hayvanlar ile kendini özdeşleştirerek, arınmaya çalışmaktadır.

Lautréamont, *Maldoror'un Şarkıları* adlı eserinde, çoğu zaman birinci tekil şahıs anlatımı kullanarak, okuyucunun fantastik olaylarla daha kolay bütünleşebilmesini sağlamaktadır. Bunun yanında eserde yer alan doğaüstü motiflerin bazıları, gotik edebiyatta daha sık rastlanan türden ürkütücü temalara sahiptir. Nitekim uyuyan adamın hikayesini anlattığı parçada, görünüş olarak Maldoror'a benzeyen bir kişi, her gece odasının köşesinden çıkan tarantula tarafından ısırılmaktadır. Yine başka bir parçada birinci tekil şahıs olarak anlatıcı, fuhuş işi yapan bir kadını öldürmesini söyleyen dev bir 'glow-worm' (parlayan böcek larvası) ile karşılaşmış ve bu dev böceği öldürmüştür

(<http://www.languageisavirus.com/writing/les-chants-de-maldoror-by-le-comte-de-lautreamont.php#.XaicxegzbIU>, 16.09.2019).

Fransız edebiyatından örnek verilebilecek bir diğer fantastik anlatı da, aslında on dokuzuncu yüzyılın sonlarında, artık sadece destan türüne ait olmayan doğaüstü hikayeleri içeren, nispeten daha yakın bir zaman diliminde yazılmış *Contes de ma Mère L'oye* (Kaz Ana'nın Öyküleri) adlı masallardır. Zira çalışmanın konusu gereği bahsedilen *Külkedisi* veya *Uyuyan Güzel* gibi fantastik unsurlar içeren masallar, bu kitapta bir araya getirilmiştir. En eski nüshası 1791 tarihli olan eseri, Fransız şair Charles Perrault derlemiştir. Destan türünde verilen örneklere benzer olarak *Kaz Ana'nın Öyküleri*'nde yer alan fantastik olaylar da, insanlık dünyasına inen Tanrı'lar, büyücüler, periler, devler veya çeşitli tuhaf varlıklarla ilgilidir (<https://www.pookpress.co.uk/project/mother-geese-rhymes-history/>, 16.09.2019). Dolayısıyla olağanüstülük; şövalyelerin çeşitli efsanevi yaratıklarla savaşıp alt ettikleri veya küçük çocukların, kocaman devlerin elinden kurtuldukları fantastik dünyalar ile, o dönem içinde hala daha var olmaya devam etmektedir.

Fantastik edebiyatın Fransa'da ortaya çıkardığı ilk örnek ise, birçok edebiyat kuramcısına göre Fransız yazar Jacques Cazotte'nin, 1772 yılında yazmış olduğu *Le Diable amoureux*(Aşık Şeytan) adlı eserdir. Şeytan'ın genç bir İspanyol olan Don Álvaro'ya aşık olması ve onu kazanma girişimleri, gerçeklikle gerçek dışılığın bir arada kullanıldığı fantastik motiflerle örülmüştür (Krys, 2011: 118-130). Zira olayların hem doğal hem de olağanüstü açıklamaları birlikte verilerek, okurun her iki bölgede de rahatça gezebilmesine imkan sağlanmıştır.

Fransız şair Steinmetz (2006: 13-14) bu edebi türün, daha sonradan bilimsel olağanüstüne doğru evrimleştiğini ve gitgide daha da karmaşıklaşan teknolojik buluşlarla, alışılmış algı sınırlarını aşarak, bilinmeyen tuhaflığını bitirdiğini belirtmektedir. Zira bilim kurguya nazaran fantastik, dayandırdığı olayları bilimsel anlamda (fizik yasalarıyla veya teknik şemalarla) açıklamaya çalışmayan, daha gizemli bir alana sahiptir. Bu doğrultuda Steinmetz (2006), *Alice in Wonderland* masalının yazarı Lewis Carroll'ın çalışmaları ile ilgili pek çok eser yazmış Fransız entellektüel Jean Gattegno'nun düşüncelerini örnek

göstererek; bilim kurgunun, geleceğin gizemlerini aralamaya istekli, iyimser duruşunun karşısında fantastiğin ise; daha çok geçmişe dönük bakışının, çoğu zaman korku ve kaygıya yol açan tuhaflik alametlerine sahip olduğunu belirtmiştir.

### **2.1.2 Doğu kültüründe fantastik anlatı**

İlk insandan bu yana çeşitli kutsal, gerçek veya olağanüstü olayları kapsayan mitolojik öyküler; bazı seyyahlar, misyonerler veya gezginler tarafından sözlü gelenekle ağızdan ağıza aktarıldıktan sonra, tarihsel olarak kitabın henüz mevcut olmadığı zamanlarda kolayca anımsanabilmesi için, söylemlerin önce şiire geçmesi ile edebi alana girmiştir. Zira mitler, insanların bireyden ziyade toplumsal birer varlık olmalarından ötürü sadece kişisel değil, aynı zamanda toplumsal bir işlev görmektedir. Dolayısıyla toplumların ortak sorunları, duyguları veya birtakım inanışları da, sonsuz kere tekrar edilen bu söylence alanında var olmuştur.

Mitsel anlatılarda yer alabilecek olan bazı temalar, toplumun düşünce ve davranışlarına yön verilebilecek rol ve fonksiyonları barındırmaktadır. Bunlardan biri, özellikle ilk çağlardaki mitlerde yer alan, dünyanın yaratılışı veya evrene dair her türlü sorgulamanın cevaplandığı, daha sonra da kutsal sayılan hikayelerdir. Yine halkı kurtardığına inanılan bir kahramanın doğaüstü maceralarının anlatıldığı hikayeler de kutsaldır. Dolayısıyla ilkel kabilelere göre, kutsal sayılan olayları içeren mitlere saygı duyulmalıdır ve çeşitli rolleri kapsayan inanışlar da yerine getirilmelidir.

Mitler, olağanüstü varlıkları konu edinerek masallara; kutsal sayılan olayları ve inanç unsurlarını taşıdıkları için efsanelere; toplumların yazıya geçerken en eski edebi türlerinden birini oluşturdukları için de destanlara kaynak oluşturmaktadırlar. Söylenceler, içerdiği kutsallık ve dokunulmazlık dolayısıyla, içinde doğduğu kültürün yaşam biçimini, kodlarını, simgelerini açıklarken aynı zamanda kalıplaşarak, toplumsal kökleri oluşturmaktadır. Simge veya sembol denilen bu dil ise, insanın günlük hayatında karşılaştığı sözcüklerin ötesindeki, daha fazla anlam yüklenmiş sembolleri kasteden, tam olarak bilinmeyen ve tanımlanmayan bir yön kazanarak farklı düşüncelere ulaşmaktadır. Hale Torun (2019: 43), bu işaretleri kapsayan ve yazılı dönemlerden bu yana insanoğlunun

tüm çağlarında onunla birlikte var olan olayları, kök hikayeler olarak tanımlamıştır. Antik dönem hikayelerinde çoğunlukla yer alan kutsal metinler, dil aracılığı ile kök hikayeleri meydana getirirken, tüm dünyanın da ortak hafızasını oluşturan fantastik anlatılardır.

Torun (2019: 26), Doğu kavimlerindeki kök hikayelerinin, Hindistan havzasından Uzak Doğu'ya kadar uzandığı kadim dünya izleri ile başladığını belirtmiştir. Bu anlamda Hindistan ve Akdeniz arasındaki Asya ülkelerini kapsayan Yakın Doğu -aynı zamanda Orta Doğu- da, bu köklü inançlardan biri olan Musevilik dininin doğduğu kadim bölgelerdendir.

Böylelikle, Musevilik dininin kutsal kitabı Tanah, Doğu'nun fantastik anlatılarının başlangıcındaki, söz konusu kutsal metinleri oluşturmaktadır. Tevrat ve Zebur'u da kapsayan bu kitabı Hristiyanlar da kutsal olarak kabul etmekle birlikte, ona Eski Ahit adını vererek farklı şekilde yorumlamaktadırlar. Zira Hristiyanlık dinine göre, Tanrı'nın İsa ile yeni bir ahitte anlaştığı ve dolayısıyla, Musa ile yapılan eski anlaşmanın geçersiz kaldığına inanılmaktadır. Tanah, içerisinde birtakım şiirsel ve tarihsel bölümler olan, doğaüstü anlatıları içeren kitapları barındırmaktadır. Bunlardan biri de, soyu Antik Yakın Doğu'da yaşamış İsrailoğulları veya İbranilere dayanan Yahudi peryamber Eyüp'ün, Şeytan tarafından yargılanışının anlatıldığı ' עִיּוֹב, iyov' (Eyüp kitabı) dır.

Eyüp kitabında Tanrı, oğullarına ve Şeytan'a Eyüp hakkında sorular sormuştur ve neticesinde Eyüp'ün dürüstlüğüne sınamaya karar vermiştir. Oldukça dürüst olarak tasvir edilen Eyüp'ün tüm varlığı ve ailesi, Tanrı'nın görevlendirdiği Şeytan tarafından yok edilmiştir. Daha sonra Eyüp, giysilerini yırtıp sakallarını keserek küllerin üstünde oturmuş ve kırık bir çömlek ile derisini kazımıştır. Onu teselli edebilmek için üç dostu (Elifaz, Bildad, Zofar) ziyaretine geldikten sonra, yedi gün boyunca sessiz kalmışlardır. Tüm işkencelere dayanan Eyüp, sonunda doğduğu güne lanet ederek, Tanrı'ya verdiği yeminden dönmüştür. Fakat sonunda sağlıklı bir insan olarak eskiye göre daha çok varlığa sahip olmuştur (Friedman, H. H, 2014: 128-133.).Hikayede; hayvanların göklerden gelen Tanrı'nın ateşi ile telef olmaları, bulutlardan gelen ilahi ses, kutsal sayılan varlıkların yeryüzündeki görünümleri gibi fantastik motifler bulunmaktadır.

Eyüp kitabı, özellikle Antik dönem edebiyatında çeşitli kavimlerin metinlerine etki eden ve kutsal kitaba dayanan köklü geçmişe sahip doğaüstü anlatı olarak, önemli bir konumdadır. Sümerolog Samuel Noah Kramer, dünyanın ilk uygarlıklarının kurulduğu Mezopotamya bölgesi içerisinde bulunan Sümer yazıtlarında, Eyüp anlatısına benzer hikayelerin olduğunu belirtmiştir (<https://brill.com/view/book/edcoll/9789004275263/B9789004275263-s014.xml?lang=en> 04.10.2019). Yine bir Babil metni olan *Ludlul bēl nēmeqi* adlı şiirde, Shubshi-meshre-Shakkan adlı bir adamın, haksız yere çektiği acılardan bahsedilmektedir. Öte yandan Antik Mısır’da, cenazelerde okunan *Ra nu pert em hru* (Mısır Ölüler Kitabı) metninin bir bölümünün, Eyüp kitabı ile ilişkilendirildiği belirtilmektedir. Antik Mısır’da, ölüm olayından sonra kişinin öteki dünyada yargılandığına ve okunan bu metinlerin de, ölen kişiye gittiği yerde yol gösterdiğine inanılmaktadır (<http://egyptartsite.com/book.html>, 15.10.2019). Yargılanma, vicdanın oldukça önem arz ettiği ve kişinin akıbeti ile ilgili karar verilen bir yerdir. Nitekim kişinin suçsuzluğu ile ilgili açıklamaları ve diğer tüm savunmaları göz önüne alınmaktadır. Bu yargılamayı ise, Mısır mitolojisinde yeraltı dünyasının hakimi ve ölümlerin yargıci olan Tanrı Osiris yapmaktadır. Bunun yanında adalet ve doğruluk Tanrıçası Ma’at’ın, doğruluk tüyü ile yargılamaya katıldığı da belirtilmektedir. Tüm bunlar aslında Eyüp anlatısındaki dürüstlük sınanmasını anımsatan mitolojik kökenlerdir.

Destanlar ise, bahsedilen kök hikayelerin çıkış noktasında, kutsal metinlerin haricinde edebi alanda etkili olan, düş ile gerçeği birbiri ile harmanlayarak, toplumların gelişiminde ortaya çıkan ilk yazılı metinleri oluşturmaktadırlar. Dolayısıyla tarih öncesi çağlarda yaşayan kabilelerin gelenekleri, adetleri, inanışları veya birtakım dünya görüşleri, destanlarla birlikte aktarılmıştır. Daha önce de belirtildiği gibi Doğu dünyası, ilk medeniyet kuruluşlarına –Sümer, Babil, Akad, Elam, Asur- sahiptir ve bunun neticesinde bahsi geçen kök hikayelerin doğduğu toprakları da içinde barındırmaktadır. Bu doğrultuda Doğu kavimlerinin ilk uygarlıklarının kurulu olduğu Mezopotamya, aslında dünyanın ilk yazılı fantezisi olan *Gilgamiş* destanını yazan Sümerler’e ev sahipliği yapmaktadır.

Destanların özelliklerinden biri olarak *Gilgamiş* da, içinde doğduğu Sümer Uygarlığı’nın yaşam biçimi hakkında, çeşitli konularda bilgiler içermektedir.

Gılgamış destanı, Antik bir Sümer şehri olan Uruk'un kralı Gılgamış'ın, ölümsüzlüğün ve bilginin peşinden giderken yaşadığı maceraları anlatmaktadır. Bazı tarihçilere göre Uruk'u kesin olmamakla birlikte, M.Ö 2900-2350 tarihleri arasında yöneten gerçek bir şahsiyettir. Ancak çok sayıda mit, efsane veya öyküye konu olması nedeniyle ve özellikle Sümer'in çeşitli bölgelerinde Tanrı olarak görülüp ilahlaştırılması bakımından, bir kısım araştırmacı onu kurgusal bir karakter olarak yorumlamıştır. *Gılgamış* destanı, Mezopotamya mitolojisinde adları geçen çeşitli Tanrı ve Tanrıça'nın olduğu fantastik öykülerle doludur.

Bunlardan ilki Sümerlilerin, evrenin ortaya çıkışını açıklarken başlangıçta gök ile yeri kapsayan dünyanın, denizden doğduğuna inandıkları 'Anu' yani Tanrı'ların atası, gökkubbenin atasıdır. Destanda Anu, halkına kötü davrandığı gerekçesiyle öfkelenildiği Gılgamış'ı öldürmek üzere, 'Enkidu'yu görevlendirmektedir. Sümer mitolojisinde bir karakter olan Enkidu, hayvanlar tarafından büyütüldüğü için, vahşi bir insan olarak canavarımsı görünse de, bir tapınak rahibesinin onu dizginlemesi sonucunda insani bir yaşam yolu izlemiştir. Daha sonraları Gılgamış ile dost olan Enkidu, Akad mitolojisi Tanrıça'sı 'İştär'in gönderdiği boğayı öldürmesinde Gılgamış'a yardım etmiştir. İştär, Gılgamış'a yaptığı evlilik teklifinin reddedilmesi sonucunda Anu'ya benzer olarak onu öldürmek istemiştir.

Mezopotamya mitolojisinde yer ve göğü, yani 'An' olan gök ile, 'Ki' olan yeri, daha sonra 'Enlil' birbirinden ayırmıştır (<http://oracc.museum.upenn.edu/amgg/listofdeities/enlil/index.html>

17.10.2019). Yeryüzüne hakim olan Enlil, Sümer inanışına göre tufanı meydana getirmiştir. Tufan, Tanrı'lar tarafından insanlığın cezalandırılması amacıyla yeryüzüne gönderilmiş bir felaketi anlatmaktadır. Tufan öyküsü, üç büyük dinin kutsal kitaplarında dahi yer alan, çeşitli kültürlerin anlatılarına etki eden önemli bir konumdadır. Tufandan kurtulan 'Ziusudra' (Babilcede: Utnapiştim) Gılgamış'ın, destan boyunca peşinde olduğu ölümsüzlük ile ödüllendirilmiştir. Sümer Tanrısı Enki (Babil mitolojisinde Ea), Ziusudra'ya, Tanrı'lar tarafından düzenlenen tufan planını duyurarak, bir gemi inşa etmesini söylemiştir. Ziusudra'nın inşa ettiği gemi, tüm canlı ve bitki dünyasını da büyük felaketten kurtarmayı başarmıştır. Dolayısıyla Enlil tarafından Ziusudra ve eşine tanrılık bahşedilmiştir. Destana göre Gılgamış, Ziusudra'ya danışarak ölümsüzlüğün

sırrını bulabilmek için, Tilmun adasına gitmiştir. Ziusudra, Gılgamış'a altı gün yedi gece uyumaması gerektiğini söyler, fakat Gılgamış uyuyakalır. Bunun üzerine Ziusudra, Gılgamış'ın ölümsüz olamayacağını belirtir. Ziusudra, eşinin isteği ile Gılgamış'a, ancak onu gençleştirebilecek bir ot verebileceğini söyler. Denizin dibinde olan bu otu alan Gılgamış, onu bir yılanla kaptırır ve yine ölümsüz olarak şehrine geri döner (Săvulescu, 2015: 166-170).

Mezopotamya mitolojisinde Tanrı'ların yüce diyarını temsil eden ve Gılgamış'ın ancak bir kez girebildiği büyülü sedir ormanı, birtakım fantastik motiflerle ilişkilendirilmiştir. Zira Akad mitolojisinde aslan yüzlü ve canavarımsı bir dev olarak tasvir edilen 'Humbaba' (Babilcede: Huwawa), bu ormanın koruyucusu ve bekçisidir. Gılgamış ile Enkidu'nun ormanda ağaçları kesmesi, Humbaba'yı sinirlendirmiştir. Destanda, yüzünü korkunç maskeye dönüştürebilen yaratık Humbaba ile savaşmaya başlayan Gılgamış ve Enkidu'ya, güneş Tanrısı 'Şamaş'ın (Sümer mitolojisinde Utu'nun karşılığı) yardım ettiği belirtilmektedir. Humbaba, canını bağışlaması için Gılgamış'a ormandaki tüm ağaçları hizmetine vereceğini söyleyerek yalvarmaya başlamıştır. Fakat Enkidu'nun tavsiyesi üzerine Gılgamış, kılıcını çekerek canavarı öldürmüştür. Sümer mitolojisine göre, Tanrı Enlil'in yaşadığı Antik kent Nippur için bir sedir kapısı yapmak isteyen Gılgamış ve Enkidu, sedir ormanının en uzun ağaçlarını keserek şehirlerine doğru yola çıkarlar (<https://lebanonuntravelled.com/epic-of-gilgamesh-and-the-cedars-of-lebanon/> 17.10.2019).

Gılgamış destanında; Tanrı veya Tanrıça'ların insanlar ile konuşabilmeleri, tufan anlatısındaki tüm canlı ve bitki yaşamının bir gemiye sığabilmesi, ölümsüzlük, binlerce yıl yaşayan krallar, gökyüzünden gönderilen bir boğa gibi pek çok fantastik motif bulunmaktadır. Bunun yanında Torun (2009), Uruk gibi şehir mitolojilerinin, epik ve tarihsel kahramanlarla iç içe yaşamalarını sağlayan döneme 'Sümer Kahramanlık Çağı' adını vererek, özellikle Doğu kültürü açısından bu ilişkinin oldukça önemli olduğunu vurgulamıştır. Zira Doğu söylencelerinde bahsedilen birtakım şehirler, kutsal kitaplarda da adı geçen kadim uygarlıkları ve eski dünyayı sembolize etmeleri bakımından, toplumların belleklerinde her zaman önemli bir konumdadır. Nitekim mitoslara da konu olan ve gerçek olup olmadığı kesinleşmeyen mekanlar (*Gılgamış* destanında

bahsedilen Tilmun adası gibi), düş ile gerçeği harmanlayan anlatılarla Doğu'nun belleğini oluşturmaktadır.

Doğu açısından önem teşkil eden bir diğer kadim kent ise Bağdat'tır. Irak'ın başkenti olan şehrin tarihi, Doğu dünyasının tarihi ile eşdeğerdir. Zira uzun bir zaman İslam dünyasında medeniyet merkezi olarak varlığını sürdürmüş ve bu bakımdan dünyevi zenginliğin sembolü olmuştur. Bağdat'ın, Irak'ın en büyük kenti olması ve coğrafi olarak Mezopotamya'nın tam kalbinde yer alması göz önünde bulundurulursa; üzerinde gerçekleşen türlü yolculuklara ev sahipliği yapması ve bu bakımdan Doğu masallarına sıkça konu olması anlaşılacaktır. Bu doğrultuda, sekizinci yüzyıl civarlarında Orta Doğu'da ortaya çıkan ve yine ticari bir şehir olarak anlatılan Bağdat için, 'görmeli şehir' gibi tasvirlerin yer aldığı, Doğu edebiyatının fantastik kökenlerinden birini oluşturan, *Binbir Gece Masalları*'nı (Arapça: ألف ليلة و ليلة) irdelemek yerinde olacaktır. Fakat bunun öncesinde, ve Doğu'nun tüm coğrafyasını kendine mekan olarak alan ve fantastiğin kökenlerinde yer alan bir diğer tür olan masallardan bahsetmek gerekmektedir.

Masalları destandan ayıran en keskin mevzu, tamamen hayal ürünleri ile örülü olmasıdır. Zira destanlarda yer alan fantastik motiflerin yanı sıra bazı karakterlerin, tarihsel süreç içerisinde yaşamış gerçek kişiler olma ihtimalleri bulunmaktadır. Masal Arapça'da, 'öğretici hikaye' anlamına gelen 'maşal' ve 'mesel' kelimelerinden gelmektedir. Masalların çıkış noktasında mitolojik, tarihsel, toplumsal veya kültürel anlamda açıklanan pek çok görüş bulunmaktadır. Bunun yanında ülkeler, kültürler veya diller farklılaştıkça; masalların adları, kahramanları, mekanları veya gelenekleri de anlatım sırasında değişmektedir. Sözlü anlatıma dahil olan masallar, kabaca doğüstü, fantastik kişileri veya birtakım varlıkları içerebilen, yer ve zamanın belirsiz olduğu, hayal ürünü anonim anlatılardır. Anlatıcının bu bakımdan oldukça önem arz ettiği masalları, özellikle Doğu kültürü, daha çok telkin amaçlı kullanmıştır (Bilkan, 2001: 7). Bu anlamda; çocuklara yönelik bir eğitim aracı, dini veya tasavvufi bir telkin düşüncesinin oluşturulması, dil ve üslubu iyileştirme çabası gibi pek çok etki ve fonksiyonu bulunmaktadır.

*Binbir Gece Masalları* da; iki İran (Pers) kraliçesinin, Pers kralı Şehriyar'ı masal ile büyüleyerek –bir nevi telkin yolu ile- kötü gidişata son vermeleri,



masalın Doğu edebiyatındaki etkisini göstermektedir. Hikayeye göre, Hindistan ile Çin arasındaki bir adada hüküm süren Pers kralı Şehriyar, eşinin kendisini aldattığını öğrenmesi sonucu, vezirine her gece yeni bir kadın bulmasını emretmiş ve geceyi geçirdikten sonra kadınları idam ettirmeye başlamıştır. Vezirin kızı Şehrazat, bu duruma engel olabilmek için kardeşinin de yardımı ile kralı uzun süre oyalayabilecek heyecanlı masallar anlatmaya karar verir. Hikayenin sonunu merak eden Şehriyar, mecburen ertesi gece de masalın devam edebilmesi için, idamı ertelemek zorunda kalmaktadır (Güçlü, 2018: 11). Bin bir gece boyunca devam eden masalın sonunda kralın öfkesi dinmiştir.

*Binbir Gece Masalları*, günümüzde modern fantezi alanında yaygın olarak kullanılan sihirli halı, sihirli lamba veya cinler gibi bazı Arap veya İslam mitolojilerine ait unsurların temelini oluşturması bakımından önemlidir. Ayrıca bu motifleri barındıran öykülerdeki karakterler de, Batı açısından çokça uyarlaması yapılan filmlere konu olmuş ve kültürel simgeler haline gelmişlerdir. Bu anlamda modern fantezi motiflerinden, Yahudi veya Rus halk hikayelerini de etkilemiş olan uçan halı örnek gösterilebilir. *Binbir Gece Masalları*'nın birinde Hint kralının oğlu Hüseyin, Hindistan'ın bir kentinden, üzerinde bulunan insanları ulaştıkları yere anında götürebilme –uçurabilme- özelliğine sahip bir halı satın almıştır (<http://www.zadah.com/tag/magic-carpet-of-tangu/>, 17.10.2019). Yahudi efsanelerine göre ise, Tanah'da da bahsi geçen İsrail krallığının üçüncü kralı olan Süleyman'ın, sihirli bir halısı bulunmaktadır. Yahudi efsanesine göre sihirli halı; yeşil iplikten yapılmış, oldukça uzun ve geniş olmakla birlikte, Süleyman'ın emirleri doğrultusunda hareket etmektedir (<http://www.professorsolomon.com/graphics/kingsolomonflyingcarpet.pdf>, 17.10.2019). Daha önce bahsedilen Rus mitolojisi yaratığı Baba Yaga'nın da, Rus halk hikayelerinde anlatıldığı üzere, büyülü halıyı elde edebilme gücü bulunmaktadır. Hikayeye göre Baba Yaga, yine Rus halk hikayelerinde oldukça şanslı fakat aptal bir karakter olarak anlatılan Aptal İvan'a (Rusça adıyla: Иван-дурак), uçan halı veya farklı pek çok sihirli hediye alabilmektedir (<https://www.chelseacleaning.co.za/blog/the-fabulous-rise-of-the-magical-flying-carpet-fable/>, 17.10.2019).

Diğer bir fantastik motif olan cinler ise, bir tür görünmez varlık anlamına gelen Arapça 'cinn' kelimesinden gelmektedir. İslam mitolojisinde ateşten yaratılan

ve gözle görülemeyen varlıkları ifade eden cinler, pek çok şekillerde yorumlanarak modern veya antik din ve inanışlara etki etmişlerdir. Cinlere benzer varlıklara sahip olan inanışlar; Sümerlerde, rüzgar cinlerinin kralı Pazuzu, Antik Mezopotamya dinlerinde bazen iyi bazen kötü olabilen Udug (Akad dilinde: Utukku), Akad mitolojisinde vampir bir cin olan Rabisu, Yahudilerde mutlak kötülüğü temsil etmeyen Şedim cini gibi, çeşitli türlerde ve isimlerde ifade edilmektedir (Black vd., 1992: 147-179). *Binbir Gece Masalları* içerisinde ise; *Tüccar ve Cin*, *Alaaddin'in Sihirli Lambası*, *Balıkçı ile Cin* gibi hikayelerde yer alan bu varlıklar, böylelikle fatastik anlatılarla harmanlanarak, edebiyat alanına etki eden fantezi motiflerinden birini oluşturmaktadır.

Daha önce fantastik türü ile ilgili yaptığı çalışmalardan bahsedilen Fransız filozof ve tarihçi Todorov, fantastik unsurların ortaya çıkarılmasında yardımcı olacak türsel ayrımları, *Binbir Gece Masalları*'ndan örnekler vererek açıklamıştır. Bu doğrultuda *Binbir Gece Masalları*'nda, 'bahamut' (Arapça: بهموت) adı verilen Arap mitolojisine özgü dev balıklar, fili yutabilecek büyüklükte yılanlar gibi, Todorov'un 'hiperbolik olağanüstü' olarak tanımladığı fatastik motifler bulunmaktadır. Todorov, abartılı olağanüstü dediği bu fantastikliği, bizim dünyamızdakinden çok daha büyük boyutlu olan simgeleri kastederek açıklamıştır. Bunun yanında, 'egzotik olağanüstü' dediği türde ise fantastik boyut, anlatma biçimi ile ilişkilidir. Zira okunan masalları dinleyen kişinin, olayların geçtiği yerleri bilmediği varsayımından hareketle, olağanüstünden kuşku duymayacağı vurgulanmıştır. Todorov bu anlamda, *Binbir Gece Masalları* içerisinde bulunan *Denizci Sinbad'ın Hikayesi*'nde, ayaklarından biri ağaç göndesi kadar olan devasa bir kuşun varlığını bir hayvan bilimci gibi sorgulamayacak olan dinleyicileri örnek göstererek açıklamıştır. Todorov, uçan halı motifini ise, 'enstrümental olağanüstü' yani küçük gereçlerin, bahsi geçen tarihsel dönemlerde gerçekleştirilmesi mümkün olmayan, ancak teknik gelişmeler ile olanaklı hale getirilebilecek gelişmelerden biri olarak açıklamıştır. Bunun yanında *Ali Baba ve Kırk Haramiler Hikayesi*'ndeki gizli sözcükler ile açılan kapıları da örnek göstererek, insan becerisi ile icat edilebildiği ve bu bakımdan da, tam olarak olağanüstü olmadığını belirtmiştir (Todorov, 2017: 59-61).

*Binbir Gece Masalları*, Antik Pers İmparatorluğu'nda yaşayan Yahudilerin, Babil kralı 'Ahaşveroş'un yardımcısı olan 'Hâmân'ın, onları öldürme planlarından kurtulmaları anısına kutlanan 'Purim' bayramının dayandığı 'Ester Kitabı' ile temellendirilmektedir. Zira Şehriyar'ın kadınları öldürme planlarını masallar ile engelleyen Şehrazat anlatısı, benzer bir dini motif kaynaklıdır. Kitab-ı Mukaddes'in anlatısına göre Hâmân, Yehuda krallığının Babiller tarafından işgal edilmesinin ardından, Yahudilerin Babil'e sürülmeleri sırasında onları esaret altında tutan kişidir. Purim bayramında ise; Ester Kitabı halka açık bir şekilde okunur, şükran duaları edilir, hediyeler değiş tokuş edilir, bağışlar yapılır ve ziyafet verilir ([https://www.chabad.org/holidays/purim/article\\_cdo/aid/645309/jewish/What-Is-Purim.htm](https://www.chabad.org/holidays/purim/article_cdo/aid/645309/jewish/What-Is-Purim.htm), 17.10.2019). Ester Kitabı ise, Tanah'ın içinde bulunan bölümlerden biridir ve Purim'in, dolayısıyla *Binbir Gece Masalları*'nın kaynağını oluşturur. Anlatıya göre Ester (İbranice: אֶסְתֵּר), Pers kralı Ahasuerus'un Yahudi eşidir ve kralın iktidarı sırasında sarayda yaşanan birtakım oyunları çözerek, Yahudi soykırımını engellemiştir.

İran edebiyatının fantastik kökenlerinden birisi de, ilk insandan başlayan ve dördüncü büyük İran Hanedanı olan Sasani İmparatorluğu (224-651)'na kadar gelen süreçte, İranlılar ile Turanlıların yaşadığı olağanüstü mücadelelerin anlatıldığı *Şehname* (Farsça: شاهنامه) destanıdır. Fars şair Firdevsi (Farsça: فریدون ابرو القاسم میحک), yazmış olduğu eserde İranlılar ile Turanlıların, eski İran hükümdarları 'Tur' ve 'İr'in soyundan geldiklerini ve dolayısıyla kardeş halk olduklarını belirtmektedir. İran mitolojisine göre efsanevi kahraman Feridun'un; Selm, Tur ve İrec adında üç oğlu bulunmaktadır. Feridun bir ejderha kılığına girerek oğullarının cesaretlerini sınamış ve bunun sonucunda, ülkesini üç bölüme ayıracağını açıklamıştır. Ejderhaya tedbirli bir şekilde yaklaşan ve öldürmeyi başaran oğlu Tur'a, en iyi pay olan İran'ı vermiştir. Fakat bu olaydan sonra diğer iki kardeş, Tur'u öldürerek, topraklarını yağmalamışlardır. Bu hikayenin bir başka versiyonu ise, Selm ve Tur'un, İrec'i öldürmesidir (Ağarı, 2018: 239-242). Her iki durumda da bu İran efsanesi, *Şehname*'de betimlenen iki halkın düşmanlığının başladığı noktayı belirtmektedir.

*Şehname* destanında, İran mitolojisine ait pek çok fantastik figür, kahraman veya anlatı mevcuttur. İranlılar ve Turanlılar arasındaki mücadelede büyük kahramanlıklar gösteren, hatta bir ejderha ile savaştığı betimlenen mitolojik kahraman ‘Rüstem’, bu anlatılara örnek olarak gösterilebilir. Destanda yer alan diğer bir efsanevi karakter olan Turan kralı ‘Efrasiyab’ın (Farsça: افراسیاب), sihirli aldatma güçlerinin olduğu da belirtilmiştir (Guerber, 2018: 475-492). Öte yandan İran’ın kozmogonik mitine göre, ‘Pişdâdî’ (Farsça: انی‌شدادی‌پ) adı verilen sülale, İranlıların ilk hanedanlığını oluşturmaktadır. Bu hanenin ilk hükümdarı olan ‘Keyumars’ (Farsça: ومرتثی‌ک) ise, ilk insandır ve İran mitolojisine göre en yüksek ilah olan ‘Ahura Mazda’nın (Ohrmazd, Ahuramazda, Hourmazd, Hormazd veya Hürmüz) sıcaklığından doğmuştur. Pişdâdîler’in soyundan gelen bir diğer mitolojik figür olan ‘Cemşid’ (Arapça: دی‌جمش) ise, yedi yüzyıl boyunca hükümdarlık yapmış ve sonrasında mitolojide şeytani bir figür olarak tanımlanan ‘Dahhak’ (Farsça: ضحاک) tarafından tahttan indirilmiştir (Ağarı, 2018: 239-242). *Şehname*’de anlatılana göre Cemşid, insan olduğunu aklından çıkarıp Ahura Mazda’nın varlığını unuttunca, tüm güçlerini kaybetmiştir. *Şehname*’ye göre; İran mitolojisindeki gerçeğin, adaletin ve anlaşmanın Tanrısı olan ‘Mitra’ (Zentçe: Miθpa) tarafından Cemşid’in gücü her defasında yenilense de Dahhak, Şeytan’ın yardımları sonucunda İran’a hükmetme fırsatını yakalamıştır. İran mitolojisinde Ahura Mazda’nın tam tersini ifade eden ve Şeytan’ı simgeleyen ‘Angra Mainyu’ (eski Farsça’da: Drauga, Pehlevicede: Ahriman), kötülerin en kötüsü olarak anlatılmaktadır (<http://www.iranicaonline.org/articles/ahriman>, 17.10.2019).

İran efsanesine göre Pişdâdîler’in soyundan gelen Feridun’un annesi, oğlunu Dahhak’ın kötülüklerinden koruyabilmek adına onu ormana kaçırmıştır. Feridun, aslında Hindu mitolojisinde ‘Prithu’ (Sanskritçe: पृथु) adı verilen kahramanın dönüşmüş hali olan inek ile beslenerek büyümüştür. Prithu, yeryüzünde faydalı yiyecekler bulma umudu ile inek şekline bürünmektedir fakat diğer ilahi varlıklar onu yaklayınca, kendi sütünü dünyaya armağan etmiştir. Benzer şekilde Mısır mitolojisinde, yeraltı dünyasının hakimi Osiris’in ruhunu simgelediğine inanılan ve tapınılan ‘Apis’ (veya Hapı), öküz şeklinde tasvir edilmiştir. Destanda da bahsedildiği üzere Feridun, büyülü inek tarafından büyütüldükten sonra Dahhak ile mücadele vererek zafer kazanmıştır

(<https://www.bible-history.com/archaeology/egypt/apis-the-bull-god.html>, 17.10.2019).

Daha önce de belirtildiği gibi kök hikayeler, Doğu kültürlerinde Hindistan havzasından Uzak Doğu'ya ilerleyen kadim öyküler ile başlamıştır. Bu doğrultuda, oldukça köklü bir geçmişe sahip olan Hindistan bölgesinin ilk anlatıları, Doğu kültürünün kaynaklarından birini oluşturmaktadır. Hint edebiyatının *Ramayana* ve *Mahabharata* adlı destanları, bu bölgenin en çok bilinen klasik eserlerinden olmakla birlikte, Hint ve Budist mitolojilerini hem etkilemiş hem de onlardan etkilenmiştir. *Ramayana* (Sanskritçe: रामायण) destanı, Sanskritçe dilinde, sözcüklerin ritmik özelliklerinden faydalanan nazım ile yazılmış, yirmi dört bin beyitten oluşmaktadır. Destan kabaca, Hinduzim dinine göre Tanrı'nın bir şekli olan 'Vişnu'nun yedinci avatarı 'Rama'nın yaşadıklarından bahsetmektedir.

Vişnu, Hint inanişında 'trimurti' adı verilen ve Hristiyanlık dinindeki teslis inancına benzer olan üçlü ilah grubundan biridir (<https://www.hinduwebsite.com/Hinduism/hindutrinity.asp>, 17.10.2019). Hint mitolojisine göre Tanrı'ların yeryüzüne indiklerinde büründükleri şekillere avatar denmektedir ve koruyucu olarak tanımlanan Vişnu'nun en çok bilinen avatarlarından biri de; Güney Asya, Güneydoğu Asya ile Hint kültürlerinin mitolojilerinde sıkça rastlanan karakterlerden biri olan, Rama (veya Rāmachandra)'dır. *Ramayana*'da anlatılana göre Rama, antik Hint dönemlerinden biri olarak tanımlanan Vedik zamanındaki Videhas krallığının hükümdarı 'Janaka'nın kızı, 'Sita' ile evlenmiştir. Sita (Sanskritçe: Sītā), Hint inanişına göre Vişnu'nun ebedi aşkını temsil eden Tanrıça 'Lakşmi' (Sanskritçe: लक्ष्मी) nin bir avatarıdır. Hint inanişına göre Sita, eşlik erdemini ve sadık bir kadın modelini temsil etmektedir. Anlatıya göre Janaka, trimurti inanişındaki üç ilahtan birini temsil eden Tanrı 'Şiva' (Sanskritçe: शिव veya श्रीशिव) nin yayını çekmeyi başaracak savaşıyı, kızı ile evlendirmeye söz vermiştir.

Destanda Hindistan'ın Ayodhya şehrini yöneten ve Hint mitolojisinde aya bağlı Tanrı'lardan doğduklarına inanılan efsanevi kişilerin olduğu Lunar dynasty (Ay hanedanlığı) soyundan geldiği belirtilen 'Dasharatha' nın hikayesinin anlatıldığı

bölümde, pek çok fantastik motif bulunmaktadır. Anlatıya göre Dasharatha'nın hükümdarlığı, dokuz bin yıllık bir süreci kapsamıştır ve bereketli bir çağ olarak bilinmektedir. Fakat kral, hala erkek bir çocuk sahibi olamadığı için Tanrı'lara at adamaya karar vermiştir. Tanrı'lar krala Rama, Bhrata ve ikiz olan Lakshmana ile Satrugana adlı dört erkek çocuk bağışlarlar. O dönemde bir bilge olan 'Vishvmitra'nın isteği ile Rama ile Lakshmana, kötü ruhları öldürebilmek için bir yolculuğa çıkarlar. Bu sırada Janaka'nın çağrısı ile yayını kırmayı başaran Rama, Ayodhya'ya döndüğünde Dasharatha, tahta Rama'nın geçebileceğini söylemiştir. Fakat kralın üç eşinden biri, tahta Bhrata'nın çıkması gerektiğini söyleyerek Rama, Lakshmana ve Sita'yı sürgüne göndermiştir (Guerber, 2018: 495-512).

On dört yıl boyunca ormana sürgün edilen Rama, Lakshmana ve Sita, çeşitli 'Rakshasa'ları ve canavarları alt ederek yollarına devam etmişlerdir. Rakshasa'lar (Sanskritçe: राक्षस), Hint mitolojisinde insansı bir biçimde tasvir edilen şeytanlardır ve trimurti inanışındaki üçüncü Tanrı olan 'Brahma' (Sanskritçe: ब्रह्मा) nın nefesinden yaratılmışlardır (<https://www.britannica.com/topic/rakshasa>, 15.10.2019). Rakshasa'lar sıkça çirkin, vahşi ve vampir özellikleri gösteren doyumsuz yaratıklar olarak betimlenmektedir. Zira yaratılışları sırasında, Brahma'yı yemeye çalışmalarından dolayı, Vişnu tarafından yeryüzünde olmaları yasaklanmıştır. *Ramayana* ve *Mahabharata* destanlarında iyi veya kötü olabilen çok çeşitli formlarda betimlenmişlerdir.

Tarihçi Romesh Chunder Dutt'un aktardığına göre (<https://www.ancient-buddhist-texts.net/English-Texts/Ramayana/Ramayana.pdf>, 15.10.2019), destanda bir Rakshasa olan ve Seylan adasının (bugünkü Sri Lanka) kralı olan 'Ravana', bir şekilde Sita'yı kaçırmayı başarmıştır. Ravana, destanda anlatılana göre on başlı ve yirmi kollu bir yaratıktır ve şekil değiştirebilme özelliğine sahiptir. Aynı zamanda Ravana, *Ramayana* destanında 'vimāna' adı verilen uçan nesnelere (arabalar veya saraylar) birine sahiptir. Rama, Ravana'yı yenebilmek için 'vanara' adı verilen maymun ırkının kralı 'Sugriva' (Sanskritçe: सुग्रीव)dan yardım istemiştir. Kesin olarak ne oldukları açıklanmayan vanaraların; maymunlara özgü kürk, kuyruk veya sıçrama gibi özelliklerin

yanında tanrısal güçlerinin de olduğu betimlenmiştir. *Ramayana*'ya göre Brahma tarafından, Rama'nın Ravana'yı yenebilmesi için yaratıldıkları belirtilmiştir. Sugriva, Sita'yı kurtarabilmek adına bir başka vanara olan 'Hanuman'ı (Sanskritçe: हनुमत्) görevlendirmiştir. Tüm vanaralar, Seylan adasına ulaşabilmek için köprü inşa ederek, Rama'nın Sita'yı kurtarmasına yardım etmişlerdir.

*Ramayana*, dinsel inanışların ve mitolojilerin harmanlandığı bir destan olarak, özellikle Doğu kültürlerini etkilemiştir. Örneğin Budizm, dinsel inanış ve mitsel anlatılarında bu eserden çokça yararlanmışlardır. *Ramayana* destanı; maymunlardan oluşan ordu, uçan araba veya saraylar, Tanrı'ların yeryüzündeki görünüşleri, iblisler veya diğer canlıların anlatıldığı, Doğu kültürünün Hindistan havzasında meydana gelen fantastik köklerinden birini oluşturmaktadır. Bir diğeri ise *Mahabharata* (Sanskritçe: महाभारतम्) destanıdır. *Ramayana*'dan farklı olarak *Mahabharata*, iki yüz yirmi bin dizenin nesir şeklinde yazılması ile oluşturulmuştur. Destan, her biri büyük bir cilt olan on sekiz bölüme ayrılan ve Hint mitolojisinden, kültüründen, felsefesinden veya efsanelerinden bahseden bir derlemeye benzerdir. İlk bölümlerde, Vişnu inancının henüz hakim olmadığı zamanlarda, halkın benimsediği Tanrı'lardan bahsedilmektedir. Bu Tanrı'lar aslında, Hindistan'ın Demir Çağı zamanına denk gelen (M.Ö 1500-200), 'Erken Vedic (Hindistan) dönemi' olarak da adlandırılan tarihsel dönem içerisindeki dini inanışları kapsamaktadır. Sonrasında destan, Hindistan'da Vişnu (Vişnaizm) mezhebinin etkili olması ile, bu inanca sahip dini kişilerce tekrar düzenlenmiştir.

*Mahabharata* destanı kabaca, ata ve kurucu olarak tanımlanan 'Bharata' (Sanskritçe: भरत ) ile anlamlandırılan 'Büyük Bharata Savaşı'nı anlatmaktadır. Destan, Antik Çağ'da Hindistan'da kral olan 'Vichitravirya' (Sanskritçe: विचित्रवीर्य) nın ölümünden sonra, en büyük oğlu 'Dhritarashtra' ( Sanskritçe : धृतराष्ट्र) nın kör olması nedeni ile, tahta küçük oğlu 'Pandu' (Sanskritçe : पाण्डु) nun geçmesi ile başlamaktadır (Guerber, 2018: 513-529). Dhritarashtra' nın yüz oğlu ve bir kızı; Pandu'nun ise, Pandu'nun

soyundan gelen anlamında ‘Pandava’ denilen, beş çocuğu bulunmaktadır. Destanda, her iki kralın çocuklarını da kapsayan ‘Kaurava’ (Sanskritçe: कौरव) tanımı, aslında farklı anlamlarda kullanılmıştır. Bu doğrultuda; Hindistan tarihinde Demir Çağı’na denk gelen zamanda, kuzeydeki Hint halklarını kapsayan Kuru krallığının efsanevi hükümdarı olan ‘Kuru’ (Sanskritçe: कुरु), her iki ailenin de atası olarak görülmektedir. Fakat *Mahabharata* destanında, bu geniş tanımlamanın yanında Kuru’nun yaşça büyük olan oğlu ‘Dhritarashtra’ ve dolayısıyla onun çocuklarını kasteden farklı bir anlam da bulunmaktadır.

Dönemin başkenti Hastinapura’nın (Hintçe: हस्तिनापुर) kralı olan Pandu, *Mahabharata* destanında anlatıldığı üzere, bir gün ormanda avlanırken cinsel ilişki içinde olan iki geyik görmüş ve onlara ok atarak yaralamıştır. Fakat vurduğu geyiklerden biri, Hinduizm’de ‘Richi’ (Sanskritçe : ऋषि) olarak tanımlanan, yüce bilgiye ulaşmış, aydınlanmış ‘Kindama’dır. Ormanlarda yaşayan ve oldukça utangaç biri olarak tasvir edilen Kindama, cinsel arzularını tatmin edebilmek için kendini bir geyik biçime sokmuştur. Kral tarafından diğer geyiklerle karıştırılan ve vurulan Kindama, herhangi bir kadınla ilişkiye girerse öleceğini söyleyerek, Pandu’yu lanetlemiştir. Bu lanetin ardından Pandu, tahttan vazgeçip bir keşiş olmaya karar vermiştir ([https://de.wikipedia.org/wiki/Pandu\\_\(Mythologie\)#cite\\_note-6](https://de.wikipedia.org/wiki/Pandu_(Mythologie)#cite_note-6), 15.10. 2019).

Hastinapura’nın yeni kralı Dhritarashtra olduktan uzun bir süre sonra Pandu, ikinci eşi ile ilişkiye girince ölmüştür. Babaların ölümünün ardından Pandava kardeşler krallığı terk etmişler, fakat bir süre sonra geri dönmüşlerdir. Pandava ile Kaurava ailelerinin en büyük çocukları olan ‘Yudhishtira’ (Sanskritçe : युधिष्ठिर) ile ‘Duryodhana’ (Sanskritçe : दुर्योधन) bir zar oyununda tartışarak ‘Kurukshehra’ olarak da tanımlanan savaşın başlamasına sebep olmuşlardır. Oyunda yenilen Pandava kardeşler, on iki yıl boyunca ormana sürgün edilse de, savaş sonunda tüm Kaurava ailesini yok etmişlerdir. Destanın sonunda Pandava’lar, ‘Draupadi’ (tüm Pandava kardeşlerin evlendiği prenses) ve bir köpek ile, eski Hindistan inancında yer alan cennetin kralı olan ‘Indra’ (Sanskritçe : इन्द्र) nın cennetine doğru yola çıkmışlardır. Sonradan aralarına



katılan köpek ise, aslında Hinduzim inanişında adalet Tanrısı olan ‘Dharma’ nın Őekil deęiřtirmiř halidir.

Dharma (Sanskritçe : धर्म) aslında, Doęu kùltùrlerinde pek çok anlamı ifade eden bir kavramdır. Özellikle Doęu inaniřlarında (Hinduizm, Budizm, Jainizm, Sihizm gibi); hakikat, erdem, ahlak, dùrùstlùk kavramları ile iliřkilendirilen ve tùm insanların hem evrensel hem de toplumsal bir yasa gibi yerine getirmekle yùkùmlù oldukları bilgelik òęretileridir (Aditi Patra, 15.10.2019). Dharma evrenin dùzenini, yine söz konusu Doęu inançlarında etkili olmuř ‘Karma’ ve ‘Samsara’ adlı kozmik doęa yasaları ile aıklamıřtır. Sanskritçe ‘yapmak, eylemek’ anlamlarına gelen ‘kri’ sòzcùęünden tùretilen Karma, Samsara ile baęlantılı olarak yeniden doęuř dòngùsùnù, yani Reenkarnasyon’u aıklamaya alıřmaktadır. Reenkarnasyon, kısaca ruhun sùrekli yeni bir bedende doęduęuna dair pek çok kùltürde karřılıęı olan bir inaniřtir.

Karma inaniřına gòre, kiřinin fiziksel ya da zihinsel her tùrlù eyleminin sonucu, mevcut yařamında ya da sonraki yařamında onu etkileyecektir. Bu bakımdan, kiřinin kendi kendini deęerlendirdięi bir sùrete olduęuna, dolayısıyla ilahi bir gùcùn hùkùm verme gibi bir durumunun olmadıęına inanılmaktadır. Samsara ise, òlùmùn gerekleřtięi anda kiřinin Karma hesabının, yeniden doęuřu sırasındaki hayatına aktarılacaęını vurgulamaktadır. Hint inaniřlarında ortak olarak Samsara kavramı; yařamı, òlùmù ve yeniden doęuřu, tùm varlıkların yařayacaęı bir dòngù Őeklinde aıklamaktadır (Akhavan, 2015: 11-18). Bu dòngùden nasıl ıkılacaęına dair Budizm, kozmik gùler iinde yok olma, anlamına gelen ‘Bodhi’ (Sanskritçe: बोधि) kavramını ortaya ıkarmıřtır.

Aydınlanma anlamına gelen Bodhi inaniřına gòre kiři, artık dòngùye baęlı olmayacak Őekilde arınmıřtır, sonsuz bilgiiyi elde etmiřtir ve ‘Nirvana’ya (Sanskritçe: निर्वाण) yani tùm acılarının ve ıstıraplarının sòndùęù, yok olduęu ana ulařmıřtır. Hinduizm’de ise, kurtuluř anlamına gelen ‘Mokřa’ (Sanskritçe: विमुक्ति) kavramına gòre, kiřinin tùm Reenkarnasyon sùrelerini bařarı ile yerine getirmesi dolayısıyla, artık bu dòngùde yer almasına gerek kalmadıęına inanılmaktadır.

*Mahabharata* destanında; Tanrı'ların yeryüzündeki görünüşleri, Tanrı veya Tanrıça ailelerden doğan yarı Tanrı çocuklar, Rakshasa'lar, konuşabilen hayvanlar, doğaüstü ırklar veya çeşitli fantastik varlıklar bulunmaktadır. Bu anlamda özellikle Pandava ile Kaurava ailelerinin çocukları, çeşitli fantastik maceralarda merkeze alınmıştır. Örneğin bir Rakshasa olan 'Jatasura' (Sanskritçe: जटसुर), kendini 'Brahmin' yani rahip kılığına sokarak, Pandava'ların güvenini sağlayıp silahlarını ele geçirmeyi amaçlamıştır. Fakat yüz file eşit fiziksel gücü olduğu tasvir edilen Pandu'nun oğlu 'Bhima' (Sanskritçe : भीम ) tarafından öldürülmüştür (Banerjee, 2015: 147-152). Bunun yanında 'Khandava ormanı' (Sanskritçe : खाण्डववन), krallıktan sürülen Pandava kardeşlerin, kendilerine ait bir başkent inşa etmek için temizlemeye çalıştıkları antik bir bölgedir. 'Naga' adı verilen yarı insan, yarı yılan olarak tasvir edilen doğaüstü ırkın yaşadığı belirtilen bu ormanı, Vişnu'nun sekizinci avatari 'Krishna' ve Pandava kardeşlerden 'Arjuna' (Sanskritçe: अर्जुन) yakarak temizlemişlerdir. Destanda, ormanı koruyan Tanrı Indra'nın, Arjuna'ya zarar verdiği, fakat Arjuna'nın tüm Tanrı'ları, Şeytan'ı ve Hinduizm'de 'Gandharva' adı verilen ruhları yendiği anlatılmaktadır. Öte yandan başka bir doğaüstü ırk olan 'Kinnara'ların, Naga'lara benzer bir kabile olarak yaşadıkları ve yarı insan yarı at biçiminde oldukları da tasvir edilmektedir (Sinha, 2014: 79-105).

Gelinen noktada fantastik anlatının; dünyanın ilk uygarlık bölgeleri olan Mezopotamya'yı içine alan Orta Doğu'dan, Antik Yakın Doğu'da ortaya çıkan kadim halk İbraniler'e kadar dayanan ve sonrasında Güney Asya'ya kadar yayılan coğrafi bir çeşitlilik içinde ortaya çıktığını ve geliştiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Asya kültürünün daha da doğusuna gidildiğinde, edebiyat anlatılarının fantastik alanında bir başka çeşitliliği gündeme getirdiği Uzak Doğu karşımıza çıkmaktadır. Zira bu bölgelerde, Batı'da çoğunlukla destanlarla var olan edebi fantastik tür yerine; epik adı verilen ve çoğunlukla mitoloji, efsane ve kültürel birtakım inanışları içinde barındıran şiirler gündeme gelmektedir. Çalışmanın konusu gereği, bu geniş coğrafya içerisinde daha çok Japonya'nın fantastik anlatı kökenleri incelenecektir.

Antik Japonya'ya dair bilinen en eski kaynaklardan olan *Kojiki* ve *Nihonji* eserleri, çalışmanın ileriki bölümlerinde daha detaylı incelenecektir. Fakat gelinen noktada şunu bilmek yeterli olacaktır ki bu eserler Japonya'da, evrenin ve insanların yaratılışlarını, inanışlarını ve kültürlerinin doğuşunu, kısacası tüm ilahi güçleri tanımlayan fantastik anlatının başlangıcını oluşturmaktadır. Bunun yanında 'monogatari' adı verilen edebi form; sözlü gelenekle ilişkili olarak nesir türünde yazılan masalları kapsayan, çoğunlukla da kurgusal bir hikayeden bahseden bir tür olarak, Japon edebiyatının başlangıcında sıklıkla kullanılmıştır.

Bunlardan biri onuncu yüzyıl civarlarında yazılan, *Bambu Kesicisinin Hikayesi* ya da *Prenses Kaguya'nın Hikayesi* olarak Türkçe'ye çevrilen bir Japon monogatarisidir. Rōmajisi *Taketori Monogatari* ile *Kaguya-hime no Monogatari* olan bu masal, aynı zamanda Çin miti ile benzeşen fantastik bir anlatıya sahiptir. Masal kabaca, daha önce bahsedilen Ay hanedanlığının, uzayda çıkan bir savaş sonucu can güvenliğini sağlamak amacı ile prenses Kaguya'yı dünyaya göndermesi ve sonrasında yaşanan gelişmeleri anlatmaktadır. Prenses, parmak büyüklüğünde bir bebek olarak tasvir edilmiştir ve Japonya'ya, bir bambu ağacı gövdesi içerisinde gelmiştir. Prensesi bulan bambu kesicisi ise, eşi ile birlikte onu büyümeye karar vermiştir. Bambucu, prensesi koruyan ağacı her kestiğinde altınlar bulmuş ve ailesini refah içinde yaşatmıştır. Kaguya'nın büyüyerek herkesten farklı, büyüleyici bir güzelliğe büründüğü tasvir edilmiştir. Fakat prenses, Ay hanedanlığından geldiğini ve geri döneceğini hatırlamıştır. Nitekim savaş sonunda Ay hanedanlığı, prenseslerini bu dünyadan almıştır ([https://www.academia.edu/31140696/Common\\_Motifs\\_and\\_Story\\_lines\\_between\\_Japanese\\_Folktales\\_and\\_Modern\\_Manga\\_and\\_Anime](https://www.academia.edu/31140696/Common_Motifs_and_Story_lines_between_Japanese_Folktales_and_Modern_Manga_and_Anime), 11.10.2019).

Masalda oldukça güzel olarak betimlenen prenses, pek çok prensten hatta imparatorundan dahi, evlilik teklifi almıştır. Fakat Kaguya, söyleyeceği eşyaları almayı başaracak olan kişinin teklifini kabul edeceğini söylemiştir (<https://folkrealmstudies.weebly.com/japanese-folktales-the-bamboo-cutter-and-the-moon-child.html> 15.10.2019). Monogatarinin bu kısmı, pek çok fantastik motif barındırmaktadır. Çin mitolojisinde 'Penglai', Japon mitolojisinde 'Horai' olarak bilinen efsanevi ülke, bu unsurlardan birini oluşturmaktadır. Zira Çin mitolojisine göre bu ülkede ölümsüzlerin yaşadığı, ağaçların mücevher ürettiği,

her türlü hastalığı iyileştiren büyümlü meyvelerin olduđu belirtilmektedir (<http://www.ancientpages.com/2018/02/20/legendary-mount-penglai-eight-immortals-reside/>, 15.10.2019). Prenses ise, onunla evlenmek isteyen prenslerden birinden, bu ülkeye giderek büyümlü ağaçların ürettiđi bir mücevher dalını getirmesini istemiştir. Öte yandan diđer prenslerden ise, Çin'in efsanevi ateş faresi yaratıđını ve ejderhanın boynunu getirmesini istemiştir. Bunların yanında prenses Kaguya masalında; Ay hanedanlıđının kullandıđı, daire formlu uçan araçlar, ölümsüzlük iksiri, doğaüstü büyüme hızı, olađanüstü derecede küçük boyutlu insan tasviri gibi pek çok fantastik anlatı bulunmaktadır.

Kaguya'nın öyküsü, Japonya'nın inançlarına ve kültürel belleđine etki eden Dođu ülkelerinden biri olan Çin'in, *Chang'e* (Çince: 嫦娥) efsanesi ile benzeşmektedir. Çin mitolojisinde, bir Ay Tanrıçası olan Chang'e öyküsünün pek çok farklı versiyonu bulunmaktadır. Yazar Lihui Yang'ın aktardıđı öyküye göre ([https://en.wikipedia.org/wiki/Chang%27e#cite\\_ref-yn5-233\\_2-4](https://en.wikipedia.org/wiki/Chang%27e#cite_ref-yn5-233_2-4), 13.10.2019), çok eski zamanlarda Çin'de on tane güneş birden göđe yükselerek dünyayı kavurmaya başlamışlardır. Okçu olarak tasvir edilen 'Hou Yi' (Çince: 后羿) ise, güneşlerden dokuz tanesini vurarak ölümsüzlük iksiri ile ödüllendirilmiştir. Hou Yi, eşi Chang'e ile birlikte ölümsüz olmak istediđi için, tek başına içmeden avlanmaya çıkmıştır. Çin mitolojisinde Hou Yi'nin çırađı olarak betimlenen 'Feng Meng'(Çince: 逢蒙) ise, eve girip iksiri almaya çalışırken Chang'e, onu engellemek için içmek zorunda kalmıştır. Daha sonra göđe doğru uçmaya başlayan Chang'e, Ay'ı konum olarak seçerek oraya doğru yola çıkmıştır (<https://www.ancient.eu/article/894/most-popular-gods--goddesses-of-ancient-china/>, 10.10.2019). Hou Yi ise, giden eşinin ardından sevdiđi yiyecekleri ona sunarak fedakarlıđını göstermiştir.

Efsanenin başka bir versiyonunda ise Hou Yi ile Chang'e zaten ölümsüzdür ve gökyüzü krallıđında yaşamaktadırlar. Hou Yi'yi kıskanan diđer ölümsüz Tanrı'lar, onun üstünde iftira atıp ceza olarak dünyaya göndermişlerdir. Dünyada avlanmak durumunda kalan Hou Yi, daha sonra başarılı bir okçu olmuştur. Bu efsaneye göre, üç ayaklı kuş formuna sahip olarak tasvir edilen on tane güneşin, Dođu denizlerinde yer alan bir dut ağacında oturdukları betimlenmektedir. Çin mitolojisinde, güneşlerin ilahı olarak tanımlanan 'Xihe' (Çince: 羲和), her gün güneşlerden birini zorlayarak Dünya'nın etrafında

döndürmektedir. Bir gün, güneşlerin hepsi birden dönerek Dünya'yı yakmışlardır. Efsanevi Çin hükümdarı 'Yao' ise, Hau Yi'den dokuz güneşi vurmasını emretmiştir (<https://www.floristry-ml.com/fieldnotes/sun-god> 11.10.2019). Hükümdar, başarıyla görevini tamamlayan Hau Yi'ye ölümsüzlük hapi vermiş, fakat hemen yutmamasını söylemiştir. Hau Yi'nin eşi Chang'e ise, hapi Hau Yi'nin sakladığı yerde bularak yutmuş ve bir anda uçmaya başlamıştır. Hau Yi eve döndüğünde her şeyi görmüş, Chang'e ise pencereden uçarak kaçmıştır. Chang'e, böylece Ay'a ulaşmış fakat tekrar dünyaya geri dönebilmek için yaban tavşanına ot toplatarak yeni bir hap yapmaya çabalamıştır. Chang'e'nin Ay'daki evine karşılık Hau Yi ise kendine güneşte bir saray yapmıştır. Mitolojiye göre bu iki ev, daha sonra detaylı bir şekilde açıklanacak olan 'Yin' ve 'Yang' öğretilerini temsil etmektedir. Bir başka kaynağa göre ise ölümsüz olan Hau Yi, gökyüzünün hükümdarı Tanrı'nın çocukları olan güneşleri vurunca, eşi Chang'e ile birlikte dünyada yaşama cezasına çarptırılmışlardır. Tanrısallıklarını kaybedince üzülen çift, ölümsüzlük hapi bulmak için 'Batı'nın Anne Kraliçesi' ile anlaşır. Fakat Chang'e, hapın yarısının ölümsüzlük için yeterli olacağını söyleyen kraliçeyi dinlemeyerek hepsini yutar ve uçmaya başlar.

Bunlara benzer veya çok daha farklı çeşitli versiyonları bulunan hikayede genel olarak; ölümsüzlük iksiri veya hapi, okçu, hükümdar ve gökyüzü –Ay- krallığı motifleri belirgindir. Böylelikle; Ay hanedanlığına benzer gökyüzü krallığı, Tanrısallık veya prenseslik gibi insandan farklı özelliklere sahip sınıfsal ayırım, Ay ve dünya arasında yapılan yolculuk gibi unsurlar, Kaguya masalı ile *Chang'e* mitinin benzeştiği noktaları oluşturmaktadır. Bunun yanında, *Chang'e* mitinde yer alan yaban tavşanı, efsaneye göre Tanrı'lar için ilaç bulabilmektedir ve hala daha ölümsüzlük hapi için ot toplamaya devam etmektedir. Çinliler, Ay takvimine göre tarih değişiklik göstermekle birlikte, her yıl Ay festivali kutlamaları yapmaktadırlar. Geleneksel bir hasat festivali olan bu günde; Ay keki yenir, bazı genç kadın ve erkekler eş bulabilmek için danslar eder, dilek fenerleri uçurulur (<https://confuciomag.com/festival-luna-mitos-leyendas> 10.10.2019). Ay tavşanı ise, bu festivalin ikonik figürü olarak gelenekselleşmiştir. Efsaneye göre; Hau Yi, yılın bir gününde Chang'e'yi

gökyüzünde ziyaret eder ve festival gününe denk gelen bu gecede dolunay en güzel haliyle belirlemektedir.

Gelinen noktada Japon fantastik anlatılarının, onuncu yüzyıl civarında monogatari türünde verilen bir örnek ile, Batı'daki destan tanımlamasının karşılığını ifade ettiği anlaşılmaktadır. Fakat Japon tarihinde, bunun daha da öncesinde var olan söylencelerden biri, sekizinci yüzyıl civarlarında ortaya çıkan *Urashimako* (ya da *Urashima no ko*, *Ura no Shimako*) masalıdır. Efsane, Antik Japon tarihinin en eski ikinci metni olarak kabul edilen *Nihonji*'ye kadar uzanan bir kaynağa sahiptir. Bunun yanında *Urashimako* masalı; Japonya'nın en eski şiir koleksiyonu olarak kabul edilen *Man'yōshū* (Japonca: 万葉集) ve yine Nara döneminde (710-794) hükümetin emri ile toplanan *Fudoki* kayıtları içinde de anlatılmaktadır. Efsanenin tıpkı *Chang'e* mitinde olduğu gibi pek çok versiyonu bulunmaktadır.

'Urashima Tarō' (浦島太郎) isimli balıkçı, bir gün sahilde balık tutmaya gittiğinde bazı çocukların, bir kaplumbağa ile uğraştıklarını görmüştür. Taro, çocuklara para vererek kaplumbağayı denize bırakmıştır. Birkaç gün sonra kaplumbağa, Taro'yu denizaltı sarayına sırtında götürmüştür. Bu sarayda bir prenses, kaplumbağayı kurtardığı için Taro'ya teşekkür etmiştir. Alexander Otto'nun aktardığına göre (<https://archive.org/stream/mythologicaljapa00otto#page/28/mode/1up> 16.10.2019), uzun bir zaman sonra Taro, evine dönmek için prensese veda etmiştir. Prenses ise, Taro'ya gizemli bir kutu vermiş ve açmaması gerektiğini söylemiştir. Taro eve döndüğünde hiçbir şey bıraktığı gibi kalmamıştır. Bunun ardından Taro, prensesin sözünü dinlemeyerek kutuyu açmıştır. Kutudan çıkan beyaz bir duman, onu yaşlı bir adama dönüştürmüştür.

Pek çok versiyonu bulunan hikayede genel olarak; kaplumbağa, denizaltı sarayı, prenses ve gizemli kutu motifleri bulunmaktadır. Denizaltı sarayı ile, Japon mitolojisinde okyanusun gücünü temsil eden ve şekil değiştirebilen deniz ejderha Tanrısı 'Ryujin'in (Japonca: 龍神) kırmızı, beyaz veya katı kristalden yapıldığı söylenen, deniz krallığı sarayı 'Ryūgū-jō' (Japonca: 竜宮城) kastedilmektedir. Yine mitolojiye göre; bu sarayda geçirilen bir gün, yeryüzünde yüzyıla denk gelmektedir ve Taro burada üç gün kalmıştır. Bu

sarayın prensesi ‘Oto-hime’ (Japonca : 姫姫) ise, Taro’ya Türkçe karşılığı mücevher kutusu olan büyü ‘tamatebako’yu (玉手箱) vermiştir (Holmes, Victoria University of Wellington, 2014: 62-104).

Nara dönemi kayıtlarına geçen *Man'yōshū* şiir koleksiyonundan biraz daha sonra, Heian dönemi (794-1192) civarlarında ise, *Konjaku Monogatari* (Japonca: 天竺受売命) adlı Japon masalları derlemesi karşımıza çıkmaktadır. Zira fantastik anlatının devamında, insan ile doğaüstü motiflerin karşılaştığı Çin, Hindistan ve Japon halk hikayelerini bir araya getiren bu kitap, önemli bir konumdur. Nitekim monogatariler hakkında yapılan çalışmalarda, temel olarak incelenecek edebi eserlerden birini oluşturmaktadır. Hindistan ve Çin’in, Japonya’ya etki eden birtakım inanışları, kültürleri veya gelenekleri, çalışmanın ileriki bölümlerinde açıklanacaktır. Fakat gelinen noktada şunu bilmek yeterli olacaktır ki, Heian döneminde bir araya getirilen *Konjaku Monogatari*, o dönemlerde Japonya’da etkili olmuş Budist öğeleri, Çin öğretilerini veya inanışlarını barındırmaktadır. Bunun yanında kitapta, Japon mitolojisinde ‘Yōkai’ (Japonca: 妖怪) adı verilen doğaüstü canavarlar, iblisler veya ruhların birer türleri olan ‘Oni’ ler (Japonca: 鬼) ve ‘Tengu’ lar (Japonca : 天狗) ile insanlar arasındaki fantastik mücadeleler anlatılmaktadır. Oni’ler çok çeşitli görünümle tasvir edilmekle birlikte genellikle; kafalarında bir veya daha fazla boynuzlu, keskin pençeli ve hantal görünümlü olarak betimlenmektedirler. Tengu’lar ise; genellikle alışılmadık büyüklükte bir burna sahip, devasa boyutlarda bir kuş görünümüne sahip, rahip şeklinde tasvir edilmişlerdir (<https://www.tofugu.com/japan/tengu/> 16.10.2019). *Konjaku Monogatari* hikayelerinde, Japon toplumunda yaygın olarak görülen savaşçılar, keşişler, çiftçiler, tüccarlar gibi tipik karakterler, bu doğaüstü canavarlarla mücadele etmekte veya yardımlaşmaktadır.

Heian dönemi sonrasında, Kamakura dönemi (1192-1338) içerisinde, monogatarilerin yanı sıra, fantastik hikayelerin mevcut olduğu *setsuwa* (Çince: 說話) adlı, Doğu Asya edebi türü yaygınlaşmıştır. Bu tür genellikle; sade, ortalama uzunlukta, eylem yolu ile yapılan karakter tasvirine yer veren, sözlü anlatının doğrudan yazıya aktarılmış hali olarak açıklanmaktadır. *Setsuwa* kendi içinde Budist ve genel olmak üzere iki türe ayrılmaktadır. Budist setsuwalara,

Hint inanışlarından karmaya ve onun yarattığı birtakım mucizelere yer veren temalar ile, fantastik anlatıyı devam ettirmektedirler. *Konjaku Monogatari*shū derlemesi, Budist setsuwalara bir örnek olarak Heian döneminde yazılmıştır. Setsuwalı, on dördüncü yüzyıla kadar etkili olmuş bir edebi tür olarak Japon edebiyatında yerini almıştır (Shirane, 2016).

Muromachi dönemine (1338-1573) geldiğinde ise *otogi-zōshi* (御伽草子) adlı Japon nesir öyküleri karşımıza çıkmaktadır. Budist alimler tarafından belli alt türlere ayrılan bu tür, kısa öykülerden oluşan pek çok hikayeyi kapsamaktadır. Bu alt türlerden biri, peri masallarını, efsane veya mitolojilerini içine alan Japon halk hikayeleridir (Yumiko, 2008: 171-182.). Son olarak Japonya, Meiji dönemine (1868-1912) geldiğinde Batı dillerinde ‘fantasy’ olan kelimeyi kendi dilinde ‘genso’ olarak tanımlamıştır (Steinmetz, 2006). Türkçe karşılığı, hayalet öyküsü olarak çevrilebilen genso, Japonya’da giderek çoğalmaya devam etmiştir.

Türkçe karşılığı ile ‘Yüz İblisin Gece Geçidi’ olan ve Japon kültüründe, ‘Hyakki Yagyō’ veya ‘Hyakki Yakō’ (Japonca: 百鬼夜行) adı verilen, her yılın bir yaz gecesinde yapılan, doğaüstü bir inanış töreni bulunmaktadır. Zira genel olarak Yōkai adı verilen canavarların çok çeşitli türlerinin, bu gecede sokaklardan geçtiklerine inanılmaktadır (Nicolae, 2015: 9-27.). İnanışa göre bu töreni gören insanlar ya ölmekte, ya da ruhları Yōkai’ler tarafından ele geçirilmektedir. Törenin olacağı gece insanlar evlerinden çıkmayarak, Yōkai’lerden korunmak adına yazılan büyü metinleri tekrar tekrar okumaktadırlar. Böylelikle Japonya’nın fantastik varlıkları, insanların gündelik yaşamları ile iç içe geçmiş bir geçit ile anlamlandırılmaktadır.

Gelinen noktada, Batı fantastik anlatısına benzer olarak Doğu kültürlerinde de, dilden dile değişen kelimesi ile canavarların, yaratıkların, mitolojik Tanrı-Tanrıça’ların veya her türlü doğaüstü varlıkların, edebiyatın fantastik kökenlerinde var olduğu görülmektedir. Doğu dillerinde canavarların Farsça kökeni olan ‘cānvar’ (جانور), Türkçe çevirisi ile ‘canlı yaratık’ anlamına gelmektedir. Fakat dünyanın farklı coğrafyalarında çeşitli isimlerle ve özelliklerle anılmakta olan bu tür varlıklar; insanların geçmişten beri gelen inanışlarının alt metinlerindeki her türlü duyguyu, edebiyatın köklerinde yer



alan fantastik anlatıların kahramanlarını veya kültürel temsil ve inanışlarını oluşturmaktadırlar.

## 2.2 Sinema Ve Fantastik İlişkisi

İnsanlığın gelişim sürecinde sorguladığı birtakım mevzuların cevaplanmasında yol gösterici olarak görülen fantastiğin, ilkel zamanlardaki kabilelerin sözlü anlatılarına kadar dayanan bir geçmişe sahip olduğu bilinmektedir. Zira kültürlerin ortaya çıkmasıyla şekillenen toplumların farklılaşan yapıları, içinde yaşadıkları dünyaya, evrene, veya kendilerine yönelik olarak cevap aradıkları sorularda bir değişiklik yaratmamıştır.

Fantastik hikayeciliğin, yazılı ilk Sümer destanı *Gılgamış*'ta ve öncesindeki sözlü anlatılara dayanmasından itibaren, sonrasında gelişen roman, öykü, şiir veya masalların, fantastiği içeren mit veya efsanelerle aktarıldığı da görülmektedir. Bu fantastik mitler, ilkel insanların yaşamlarında önem taşıyan meselelerle alakalı olarak –doğum, evlilik, ölüm gibi- yapılan ritüellerde anlatılarak, gelecek nesillere aktarılmıştır. Dolayısıyla ilk sözlü veya yazılı anlatılardaki fantastik unsurların; mağara resimleri, çömlekler, mezarlar, parşömenler gibi birtakım kalıntılarda rastlanıldığı belirtilmektedir.

Fantastiğin veya fantastik sinemanın tanımlanması ile alakalı çeşitli görüşler bulunmaktadır ve ayrıca pek çok eleştirmen fantastiği çeşitli türlere, mekanlara veya birtakım kriterlere göre ayırmaktadır. Eleştirmen Vivian Sobchack fantastiğin, cazip ve imkansız olan bireysel arzuların somut ve nesnel biçimde gerçekleşmesini mümkün kılan bir olgu olduğunu belirtmiştir (Furby vd., 2014: 44). Todorov ise fantastiğin, belirsizliğin sürdüğü zamanı kapsadığını belirtmiştir. Zira ona göre bu tereddüt, gerçek dünya ile fantastik dünya arasında doğmaktadır. Bu noktada Todorov, olayın gerçek mi, yoksa insanlığın hayal ürünü mü olduğunu, hatta insanların da birer kurban mı olduğunun belirlenmesi gerektiğini vurgulamıştır (Todorov, 2017). Cevapları kesinleştirildikten sonra ise, hayali olduğuna karar verilen hikayelere tekinsiz; gerçek olan hikayelere ise olağanüstü demektir. Böylelikle fantastiği tanımladığı tereddüt alanı, tam da bu noktada ortaya çıkmaktadır, zira bahsedilen iki dünyayı seçme konusunda kararsız kalındığında, fantastiğin bölgesi gündeme gelmektedir. Fantezi kurgu yazarı Brian Attebery ise

fantastiği, gerçek dünyaya göre imkansız olan bir hikayeyi anlatan, ikincil bir yer olarak tanımlamış ve bu hikayenin, öteki dünya terimleri ile açıklanabildiği için, aslında kendi içinde tutarlı bir yapıda olduğunu belirtmiştir (Lehtonen, 2014: 38-41).

Fantastik kurgu eserleri ile tanınan bir başka İngiliz yazar John Ronald Reuel Tolkien ise, fantastiğin üç armağanı olduğunu belirtmiş ve bunlara şifa, kaçış, teselli isimlerini vererek sınıflandırmıştır. Tolkien'e göre şifa, gerçek dünyadaki yaşantıyı farklı bir gözle görebilmeyi sağlayan fantastik güçtür. Kaçışı ise, olumsuz anlamda bir kaçış isteği değil, bir yerden başka bir yere gitme anlamındaki hayal gücü olarak tanımlamıştır. Teselli, fantastiğin olay örgüsündeki mutlu son olarak tanımlanmıştır. Fakat sinema seyircisi için bu durumun geçerli olmadığı belirtilmiştir. Nitekim fantastik dünyada hayal edilen her şey gerçekleşebilecekken, gerçek dünyada ise kurulan düşler nispeten yakın zamanda gerçekleşmeyecektir. İki dünya arasında kıyaslama yapıldığında ise seyirci, film bittiği zaman gerçek dünyadaki 'gerçeklik' ile baş başa kalarak, kaybetme hissini yaşamaktadır. Bunun yanında Tolkien, fantastik yolculuğu her ne kadar gerçek dünyaya uyarlamamanın imkansızlığını kabul etse de, günlük kuralların geçersiz olduğu bir kaçış ortamı sunabilen başka dünyanın, tatmin edici olduğuna dair fikrini de açıkça belirtmektedir. Aynı zamanda bunun sadece rüyalarımızda veya hayalimizde ürettiğimiz bir yer olmadığını, fantastiğe giden bir kapı -geçit- olduğunu da söylemektedir (<http://brainstorm-services.com/wcu-2005/pdf/fairystories-tolkien.pdf>, 18.09.2019).

Bu noktada, gerçek dünya ile fantastik dünya arasındaki -gerçek dünya unsuru olan- geçidin, bir bağ olduğunu vurgulayan ve buna da paraksiyal bölge adını veren yazar Rosemary Jackson gündeme gelmektedir. Paraksiyal bölge kelime anlamı olarak vücut eksenini yakınında ve ona paralel olanı tanımlamaktadır. Jackson bu kavramı, gerçek ile fantastik bölge arasındaki yere konumlandırarak, birbirleri ile iç içe geçtikleri yeri tanımlamada kullanmıştır (Göker, 2018: 123-142). Zira bu yer bir kapı, tavşan deliği, ayna, dolap, lamba gibi pek çok unsur olabilmektedir. Geçitten geçtikten sonra ise, diğer dünyaya giriş tamamlanmakta ve paraksiyal bölgeden çıkılmaktadır.

Bu geçidi Jackson, iki evreni ayıran bir yapı olarak değil, her iki dünyanın da birbirinden etkilendiği ve ayrı düşünülemediği bir yapı olarak görmektedir.

Zira ona göre karakterler, fantastik dünyaya girdiklerinde bir dönüşüm yaşayarak yeni bilgiler edinip gerçek dünyaya dönmektedir ve dolayısıyla edindiği yeni düşünceleri diğer dünyaya taşımaktadır. Dolayısıyla gerçek fantastiğe, fantastik de gerçeğe yansıtılarak paraksiyal bölgede birleştirilmektedir. Furby ve Hines (2014: 63), gerçek dünyada kanatlı bir atın üzerinde uçmanın imkansız olduğu bilgisi olmadan, fantezi dünyasında kanatlı bir atın üzerinde uçmanın da anlamsız olacağını söyleyerek bu fikri desteklemiştir. Geçidi ise, üç tür fantastik mekanın içine yerleştirmişlerdir. Bunlardan ilki, gerçek dünyanın içine büyü olaylarının girdiği mekandır. İkincisi, tamamen büyü bir dünyadır ve üçüncüsü ise gerçek dünyada başlayıp, daha sonra fantastik bir evrende geçen bir ortamdır. Geçit, her iki dünyanın da öngörüldüğü son evrende karşımıza çıkmaktadır ve her iki evrenin arasındaki sınırı belirlemektedir.

Alec Worley ise fantastik sinemayı, beş alttüre ayırarak açıklamaktadır. Bunlar; epik fantastik, kahramanlık fantezisi, dünyada geçen fantezi, peri masalı, gerçeküstü peri masalı ve gerçeküstücülüktür (Furby vd., 2014: 47-50). Fantastik evrenin gerçek dünyada başladığı fakat sonrasında büyü dünyayı öngördüğü anlatıyı, dünyada geçen fantastik içinde ele almıştır. Bu anlatılarda ya büyü gerçek dünyaya girmiştir, ya da kahraman gerçek dünyadan fantastik evrene yolculuk yapmaktadır.

Sadık Yalsızuçanlar ise (1998: 104-105), Rus film yönetmeni Andrey Tarkovski'nin filmsel anlatı hakkındaki görüşünü, yönetmenin hayal gücünü kullanırken, hayatın görünür ve doğal biçimlerinden yararlandığını, bu sayede gerçeğe dayalı öğeleri alışılmadık ve şaşırtıcı biçimde bir araya getirdiğini söyleyerek özetlemektedir. Dolayısıyla sinema ve fantastik ilişkisinde, hayatın bir yansıması olarak sinemada yeni bir dilin oluşturulduğu, böylelikle de düş öykülerinin perdede görünür kılındığı vurgulanmaktadır.

Tüm bu eleştirmenler veya yazarlar, fantastik sinemaya dair birtakım tanımlamalar ve açıklamalar yapmışlardır. Kökenlerinin oldukça eskiye dayandığı ve bir ihtiyaç gibi oluşan fantastiğin, sinemadaki algılanışını anlayabilmek için, edebiyat alanındaki bakış açısını da vurgulamak gerekmektedir. Nitekim sinemanın varlığından çok daha önce doğan yazı, fantastik unsurların algılanması ve aktarılmasında oldukça etkili olmuştur. Bu

doğrultuda Yunan filozofları Platon ve Aristoteles'in edebiyat hakkındaki görüşlerinde, özelde sanatın tanımlanmasına dair olan fikirleri, fantastiğin sinemadaki rolünün başlamasında etkili olmuştur. Nitekim onlar, sanatın en büyük başarısının doğayı taklit etmesi olduğunu vurgulayarak, ilkel insanların yaptığı taklit ve tasvire gönderme yapmışlardır.

Bu doğrultuda sanatın doğayı yansıtmadaki gücü, kameranın icadı ile daha gerçekçi bir boyut kazanmıştır. Zira ilk başta fotoğrafın ve dolayısıyla film kamerasının icadı, doğayı olduğu gibi yansıtabilecek bir konumda olmasından kaynaklı olarak, taklit meselesini daha üst seviyeye taşımıştır. Bu noktada Alman yazar ve film teorisyeni Siegfried Kracauer, sinemanın ilk örneklerinden bahsederek gerçekçiliği ve fantastiği birbirinden ayırmaktadır. Ona göre Lumiere Kardeşler, gerçek görüntüleri sabit bir kamera ile kaydetmiş ve bu anlamda daha gerçekçi bir imaj çizmişlerdir. Fransız Georges Melies ise, birtakım sinema hileleri kullanarak, gerçek dünyadaki yanlısamalardan farklı bir fantastik ortam yaratmıştır. Bunu yaparken; hikaye anlatıcılığını ön plana taşıyarak, hayal gücünü yansıttığı tekniklerden ve dışavurumcu bir biçimden yararlanmışır. Böylelikle fantastik, sinema içerisinde birtakım illüzyonlarla doğmuş ve seyirciye aktarılmıştır.

Doğanın tasvir edilmesinden ve evrenin anlamlandırılmasından temellendirilen fantastiğin insanları büyüleyici boyutu, sözlü anlatıdan yazılı anlatıya, sonrasında teknolojik ilerlemelerin gündeme getirdiği sinema alanına yayılmış ve toplumları etkilemeye devam etmiştir. Zira fantastiğin içinde büyü bulunmaktadır ve bu da, imkansız ve olağanüstü olan anlatıların hayal edilerek gerçek gibi algılanmasını sağlamaktadır. Bu büyülü yerler –fantastik evrenler- fantastik olayların içinde, fantastik karakterler ile yapılan yolculukla ve büyülü dönüşüm sonucunda gerçek dünyaya geri döndüren anlatısı ile ifade edilmektedir. Fantastik filmler de konularını ve anlatılarını, mitlerin içindeki efsanelerden, masallardan, destanlardan almaktadır. Bu doğrultuda küçük illüzyonlarla başlayan fantastik, tam anlamıyla mitolojik ve büyülü dünyaların oluşturulduğu fantastik evrenlerle, özellikle sinemanın verdiği teknolojik gücün gerçekçiliği ile insanları etkilemektedir. Nitekim Tolkien'e göre fantastik sinemanın gücü, izleyicilerin zihnine girebilecek diğer dünyanın hikayesinin, gerçek olma boyutudur. Her ne kadar gerçek dünyaya uygun olmayan bir sistem

üzerine kurulu olsa da, fantastik evrende geçerli olduğu için gerçektir ve izleyici de o an o evrende olduğu için, bu kurallara inanmaktadır. Fakat seyirci ne zaman inanmamaya başlarsa, o an sanat ve büyü bozulmakta ve kişi gerçek dünyaya geri dönmektedir. Zira fantastik edebiyat veya okurlar açısından büyülü evrenlerin tasvirleri, hayal gücünün yettiği kadardır. Fakat sinemanın teknolojik imkanlarının sağladığı görsel güç, inanılabilir bir fantastik dünya hayaline daha yatkındır.

Fantastik, sıradan insanların gerçek dünyada gerçekleştiremeyeceği arzularının etrafında şekillendiği için, çoğu zaman onların özdeşleşebilecekleri kahramanın, büyülü bir evrene girmesi ile gündeme gelmektedir. Bu anlamda fantastik maceraların en temelinde, aslında yetişkinliğe geçiş anlatısının kullanıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Zira yaşamdaki pek çok eylem –doğum, ölüm, evlilik, yaşlanma vs.- aslında kişinin olduğu yaştan daha ileriye ima etmektedir. Bu anlamda aslında her yaş, bir geçiş evresini temsil etmekte ve kişinin gerçek dünyadaki yerini bulma aşamasını oluşturmaktadır. Bu aşamaların tamamlanması için arzulanan hayaller de, fantastik unsurlarla gerçeğe yaklaşarak, kişinin hayatında değerli bir parça haline gelmektedir. Fantastik evren ise özelde içselleştirilebilecek bir figür olarak, ana kahramanın yolculuğunu öngörüyorsa, sinemadaki ışıklar kapanana kadar hayallerin gerçekleştiği bir dünya, izleyicilerin karşısına gelmektedir. Böylelikle kişi hem kendisinin, hem de dünyaya dair sorgulamalarının farkında olmaktadır. Bu anlamda bir nevi uyanıkken görülen rüyayı anımsatan fantastik evren sinemada, insanın hayatındaki yol göstericiliği bakımından önemli bir konumdadır.

### **2.2.1 Sinemada sürrealizm**

Sürrealizm kavramını ilk olarak Fransız şair ve yazar Guillaume Apollinaire, bilinçli gerçekliğin altında bulunan bağımsız bir gerçeklik fikrine atıfta bulunurken kullanmıştır (Uğur, vd., 2017: 476). Fransızca ‘gerçeküstü’ anlamına gelen ‘surréal’ ve ‘izm’ eki ile birleştirilerek türetilen ‘surréalisme’, iki dünya savaşı arasında Avrupa’da gelişmeye başlamıştır. Sürrealizm, Fransız yazar ve kuramcı André Breton’un 1924 yılında yayınladığı *Manifeste du Surrealisme* (Sürrealizm Manifestosu) ile bir akım halini almıştır.

Tıp ve psikiyatri okuyan Breton, Sigmund Freud'un psikianaliz kuramından etkilenecek Sürrealizm'i temellendirmiştir. Bu doğrultuda zihnin yaratıcı kaynağı olarak tanımlanan bilinçdışına ilgi duymuştur. Zira Freud'a göre, insan zihninin dünyadan edindiği veriler bilinçdışında toplanmaktadır ve bunlar da düşlerde açığa çıkmaktadır (Dönmez, 2014: 49). Dolayısıyla Breton, akıl, mantık veya gerçeklik yerine; bilinçaltının düşsel dünyasının özgürleştirilmesini savunmaktadır. Sürrealizm Manifestosu bu doğrultuda, önceleri dikkate alınmayan çağrışım biçimlerinin üstün gerçekliğine ve rüyaların mutlak gücüne dayanan bir akımı tanımlamaktadır (Vangölü, 2016: 818-882).

Sürrealizm'in dayandığı bir diğer temellendirme, Birinci Dünya Savaşı yıllarında başlayan Dadaizm (Fransızca: dadaisme) akımıdır. Dadaizm akımı yazarları, savaşın barbarlığına karşı başkaldıran tutumlar sergileyerek mantıksızlığı savunmuşlardır. Sürrealizm, Dadaizm'in dünya düzenine karşı protestoları öngördüğü yıkım fikri üzerinde temellendirilmiş fakat daha çok akli bir devrim olarak desteklenmiştir. Her iki akımın da kesiştiği en belirgin nokta, savaş sırasında ortaya çıkmaları dolayısıyla mevcut değer sistemine, karşı bir duruş sergilemeleridir. Aynı zamanda sadece toplumun değil, sanatçıların hayal gücünün kısıtlanmaması gerektiği ile ilgili ortak bir anlayışa sahiptirler. Öte yandan Dadaizm, bu özgürleştirme fikrine katkıda bulursa bile fikir bütünlüğü sağlayamamış (Vangölü, 2016: 818-881); Sürrealizm ise bu anlamda aslında var olan gerçekliğin sınırlarının genişletilmesi sonucunda, düşlerin serbest kalacağını vurgulayan bütüncül bir anlayışla ilerlemiştir.

Sürrealistler, bilinçaltı savunucuları olduklarını ve zihnin derinlerinde saklı düşleri açığa çıkardıklarını savunmaktadırlar. Bu doğrultuda tam olarak gerçek dışını değil, gerçeğin zihindeki iz düşümünün yansımasını malzeme edinmektedirler. Sürrealizm temelde, ruhsal bir oluşum olarak insanların görünmeyen dünyalarını sanat dili ile aktarmayı hedeflemektedir.

Geçmişten günümüze kadar sadece edebiyat alanında değil, görselliğe dayalı pek çok alanda etkisini gösteren Sürrealizm, gerçekliği şifreleyen düşselliği yeniden düşünmeye imkan tanımaktadır. Görselliğin düşsellikle olan kesişiminde yer alan sinema sanatı ise, bu anlamda gerekli illüzyonu sağlayan bir araç olmuştur. Gerçeküstü sinemacılar, akla aykırı ve olağanüstüyü olağanmış gibi anlatan fizik ötesi görünümü yansıtan filmler ile Sürrealizm'e

çağrı yapmaktadırlar (Yalsızuçanlar, 1998: 118). Bu doğrultuda İspanyol yönetmen Luis Buñuel'in, 'Un Chien Andalou' (Bir Endülüs Köpeği, 1929) filmi, Sürrealizm akımına hitap eden bir anlatıma sahiptir. Zira filmde olaylar zinciri belirsiz ilerlemektedir ve kullanılan ara yazıların içeriği, kronolojik zaman anlayışını daha çok karıştırmaktadır. Böylelikle bilinçaltı düşlerinde olduğu gibi, mekan ve zaman sıçramaları düzensiz ve anlamsızdır. Bir Endülüs Köpeği filminde hikayeye önem verilmemekle birlikte, haz duygusu uyandırmayan rahatsız edici görüntüler ile (kadının gözlerinin ustura ile kesilmesi, bir adamın elindeki delikten çıkan karıncalar gibi) zorlayıcı bir anlatı üslubu tercih edilmiştir. Sonuç olarak Buñuel, izleyiciler ile kurmak istediği bağı, bilinci aşarak bilinçaltına seslendiği Sürrealist bir anlatım ile sağlamaktadır.

Sadık Yalsızuçanlar (1998: 53) sinemanın, şimdiki zamanın yeniden üretildiği bir alan olarak mutlak anlamda düşsel olduğunu ve bu bakımdan yaratılan sahnelerin de düş gibi olacağını vurgulamaktadır. Böylelikle Sürrealizm akımına benzer olarak sinema, mantık tarafından uygulanan hiçbir kontrolün geçerli olmadığı ve bilinçaltının düşsel havuzundan elde edilen yaratıcı zihinsel düşüncelerin savunulduğu daha özgür bir alana egemen olmaktadır.

### **2.2.2 Sinemada avangardizm**

Avangard, kökeni askeri bir metafor olarak kullanılan ve 'öncü birlik' anlamına gelen, Fransızca 'avant-garde' sözcüğüne dayanmakla birlikte, sanat alanında ilk kez 19. yüzyıl Fransız filozofu Henri de Saint-Simon (veya Claude Henri de Rouvroy, Claude Henri de Saint Simon) tarafından kullanılmıştır (Cardullo, 2011: 11). Saint-Simon yaşadığı dönemde, toplumda yeni bir reform gerçekleştirmeyi amaçlamış ve bu doğrultuda pek çok alanda bir dizi yenilikçi düşünce ve düzenleme öngörmüştür. Bu reformlardan biri de, toplumu aydınlatmak ve yönlendirmek adına, sanatın ve sanatçıların öncü rolüdür. Zira Saint-Simon, sanatçıları yeni kurulacak dinin liderlerinden biri olarak görmektedir ve düşlediği bu yeni sanat düzenini, Avangard terimi ile ifade etmektedir.

On dokuzuncu yüzyılın sonlarında sanat alanında kullanılmaya başlayan Avangard sözcüğü, yirminci yüzyılın başlarında 'yenilikçi' veya 'deneysel' işler

yapan sanatçıları veya sanat eserlerini ifade etmeye başlamıştır. Avangard akım, modern sanatın gelişimi ile birlikte resim, heykel gibi geleneksel sanat formlarının yanında, sinemaya da etki etmeye başlamıştır. Bu doğrultuda özellikle iki dünya savaşı arasındaki dönemde, Avrupa sinemasında etkili olan bazı akımları (Fransız Empresyonizmi, Sürrealizm, Alman Ekspresyonizmi, Sovyet Devrim Sineması gibi) kapsamıştır. Avangard hareketin, sinema alanındaki yansımalarından bahsetmeden önce, gerçekleştirmeyi hedeflediği amaçlarından bahsetmek yerinde olacaktır.

Avangard akım; kültür, sanat veya politika gibi çeşitli alanlarda kullanılmasına karşın genel anlamda, geleneksel normlara sıkı sıkıya olan bağlılığa karşı çıkan ve yenilikçi fikirleri önemseyen bir harekettir. Aynı zamanda, gündelik yaşamın değişimini estetik normlarla değil, sanatsal veya toplumsal devrimlerle gerçekleşmesi gerektiğini savunması bakımından, politik olarak da eylemci bir sanattır. Avangard hareket, sanat eserinin özerk karakterini reddederken burjuva karşıtı bir tutum izlemekte ve günlük yaşam ile harmanlanmış bir sanat anlayışı öngörmektedir.

Avangard hareketin sinema alanındaki görünüşleri, Birinci Dünya Savaşı sonrası Avrupa film şirketlerinin olumsuz etkilenmesi sonucu, pazardan geri çekilmesi sonrasında başlamıştır. Bu anlamda sektörü elinde bulduran Hollywood şirketlerinin dağıtımını yapan güçlü Avrupa şirketlerinin aksine yeni film sanatçıları, iç pazarı ele geçirecek yenilikler kullanarak alternatif sinema hareketleri geliştirmişlerdir. Bu doğrultuda sanatçılar, kalıplaşmış Hollywood standartlarına karşılık kendi yöntemleri ve deneyimleri ile filmler üretmişlerdir (James, 2005: 378-447).

İlk olarak 20. yüzyıl başlarında Fransız deneysel sineması ile başlayan Avangard sinema tarihinin ilk filmlerini, Fernard Leger, Oskar Fischinger, Man Ray, Robert Wiene gibi isimler yapmıştır. Fransız film yapımcı Fernard Léger, Avangard hareket kapsamında, soyut sanatın evrenselliği ile ilgilenmiştir. Bu doğrultuda 1924 yılında yaptığı 'Ballet Mécanique' adlı kısa filmi, erken deneysel filmlerden biri olarak Avangard özellikler taşımaktadır. Zira filmde geleneksel tema ve motiflerden farklı olarak; birbirleri ile bağlantısız imgeler, karışık bir montajla kurgulanmış, çeşitli enstrüman sesleri ile ahenk yaratılmış, günlük eşya veya nesnelere, ışık ve gölge oyunları ile bir çeşit döngüsel dans



sergilemiştir. Tüm bunlar düzenli olarak tekrar edilerek gösterilmiş ve soyut bir anlatım tarzı oluşturulmuştur (James, 2005). Léger'a benzer olarak 1924 tarihinde soyut filmler yapmaya başlayan Alman sanatçı Oskar Fischinger ise, aynı zamanda bir ressam olduğu için, iki sanat dalını birleştirerek Avangard özellikler taşıyan bir film üretmiştir. 1947 yapımı 'Motion Painting Number 1' adlı filminde Oskar, akrilik bir cam yüzeyine uyguladığı yağlı boya görüntüleri stop-motion tekniği kullanarak müzik eşliğinde montajlamıştır. Bu bakımdan soyut bir anlatım yakalayan Oskar, duyguyu ve hareketi, resimleri aracılığı ile oluşturduğu çerçeve içerisinde göstermeyi amaçlamıştır (James, 2005: 257-258).

Öte yandan Amerikalı fotoğrafçı Man Ray ise, kullandığı birtakım deneysel Avangard teknikler ile, sinema alanındaki sanatçılara yenilikçi katkılarda bulunmuştur. Bu doğrultuda 'Rayogram' (ya da Fotogram, Solarizasyon) adı verilen tekniği kullanarak, gerçeküstü fotoğrafçılığın ilk adımlarını atmıştır. Ray bu teknikte; duyarlı fotoğrafik kağıt üzerine rastlantısal ve içgüdüsel bir yaklaşımla çeşitli imgeler kullanarak, nesnelere üst üste bindirerek, bulanıklaştırarak farklı ve sanatsal bir yaratım ortaya çıkarmıştır (Sucuoğlu, 2016: 203). Ray bu anlamda; sanatı sorgulayan, geleneksel kalıpların dışına çıkabilen ve yenilik arayışında olan Avangard sanat anlayışı ile hareket etmiştir. Sucuoğlu'nun aktardığına göre (2016: 193-202), fotoğrafları çekilemeyecek olan düşlerin ve hayallerin resimlerini yaptığını söyleyen Ray, bu anlamda bildik nesnelere, bilinmedik görünümlemeyi amaç edinmiştir. Ray'in resim ve fotoğrafların yüzeyine ışık ve gölgeyi kullanarak yarattığı resimsel ifade şekilleri, fotoğrafın alternatif bir anlatım şekline bürünmesine de imkan sağlamıştır. Bu doğrultuda çalışmalarında sıkça kullandığı vitrin mankenleri, makine parçaları veya biçimsiz beden parçaları, soyut birer anlatımla cinsellik kazandırılmış sanatsal pratiklere dönüşmüştür.

Avangard sanatın bir diğer soyut ve resimsel animasyonu, 'Das Cabinet des Dr. Caligari' (Dr. Caligari'nin Muayenehanesi) dir. Sessiz sinema yönetmeni Robert Wiene'nin, Alman dışavurumcu akımı özellikleri taşıyan filminde biçimler çarpıtılarak, gerçekçi olmayan bir stile dönüştürülmüştür. Gerçek dışı ve çoğunlukla abzürd dekorlar, ışık ve gölgelerin abartılı kullanımı, bu stili pekiştirmektedir. Bunun yanında filmde yaratılan dünya, kahramanın hayali doğrultusunda oluşturularak seyirciye aktarılmıştır. Zira filmin çerçevesi, tıpkı

bir kompozisyon gibi düşünölmüş, oyuncular dahi dekoru tamamlayan birer unsur olarak kullanılmıştır (Özgökbel, 2017: 90-93).

Avangard hareket, 1920'li yıllardaki çıkışından sonra İkinci Dünya Savaşı sonunda etkisini kaybetmiş, 1960'larda tekrar canlanmışır. Serdar Yılmaz (2011: 376)'a göre 1960'larda Avangard akım, underground (yeraltı) sineması ve Yeni Amerikan Sineması ile günümüze kadar gelmiştir. Bu dönemde Avangard, birtakım akımları kapsamamakta, onun yerine mevcut politik, kültürel, toplumsal yapının meşrulaştırılmasını sağlayan bir tavır sergilemektedir. Neo-Avangard adı verilen bu düşünce yapısı, görsel dünyada pop-art, fluxus, situasyonizm gibi sanat akımlarını işaret etmektedir. Bu doğrultuda Amerikalı film yapımcısı Andy Warhol'un, pop-art akımına yönelik yapmış olduđu eserlerde görölen popüler kültür nesnelere –veya kişilere-, Neo-Avangard hareketini kapsamaktadır. Nitekim Neo-Avangard, sanatı toplumsal alan yerine gösteri dünyasına kaynaştırması sayesinde, artık hiçbir hükmü kalmayan modernist stratejileri teşhir eder (<http://www.aliartun.com/yazilar/kuramda-avangardlar-ve-burjerin-avangard-kurami/>, 25.10.2019). Sonuç olarak Avangard sinema hareketinin dilini oluşturan imgeler, yeni kurgulanan gerçekliğin yansımalarını sağlayan mekanlar, oyuncular, objeler, diyaloglar, sesler veya müzikler kullanılarak birer kopyaya dönüşmektedirler (Yılmaz, 2011).

### **2.2.3 Fantastik sinema**

İnsanların gördüklerini yansıtmak istemesi, doğanın ve canlıların resimlerinin mağara duvarlarına kazındığı ilkel insanlardan, sinemanın icadına değin, vazgeçilmez bir tutku olmuştur. Bunu yaparken de kişinin sorgulamalarına cevap verebilen ve onu gerçek dünyadan bir müddet uzaklaştırabilen fantezi, temel bir cazibe unsuru olarak görölmüştür. Dolayısıyla sinemanın görsel ve gerçekçi gücü de, fantastiğin bir tür olarak doğmasını sağlamış, aynı zamanda kendi içinde çeşitlenerek, toplumların hayatlarını anlamlandırma çabalarına katkıda bulunmuştur.

İlk bakışta fantastik film türünü ayırmak ve tanımlamak, çok da kolay değildir. Nitekim çeşitli eleştirilenler, bu konu hakkında hala daha tartışma halindedir ve bu bakımdan fantastiğin konumu, genellikle iki tür üzerindeki –korku ve bilim

kurgu- tanımlamalardan ilerlemektedir. Kısaca açıklamak gerekirse bilim kurgu; geçmiş veya gelecek zamanlarda kurgulanan, bilim ve teknoloji temelli alt yapılar ile oluşturulan anlatı türüdür. Korku ise, kişide dehşet, tiksinti, gerilim gibi duyguları uyandırmayı amaçlayan kurgusal film türüne denilmektedir. Yazar Giovanni Scognamillo (2006: 12), alışılmış koşulların, yani normal, sağlıklı, uygar sayılan davranış ve eylemlerin dışına çıkılan her olayın, tedirginliği, gerilimi ve korkuyu doğurduğunu belirtmiştir.

Eleştirmen Sobchack, fantastik türünün ayrıştırılması hakkında; korkunun, dehşet verici düşünceleri aniden gerçekleştirdiği, bilim kurgunun ise, yaratılan teknolojik çağın kurallarına göre gerçekleştirilen olaylar olduğunu, dolayısıyla da fantastiğin, bu iki tür içinden sıyrılarak arzuları gerçekleştiren bir macera dizisi olarak ortaya çıktığını söylemektedir. İletişim bilimcisi Ünsal Oskay ise, bilim kurgunun yanında fantastik türünü soytarıllık olarak tanımlayıp, bilimsi görünen kalpazanlık işleri olduğunu söylemektedir (Oskay, 2014: 23-45). Ona göre kahraman, canavar ve prenses üçlüsüne dayanan fantastik filmler, insan hayatını anlamayı zorlaştırmaktadır. Oskay fantastik türün; bilişsellik karşıtı, reel dünyadan kaçış isteğini uyandıran, bu anlamda düşünsel yeteneği kısıtlayan ve insanları dine yönlendiren mitik öykülere dayandığını belirtmektedir. Dolayısıyla bilim kurguyu, gerçek dünyadaki algı biçimine karşı kuşkucu bir bakış ile bakan, ve dolayısıyla kişiyi yabancılaştıran bir yeti olarak tanımlamıştır. Bilim kurgu yazarı Darko Suvin, Oskay'ın da desteklediği üzere, fantastik türü aldatici ve baştan çıkarıcı olarak tanımlamış, bazı bilim kurgu alt türlerini de, bilimsel kurgudan uzak oldukları gerekçesi ile fantazyaya kaymaları bakımından eleştirmiştir (Oskay, 2014: 23-45).

Tolkien ise daha önce de belirtildiği gibi, fantastik türün kaçış boyutunu olumsuz bir anlamda değil, başka bir yere gitme olarak tanımlamış ve bu anlamda fantastik türün kaçışının muhteşem olduğunu söyleyerek, sinemaya kazandırdığı armağanları vurgulamıştır (Pu, 2012: 1976-1979). Bilim kurgu ve fantezi edebiyatı yazarı Ursula Kroeber Le Guin ise, iki tür arasındaki ayrımı net bir şekilde ortaya koymaktadır. Le Guin fantastik türde, kuralları kişinin kendisinin koyduğunu ve onlara uyduğunu, fakat bilim kurguda, koyulan kuralların bilimsel gerçeklere ters düşmemesi gerektiğini belirtmektedir (Yelkenli, 2000: 121-140). Yine bilim kurgu yazarı Levent Şenyürek, Le Guin'e

benzer olarak iki tür arasında keskin bir ayrıma işaret etmektedir. Şenyürek bilim kurgunun fantastik öğeler içerdiğini fakat, bunların rasyonelleştğini söyleyerek ayrıştırıldığını belirtmektedir. Ona göre fantastik hikayeler, kurt adamlarda olduđu gibi olayların nedenini açıklamamaktadır (Şenyürek, 2015: 143). Fakat bilim kurgu anlatıları, neden ve sonuç ilişkisi kapsamında yavaş yavaş rasyonelize edilirler ve bu da bilimsellik ve mantıksallık ile örtüşmektedirler.

Korku türünün ise, fantastik ile aslında birtakım benzerlikleri ve farklılıkları olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Benzerlik olarak, her iki türde de büyü inancı ve mitsel yaratıkların varlığı, aynı zamanda olayların bilimsel ve mantıksal açıklamasının zorunluluk olarak ortaya çıkmaması sayılabilir. Fakat Levent Şenyürek bu nedensizliğin, korkuyu arttırmak amacıyla yapıldığını belirterek, aslında yine tür içerisinde tutarlı bir yapıda olduğunu ima etmektedir (Şenyürek, 2015: 141- 156). Bunun yanında fantastiğin, daha önce de belirtilen yetişkinliğe geçiş maceraları, benzer olarak korku türünde de bulunmaktadır. Nitekim kahramanın karşısında beliren ve bu sefer daha korkutucu olan fantastik evren ile fantastik yaratıklar, tıpkı gerçek hayatta öngörüldüğü gibi, kişinin çabalayarak aşması gereken engelleri ve bunun doğrultusunda zafere ulaşması gerektiğini vurgulamaktadır. Fantastiğin, korkudan farkı ise, dehşet verici imgeleri amaç edinmeyerek, mitsel anlatıları aktarmaya ve izleyiciyi hayal gücü kapsamında bir yolculuk çıkarmaya itmesidir. Korku türündeki fantastik öğelerin, kişide uyandırdığı tekinsizlik ve ölüm korkusundan ziyade fantastik türünde, sinemanın gücü ile yaratılmış düş imgesini vurgulayan, görsel canlılığı ön plana çıkaran anlatı yapısı hakimdir (Furby vd.,2014: 39-53).

Tüm bu tanımlamalar aslında fantastik türünün içine giren pek çok anlatıyı ve alt türü de beraberinde getirmektedir. Bu anlamda bilim kurgunun fantastikliği, yine mitsel olaylara veya efsanelere dayansa bile, aslında onları neden sonuç ilişkisi ile mantıksal bir tutarlılıkta aktarması ile gündeme gelmektedir. Bilim kurgu sinemasının başlangıcı olarak kabul edilen Georges Melies'in *Le Voyage Dans La Lune* (Ay'a Yolculuk, 1902) filmi, daha önce de belirtilen Melies tarzı sinema hileleri ile, fantastik unsurlar taşımaktadır. Buğulanmış görüntülerden net görüntülere geçiş, hızlandırılmış çekim, aynı karede birden çok çekim yapılması gibi illüzyonlar örnek verilebilir (Çoker, 2016: 18). Filmde insanların

başka bir gezegene yaptıkları seyahat, gerçek dünyadan farklı bir dünyayı öngören ve bu anlamda fantastik evren ile benzeşen bilim kurgu anlatısıdır. Yine de bilimsellikten uzaklaşmamak adına roket ile yapılan seyahat dolayısıyla, salt olarak fantastik tür sayılmamaktadır. Dolayısıyla insanların başka gezegene gidebilmeleri, roket kullanılarak tutarlı bir neden sonuç ilişkisinde gerçekleşmektedir. Bu bakımdan erken dönem fantastik tür için, Melies'in katkılarını unutmamak gerekmektedir. Öte yandan bi peri masalı olan *Külkedisi*'nden uyarlanan *Cendrillon* (1899) filmi, Melies'in görsel anlatı yarattığı ve ayrıntılı mizansenler kullandığı fantastik filmi olarak, bu türün çıkış noktasında önemli bir konumdadır (North, 2001: 75). Zira ileride Disney ile gelişmeye başlayacak olan peri masalı anlatısı, henüz sinemanın icadının başlarında Melies tarafından, cam bir stüdyoda gerçekleştirilmiştir.

Çeşitli illüzyonlarla sihir etkisi yaratan Melies'in ardından, klasik Hollywood sinemasının da gelişimi başlamış, fantastik tür bu alana yayılmaya başlamıştır. Hollywood bu anlamda pek çok özel efekti bir araya getirdiği filmi *King Kong* (1933, Merian C. Cooper) ile, fantastik türüne dair kayda değer bir başarı elde etmiştir. Bu anlamda klasik dönem Hollywood fantastik filmleri, aslında tam anlamıyla fantastik türünü barındırmamakla birlikte, Melies'te olduğu gibi özel efektler ile fantastik unsurlar içermektedir. Öte yandan canlı aksiyon tarzının kullanıldığı *Topper* (1937, Norman Z. Mcleod) veya *The Wizard of Oz* (1939, Victor Fleming), yine diğer türlerle karışımlar yaratılarak (fantastik müzikal, fantastik komedi gibi) yapılan fantastik filmlerdir.

Daha önce detaylı olarak açıklanan ve bu anlamda 1930'lara kadar teknik gelişimini, çeşitli stüdyolarda geliştiren sinema sanatı, Disney'in kuruluşu ile animasyon alanının ve fantastiğin bu alan dahilindeki gelişiminin yolunu açmıştır. Disney'in ilk uzun metraj animasyonu olan *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1937, David Hand) filmi, bu anlamda gerçek dışı olan olay örgüsü ile (hayvanlarla birlikte günlük işlerini yapan ana kahraman, kötücül orman motifleri, zehirlenen prensesin, prens tarafından öpülerek iyileşmesi gibi) fantastik türünü, özel efektlerden farklı bir konuma ulaştırmıştır. Yine daha sonraları Disney'in yaptığı prenseslik anlatıları, bu fantastik unsurları desteklemiştir. Öte yandan çalışmanın konusunu oluşturan film, ilk başta 1920'li yıllarda *The Alice Comedies* ismiyle canlı aksiyon tekniği kullanılarak

yapılmış, bu anlamda fantastik evren teması 1951'den önce sinema alanında belirmiştir (Whitehead, 2012: 40-41).

Diğer taraftan 1930 ve 1940'lı yıllarda gerçekleşen Büyük Buhran veya İkinci Dünya Savaşı gibi toplumsal kriz durumlarından dolayı fantastik türün sağladığı farklı dünyalar, insanların gerçek hayatlarında yaşadıkları olumsuzluklardan bir kaçış olarak görülmüştür. Zira bu yıllarda popüler olan *The Wizard of Oz* (1939, Victor Fleming) filminden örnek vermek gerekirse; büyülü bir evrene giden kız çocuğu dolayısıyla, izleyicilerin de günlük hayattan uzaklaşacakları, eğlence sineması fantezisinin işlendiği görülmektedir (Monaco, 2013: 543).

1950 ve 1960'lı yıllarda, Disney'in fantastik animasyon filmlerinin yanında, ana akım sinema alanında, özellikle stüdyoların izleyici kaybetmelerinden dolayı fantastik tema, daha çok korku türünde görülmeye başlamıştır. Bu anlamda çok daha eskiye dayanan mitler veya masallardan uyarlanan; *The Horror of Dracula* (1958, Terence Fisher ), *The Curse of the Werewolf* (1961, Terence Fisher), *The Curse of Frankenstein* (1957, Terence Fisher), *The Mummy* (1959, Terence Fisher) gibi filmler, dehşet verici fantastik canavarların ortaya çıktığı ve özellikle düşük bütçeli yapımlar oldukları için, stüdyolar tarafından sıkça tercih edilmiştir (Scognamillo, 2006: 11-20). Bu filmlerde fantastik unsurlar, genellikle doğaüstü canavarlar tarafından verilmektedir. Bu yaratıklar, fantastik evrenleri düşleyen insan gibi, yine zihinde oluşturulan ve hayaller yerine kabuslarda görülen imgelerdir. Zira daha önce de vurgulandığı gibi vadinin öte yanındaki bilinmezlik, insanın merakı ile birleştiğinde ortaya fantastik motifleri çıkarmaktadır. Umberto Eco, canavarların kökeninde pek çok nedenin bulunduğunu, bunların birinin de, hayal gücü olduğunu vurgulamış ve yeni, alışılmamış oldukları için tekinsizlik duygusunu uyandırdıklarını belirtmiştir (Eco, 2015). Böylelikle, zaten yeni olan fantastik evrenin içerisinde yaşayabilecek canlıların hayaline de, bu fikir etki etmektedir. Dolayısıyla insandan farklı fiziksel özellikleri veya birtakım büyüsel nitelikleri olan canavarlar, taşıdıkları anormallikler ile gerçek dışı olarak algılanmaktadırlar ve bu da fantastiğin tanımı ile örtüşmektedir.

Korku türünün yanında, yine *Star Wars* (1977, George Lucas), *Raiders of the Lost Ark* (1981, Steven Spielberg) veya *E.T* (1982, Steven Spielberg) gibi yapımlar da, hem bilim kurgu, hem de fantastik öğeleri bir arada taşıyarak gişe

başarı elde eden çağdaş Hollywood sinemasında yerlerini almışlardır. Bu anlamda *Star Wars*, tam anlamıyla bir fantastik tür değildir, zira konusu açısından uzay, robotlar veya ışın kılıçlarını kullanması onu bilim kurgu türüne daha çok yaklaştırmaktadır. Öte yandan fantastik türe yönelik canavarları kullanması ve temelde başka bir dünya temasını öngörmesi bakımından fantastik unsurları barındırmaktadır. *E.T* ise, olay örgüsündeki eve dönme çabası bakımından, fantastik evrenin iki dünyasına atıfta bulunurken, içerdiği uzay atıfları ile bilim kurguya aittir. Bunların yanında *The Lord of the Rings* üçlemesi ise, daha önce bahsedilen Worley'in fantastik sinemaya dair yaptığı beş anlatı düzeninden ilki olan, epik fantastik içinde yer almaktadır (Furby vd., 2014: 45-53). Zira tam anlamıyla başka bir dünyada geçen ve köklerini mitolojik hikayelerden alan epik fantastik filmlerin içerisinde, pek çok popüler türün (korku, savaş, dövüş gibi) motifleri de bulunmaktadır.

Fantastik türün sinemadaki görünümü, teknolojik gelişmelerin artması ile daha çok görselliğe ve yeniliğe ulaşmış, bu anlamda stüdyoların sağlayabileceği ekonomik üstünlük, fantastik filmleri yönlendirmeye başlamıştır. Sinemaya ilk başta sesin, rengin ve birtakım teknik özelliklerin gelmesinin ardından, sonraları üç boyutlu teknik ile daha gerçekçi animasyon filmler yapılmış, en sonunda da tam anlamıyla dijital teknolojinin, yani bilgisayar tekniklerinin geliştirdiği yazılımlar üzerinden fantastik tür filmler gündeme gelmiştir.

Fantastik filmler için aslında geniş bir tür yelpazesi oluşturduğunu ve bu bakımdan pek çok kitleye hitap edebilecek yapımlar sunduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Nitekim sinema tarihinde, kabaca üstünde durulan ve fantastik öğeleri içeren filmlerin çoğunluğunda, diğer türlerden motifleri barındıran unsurların kullanıldığı görülmektedir. Fakat bunun yanında fantastik filmlerin, özellikle harmanlandığı korku ve bilim kurgu türlerinden ayrıştığı belirli noktalarının da olduğunu, bu bakımdan kendi başına bir tür olarak sinema alanında konumlandığını söylemek mümkündür.





### 3. ANİMASYON SİNEMASININ GELİŞİMİ VE FANTASTİK ANLATI

Animasyon sinemasının temeli, görüntünün devamlılığı ilkesine dayansa da, hareketli resimleri yaratma fikrini ilk kimin ortaya çıkardığı bilinmemektedir. Ancak, bu hareketli görüntüler, büyük ölçüde birtakım ana fikirlerden türemiştir. Nitekim bu fikirlerin gelişimi, yedinci sanat olarak adlandırılan sinema için çok hızlı bir şekilde gerçekleşmiştir. Bu noktada 27 Aralık 1895 tarihinde, Paris'teki Grand Cafe'de Sinematograf'la yansıtılan basit görüntüleri hatırlamak, yaşanan gelişimi idrak edebilmek için faydalı olacaktır. Sinema tarihinde bu gösterimi izleyen topluluğun çok azı, yaşadığımız dönemdeki gösterişli efektlerle yaratılan filmlerin ilk basamakları olduğunu anlayabilecektir. Yine o dönemde Louis ve Auguste Lumiere gibi pek çok sinema yaratıcılarının da, bu aygıtın günümüzdeki popülerliğini veya kültürel anlamda önemli bir sanat aracı olacağını öngörmesinin mümkün olmayacağını söylemek, yanlış olmayacaktır.

Sinemanın hızlı gelişimini net bir şekilde ortaya koyacak diğer bir durum ise, 1910 tarihine kadar, günümüzde kabul ettiğimiz pek çok türün, basit bir çekimle bile olsa ortaya çıkmasıdır. Ayrıca Philip Kemp'in belirttiği gibi (2014: 9) ses, renk ve 3-D hariç, her önemli teknik gelişmenin 1914'e kadar icat edildiği de öne sürülebilir.

Animasyona dair kaba bir tanım yapmak gerekirse, Özge Samancı'ya göre (2004: 13), animasyon ortamında genellikle cansız nesnelere veya onların yeniden sunumu olan çizimler hareket ettirilir, böylece cansız varlıklar canlıymış gibi sunulur. Bu süreç, farklı kültürlerde çeşitli yollarla betimlenmiştir. Nitekim fantastik temasının ortaya çıkışı sayılabilecek, en eski mağara resimlerinden beri herhangi bir nesneyi hareket ettirebilme dürtüsü insanoğlu için günümüze kadar var olmuştur. Dolayısıyla hem animasyon kavramı hem de fantastik teması, her devirde kültürlerin doğal bilinçlerini yansıtmıştır.

Bundan yıllar önce sinemanın günümüzdeki halini öngörebilmenin mümkün olmayacağı düşünülürse, yaşadığımız dönemden yıllar sonra da nerede olacağını tahmin etmek çok da mümkün değildir. Fakat sinema, birbirinden ayrı tekniklere veya uygulamalara dayansa bile, evrensel değerlere hitap etme duygusu, ortaya çıktığı tarihten beri aynı kalmıştır. Nitekim bu evrensel duygular, toplumların gelişiminden beri, kültür dediğimiz değerler bütününe yansımaktadır. Sinemanın, izleyiciyi büyüleyen gücü, kültür ile beslenmeye devam ettikçe, ortaya çıktığı toplumda anlamlı olmaya da devam etmiştir.

Burada animasyon sinemasının gelişimini idrak edebilmek için, bu kavramın ortaya çıktığı ilk örnekleri hatırlamak faydalı olacaktır. Bu anlamda, animasyon sinemasının tarihi açısından değişik görüşler vardır. Nitekim çalışmada bu tartışmaların net ayrımını ortaya koyacak bir bilgi yerine, genel anlamda bu alan içerisinde var olmuş ve animasyon sinemasının gelişimine etki etmiş belli başlı icatlardan ve devamında bazı önemli stüdyolardan bahsedilecektir. Çalışmaya girizgah yapmadan önce, çalışmanın giriş bölümünde kısaca bahsedilen animatör kavramının birtakım ayrımlarını tanımlamak, animasyon sinemasının gelişimini irdelemeye çalışırken onun yaratıcısı hakkında aydınlatıcı bilgiler verecektir. Animatör, tek başına bir kişi olarak belirli bir karakterin hareketleri veya teknik bazı sahnelerini denetlemektedir. Ancak, endüstriyel bir stüdyoda, animasyonla ilgili diğer işleri yapan kişilerle karşılaştırıldığında çok az kişi animatördür (Furniss, 2013: 89). Bu durum göz önünde bulundurulursa, uzman bir animatörün kendi alanı ile ilgili bir sahneyi denetleyip genel anlamda çerçeveyi yarattıktan sonra; animasyon stüdyosunda çalışan diğer kişilerin, kalan ayrıntıları tamamladıkları söylenebilir.

17. yüzyılda bir Cizvit rahibi olan Athannsius Kirchner'in bulmuş olduğu 'magic lantern/ sihirli fener' ile günümüzdeki sinema makinelerinin gelişme sürecinin başladığı belirtilmektedir (Türker, 2011: 2). Bu anlamda sihirli fenerin, tarihteki ilk projeksiyon benzeri icat olduğu düşünülmektedir. Gezgin tiyatrocular sayesinde bu aygıt, pek çok bölgeye götürülmüş ve dolayısıyla hızlı bir şekilde gelişim göstermiştir. Günümüzdeki anlamıyla ilk canlandırılmış görüntüyü gerçekleştiren kişi, Hollandalı bilim adamı Pieter Van Musschenbroek'tir. Musschenbroek, 1736 yılında üzeri delikli, disk biçiminde

bir aygıt geliştirerek, bunun üzerine çizdiği resimlerin hareketli görünmesini sağlayacak gösteriler gerçekleştirmiştir (Hünerli, 2005: 9).

Animasyonun teknik gelişim sürecinin bir sonraki basamağına bakıldığında ise, Thaumatrope adı verilen basit oyuncağın icadı göze çarpmaktadır. Disk biçimindeki yüzeyin her iki tarafına çizilen resimler, diskin etrafındaki iplerin çevrilmesi ile tek bir resim gibi görünmektedir. Hareketsiz resimlerin hızlı çevrilmesi gibi küçük bir hareket ile illüzyon yaratması fikri doğrultusunda, pek çok animasyon aygıtları icat edilmiştir. Zeotrop ve Phenakistiscope bu aygıtlar arasında en çok bililenleridir. İkisi de silindirik bir yapıya sahiptir ve üzerlerinde dar pencereler bulunmaktadır. İçlerindeki resimler, birbirlerinin devamını oluşturan hareketler kapsamında çizilmiştir. Diskin çevrilmesi ile, dar pencerelerin yarattığı illüzyon, çizimlerin hareket etmesine dair oluşan yansımayı vermektedir. Diğer yandan Emile Reynaud'un yarattığı Praxinascope ise Zoetrope'un daha gelişmişiydi ve göz delikleri yerine, silindirin ortasına bir sıra ayna konulmuştu. Araç döndüğünde aynalara bakan seyirci, hareket eden resimleri görüyordu. Renaud bu buluşunu bir çeşit projektör ile birleştirerek 1892'de Paris 'te dünyanın ilk sinema salonunu kurmuş ve 1900 yılına kadar gösterilerini sürdürmüştür (1995'ten aktaran Şenler, t.y: 3).

Lumiere Kardeşler'in, Cinematograph'ı icat ettikleri 1895 yılına kadar o dönemde, pek çok aygıt üretilmiştir. Nitekim Cinematograph'ın icadı, onun başlangıcı olmuştur ve aygıt arayışı nispeten sona ermiştir. Çalışmanın konusu açısından animasyon sinemasının gelişimi içerisinde, tüm bu teknik buluş veya aygıtlar göz önünde bulundurulursa ilk animasyon filminin ne olduğuna dair kesin bir bilgi vermek yanlış olacaktır. Nitekim animasyon sinemasının gelişiminde, tarihsel olarak tek bir kişinin buluşundan bahsetmek söz konusu değildir. Dolayısıyla sadece animasyon türleri, yöntemleri, kısa veya uzun metraj olmaları gibi ayırabileceğimiz bazı spesifik durumlardan bahsedebilmek mümkün olacaktır.

Animasyon sinemasının başlangıcında, ilk olarak stop-motion yöntemi kullanılmıştır. Stop-motion, çekim esnasında kameranın duraklatılması ve eklenecek nesnenin sahneye konulması ya da uzaklaştırılması yöntemine dayanmaktadır. Bu yöntemin kullanıldığı ve yönetmenliğini J. Stuart Blackton'un yaptığı, *Humorous Phases of Funny Faces* (Eğlenceli Yüzlerin

Komik Görünüşleri, 1906) adlı film, bazı yazarlara göre ilk canlandırma filmidir (Kemp, 2014: 9). Flaş skeç olarak adlandırılan bu gelenek ile Blackton, kara tahtaya yüzler çizerek kesintisiz hareketler sağlamıştır. Animasyon sinemasının henüz ortaya çıkmadığı bu dönemde flaş skeçler, tıpkı salon eğlencesine benzer bir hikaye anlatmaktadır. Bunun temel nedeni, o dönemde sahne sanatlarının popüler olmasındandır. Dolayısıyla çizer, izleyiciler için adeta bir monolog sunmaktadır ve izleyicileri büyülemektedir. Samancı'ya göre (2004: 8), animasyon sinemasının ilk filmlerini üretenler, animasyon ortamı ile iç içe geçmiş sahe sanatlarının donanımını kullanarak, sihirbaz kimliğine bürünmüşlerdir. Bu anlamda sihir gibi fantastik bir dürtünün, animasyon sineması içerisindeki varlığının daha o dönemlerde dahi mevcut olduğu görülmektedir. Nitekim sadece çizer için değil, izleyicinin de o dönemde bu illüzyona karşı istek duyması da fantastiğe olan yönelimi göstermektedir.

Öte yandan kimi tarihçilere göre, Emile Cohl'un yaptığı *Fantasmagorie* (1908) filmi ilk iki boyutlu canlandırma filmidir. Bu film o dönem içerisinde stop-motion ile değil, tek çevrimli olarak iki boyutlu çekilmiştir. *Fantasmagorie* filminde, mürekkeple kağıt üzerine yapılan çizimler fotoğraflanmış, sonrasında aradan çizim tahtası alınarak bildiğimiz anlamda hareketli animasyon türüne yaklaşılmıştır (Samancı, 2004: 6). Bu anlamda Cohl, filmin sahnelerini kartonlara elle çizmiştir. Emile Cohl ve J. Stuart Blackton'ın yarattığı siyah-beyaz kısa animasyon filmler, o dönemin olanakları ile popüler olmuştur. Fakat 1914 yılı animasyon sinemasının gelişimi açısından dönüm noktası olmuştur. Zira ilk canlandırma filmlerindeki her çizimin her kare için tekrar edilerek yapılmasından sonra 1914 yılında, Earl Hurler tarafından saydam film tabakasının bulunuşu ile bu sorun çözülmüştür (Hünerli, 2005: 13). Animatörler bu tarihe kadar, tüm sahneleri kağıda çizmektedir ve çekimi bu teknik ile gerçekleştirmektedir. Fakat cels adı verilen saydam film tabakaları, arka plandaki görüntünün bir kez çizilmesi ve katmanlaştırılmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla cel animasyon, iki boyutlu animasyonların yapımını kolaylaştırmış ve geliştirmiştir.

Çalışmanın konusu açısından bakıldığında, incelenecek olan her iki filmin de iki boyutlu olmasından dolayı, bu tekniğin ilk örneklerinden bahsetmek yerinde olacaktır. Emile Cohl'un 1908 yılı yapımı *Fantasmagorie* filmi; Winsor

McCay, 1914 yılında çektiği *Gertie The Dinosaur* filmi ile takip etmiştir. McCay, 1921 yılına dek animasyon filmleri yapmayı sürdürmüştür, fakat canlı aksiyon sahnesiyle o dönemde bir ilki gerçekleştirmesinden ötürü, Gertie filmi ses getirmiştir. Dolayısıyla Cohl ve McCay, iki boyutlu (2D) çizgi filmi, animasyon sinemasının doğduğu dönemde geliştiren önemli isimler olmuştur. Ancak o dönem içerisinde yeni bir teknoloji olan 2D animasyonlar, ilk animasyon filmlerindeki çizim tahtasının ve çizerin olduğu sihirbazlık gösterisine benzer yapıdan farklı bir duruşu gündeme getirmişlerdir. Sihirbazlık kimliği benimsenmese bile, gerçek hayat kurgusuna ait olmayan çizgilerin hareketi durumu, izleyicileri ve animatörleri etkilemeye devam etmiştir.

Animasyon sinemasının gelişiminde, Disney'in etkisini anlamaya çalışmadan önce, eşzamanlı olarak bu alana etki eden, Fleischer stüdyolarını hatırlamak önemlidir. Fleischer kardeşlerin Disney ile belli bir dönem rekabet içerisinde olmaları, animasyon sinemasının gelişimi açısından gösterdikleri çabanın iyi bir örneğidir. Öte yandan Max ve Dave Fleischer, diğer kardeşlere oranla bu alan ile daha çok ilgilenmiştir. Bu anlamda Max Fleischer, animatörün işini hafifletebilme amacı ile Rotoskop adı verilen aleti icat etmiştir. Bu makine ile animatörler, gerçek hayattaki hareketleri animasyona daha kolay aktarabilmek için fotoğrafladıkları hareketli film görüntülerini, ışıklı bir yüzey üzerine yansıtıp, anime edilecek olan sahneler veya resimleri bu yüzey üzerine çizmişlerdir. Öte yandan bu teknik, o dönemde büyük bir sorun olan titremeyi de azaltmıştır.

Diğer yandan Mark Whitehead (2012: 35), Fleischer stüdyolarına ait *My Old Kentucky Home* (Dave Fleischer vd., 1926) adlı yapımın, ilk sesli çizgi film olabileceğini belirtmektedir. Fleischer kardeşlerin başarısı istikrarsız bir durum ile ilerlerken, eşzamanlı olarak filmler yaratan Disney stüdyosu karşısında üstünlük sağlayabilmek için çalışması da, bu döneme denk gelmiştir. Nitekim Fleischer stüdyosu, Disney'in ve aynı zamanda animasyon sinemasının en ünlü ikonlarından olan Mickey Mouse'un, ilk ve en iyi tanındığı filmi *Steamboat Willie*'nin (Walt Disney vd.) 1928 yılındaki çıkışı karşısında rekabet edebilmek için, 1929 yılında *The Sidewalks of New York* (Dave Fleischer) adlı filmi yayınlamıştır. Bunun gibi pek çok örnek, Disney stüdyosunun yavaş yavaş geliştiği dönemde Fleischer kardeşlerin, animasyon dünyasında var olmak

istemelerinin de bir göstergesidir. Bunun bir sonucu olarak 1931 yılında yayınlanan *Silly Scandals* (Dave Fleischer) adlı filmi ile Betty karakteri popülerlik kazanmıştır. Bunun yanında Fleischer stüdyosu, Disney'in renkli filmleri ile yarışabilmek adına 1934 yılında *Poor Cinderella* (Dave Fleischer) adlı filmi yayınlanmıştır. Fleischer kardeşler, 1939 yılına kadar bir dizi Betty Boop animasyonu üretmiştir. Öte yandan çocuksu masumiyetin, cinsel cazibe ile birleştiği Betty karakteri, sansürün yürürlüğe girmesi ile zarar görmüştür. Fakat popülerlik kazanmış Betty'nin ardından, kalan boşluğu doldurmak için farklı karakterler üretmeye devam etmişlerdir. Popeye (Temel Reis) karakteri, Betty Boop'un 1933 yılı yapımı kendi ismini taşıyan filminde ilk defa gösterilmiştir. Fakat çok geçmeden, Fleischer stüdyosunun yaptığı en popüler kahramanlardan biri haline gelmiştir. Temel Reis'in popülerliği, aynı Betty'de olduğu gibi Fleischer stüdyosu için üretimin devamlılığını sağlamıştır.

Öte yandan animasyon sinemasının gelişimi içerisinde Fleischer stüdyosunun kattığı bir diğer önemli gelişme, Amerika Birleşik Devletleri'nin ikinci uzun animasyon filmi yapmasıdır. Nitekim Disney'in *Snow White and the Seven Dwarfs* (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, 1939) filminin, ilk uzun animasyon filmi olarak bilinmesi göz önünde bulundurulursa, ondan hemen sonra en uzun ikinci animasyon film olan *Gulliver's Travels'i* (Dave Fleischer vd., 1939) yapması, aralarındaki rekabeti gösteren örneklerden biridir. Son olarak Fleischer stüdyosu, animasyon sineması tarihinde hala daha popülerliğini koruyan çizgi roman karakteri Superman'in yayın haklarını almış ve Superman karakterinin, ilk animasyon filmi de yapmıştır. Bu dönem içerisinde Fleischer stüdyosu gibi pek çok Hollywood stüdyosu kurulmuştur. Buna örnek olarak Terrytoons, Walter Lantz, Warner Brothers, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), United Productions America (UPA) gibi stüdyolar verilebilir.

Her ülkede sanatçılar canlandırma sinemasında çeşitli çalışmalar ve denemeler yapmışlardır. Ancak bu türün asıl geliştiği yer Max Fleischer ve Walt Disney gibi sanatçılarla Amerika Birleşik Devletleri olmuştur (Hünerli, 2005: 17). Fakat dünyanın bir tarafında tüm bu gelişmeler hızla yaşanırken, diğer tarafında kitle kültürü ürünü olarak daha farklı bir animasyon tarzı doğmaya başlamıştır. Nitekim kendi coğrafyasında daha geç tarihlerde gelişmeye başlayan Japon animasyonları, *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (Ruhların Kaçışı, 2001) filmiyle

Akademi Ödülleri'ni kazanarak, kendi yerel sınırlarınının dışına çıkmış ve dünya çapında tanınmayı başarmıştır.

Animasyon Japonya'da, anime terimi ile ifade edilmektedir. Nitekim Japonların, kendi kültürlerini bu tür içerisine; tarz, üslup, içerik veya biçimsel olarak taşıdıkları da göz önünde bulundurulursa, özgün bir isim kullanmaları anlaşılabilir. Animasyon sinemasının gelişimi içerisinde animeler, daha sonra popüler olacak olan yerel bir türü, bu alana kazandırmaları bakımından önemlidir. Batı'da olduğu gibi Japonya'da da animasyon tarihinin ilkleri anlamında farklı görüşler mevcuttur. Ercan Gürova'ya göre (2017: 42), Japonya'da bilinen ilk animasyon filmler 1911 yılında Japon hükümetinin desteğiyle Mituyo Seo tarafından küçük bir kadroyla kurulan animasyon atölyesinde yapılmıştır.

Öte yandan bazı kaynaklara göre ilk Japon animasyonları, Büyük Kanto Depremi veya İkinci Dünya Savaşı'nın etkisiyle yok olmuştur. Richmond' un *The Rough Guide to Anime* adlı kitabında belirttiği üzere; bilinen ilk Japon animeleri 1917 yılında izleyici ile buluşmuştur (2009'dan aktaran Alicenap, 2014: 9). Japonya'nın ilk sesli animasyonu ise 1927 yılı yapımı, *Kujira* (Ofuji Noburo) filmi olduğu bilinmektedir. Bunun yanında 1929 yılında çekilen *Kogane no Hana* (Ofuji Noburo) filmi ise Japonya'nın, ilk renkli animasyon filmi olarak kabul edilmektedir. Uzun metraj anlamında ilk örneği 1943 yılında yapılan *Momotaro no Umiwashi* (Seo Mitsuyo) adlı animasyondur. Japon animasyonları 1950'li yıllarda ülkenin yeniden kalkınması sürecindeki toplumsal ve kültürel sorunları ele alırken; 1960'larda televizyonlarda yayınlanmaya başlamıştır. Bu anlamda Batı'ya ilk defa animelerin gösterilmesini sağlayan televizyon teknolojisi, animasyon tarihinde yeni olan animelerin; hayran kitlesine sahip olmaya başladıkları önemli bir araç olmuştur. 1970'lere gelindiğinde yavaş yavaş anime kahraman figürleri, oyuncakları gibi nesnelere, toplum tarafından ilgi odağı olmaya başlamıştır. 1980'lerin sonunda *Akira* (Otomo Katsuhiro) filmi, animasyon tarihinde ses getirmiş, Batı açısından da yüksek izlenme oranlarına ulaşabilen ilk Japon animasyon filmi olmuştur. Japonya'da animasyon sineması geliştikçe, hem yerel olarak hem de zamanla Batı'da da tanınarak, popülerleşmeye başlamıştır. Nitekim bunun dönüm noktalarından biri de, 1990'lı yıllarda *Sailor Moon*, *Dragon Ball* ve

*Pokemon* serilerinin ortaya çıkması ile olmuştur. 2000’li yıllara gelindiğinde ise, Miyazaki Hayao, bu türü animasyon tarihi içerisinde tüm dünyaya tanıtan Stüdyo Ghibli ile birlikte öne çıkmaktadır. Kısacası animelerin gelişimi, sadece filmler açısından değil, zamanla yaşam tarzı olarak da toplumlara etki etmiştir.

Gelinen noktadan ileriye düşünebilirsek; animasyon sinemasının gelişimi, teknolojik olarak günümüze kadar ilerleyerek devam ettiğini söylemek mümkündür. ABD’de stop-motion ile başlayan ilk animasyon örnekleri, daha sonrasında iki boyutlu animasyonlarla, ve sonrasında üç boyutlu tekniklerle kaynaşmıştır. Bu durum günümüzde, dijital teknolojilerin animasyon dünyasında hakim olduğu bir dönemi beraberinde getirmiştir. Fakat animasyon sinemasının hayal gücü, doğduğu zamandan beri popüler olmaya devam etmiştir. Dolayısıyla teknolojik gelişmeler zamanla değişse de animasyonun daha en başındaki, çizgilerin hareket ettiği görüntüleri izleyen ya da, günümüzde gelişen teknolojiyle yaratılan görsel efektlerle oluşan animasyonları izleyen insanlar, benzer illüzyonlara kapılmıştır.

### **3.1 Walt Disney’in Animasyon Sineması (Disney Stüdyoları)**

Disney stüdyosunun, ya da Walt Disney’in animasyon tarihi içerisindeki yerini anlamaya çalışmadan önce, hayatına dair bazı noktaları hatırlamak önemlidir. Zira Walt’ın günümüzde animasyon dünyasında ulaştığı konuma, çocukluğundan itibaren yaşadığı zorlukların ve deneyimlerin etkisi olmuştur. Bu anlamda Disney animasyonlarındaki geçmişe yönelik nostaljik hava, Walt Disney’in Amerikan taşrasını ve onun değerlerine bağlılığını ‘idealize ve romantize’ ettiği kendi hayat hikayesi için de geçerlidir (2014’ten aktaran Bostan, 2018: 183).

Elias ve Flora Disney’in beş çocuğunun dördüncüsü olarak 1901 tarihinde Chicago’da doğan Walter Elias Disney, 1906 yılında ailesi ile birlikte Missouri’nin kırsal kesimlerine taşınınca, daha çocukken ilgi duyduğu çizim yeteneğini geliştirebileceği, ilham verici ormanlık alanlarda büyüme şansı elde etmiştir. Zira birçok hayvana ev sahipliği yapan kırsal alanlar, gelecekte tasarlayacağı hayali karakterlerin yaratımında önemli rol oynamaktadır. Walt’ın babası Elias, demiryolcu ve çiftçi olmasının yanında; despot davranışları ile aile üzerinde büyük bir baskı kurmuştur. Maddi olarak zar zor geçinebilen Disney



ailesi, sürekli başka yerlere taşınarak geçinmeye çalışırken, Walt'da büyüdükçe işlerde babasına yardım etmiş ve bu durum, ileride sürekli üretken bir kataktere dönüşmesine yardımcı olmuştur. Disney ailesinin maddi olarak işleri tekrar yolunda gitmeyince Elias, Kansas şehrine taşınmaya karar vermiştir. Büyüdüğü çiflik yaşamını özleyen Disney; zamanla şehire alışmaya başlarken çizim becerisini de geliştirmeye başlamıştır.

Walt; çizim tutkusuna tutunduğu gençlik döneminden sonra 1918 tarihinde, doğum tarihi ile oynayarak kendini daha büyük göstermiş ve Fransa'ya kaçarak, Ambulans Birliği'ne daha sonra da Kızıl Haç'a katılmıştır. Walt'ın hayatında bu kaçış, bir dönüm noktası olmuştur; nitekim artık babasının despot davranışları olmadan çizim tutkusuna erişebileceği bir dünyaya girmiştir. Bu süreçte ambulansın kenarlarına eğlenceli karikatürler çizmeye devam etmesi de, yıllar önce kurduğu hayalini içten içe hala devam ettirdiğini gösteren küçük bir ayrıntıdır. Chicago'ya dönünce de Pesmen-Rubin Commercial Art Studio'da (daha sonraları Ub Iwerks olarak tanınacak) Ubbe Iwerks ile geçici olarak çalışmıştır (Whitehead, 2012:39). Walt, Iwerks ile kısa süreli bir ortaklık yaparak, bu dönemde animasyon dünyası ile ilgili stop-motion tekniğini öğrenmiştir. Daha sonra Walt; Iwerks ve birkaç genç animatör ile birlikte Laugh-O-Gram Films şirketini kurmuştur. Stüdyonun kötü dağıtım teknikleri nedeniyle o dönemde Walt'un tek kurtarabildiği proje *The Alice Comedies* serisinin ilkinin oluşturduğu, *Alice's Wonderland* adlı animasyon filminin pilot bir çalışması olmuştur. Şirket zamanla maddi anlamda kötü bir dönem geçirince ömrü kısa sürmüştür. 1923'e gelindiğinde ise Walt, o dönem iletişimde olduğu tek kişi olan kardeşi Roy ile birlikte Disney animasyon stüdyosunu kurmuştur. İngilizce adı ile 'The Walt Disney Company' -Walt Disney Şirketi- ilk başta bir animasyon stüdyosu olarak kurulsa da, zamanla bir eğlence sektörü haline gelmiştir.

Çalışmanın örneklemelerinden birini oluşturduğu *Alice in Wonderland* (Alice Harikalar Diyarında, 1951) filminin, yeni kurulan Disney stüdyosu tarafından yapılan ilk prototipi, *The Alice Comedies* (Alice Komedileri, 1923-1926) adlı animasyon dizisi olmuştur. 1920'lerde yapılan film serisi, Alice adındaki küçük bir kız ile Julius isimli bir kedinin, hareketli manzaralar eşliğinde yaşadıkları maceraları anlatmaktadır. Öte yandan filmdeki Alice, asıl adı Virginia Davis

olan küçük bir kızdır ve Walt onu canlı aksiyon mankeni olarak kullanmıştır (<https://www.nytimes.com/2009/08/22/movies/22davis.html>, 04.11.2019). Bu anlamda canlı aksiyon türü, *Alice Harikalar Diyarında* masalının çıkış noktasında esinlenen küçük bir kız olan Alice'in imajını daha gerçekçi kılmıştır.

Şirketin üretim yapım ve dağıtım anlamında nasıl şekillendiği ve animasyon dünyasında nasıl bir konumda olduğu anlaşılmeden önce Disney kardeşlerin daha en başta nasıl bir çıkış noktası yakaladıklarının anlaşılması önemlidir. Zira Alice, bu anlamda o dönem içerisinde bir popülerite getirmemekle birlikte, daha çok gelecekteki versiyonunun ilk basamağını temsil etmektedir.

Şirketin simgesi haline gelen ve çıkış noktasında önemli bir başarı yakalayan karakteri Mickey Mouse ile olmuştur. 1928 yılında yayınlanan ilk senkronize sesli animasyon filmi *Steamboat Willie* ile tüm dünyaya Mickey Mouse tanıtılmış ve Disney şirketinin önemli bir çıkış yapmasını sağlamıştır. Nitekim fare karakteri büyük bir ilgi görmüş ve dağıtımçıların çoğu Mickey'i satın almak istemiştir (Barrier, 2007: 57-99). Disney şirketinin daha yeni kurulduğu ve Mickey karakteri ile ilk önemli çıkışını yakaladığı bu dönem itibari ile, temelde beslendiği veya yarattığı ideoloji de şekillenmeye başlamıştır. Bununla ilgili ilk olarak 1937 yılında Disney'in yaptığı ilk uzun metraj animasyon filmi olan *Snow White and the Seven Dwarfs* (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) önemli bir konumdadır. 1930'lu yıllara kadar sinema tarihinde çocuk filmleri gibi bir tür popüler değildir ve toplumsal olarak, çocukları film izleme aktivitesinden korumak gibi bir eğilim bulunmaktadır. Walt Disney; sinemanın bu alandaki boşluğunu, çocuk filmleri yapmasa bile çocuk starları oynatarak, ebeveynlerin sinemaya çocukları ile birlikte gidebilmelerine dair önemli bir adım attırmıştır. Zira bu, Disney'in düşünce sisteminin temelini oluşturan önemli bir gelişme olmuştur.

İdeoloji anlamında Disney, Amerika'daki sosyo-ekonomik, kültürel, politik bazı gelişmelerden etkilenmiştir ve aynı şekilde toplumları da birtakım düşünceler ile etkilemiştir. Bu anlamda hem ideolojilerden beslenmiş hem de ideolojiler yaratmıştır; dolayısıyla bunlardan bahsetmek, şirketin temel düşünce sistemini anlama bakımından önem taşımaktadır. İlk olarak Disney stüdyolarının çokça başvurduğu mutlu son teması bu anlamda önemlidir. Zira Disney'in 1930'larda

yarattığı filmlerde mutlu son temasına başvurmasının temel sebebi, aynı zamana denk gelen Büyük Buhrandır. Ekonomik olarak dünyanın bir kriz yaşadığı ve insanların mutsuz olduğu bir dönemde Disney; filmlerinin sonları ile insanlara mutluluk aşılamaı amaçlamıştır.

1930'ların bir diđer ideolojik unsuru, masalların Disney tarafından sinemaya uyarlanmasıdır. Nitekim halk hikayeleri ve masallar toplumlar tarafından ilgi görmektedir ve çocuk kitleyi de ebeveynler vasıtası ile çekmektedir. Fakat bu noktada masallar, Disney dünyasında işlenirken orijinal halleri ile deđil, 'Disneyleştirilerek' aktarılmaktadır. Bu terimi açmak gerekirse, Disney'in tarz olarak oluşturduđu birtakım unsurları bir araya getirerek şekillendirdiđinden bahsetmek mümkündür. Zira bu unsurlara adım adım bu bölüm içerisinde yer verilecektir.

Masallar, hem Disney'in kitlelere ulaşabilmek için beslendiđi bir ideolojiyi içeri aktarırken, hem de Disney'in o masalı işledikten sonra yarattığı bir ideoloji olarak dışarı çıkmaktadır. Bununla ilgili ilk uzun metraj animasyon filmi olarak bilinen *Snow White and the Seven Dwarfs* ve sonrasında sıkça kullanılan prenses teması; kadın karakteri genel anlamda itaat eden, düzeni getiren, ev işlerini yapan kişi olarak gösterirken; erkek karakteri dış dünyaya çıkan, düzenli bir işte çalışan, akşam olunca evine dönen bir kişilik olarak tanıtmıştır. Nitekim bu konuda ideolojik bir düşünceden bahsedecek olursak, bu ve bunun gibi pek çok cinsiyete dayalı rol dağılımlarının; topluma yönelik belirtilen unsurları idealleştirdiđi ve bu ortama uygun olacak bir bakış açısını düşünmeye sevk ettirdiđinden bahsetmek mümkündür. Dolayısıyla Disneyleştirme terimi cinsiyet rolleri ile örtüşerek popüler bir temsile evrilmiştir. Öte yandan Disney; cinsiyet temsillerinin yanında karakterlerin iyi ve kötü olmasına dair bakış açısını kesin çizgilerle belli etmektedir. Nitekim salt iyi ve salt kötü karakterler, belli özelliklere sahiptir ve tıpkı cinsiyet rolleri gibi kalıplaşmış biçimde sunulmaktadır (Bostan, 2018).

Bunun yanında Disney şirketinin beslendiđi diđer bir ideolojik unsur, çocuk kitleye hitap edebilmesinin bir gerekliliđi olarak masumluk temasını kullanmasıdır. Zira çocukların merak duygusu, masumluklarının en belirgin noktalarından biri olmakla birlikte, daha kolay özdeşleşmelerini sağlayan bir temsili gündeme getirmektedir (Fahmi, 2017: 30-33). Hem çalışmanın

örnekleme açısından hem de bu duyunun belirgin olarak kullanıldığı anlatılardan biri olarak önem taşıyan *Alice Harikalar Diyarında* masalı, bu noktada iyi bir örnek olacaktır. Nitekim Alice'in merakı, beyaz tavşanı takip etmesine yol açmıştır. Dolayısıyla Alice, yetişkin bir bireyin aksine, başına kötü bir şey geleceği ile ilgili bir kaygı taşımaksızın merak dürtüsü ile hareket etmiştir.

Masumluk teması, Amerikan toplumsal ideolojisinde ve hatta Batı'nın kültür dünyasında baskın olan bireycilik kavramı ile de yakından ilişkilidir. Bu anlamda Amerikan ideolojisinin öngördüğü bireyci olan bireyin istediği şeye kavuşabilmesinin, onu ne kadar istediği ile yakından ilişkili olduğu vurgulayan düşünce sistemi gündeme gelmektedir. Booker, Amerikan ideolojisinin anahtar düşüncesi ile ilgili; 'bir şeyi tutkuyla yeterince isteyen herhangi biri, uzun ve sıkı çalışırsa istediğine ulaşır' mesajı ile bu düzenlemenin arka planından bahsetmektedir (2009'dan aktaran Bostan, 2018: 200). Daha çok ebeveynlere yönelik olarak yaratılan bu ideoloji, çocuklarını nasıl yetiştirmelerine dair bakışı doğallaştırmaktadır. Nitekim bu bakış açısını kısaca belirtmek gerekirse; daha özverili, hazzının peşinde koşmayan ve sabırlı bir kadın imajıdır.

Disney stüdyosunun, hedef kitlesine yönelttiği bu ideolojik düşünce sisteminin yanında Walt Disney'in kendisi de bir ideolojik araç konumundadır. Nitekim bu başlığın girişinde belirtildiği üzere, Walt'ın hayat hikayesini efsaneleştirilmesi ve halka arz etmesi, bu bakışa dair iyi bir grizgah olacaktır. Zira gelinen noktada, daha önce de bahsedilen Batı'nın bireyselliği de, bu konu ile yakından ilişkilidir. Yaratılan film karakterlerinin bireyselliğine dair olan ideoloji, Walt'ın hayat hikayesiyle ilgili bahsedilen bireysel başarısı ile örtüşmektedir. Nitekim Walt'ın çocukluk anıları, ortalama bir ABD'liye umut verici şekilde mitleştirilmiştir. Dolayısıyla bu hikayeler Disney'e hem ticari başarı getirirken, aynı zamanda hedef kitleye yönelik karşılık bulan bir temsil imajını da oluşturmaktadırlar (Banks vd., 2015: 2-16). Öte yandan bu konu, Disney'in pazarlama tekniği açısından çalışmanın ilerleyen adımlarında anlatılacak olan dağıtım kısmında da önemli rol oynamaktadır.

Disney'in yarattığı ideoloji anlamında son olarak bahsedilebilecek olan unsur, doğaya ve canlılara dair yönelttiği bakıştır. Nitekim bu durum Disney açısından, Batı'nın kültürel ve ideolojik düşünce yapısını aktardığı diğer bir unsur olarak önemlidir. Zira Batı'nın; birtakım dini inanışlarında yer alan anlatıları, mitolojik

öykülerinde bahsedilen doğa motifleri, tarihsel anlamda yaşanan bazı dönemleri aracılığı ile şekillenen doğa ve insan ilişkisi, Disney'in filmlerinde doğanın insan karşısındaki yerine ve konumuna etki etmiştir. Tüm bu inanışlar, tema ve motifler kısmında daha ayrıntılı bir şekilde açıklanacaktır. Gelineen noktada şunu belirtmek yararlı olacaktır ki Disney, sinematografik anlamda doğayı ve içinde yaşayan canlıları, insana ve insan yaşamına ters düşen bir alana konumlandırmıştır. Bu doğrultuda tema ve motifler kısmında, ayrıca yine inceleme kısmında örnekleri verilen birtakım Disney filmlerinin; yer yer zifiri karanlık olan ormanın içinde yaşayan birtakım canlıları, korkutucu yüz hatları ile göstererek söz konusu fikri, sinematografik olarak da desteklediği görülmektedir.

Gelineen noktada anlatılan tüm bu ideolojik unsurlar, üretim-yapım-dağıtım anlamında iç içe geçmiş bir dizi Disney stratejisini oluşturmaktadır. Disney'in ilk olarak üretim mantığını kavrayabilmek, daha sonrasında işlenecek olan yapım ve dağıtım aşamalarını anlayabilmek için gereklidir. Zira bu başlığın ilk başlarında belirtildiği üzere ideolojik olarak Disney'in yarattığı veya beslendiği düşünce sistemleri, üretim mantığı ile örtüşmektedir. Dolayısıyla ideolojik kavramların gidişatı, zamanla üretim mantığını doğurmaktadır.

Disney'in ideolojik alanının temelinde, daha önce belirtildiği gibi Amerika'nın sosyal, kültürel ve toplumsal birtakım olayları bulunmaktadır ve şirket bunun etrafında şekillenmektedir. Çalışmada tekrara düşmemek adına daha önce belirtilmiş bu ideolojik unsurları sadece kavramsal anlamda belirtmek gerekirse; 1930'lu yıllar için Büyük Buhran dolayısıyla ortaya çıkan mutlu son teması, bunun beraberinde gelen düzenli iş ve ev hayatını idealleştirme, dolayısıyla cinsiyet temsilleri ile kalıplaşmış rol dağılımları, yine bu yıllarda sinemasal anlamda bir boşluk oluşturan çocuk filmleri alanını doldurabilme adına, çocuklar ile özdeşleştirilen masum karakterler, Amerikan ideolojisinin yapısında bulunan çok çalışan kazanır düşüncesi, yine Batı'nın toplumsal değer sisteminde hakim olan bireycilik, 1950'lerde prenses imajının dönüştürdüğü kadın ve bunun yanında dışarıya açılan prens erkek karakterler verilebilir.

Aynı zamanda Disney'in, filmlerini oluştururken yararlandığı masallar ve halk hikayelerini 'Disneyleştirerek' üretim mantığına uyarladığı söylenebilir. Çalışmanın konusu açısından önemli bir noktada olan masallar; kültürel olarak

filmlerin içerisinde alt metin anlamında mit, efsane, fantastik öyküler gibi pek çok unsuru saklamaktadır. Gelineen noktada şunu bilmek yeterli olacaktır ki; üretim alanında kültürel kodları saklayan masalları Disney çokça kullanmaktadır ve günümüzde dahi pek çok animasyon stüdyosu, bu kültürel kodlardan yararlanmaktadır.

Öte yandan, dağıtım konusunda da yer verilecek olan Disney'in, animasyon stüdyosu olarak başladığı bu alanda bir eğlence sektörü yaratması, üretim yaptığı çok daha farklı alanları gündeme getirmektedir. Bu anlamda 1950'li yıllarda hem televizyonda yayınlar düzenlemesi, hem de tema parkları açmaya başlaması örnek olarak verilebilir. Daha sonraları ise popülerleşen kahramanların birer kopyaları olan oyuncaklar, giysiler ve onların sembolü veya temsili olarak resimleri bulunan pek çok eşya, bu sektör içerisinde üretilmeye başlanmıştır. Dolayısıyla Disney'in üretim mantığında, tüketilmek olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Yine yapım ve dağıtım kısımlarında işlenecek olan Pixar şirketi ile Disney'in arasındaki ilişki, üretim olarak farklı bir konuyu gündeme getirmektedir. Pixar adlı şirketin 1980'li yıllarda kurulduğu ve gelişmeye başladığı dönemden sonra, 2006 yılında Disney tarafından satın alındığı döneme kadar, birer rakip olarak animasyon dünyasında üretim sürecine girmişlerdir. Günümüz animasyon dünyasının vazgeçilmez unsurlarından biri olan teknolojiden sıkça yararlanan Pixar animatörleri, bu anlamda Disney'in üretim sürecine –her ne kadar rakip olarak görülseler bile- 1990'lı yıllarda etki etmiştir. Zira bu yıllarda ortak yapımları olan *Toy Story* (Oyuncak Hikayesi) adlı film serisinde, iki şirketin kendine özgü üretim teknikleri bir araya getirilerek gişe başarısı sağlanmıştır.

Disney stüdyosunun üretimi ile ilgili tüm bu başarılı dönemlerin yanında, üretiminin aksadığı bazı süreçler de yaşanmıştır. Zira Disney'in 1937 yılında yaptığı ilk uzun metraj filmindeki başarısından kısa bir süre sonra, 1941 yılında tecrübeli animatörlerinin greve gitmesi, şirketin üretimi uzun bir süre aksamıştır (Barrier, 2007: 134-168). Grevin temel sebepleri arasında; Disney'in sistematik olmayan çalışma koşulları, çalışanların sendikalaşamaması, haksız işçilik uygulamaları ve maaş yapısı gibi unsurlar olduğu belirtilmektedir. Bu konu hakkında şu kesin bir şekilde söylenebilir ki yaşanan grev, Disney stüdyosunun imajını zedelemiştir.

Grevden kısa bir süre sonra gerçekleşen İkinci Dünya Savaşı da, aksayan üretimi devam ettiren başka bir süreci beraberinde getirmiştir. Fakat bu dönemde ABD hükümetinin Disney'e maddi anlamda yardım etmesi, onu iflasın eşiğinden kurtarıırken aynı zamanda grevi de bitirerek, üretime devam edebilmesine imkan sağlamıştır. Daha önce de belirtildiği gibi ABD'nin tarihsel, kültürel, sosyal veya politik bazı dönemlerinden etkilenen Disney, aynı şekilde etkilendiği ideolojiyi topluma da aktarmıştır. Dolayısıyla İkinci Dünya Savaşı'na denk gelen zamanda hükümet tarafından yapılan yardım sonrası Disney stüdyosu, kendi ülkesi adına propaganda filmleri yapma görevini alarak ABD için sinema alanında temel bir dayanak noktası haline gelmiştir. Bunun sonucunda şirketin çıkış noktasında önemli bir rol üstlenen popüler karakteri Mickey Mouse, 'Uluslararası İyi Niyet Simgesi' seçilerek politik ve siyasi bir kimlik taşımaya başlamıştır (Sanmartín, vd.. 2010: 33-34).

Gelinen noktada Disney'in, üretim alanında başarılı olmuş belli dönemlerini, genel bir çerçevede görebilmek yararlı olacaktır. Disney'in 1928'de *Steamboat Willie* filminde ilk kez görülen Mickey Mouse karakteri ile başarılı bir çıkış yakalamasıyla başlayan üretim süreci, 1930'larda altın çağını yaşamıştır. Nitekim bu yıllarda prenses teması ağır basan masal uyarlamaları çokça üretilirken; ülkede yaşanan toplumsal ve ekonomik kriz dolayısıyla insanları eğlendirmek, üretimi arttıran başlıca nedenlerden biri olmuştur. 1950'ler Disney için, televizyon yayınlarının başladığı ve tema parklarının açıldığı üretken bir dönem olmuştur, yine 1930'lu yıllardaki prenses temalı filmlere bu dönemde bir geri dönüş yapılmıştır. 1990'larda çok kültürlülüğe daha fazla yer veren Disney, üretimini arttırmış ve gişede başarı sağlayan filmler yapmıştır. Aynı zamanda medya ağları satın alarak üretime bu alanlardan da devam etmiştir. Bu yılların üretim alanındaki başarılarından biri de, ilerleyen adımlarda üstünde durulacak olan Pixar şirketi ile ortak yapımları olmuştur. 2000'li yıllara gelindiğinde ise ana rakiplerinden biri olan Pixar şirketini satın alması ile üretimini arttırmıştır ve teknolojik anlamda da gelişme imkanı bulmuştur (Carillo vd., 2012: 1-24).

Disney stüdyosunun üretim mantığı çerçevesinde, çıkış noktasından itibaren nasıl bir teknik gelişme gösterdiği ve bu doğrultuda hangi filmleri yaptığını görebilmek için yapım kısmından bahsetmek, çalışmanın gidişatı açısından yerinde olacaktır. 1923 tarihinde kurulan Disney stüdyosu, 1930'lara kadar

teknik anlamda live-action denilen yöntemi sıkça kullanmıştır. Bu doğrultuda yaptığı *Alice Comedies* adlı çizgi dizisinde, hareketli görüntüler eşliğinde küçük bir kızın, bir kedi ile olan maceralarını anlatmıştır. Nitekim başından beri Disney stüdyolarının bir stil olarak benimsediği gerçeklik yaratma duygusu, ilk olarak bu seride kullanılan live-action tekniği ile gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Bu anlamda henüz animasyon açısından yeni olan bu aracı çizgilerin dışına çıkararak gerçek hayata taşıyabilme fikri, dönemin şartları da göz önünde bulundurulursa, çizimlerin üzerine gerçek görüntülerin konulması ile sağlanmaktadır.

Disney'in gerçeklik arayışı, live action filmler ile sınırlı kalmamış, bunun devamı niteliğinde 1928 yılında ilk senkronize sesli animasyon filmi olan *Steamboat Willie* çekilmiştir (Sanmartín, vd., 2010: 33-34). Bu film, hem Mickey karakterinin ilk filmi olmakla birlikte, hem de gerçeklik arayışına yaklaşabilme adına, Disney için önemli bir konumdadır. Nitekim Walt'ın, Mickey'i bu tarihten 1946 yılına kadar seslendirmeye başlaması, gerçeklik algısına yaklaşabilmek adına, ona kendi kişiliğini yansıtabilmek için çaba sarfettiği küçük bir ayrıntıdır. İlk renkli animasyon filmi olan *Silly Symphony* (1932)'i Disney stüdyosunun yapmış olması, gerçeklik arayışındaki çalışmalarının bir diğer doğal sonucu olarak dikkat çekmektedir. Fakat renk alanındaki gerçeklik, sadece hangi renklerin kullanılacağı ile ilgili konuyu gündeme getirmemektedir. Gerçeklik arayışı, Disney stüdyosunu renklerin hangi türünü kullanacakları konusunda da bir arayışa sürüklemiştir. İlk başlarda sulu boya kullanan animatörler, nesnelere ağırlıksız olduğunu farketmişler ve derinlik yaratabilme umudu ile yağlı boyaya yönelmişlerdir. Nitekim bu yönelim işe yaramıştır ve yağlıboya; nesnelere daha yoğun gözükmelerini sağlayarak, kişi her an ona dokunabilirmiş gibi bir yansıtma hissi vermiştir.

Live-action, ses ve renk unsurlarının, animasyon alanında kullanılmaya başladığı dönemlerde artık Disney, bu yöntemleri kullanarak kısa metraj filmlerde tecrübeler edinmeye başlamıştır. Birikimlerinin bir sonucu olarak animasyon sineması tarihinde oldukça önemli bir yerde olan *Snow White and the Seven Dwarfs* (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filmini 1937 yılında gösterime sokmuştur. Pamuk Prenses filmi, live action olmasa da, bu teknikten çekim aşamasında yararlanılmıştır. Zira bu durum, Disney'in gerçeklik



konusundaki çabasının başka bir sonucudur. Animasyon sinemasının gelişimi başlığı altında bahsedilmiş olan Rotoskop adlı alet hatırlanacak olursa, Disney'in bu aleti kullanımına ilişkin düşünce yapısı da anlaşılabilir. Rotoskop'u Disney, kısaca hareket analizi yapmak için kullanmıştır. Pamuk Prenses filmi için gerçek oyuncular filme çekilmiş, ardından bu çekimler animatörlere insanların hareketi konusunda detaylı bir bilgi sağlayabileceği düşünülerek fotoğraf dizisine dönüştürülmüştür. Dolayısıyla animatörler bu fotoğrafları, karakterlerin gerçeğe daha yakın versiyonlarını geliştirebilmek için kullanmışlardır.

*Snow White and the Seven Dwarfs* (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) yapımı aynı zamanda, Disney stüdyolarının storyboard tekniğini kullandıkları ilk filmidir. Storyboard, filmin çekimlerini yapabilmek için düzenli bir şekilde sıraya konması ve organize edilmesini sağlayan bir teknik olmakla birlikte, animatörlere de büyük kolaylık sağlamıştır (Sanmartín, vd., 2010). Teknik anlamda Disney yapımlarında gerçeklik arayışı, kamera ile üç boyutlu sunum yapabilme umudu ile ilgili olmuştur. Bu anlamda dönemin şartlarına göre iki boyutlu olarak çekilen filmlerde, çok katmanlı kamera (multiplane) denilen sistem ile derinlik yarılması yaratmak amaçlanmıştır. Kabaca bu teknikten bahsetmek gerekirse; cam paneller üzerinde arka plan ve karakterler boyanarak, çok katmanlı kamera vasıtasıyla uzaktaki bir objeye odaklandığında, paneller sağa ya da sola oynatılarak sahnenin içinde hareket edildiği izlenimi yaratabilmektedir (2000'den aktaran Samancı, 2004: 42). Bu teknik 1940 yılında çekilen *Pinocchio* (Hamilton Luske vd.) filminde kullanılmış ve dikkat çekici bir yenilik olarak değerlendirilmiştir. Çok katmanlı kamera sisteminden önce, arka planlar bir ressam tarafından çizilmektedir ve sabit kameranın kadrajından ilerletilerek animasyon oluşturulmaktadır. Fakat bu kamera tekniği sayesinde tek tek cam panellere çizilen manzaralar, kamera önünde sıralanarak çekim esnasında ileri geri hareket ettirilmektedir, dolayısıyla hem mesafe anlamında hem de derinlik anlamında daha gerçekçi bir his vermektedir.

Yine 1940 yılında yapılan *Fantasia* (Samuel Armstrong vd.) filmi, animasyon ile stereo ses kayıtlarını birleştiren bir yapım olmuştur. Disney bu filmde canlandırma teknikleri kullanarak, müziğe biçim vermeyi denemiştir. *Fantasia*, sese üçüncü boyut özelliği veren çok yönlü seslendirme gibi yeni buluşların da

kullanıldığı bir filmidir (Hünerli, 2005:19-28). Bunun yanında 1941 yılında yapılan *Dumbo* (Ben Sharpsteen) filmi de yine müzik ve görsellik açısından o döneme kadar Disney'in yapmamış olduğu yeniliklere sahiptir. 1942 yılına gelindiğinde ise *Bambi* (David Hand vd.) filmi ile Disney, gerçeklik arayışında bir adım daha öteye gitmiştir. Nitekim bu film için, hayvanların anatomik yapılarına daha fazla yaklaşabilmek adına stüdyoda geyik, tavşan, at gibi hayvanlar beslenmiştir.

Bu yıllarla ilgili bilinmesi gereken diğer bir unsur, üretim kısmında belirtildiği üzere 1941 grevi sonrası aksayan yapımlar dolayısıyla yeni stüdyoların gelişmeye başlamasıdır. Sektörde önemli bir yerde olan Disney stüdyosu, fabrikada yaşanan kriz ve ülkenin içinde bulunduğu savaş ortamından dolayı yenilik yaratmak zorunda kalmıştır. Bu dönemde doğan diğer stüdyolar, tepkisel bir süreç başlatmışlardır. Doalyısıyla Disney de 1950'li yılların başlarında, stüdyoların tepkileri sonrasında yenilik yaratabilmek için kendi stilinden farklı filmler üretmiştir. Örnek vermek gerekirse, *Toot, Whistle, Plunk and Boom* (Ward Kimball vd., 1953) ve *Pigs is Pigs* (Jack Kinney, 1954) filmleri, bu anlamda Disney'in önceki yıllarında sıkça kullandığı stilini tamamen yıkan, yenilikçi ve grotesk çizgilerden oluşmaktadır.

1950'li yıllar, Pamuk Prenses filminden sonra uzun metraj anlamında geri dönüş yapılan bir yapıyı gündeme getirmiştir. *Cinderella* (Clyde Geronimi vd., 1950) filmi, yine bir Disney klasiği olarak masal uyarlamasıdır ve savaş sonrası, animasyonun elverdiği ölçüde düş kurma ihtiyacını karşılamak üzere yapılmıştır. *Cinderella* yapımında da Rotoskop tekniği kullanılmıştır, dolayısıyla insan karakterlerinin jest ve mimikleri gerçek görüntülerden referans olarak alınmıştır. Devamında 1951 yılında çekilen *Alice in Wonderland* (Clyde Geronimi vd.) filmi ise, tümüyle fantastik bir evrene sahip olması dolayısıyla, diğer yapımlardan farklı bir konumdadır. 1953 yapımı *Peter Pan* (Clyde Geronimi vd.) ise, uçma temasının sık kullanıldığı sahnelere yer vermektedir. 1950'li yılların sonunda prenses imajının kullanıldığı yapımların sonuncusu *The Sleeping Beauty* (Clyde Geronimi, 1959) olmuştur (Bostan, 2018). 1960'lara gelindiğinde ise bu yıllarda Walt'ın ölümü ile şirketin aksayan üretimi, animasyon alanında önceki başarılarını yakalayamadığı bir süreci beraberinde getirmiştir. Bu dönemde ana akım sinema alanına bir yönelim yapılarak, klasik

Disney stilinden uzaklaşmaya başlanmıştır. Örnek vermek gerekirse, 1964 yapımlı *Mary Poppins* (Robert Stevenson) filmi, kurmaca alanında, fantastik müzikal türünde o dönem içinde başarılı olmuş, nadir yapımlardandır.

1970'lere gelindiğinde ise yeni yönelimlere daha fazla yer verilmiştir. Bu anlamda, *Star Wars* (George Lucas, 1977) ve *Close Encounters of the Third Kind*, (Steven Spielberg, 1977) filmleri bilim kurgu alanında başarı getirse de, bu türün devamında çekilen yapımların başarısız olması, şirketin bu alanda üretim yapamamasına neden olmuştur. 1980'li yıllar, Disney'in altın çağını yaşadığı 1950'li yıllardan sonra, yapım olarak tekrar yükselişe geçeceği döneme, bir geçiş süreci olmuştur. Nitekim bunun önemli örneği, 1981 yapımı *The Fox and the Hound* (Richard Rich vd.) filmidir. Filmin teknik kadrosu, şirkete yeni katılan genç animatörlerden oluşmaktadır ve aralarında gelecekte yönetmen olarak kariyerine devam eden Tim Burton gibi isimler de yer almaktadır. Aynı zamanda 1980'li yıllarda kurulan ve ileride Disney şirketine katılan Pixar'ın –ve bir dönem Disney'in- yöneticisi olan John Lasseter de bulunmaktadır. Film her ne kadar başarısız olsa da, yapım konusunda ileride gerçekleşecek başarılı filmlerin teknik kadrosunu oluşturması bakımından önemli bir konumdadır. Pixar şirketinin, 1986 yılında kurulması sonrasında, teknolojik olarak önemli yapımları gündeme getirmiştir. Disney de bu teknolojiden, ileride bünyesine katacağı Pixar ile teknik anlamda iş birliği yapmıştır (Carillo vd., 2012).

Bunun hemen öncesinde ise, yapım anlamında altın çağını yakalamaya çalışan Disney, piyasada kendinden söz ettiren Pixar ile yarışabilmek adına uzaklaştığı Disney stiline bir geri dönüş yaparak, 1989 yılında prenses ve prens imajlarını tekrar kullandığı *The Little Mermaid* (Ron Clements vd.) filmi yapmıştır. Aynı zamanda filmin son sahnesinde, klasik Disney stilinden farklı olarak, CAPS (Computer Animation Production System/ Bilgisayar Animasyonu Üretim Sistemi) adlı bir yazılım tekniği kullanılmıştır. Bu teknik, Disney'in yapımlarını, bilgisayar ortamına kanalize etmek istemesinin bir sonucu olarak görülebilir. Pixar'ın üreticileri ise bu yazılımlar dolayısıyla Disney'in ilgisini çekerek, önemli bir müşteri kazanmıştır. Bilgisayar animasyonları, önceden bahsedilen cell animasyonlara temelde benzer ilkeler ile benzeşmektedir. Fakat özellikle Pixar'ın ürettiği yazılımlar dolayısıyla animatörler, her kare için

karakterlerin ayrıntılı kontrol edilebilmesini sağlamaktadır. Kabaca bahsetmek gerekirse, öncelikle modelin şekli çizilmektedir, daha sonra model üzerinde bilgisayar ortamında yaratılan programlar vasıtasıyla iskelet sistemi gibi gözükten üç boyutlu görüntüler şekillendirilmektedir (Furniss, 2013). Bu teknik günümüzde dahi kullanılan önemli bir animasyon yöntemidir.

1990'lı yıllarda Pixar ve Disney'in ortak yapımı olan *Toy Story* (John Lasseter vd.) filmi, Pixar'ın teknoloji kanadı ile Disney'in pazarlama gücünü bir araya getirmesi dolayısıyla gişede başarılı olmuştur. Nitekim filmin devamı 1999 yılında çekilmiş ve Disney, çağın getirisi olarak teknolojiyi Pixar ile daha etkili bir şekilde kullanmaya başlamıştır. 1990'lı yıllar Disney için yapım konusunda başarılı bir dönemi olarak dikkat çekmektedir. Nitekim Akademi ödülü kazanan *The Lion King* (Rob Minkoff, 1994) yapımı, o yıl içerisinde övgü almış, yüksek çözünürlüğe sahip bir film olarak gösterime girmiştir. Yine *Beauty and the Beast* (Gary Trousdale vd., 1991), *Alaaddin* (Ron Clements vd., 1992), *Hercules* (Ron Clements vd., 1997), *The Hunchback of Notre Dame* (Peter Medak vd., 1997) ve *Mulan* (Tony Bancroft vd., 1998) yapımları da başarılı sağlamıştır. *Beauty and the Beast*; kıyafet ve arka planların görünümü dolayısıyla daha çağdaş bir çizgidedir. *Alaaddin* ve *Mulan* filmleri ise, içerdiği karakterlerin görüntüleri dolayısıyla, Disney'in çok kültürlü bir üretime geçtiğinin bir göstergesidir. Nitekim farklı kültürlerin görünüşlerine yer verme düşüncesi, Disney'in, başarısını sadece Amerika ile sınırlandırmak istememesinden kaynaklandığıdır. 1995 yapımı *Pocahontas* filmi de, bu düşüncesinin devamı niteliğindedir. Disney'in çok kültürlülük anlayışının, sadece görünümle sınırlı kalmayaşının bir örneği olan *Mulan* filmi; Çin efsanesinden uyarlanmıştır. Aynı zamanda *Hercules* yapımı da Yunan mitolojisine dayanan bir öykü olarak bu anlayışın bir diğer örneğini temsil etmektedir. Sonuç olarak 1990'lı yıllarda bu düşünce, yapımlara yansıyan önemli bir çok kültürlülük meselesi olarak karşımıza çıkmaktadır (Bostan, 2018).

2000'li yıllara gelindiğinde Disney, Pixar'ı bünyesine katmış ve sektörde yeni yetenekler ile buluşan teknikler kullanarak yapımlarına devam etmiştir. Pixar ise Disney'in, pazarlama konusunda önde gelen bir animasyon stüdyosu olması kapsamında ondan yararlanmaktadır. Ortak yapımların yanında Disney, kendi stili olarak prenses temasını tek başına sürdürmeye bir yandan devam

etmektedir. Pixar ile ortak yapımı olan ve teknolojik olarak 3D sisteminin kullanıldığı *Brave* (Brenda Chapman vd., 2012) filmi önemli bir konumdadır. Zira film, Disney'in prenses temasını, Pixar ile birlikte kullandığı bir istisna olarak dikkat çekmektedir.

Günümüze kadar devam eden süreçte, Disney hem nostaljik anlatı yapısına hem de, teknoloji konusunda farklı düzenlemelere devam etmektedir. Nitekim ABD, Disney'in yapımlarını destekleyen bir dizi devlet projeleri ile, şirketin istikrarlı üretim sürecine katkı sağlamaktadır. Sadece sinema alanında değil, dağıtım konusunda yer verilecek olan pek çok farklı mecralara yayılan ve markalaşan Disney şirketi, bu alanlarda da faaliyetlerine devam etmektedir. Disney, filmler üretmeye devam ettikçe animasyon sineması alanında yarattığı sektöre de işlerlik kazandırmaktadır. Zira sinemanın ortaya çıktığı ilk dönemlerde büyücü olarak görülen ve sahne sanatlarına benzer faaliyetler gösteren yönetmenler, fantastik türünün sağladığı olağanüstülük ile hala daha popüler bir illüzyon sunmaktadır. Nitekim gerçek hayatta var olmayan sihir, büyü gibi kavramlar, insanlık için her zaman büyük bir merak unsurudur. Sonuç olarak bu evrende baskın bir sektör yaratmış Disney stüdyosu da, hedef kitlesi olarak toplumun merak ettiği şeyleri gösterebilmek adına genelde Batı, özelde ise Amerikan değerleri kapsamında üretip, yapıp dağıtıma sunmaktadır.

Disney şirketi'nin son olarak dağıtım stratejileri ve bu alana yönelik yarattığı ortamlardan bahsedecek olursak, geniş bir yelpazede yer aldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Nitekim çıkış noktasında bir fare karakteri ile yakaladığı sinemasal kitleyi, sadece bu ortamda sınırlı bırakmamış, kabaca belirtmek gerekirse bir eğlence dünyası kurmuştur. Daha önce belirtildiği gibi Disney şirketi kurulmadan önce kötü dağıtım tekniklerine maruz kalan kısa animasyonlar, teknoloji ve toplumsal hazza yönelik filmler ile, artan gelirin de yardımıyla iyileştirilmeye başlanmıştır.

Bostan'a göre (2018: 40), Disney'in pazarlama ve dağıtım stratejilerine bakıldığında, Miramax<sup>2</sup>'in satın alınmasında olduğu gibi, filmin pazarlanmasına dair bütün açılımlarda, temsil düzenlemelerinde, çeşitlenmeye gidilerek, bir

---

<sup>2</sup>Miramax, ABD'nin film yapım şirketlerindedir ve 1993 senesinde Disney şirketi tarafından satın alınmıştır.

genişleme ve içine katma stratejisi ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla geniş bir yelpazede yer alan alanların çıkış noktasında, temel olarak bu strateji yatmaktadır. Zira Disney sadece Miramax'ı değil, diğer pek çok film yapım şirketinin yanında televizyon kanalı, plak şirketi, radyo ağı gibi birçok kurum ve kuruluşu da bünyesine katmış, veya ortaklık kurarak hisse sahibi olmuştur. Bu anlamda kronolojik olarak bazı örneklerini sıralamak gerekirse; 1996 yılında ABC adlı televizyon ve radyo kurumunu ve ESPN adlı popüler spor kanalını, 2006'da Pixar'ı, 2007'de Club Penguin adlı oyunu, 2009'da Marvel adlı eğlence şirketini, 2012 yılında ise LucasFilm'i satın almıştır. Bunların yanında Walt Disney Television adlı şirket televizyon yapımlarını kontrol ederken, Disney Music Group ise plak şirketlerini barındırmaktadır. Öte yandan birçok çocuk ve yetişkin kanallarının yanında radyo yayıncılığı, basım ve dijital işletmelerden oluşan geniş bir dağıtım alanını elinde bulundurmaktadır.

Çalışmanın önceki kısımlarında yer verilen Disney ve Pixar birleşmesini bu noktada hatırlamak yerinde olacaktır; zira hem ideolojik hem de dağıtım stratejisi anlamında örtüşen bir konu gündeme gelmektedir. Disney'in sektörde ilk sıralarda kalmak isteme ideolojisinden doğan başarılı animasyon filmi yaratma çabası, beraberinde tüketim açısından da farklı alanlarda varolabilme durumunu ortaya çıkarmaktadır. Medya ağları ile ilgili verilen örneklerden sonra, Walt Disney'in en başından beri hayalinde olan, bir düş dünyası kurma ve onu gerçekliğe yaklaştırabilme fikri, bu noktada Disney'i bir adım daha ileri taşımaktadır.

Tema parkları olarak tanımlanabilecek bu eğlence merkezleri, 1971'de ABD'de ilk kurulduğu zamandan beri, günümüzde de hala daha popüler ziyaret mekanlarıdır. Bu parklar ile Walt Disney, stratejik bir ticari başarı sağlamıştır. Tema parkları Batı kültürünü tüm dünyaya yayma ideolojisinin turizm merkezleri olarak Paris'te, Hong Kong'da, Tokyo'da da açılmıştır (Carillo, 2012: 1-24). Nitekim ABD'nin Disney'e olan desteği bu alanda da görülmektedir ve böylece dünyaca popüler olan Disney kahramanlarını tanıtmak tema parkları vasıtasıyla daha da kolaylaşmaktadır. İdeolojik alt metin bir kenara bırakılabilirse eğer, tema parklarına olan yoğun ilgi göz önünde bulundurulduğunda, fantastik dünyalara girebilme isteğinin insanoğlu için ne kadar önemli olduğu bir kez daha gündeme gelmektedir. Dolayısıyla Disney

stüdyoları için fantastik temasının sadece filmlerde kullanılan bir tür olduğunu söylemek yanlış olacaktır. Zira Walt'ın kişisel olarak fantastik türüne olan yoğun ilgisi sonucu oluşturduğu karakterler, hikayeler ve somut olarak gerçekleştirdiği alanlar fantaziyle olan ilişkisini kanıtlamaktadır.

### **2.3 Miyazaki Hayao'nun Animasyon Sineması (Stüdyo Ghibli)**

Stüdyo Ghibli'nin üretim, yapım ve dağıtım alanlarındaki süreçlerinden bahsetmeden önce, Miyazaki'nin tıpkı Walt Disney gibi, hayat hikayesinden birtakım anektodları aktarmak yerinde olacaktır. Zira Miyazaki'nin çocukluk- gençlik anıları bir pazarlama stratejisi olmasa bile, yapımlarında kullandığı tema ve motiflere çokça etki etmiştir. Bu anlamda ilk olarak 1941'de doğan Miyazaki'nin, dönem itibari ile İkinci Dünya Savaşı'na denk gelen süreçte hatırladıkları, gelecek filmlerinin temalarına etki eden önemli bir zaman dilimidir. Miyazaki Amerika'nın hava bombardımanları yaptığı Tokyo'da, toplumsal anlamda zorluklar çekildiğini görmüştür. Savaş yılları, hem Batı hem Doğu için üretimin aksadığı, toplumsal yaraların sarılmaya çalışıldığı bir dönem olmuştur. Babası, kendilerine ait bir uçak şirketinde çalıştığı için Miyazaki; gelecekte filmlerinde sıkça kullanacağı uçuş temasının ilk çıkış noktasını burada oluşturmuştur. Öte yandan savaş döneminde diğer insanlar gibi zorluk çekmediği için içten içe bunun suçluluğunu duymuştur (Şeko, 2017: 166-167). Miyazaki'nin hayatına dair bir diğer önemli nokta, çocukluğundan beri olan çizim yeteneğidir. Bu konuda Walt Disney ile örtüşmektedir fakat, kültürel alt yapı düşünülecek olursa Japonya'da popüler bir iş kolu olan mangaka<sup>3</sup> dolayısıyla çizim yapmak, Japon toplumu için alışıldık bir iş koludur.

Miyazaki'nin bu süreçte yaşadıkları ve gördükleri, ilgi alanını yavaş yavaş oluşturmuştur. Sonrasında ise Miyazaki, Stüdyo Ghibli kurulmadan önce, animasyon alanında çeşitli şirketlerde veya yapımlarda yer almıştır. Dolayısıyla Stüdyo Ghibli kurulmadan önce yapım alanında faaliyet gösterildiği için, gelecekte bahsedilecek olan Stüdyo Ghibli tema ve motiflerinin çıkış noktasını anlayabilmek bakımından söz konusu yapımlardan bahsetmek yararlı olacaktır. Bunlardan ilki Miyazaki'nin, Gakushuin Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra Toei Doga isimli film stüdyosuna katılmasıyla başlamıştır. Zira Stüdyo

---

<sup>3</sup>Mangaka; Japon çizgi romanı olan mangaların sanatçılarına verilen isimdir.

Ghibli kurucularından Takahata da kariyerine bu stüdyoda başlamış ve ikili çeşitli yapımlarda bir araya gelmişlerdir (Balcı, 2016: 232-236). Öte yandan o dönemde Toei'in yöneticilerinden Okawa Hiroshi'nin Doğu'nun Disney'ini yaratma gibi bir fikri olduğunu söylemesi, Stüdyo Ghibli henüz kurulmadan önce, başka şirketler tarafından planlanan bir proje olduğunu da göstermektedir. Takahata'nın da 1959 yılında Toei Doga'ya girmesinden sonra iki arkadaş, o dönemde sendikada aktif görev üstlenmişlerdir ve savaş sonrası dönemde yaşamış pek çok Japon gibi, her ikisi de Marksisttir. (Bu anlamda Miyazaki'nin, Walt Disney'in 1940'larda sektörden temizlemek için uğraştığı sendikalı çalışan profiliyle gelecekte Japonya'nın Disney'ini kurması ilginçtir Osmond: 2014, 49-50).

1960'lı yıllarda çeşitli toplumsal gruplar; Japonya'nın sosyal eşitsizliğini düzeltmek için söylemlerini dile getirirken, savaş sonrası endüstrinin büyümeye başladığı bu dönemlerde oluşan kirlilik ile de devlete baskı yapmaya başlamışlardır. Şehirlere gelen insanların oluşturduğu nüfus artışı, iş kollarında oluşan dengesizlik gibi birtakım sorunlar, ileride Stüdyo Ghibli'nin bu toplumsal yankıları dışa vurabilecekleri filmlerin ana temalarına etki etmiştir (Oylum, 2016: 72-76). Bu arada Takahata da kendi yönetmenlik deneyimlerini sürdürmektedir. Bu bağlamda *Horusu: Taiyō no Ōji: Horusu no Daibōken* (Güneşin Prensi Horus,1968) Takahata'nın ilk uzun metrajlı animasyon filmidir. İçerik olarak toplumsal mesajlar taşıyan filmin biçimi de, o dönemde Japon animasyon şirketlerinin yapmadığı kadar stilizedir ve bu anlamda Disney tarzına daha yakındır. 1970'lere gelindiğinde *Panda! Go, Panda! Amefuri Saakasu no Maki* adlı sade ve müzik eşliğinde mizah unsurlarını harmanlayan filmi Miyazaki yazmış, Takahata ise yönetmiştir.

İlerleyen zamanlarda Toei şirketinden ayrılan ikili, Nippon Animation isimli şirkette çeşitli yapımlarda çalışmıştır. Bu dönemde *Mirai Shonen Konan* (Geleceğin Çocuğu Konan, 1978) anime dizisini çekerek; uçma sahneleri, insan ve çevre, savaş karşıtlığı gibi gelecek çalışmaları için önem arz eden temaları kullanmışlardır. Bunun hemen sonrasında da Miyazaki'nin ilk resmi yönetmenlik deneyimi ve ilk uzun metraj animasyon filmi olan *Rupan Sansei* (Cagliostro Kalesi, 1979) filmi piyasaya sürülmüştür. 1980'lere gelindiğinde Stüdyo Ghibli kurulmadan hemen önce Miyazaki'nin çizimlerine başladığı bir



manga olan ve dizi olarak çekmeyi planladığı, *Kaze no Tani no Naushika* (Rüzgarlı Vadi, 1984), yapımcı firmanın onu bir animeye dönüştürmeye karar vermesi ile Miyazaki tarafından Takahata ve birkaç tasarımcının da olduğu bir ekip ile yapılmıştır. Bu yapım, hem Stüdyo Ghibli kurulmadan önce gerekli başarıyı sağlayarak gerekli maddi geliri getirmiş, hem de Miyazaki ve Takahata için kendi istedikleri gibi film yapabilme düşüncesinden hareketle stüdyo kurma fikrini geliştirmiştir. Her ne kadar Stüdyo Ghibli kurulmadan önce yapılmış olsa da, içerik olarak Naushika, tipik bir Stüdyo Ghibli filmini andıran çevreci motifleri, uçma temasını, doğayı ve canlıları içermektedir. Fakat Naushika, Japonya dışındaki ülkelerde filmi dağıtanların çeşitli sansürleyici tutumlara maruz kalmıştır. Örneğin ABD’de film 20 dakikadan fazla bir kısmı kesilmiş halde gösterime girince Miyazaki, eserlerinin değiştirilmeden dağıtılmasına dayalı ilkeye bağlı kalmış olsa da uzun bir süre yurt dışına film göndermemiştir (Odell vd., 2011).

Gelinen noktadan ileriye düşünebilirsek eğer; Miyazaki’nin 1985’te, Takahata Isao ve yapımcı Toshio Suziki’yi bir araya getirerek kurduğu Stüdyo Ghibli; temelde ifade özgürlüklerinin olabileceği, ticari değil sanatsal kaygı ile film üretebilecekleri bir düşünceden beslenmiştir. Nitekim Stüdyo Ghibli kurulmadan önce farklı animasyon şirketlerinde çalışan Takahata ve Miyazaki, ticari kaygıyı içinde barındıran birtakım yaptırımlara uğradıktan sonra, şirketin kurulmasındaki ilk çıkış noktasını yakalamışlardır. Şirketin ilk yapımı 1986 yılında yapılan *Tenku no Shiro Rapyuta* (Gökteki Kale), dağıtım açısından da Naushika’da olduğu gibi Japon toplumu ile özdeşleşen çevreci motiflerin yanı sıra tekno-ekolojik bir tema üzerinden şekillenmektedir. Dolayısıyla şirketin çıkış noktasından sonra hem beslendiği hem de yarattığı ideoloji, Japon toplumuna özgü kültürel alt metinlerden oluşan simgeler ve temalardır. Rapyuta filmi her ne kadar Japonya’da başarı sağlasa bile, yeni kurulan stüdyoda yapımlara devam edebilmek için finansal anlamda arayışlara devam edilmektedir.

Savaş yıllarına atıfta bulunulan, Takahata’nın yazıp yönettiği *Hataru no haka* (Ateşböceklerinin Mezarı, 1988) filmi, Japonya’nın o dönemlere dair yaşadığı yıkımı net bir şekilde gözler önüne seren bir yapım olarak başarı sağlamasının yanında, Stüdyo Ghibli’nin gelecek filmi için gerekli finansal desteği

alabilmesine önyak olmuştur. Böylelikle Miyazaki, Stüdyo Ghibli'nin simgesi olacak olan Totoro karakterini yarattığı *Tonari no Totoro* (Komşum Totoro, 1988) filmini yapabilmiştir. Film konu itibari ile yine Miyazaki'nin çocukluk anılarında yer eden, annesinin hastalığı ve bu nedenle ailece sürekli tedavi arayışlarına girmeleri durumuyla benzeşmektedir. Film diğer tüm Stüdyo Ghibli yapımlarında olduğu gibi, doğal çevreye ve canlılara saygı duyma anlamında öne çıkmıştır. Buna ek olarak Totoro'nun adı ile kurulan Totoro no Furusato Vakfı da, yine doğal çevreyi koruma ideolojisi ile örtüşen bir organizasyon olarak bizzat Miyazaki tarafından da desteklenmektedir. Totoro filminin yakaladığı başarı ile Stüdyo Ghibli artık istikrarlı bir stüdyoya dönüşmeye başlamıştır (Balcı, 2016: 235-236). Disney'in Mickey Mouse'una benzer olarak Totoro'da, Doğu'nun animasyon alanında bir simgesi olarak yer edinirken, dağıtım aşamasında da Batı'ya benzer anlamda bir sektör oluşturmuştur. Bu anlamda Stüdyo Ghibli, sıkı bir lisanslı denetim uyguladığı ürünleri ile, kendi markasını kurmuştur.

Stüdyo Ghibli'nin bir sonraki filmi Miyazaki'nin yönettiği *Majo no Takkyubin* (Küçük Cadı Kiki, 1989) ABD'ye Disney aracılığı ile aktarılmıştır. Konu itibari ile *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (Ruhların Kaçışı, 2001) filmine oldukça benzeyen emek ve çalışma hayatı dolayısıyla Japon toplumsalcılığı ile ilgili motifleri barındırmaktadır. Yine dağıtım açısından Disney'in yarattığı sektöre benzer olarak Kiki filminin gösteriminin ardından, cadı giysileri de bir moda akımı yaratmıştır. Filmin Japonya'da başarı getirmesi, ticari anlamda Stüdyo Ghibli'nin yeni yapımlara atılmasında önemli bir adım olmuştur. Nitekim filminden sonra yapımcı Suziki Stüdyo Ghibli'nin genel müdürü olmuş ve ardından stüdyo Miyazaki'nin bizzat tasarımını yaptığı bir binaya taşınmıştır.

1990'lı yıllara gelindiğinde ise *Kurenai no buta* (Kızıl Domuz, 1992) Miyazaki tarafından yazılmış ve yönetilmiştir. Film Japon Havayolları adına uçak içinde gösterimi yapılması düşüncesiyle finansal anlamda desteklenmiştir (Şen, 2014: 155-256). Bu süreçte Miyazaki'nin tutumu dolayısıyla filmin süresi uzarken, fon destekleri artmış ve sonuçta ortaya uzun metrajlı bir anime filmi çıkmıştır. Miyazaki'nin kişisel anlamdaki merakı ve tecrübesi, *Kızıl Domuz* filmine etki eden bazı unsurları barındırmaktadır. Zira bunun en belirgin örneklerden biri, Miyazaki'nin bir dergi için yıllarca hava araçları, gemi veya çeşitli mekanik

modellerin çizimini yapmış olmasıdır. Nitekim uçak gibi pek çok mekanik aracın yapımına dair tüm detaylar, diğer Stüdyo Ghibli yapımlarına nazaran *Kızıl Domuz*'da daha ayrıntılı bir şekilde işlenmiştir. Yine filmde güçlü kadın karakterler, toplumsal olarak çalışma hayatı, iyi ve kötünün belirsizliği gibi bir Stüdyo Ghibli stilinden bahsetmek mümkündür.

Teknik anlamda Stüdyo Ghibli'nin nasıl bir süreçte film yarattığı, yapım kısmı bittikten sonra değinilecektir. Fakat gelinen noktada şunu söylemek yeterli olacaktır ki, bilgisayar teknolojisinden uzak bir tutum sergileyen Ghibli çalışanları, 1997 yapımı *Mononoke-hime* (Miyazaki Hayao) filminin aksiyon sahnelerinde bu teknolojiden yararlanmışlardır. Aynı zamanda bu yapım, Stüdyo Ghibli için o döneme kadar yapılan filmlere göre daha bütçelidir ve Miyazaki'nin görsel anlamda çok daha fazla detaylandığı sahneler ile de öne çıkmaktadır. Japonya'da oldukça başarılı olan yapım, ülke dışında da Disney ile yapılan anlaşma sonucu dağıtılarak tüm dünyaya yayılmıştır. Böylece Disney, Ghibli filmlerinin tüm dünyada gösterebileceği sinema ve video haklarını almıştır. Şiddet ve kanlı sahneler içeren filmi Disney aracılığı ile dağıtan Miramax şirketi sansür talep etmiştir, fakat Miyazaki'nin bu konudaki kesin tavrı dolayısıyla film olduğu gibi yayınlanmıştır. Öte yandan yine klasik Ghibli stilini yansıtan doğa ve canlılarının yanı sıra, Miyazaki'nin sıkça kullandığı insana özgü kötümserlik motifleri de görülmektedir. Bunlar arasında insanoğlunun çevreye verdiği zarar, tahrip, teknolojik nesnelerin doğaya ve canlılara yönelik kötücül amaçlarla kullanılması gibi unsurlar bulunmaktadır. Karakter anlamında yine güçlü kadın karakterler bulunurken, Japon mitolojisine ve kutsal sayılan Şinto dinine özgü pek çok motif merkeze yerleştirilmiştir. *Mononoke* filmi, ilk kez bir animasyon filminin, Japon Akademi Ödülleri'nde en iyi film ödülünü almasını sağlamıştır. *Mononoke*'nin aksiyon sahnelerindeki bilgisayar teknolojisi sonrasında; 1990'lı yılların sonuna gelindiğinde Takahata'nın yazıp yönettiği *Hohokekyo tonari no Yamada-kun* (En Sevdiğim Komşularım, 1999) filmi, Stüdyo Ghibli'nin tamamen bilgisayar teknolojisi ile yaptığı ilk uzun metrajlı yapımı olmuştur. Fakat Disney'in aksine bu durum istemli bir şekilde değil; manga ile tutarlı bir yapıda olmasına oldukça dikkat eden Takahata'nın zorunlu seçimi ile yapılmıştır. Nitekim geleneksel kare

animasyon yöntemi ile orijinal manga görsellerinin tarzını korumak oldukça zor olduğundan, dijital boyama teknikleri ile yaratılmasına karar verilmiştir.

2000’li yıllara gelindiğinde, Doğu ve Batı kültürleri açısından adeta bir köprü niteliğinde olan *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (Ruhların Kaçışı, 2001) filmi gösterime girerek, hem Japonya’da hem de uluslararası arenada ses getirmiştir. Disney’in Buena Vista şirketi ile yapılan anlaşma sonucu ana akım sinema kitlesine tanıtılma imkanı bulan film, sadece Oscar’ı değil, Batı’da prestijli bir ödül olan Altın Ayı’yı da alarak uluslararası başarısını pekiştirmiştir. Filmin ana öyküsüne ilham veren ilk olay, Japon yazar Kashiwaba Sachiko’nun *The Marvellous Village Veiled in Mist* (Sisle Kaplı Müthiş Köy) adlı çocuk romanını Miyazaki’nin incelemeye başlamasıdır (Osmond, 2014). Filmin yapımında fantastik karakterlerin çok sayıda olmasından dolayı, oldukça geniş bir ekip bir araya gelerek çalışmıştır. Bu noktada şunu belirtmek gereklidir ki kurulan ekip, daha önce Ghibli yapımlarının hiçbirinde yer almayan kişilerden oluşmaktadır. Filmin genel motifleri yine diğer Ghibli yapımları ile ortak olacak şekilde doğa ve canlılara olan saygı, güçlü kadın karakter, birçok Şinto dini simgesi ile Japon kültürüne ait davranış ve tutumlar, salt iyi veya kötü karakterlerin olmaması şeklinde kabaca belirtilebilir.

*Ruhların Kaçışı*’nın başarısının ardından stüdyo, *Hauru no ugoku shiro* (Yürüyen Şato, 2004) filmini yapmıştır. Miyazaki’nin yazıp yönettiği film aslında İngiliz yazar Diana Wynne’in kitabındaki hikayeden uyarlanmıştır. Bu anlamda bir tasarımcının rüyası olan şato, yine çevre ve doğaya ait unsurlar etrafında şekillenen unsurları içine katarak, dışarıdan da gerçek dünyadaki tepkilere yer vererek kurgulanmıştır. Bunun yanında görsel anlamda Victoria dönemini andıran şehir görünüşleri ve kıyafetler ile de, Batı açısından tanıdık bir ortam oluşturmaktadır. Öte yandan Miyazaki, *Yürüyen Şato* filmini Irak’taki savaştan etkilenerek yaptığını belirtmektedir (Odell, vd., 2011: 124). Dolayısıyla savaş karşıtlığı ve kötümser insan motiflerine sıkça yer veren Miyazaki için yaşanan savaş göz önünde bulundurulduğunda, söz konusu filmin bu temaları barındırması da anlamlıdır.

*Yürüyen Şato* filminin Miyazaki’yi oldukça meşgul etmesinden dolayı yapımcı Suziki, *Gedo senki* (Yerdeniz Öyküleri, 2006) filminin çekim işini Hayao’nun uğlu Miyazaki Goro’ya vermiştir. Fakat Hayao bu duruma karşı çıksa da film

gösterime girmiştir ve gişede başarı sağlasa da olumsuz eleştiriler almıştır. Ursula K. Le Guin'in romanından ilham alınarak yaratılan film, baba Miyazaki'nin projeye katılmaması nedeniyle çalışmalarının düzenli bir şekilde alınamamasından dolayı, görsel parçalanmaları da beraberinde getirmiştir. Fakat içerik olarak bakılırsa Ghibli yapımı filmlerin ortak stilini barındıran; çevreye dair kaygı, yok olup giden büyü ürünleri, insanlığın geçinmeye çalışması gibi temalar kullanılmıştır.

Miyazaki Hayao'nun 2008 yılında yaptığı *Gake no ue no Ponyo* (Küçük Deniz Kızı Ponyo) filmi, özellikle Mononoke'deki ürkütücü sahnelerden sonra, Totoro ve Kiki yapımlarını andıran daha yumuşak bir anlatı yapısına sahiptir. Ponyo, teknik anlamda tamamen elle çizilen bir animasyon olması bakımından tamamen doğal bir süreçte oluşturulmuştur. Filmde kullanılan mekan, 2004 yılında Miyazaki'nin ziyaret ettiği Tomonoura liman kasabasıdan ilham alınarak yaratılmıştır. Yine diğer yapımlarda olduğu gibi insanoğlunun doğal çevreyi bozması temasından hareketle birçok göstergeyi de içinde barındırmaktadır.

Miyazaki'nin yazdığı, *Kari-gurashi no Arrietti* (Aşırıcalar, 2010) filmini, *Ruhların Kaçışı*'nda canlandırma sorumlusu olan Yonebayashi Hiromasa yönetmiştir. Mary Norton'un *The Borrowers* adlı kitabından ilham alınarak yaratılan film, teknik anlamda incelikli görsellerden oluşmaktadır. Hemen ardından gösterime giren, Miyazaki Goro'nun yönettiği *Kokurikozaka kara* (Tepedeki Ev, 2011) filmine baba Miyazaki de katkıda bulunmuştur.

Miyazaki Hayao'nun en son yaptığı film 2013 yılındaki *Kaze Tachinu* (Rüzgar Yükseliyor)'dur. Miyazaki'nin uçaklara olan ilgisi bu film ile son olarak gündeme gelen önemli bir detayı içermektedir. Bu anlamda, Horikoshi Jiro adlı Japon savaş uçağı tasarımcısının bir nevi biyografisini içeren bir karakter yaratmıştır (<https://www.theguardian.com/world/2013/aug/23/hayao-miyazaki-film-wind-rises>, 04.11.2019). Böylece savaş döneminde geçen bir temayı da içinde barındıran film, yine kişisel anlamda Miyazaki'nin anılarında yer eden unsurların filme aktarılmasına örnek teşkil etmektedir. Bu noktada hem uçak şirketinde çalışan babasını, hem de gerçek bir uçak tasarımcısını, aynı karakterde birleştirmiştir. Dolayısıyla *Kızıl Domuz*'dan sonra bariz bir şekilde uçaklara ve mekanik çizimlere dair gösterdiği ilgisini *Rüzgar Yükseliyor* filmi

ile devam ettirmektedir. Filmde sürekli tedavi arayışında olan hasta bir kadın karakterin kullanılması, yine Miyazaki'nin annesini anımsatan kişisel bir detaydır. *Rüzgar Yükseliyor* filmi ile birlikte Miyazaki emekliliğe ayrıldığını ve artık uzun metraj filmler yapmayacağını söylemiştir fakat Stüdyo Ghibli bu süreçte çok sayıda farklı şirketlerle ve sanatçılarla çalışmaya devam etmiştir. Bunlardan bazıları reklam işleri iken bazıları kişisel veya deneysel işlerden oluşmuştur. Aynı zamanda dünya çapındaki pek çok animasyon çalışmaları da, Takahata tarafından Japonca'ya çevrildikten sonra Ghibli Sinema Kütüphanesi adıyla DVD olarak piyasaya çıkartılmaktadır.

Daha önce de belirtildiği gibi, tıpkı Disney'in markalaşmasında olduğu gibi Ghibli'nin bir sektör yaratması da, başarı kazanmış filmleri ve karakterleri vasıtasıyla gerçekleşmiştir. Mickey Mouse'da olduğu gibi, Totoro'nun da Doğu'da simgeleşmesi sonrasında Ghibli'nin lisanslı bir şekilde pek çok farklı alanlarda ürünler yaratması popüler kültürde Disney ile benzer prensipte olduğunu göstermektedir. Bu duruma örnek vermek gerekirse, Stüdyo Ghibli Müzesi, Miyazaki tarafından bizzat tasarlanmıştır. Disneyland'ın dağıtım ve pazarlama stratejilerine benzer bir mantıkla hareket etmektedir. Bu anlamda Ghibli'nin animasyonlarında kullandıkları dünyaların prototipini oluşturan büyümlü mekanları yansıtarak, insanlara fantastiğe yaklaşabilme deneyimini sunmaktadır (<https://theculturetrip.com/asia/japan/articles/the-ghibli-museum-enter-the-fantastical-world-of-hayao-miyazaki/>, 04.11.2019). Ghibli filmleri karakterleri çocukları selamlarken, sadece müze içerisinde izlenebilen Miyazaki imzalı özel kısa filmler de gösterilmektedir. Örnek vermek gerekirse, Miyazaki'nin 2018 yılında yazıp yönettiği kısa filmi *Kemushi no Boro*, sadece müzeye özel bir gösterim alanında sergilenmektedir.

Son olarak üretim anlamında daha özgür bir ortamda animasyon yapabilme düşüncesinden yola çıkılarak kurulan stüdyonun, bahsedilen yapımları ile ilgili teknik anlamda nasıl bir yol izlediğinin aktarılması, analizi yapılacak olan filmin teknik detaylarını anlayabilmek ve Disney Stüdyosu'nun bu alanda yararlandığı yöntemlerle arasındaki farkı daha net kavrayabilmek açısından faydalı olacaktır. Zira teknik meseleler, yönetmenlerin filmlerinde aktarmak istedikleri düşünce veya mesajlara göre anlamlı bir boyut kazanmaktadır.

Geleneksel çizim yöntemini kullanan Miyazaki, yönettiği filmin her karesini tek tek çizmektedir ve farklı alanlardan oluşan ekip tarafından detaylandırılmaktadır. Genelde Miyazaki, taslakların nihai çizimlerini bizzat düzeltmektedir. Sahnelenen görüntünün içerdiği aksiyon ile kullanılacak olan animasyon tekniği doğru orantılıdır. Daha net ifade etmek gerekirse aksiyon arttıkça, çizilen kare sayısı da artmaktadır. Örneğin *Ruhların Kaçışı* filminde, Chihiro'nun Cadı Yubaba karakteri ile ilk karşılaştığı sahnede, Chihiro'nun bir büyü ile aniden ileri doğru çekildiği sahnede aksiyon oldukça fazladır. Dolayısıyla her hareket için tek bir resim (yani saniyede 24 çizim) ile başlanarak, iki film karesinde bir resim (yani saniyede 12 çizim) ile sahne devam ederken, sonlara doğru üç kareye tek resim (sekiz çizim) kullanılmıştır. Elle çizim tekniğinin düzlemsel anlamda iki boyutlu alanla sınırlı olması da göz önünde bulundurulursa, animasyonu üç boyutlu gösterebilecek olan sahneleri çizmek, bilgisayar teknolojisinin yanında daha zorlu bir süreci de beraberinde getirmektedir. Miyazaki'nin fantastik evrenlerinin göz alıcı canlılıkta ve parlaklıkta, aynı zamanda detaylı olmasının yanında kamera hareketleri sınırlıdır (<https://www.indiewire.com/2016/08/studio-ghibli-techniques-work-creating-animated-film-1201712756/>, 04.11.2019). Genellikle arka plan üzerine odaklanılan ve yavaş bir tempoda ilerleyen kamera, elle çizilmiş sahnelere odaklanmayı kolaylaştırmaktadır. Stüdyo Ghibli'nin teknik anlamda tercih ettiği tüm bu yöntemler, filmlerinde vermek istedikleri organik ve canlı görünümlü bir doğal yaşam alanı oluşturabilme fikriyle de örtüşmektedir.

Öte yandan, Stüdyo Ghibli'nin bilgisayar teknolojisini hiç kullanmamış olduğunu söylemek de yanlış olacaktır. Mononoke filminde, çok fazla sayıda çizim karesinin renklendirilmesi ile ilgili –aynı zamanda sınırlı bir sürede çekilmesi gerektiğinden- yapımı hızlandırmak amacı ile bilgisayar teknolojisine başvurulmuştur. İlginç bir şekilde filmdeki öykü de geleneksel olanı savunurken, ilerlemenin de bir zorunluluk olduğunu gösteren bir çatışmayı merkeze almaktadır. Öte yandan daha önce de belirtildiği gibi, Takahata'nın yazdığı ve yönettiği *En Sevdiğim Komşularım* (1999) filmi dijital boyama teknikleri kullanılarak çekilmiştir. Yine *Ruhların Kaçışı* filmi, hem geleneksel hem de çağdaş teknikleri harmanlayan sahnelerden oluşmaktadır. Fazla ayrıntı içeren sahnelerde bilgisayar teknolojisine başvurulurken, sahnenin tamamen

yapay olmaması adına elle çizilen desenler ile birleştirilerek çağdaş teknolojiye bir nevi sınırlandırma getirilmiştir. *Yürüyen Şato* (2004) filminde de iki teknikten de yararlanılmış, şato sahnelerindeki efektler için teknolojiden daha çok yararlanılmıştır. Sonrasında Miyazaki, Ghibli stiline ve estetiğine geri dönebilmek adına *Küçük Deniz Kızı Ponyo* (2008) filmini yapmıştır. Nitekim bu yapım, Miyazaki'nin yalnızca geleneksel animasyon tekniğini kullandığı ve bilgisayar teknolojisini tamamen reddettiği filmidir. Bunun doğal bir sonucu olarak da filmin kare sayısı, daha önceki yapımlarına göre, oldukça fazla olmuştur. Her ne kadar bilgisayar yardımıyla çizilmiş kalabalık hayvan gruplarıyla dolu sahneler dinamik simülasyonlar eşliğinde sinemada çok kullanılmaya başlanmışsa da, burada elle çizilmiş balık sürüleri her bir yaratığa gerçek bir kimlik kazandırmaktadır (Odell vd., 2011: 132).

Ghibli'nin üretim, yapım ve dağıtım alanında Disney ile hem benzeştiği hem de ayrıştığı noktalar olmuştur. Daha önce de belirtildiği gibi savaş yılları, hem Batı hem de Doğu için her anlamda bir yıkıma sahne olmuş ve stüdyolarda üretimin aksamasına neden olmuştur. Öte yandan üzerinde çeşitli Ghibli karakterleri bulunan hediyelik eşyalar, kahraman oyuncakları veya giysiler, Dinsey'e benzer olarak Ghibli'nin de bir marka olarak lisanslı etiketler ile satış yaptığı bir sektör yaratmasına neden olmuştur. Bunun yanında stüdyonun pazarlama ve dağıtım stratejilerinin devamında, Disney'in tema parklarına benzer olarak Ghibli Müzesi hizmet vermeye başlamıştır.

Yapımların Doğu kültüründeki dağıtımını bu şekilde ilerlerken Batı'da ise filmler, Disney ile yapılan anlaşmalar doğrultusunda tanıtılmaktadır. Disney ile yapılan bu anlaşmalarda çeşitli sansür sorunları çıksa da, neredeyse tüm filmlerin dublajlı versiyonları ile birçok ülkede gösterime girmesi, Ghibli için başarılı bir dağıtımını beraberinde getirmiştir. Dağıtım konusunda Walt Disney ve Stüdyo Ghibli'nin ayrıştığı nokta ise, daha çok ideolojik anlamdadır. Nitekim Stüdyo Ghibli filmlerinde Walt Disney'in pek çok filminin aksine güçlü kadın karakterler, Japon kültürü, gelenekleri ve inanışlarına dair çeşitli motifler mevcuttur. Bunun yanında teknik anlamda da Stüdyo Ghibli'nin, geleneksel yöntemlerle mevcut ideolojisini desteklediği görülmektedir.



## 3.2 Disney ve Miyazaki'nin Fantastik Evren Anlatı Yapısındaki Tema ve Motifler

### 3.2.1 Doğa-insan ilişkisi

İnsanoğlunun dünyada varolduğu ilk zamanlardan beri gördüğü, değişmeyen nadir bir kaynak olan orman; üzerinde yaşadığı toplumların gelişiminde hem evrensel bir etkiye sahiptir hem de yerel bir bakış yaratmıştır. Zira evrensel anlamda; sadece insanlık için değil, tüm canlılar adına zengin bir kaynak olarak önemli bir yaşam alanını ifade etmektedir.

Özdemir Nutku (2011: 17), insanoğlunun ilk zamanlar yaşadığı doğal çevreye olan uyumunu şöyle tasvir etmektedir; binlerce yıl öncesinde gün battığında, bir ormanın açıklığının ortasında ateş yakılmıştır. Çevrede böcek cırcırlarının ötesinde garip kuş sesleri ve ormanın gizli homurtusu gelmektedir. Sonra – sesler- gittikçe yaklaşmaktadır. Yüzlerine korku verici, büyülü maskeler takmış insanlar ateşin çevresinde atlayarak, zıplayarak dönmektedir. Garip sesler çıkaran –insanların- ellerinde yay ve ok, bazılarında ise ilkel baltalar bulunmaktadır. Binlerce yıl öncesi yaşayan avcılar olarak –insanların- üstlerinde hayvan postları bulunmaktadır.

Bu örnekten yola çıkarsak, doğanın ve canlılarının temel bir kaynak oluşturmasından öte; bir ritüel gibi insanoğlunun yaşamında önemli bir etkisi olduğu yadsınamaz bir gerçekliktir. Kültürlerin gelişmesiyle de bu evrensellik yerelleşerek, bu alana ait anlatı yapıları üzerinde etkili olmuş çeşitli mitolojik hikayeler, halk hikayeleri, fabllar ile günümüze kadar süregelmiştir. Bu doğrultuda kültürel anlamda, çalışmanın konusunu oluşturan Batı ve Doğu'nun düşünce sistemlerinde de farklılaşarak, sinema dili aracılığı ile filmlerine yansımaktadır.

İlk olarak Batı'nın ve dolayısıyla Disney'in doğaya ve canlılarına, insan karşısında nasıl bir bakış açısı ile yaklaştığını anlayabilmek adına bazı filmlerinden örnekler vermek yerinde olacaktır. Nitekim bunlar, Batı'nın söz konusu konu ile ilgili düşünce yapısını da yansıtmaktadır ve bu anlamda tutarlı bir yapıda ilerlemektedir. Disney stüdyosunun ilk uzun metraj ve ilk renkli animasyon filmi *Snow White and the Seven Dwarfs* (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, 1937), söz konusu ilişkinin anlatı yapılarını taşıyan göstergeleri içinde

barındıran filmlerden biridir. Klasik dönem Disney animasyonlarının birçoğunda görülebileceği üzere Pamuk Prenses'te ormanın görüntüsü; yer yer zifiri karanlıktır ve bu anlamda doğanın, içinden ne çıkacağı belli olmayan vahşi bir ortam olduğu gösterilmektedir. Nitekim Pamuk Prenses'in avcıdan kaçtığı sahneden sonra ormanda koşuştururken; ağaçların veya bazı canlıların korkutucu yüz hatları, sarmaşıkların dolanarak yolunu kapatması ve elbisesini parçalamaya çalışması, yine suya düştüğü zaman dal parçalarının timsah görünümüne sahip olması, ormanın ve dolayısıyla doğanın tekinsizliğini ifade etmektedir (<https://longforgottenhauntedmansion.blogspot.com/2012/06/into-dark-forest.html>, 20.11.2019). Aynı zamanda bu anlatım, arka planda çalan hareketli müzik ile pekiştirilmektedir. Bu sahneden sonra orman canlılarının aniden sıcak davranması ve Pamuk Prenses'e yol göstermesi –aynı zamanda ormanın da yol açması- önceki orman görüntüsü ile tezat oluştursa da, filmde aktarılmak istenen, doğanın yardımseverliğinden ziyade, cinsiyet rolleri ile ilgilidir. Bir Prenses'in daima birilerine ihtiyaç duyması ve yalnız kalmaması gerektiğine dayalı bir aktarım olan bu kalıplaşmış rol modeli; daha derin bir inceleme ile ortaya çıkarılabilecektir fakat, çalışmanın konusu gereği tutarlı yapıyı bozmamak adına doğa imgesi üzerindeki bakışı aktarmak yeterli olacaktır. Zira ormanın ve canlıların yol göstericiliği ve samimiyeti, aslında Pamuk Prenses'in de karakterini yansıtırken, kötücül orman motiflerine sahip sahneler ise filmdeki kötü Kraliçe'yi gösterirken; her ikisini aktarımı da doğa ve canlıları üzerinden yapması, Disney'in ve dolayısıyla Batı'nın söz konusu alana ait bakışını istediği yönde çevirebilmesinin de mümkün olduğunu kanıtlamaktadır. Zira yaratılmak istenen salt iyilik ve salt kötülük imgeleri, doğa ve insanoğlu arasındaki ilişki gözetilmeksizin kullanılmaktadır.

1959 yılı yapımlı *Sleeping Beauty* (Clyde Geronimi) filminde de benzer bir aktarım karşımıza çıkmaktadır. Nitekim ormanın görünümü kısmen daha canlı renklerden oluşsa da, kötülüğü temsil eden Kraliçe Malefiz'in yaptığı büyü ile dikenli ağaçlar, kötülüğün bir aracı olarak canavarlaştırılırken, yine yanındaki kuşun yüzü de, sinirli ve keskin bakışlar ile kötüyü simgelemektedir (<https://www.youtube.com/watch?v=JmM-XX8atlQ>, 20.11.2019). Öte yandan bir başka Disney animasyonu olan *The Little Mermaid* (Ron Clements vd., 1989) filminde orman imgesi yer almasa bile doğanın bir parçası olan su motifi,

bu alana dair bakışı temsil eden başka bir örneği oluşturmaktadır. Nitekim filmde suyun gücü, insanoğluna yardım etmekten ziyade zorluklar yaşatmaktadır (<https://www.youtube.com/watch?v=o642qBLvfQM>, 20.11.2019). Yine *Beauty and the Beast* (Gary Trousdale, 1991)'de Bostan'ın aktarımına göre (2018: 338); orman anlatı boyunca tehlikenin uzamı olarak görülür. Zira hikayenin akışına göre iyilik ve kötülük imgesi; canlılar ve doğanın üzerinden aktarılırken, Pamuk Prenses'te kullanılan ormana benzer renklerle gotik bir atmosferde ortaya çıkan sarmaşıklar, vahşiliği yansıtmaktadır.

Tüm bu doğa ve insan ilişkisi anlatı yapılarının yanında *Pocahontas* (Eric Goldberg, 1995) filmi, açıkça tezatlık oluşturmaktadır. Bunun temel nedenlerinden biri 1600'lü yıllarda, bugünkü Kanada sınırları içinde yaşayan Kızılderili kabilesinin bir üyesi olan Pocahontas'ın, İngiliz gemi kaptanı John Smith ile yaşadığı gerçek bir hikayeye dayanmasıdır. Nitekim avcı ve toplayıcı hayat süren Kızılderililer için doğa, oldukça önemli bir kaynak oluşturmaktadır (<http://www.virginiaplaces.org/nativeamerican/poca.html>, 20.11.2019). Bu anlamda film, Stüdyo Ghibli'nin yarattığı doğa ve insan ilişkisine olan benzerliği ile, Disney'in diğer yapımlarından farklılaşmaktadır. Söz konusu ilişki ile ilgili insana değil doğaya ve canlılara önem vermek gerektiği hakkında birçok alt metne sahip olan film, söğüt nine karakteri ile ağaca hayat verirken, doğanın yol göstericiliğini de aktarmaktadır. Zira su motifi de önceki yapımlardan farklı olarak insanın temel bir ihtiyacını simgelemektedir. Ormanın görünümü, Disney'in sıkça kullandığı daha karanlık renklerle bezeli doğasını andırırsa bile, anlatı yapısı anlamında ayrışmaktadır.

Disney'in Postmodern dönem yapımlarında bilgisayar teknolojisi ile harmanladığı doğa-insan ilişkisi; teknik anlamda daha renkli ve canlı bir tabiat görünümü sunsa da, klasik dönemde sıkça kullandığı tekinsizlik temasını yine içinde barındıran olay örgüsü ile öne çıkmaktadır. Zira *Tangled* (Byron Howard vd., 2010) ve *Brave* (Brenda Chapman vd., 2012) filmleri bu anlamda benzer biçim ve içeriğe sahiptir. Her ikisi de teknolojinin bir getirisi olarak doğayı, görsel efektlerle bezeli canlı bir görünümde sunmaktadır, fakat öte yandan kötülüğü temsil eden tehlikeli olaylar genellikle doğada yaşanmaktadır. *Tangled*'de klasik bir Rapunzel hikayesi olarak ana kahramana sürekli dış

dünyanın, –bir kuleye hapsedildiği düşünülürse dış dünyadan kasıt her gün pencereden gördüğü doğanın- onun için bir tehlike oluşturduğu öğütlenmektedir. Her ne kadar doğa; Rapunzel’e açıkça bir tehdit oluşturmasa bile, kötülük ile –Rapunzel’in annesi- karşılaşılan ve hikayenin gidişatına bağlı olarak gotik bir havanın hakim olduğu bir mekanı simgelemektedir. *Brave* filminde ise yine *Tangled*’e benzer olarak orman; direkt anlamda kötülüğü simgelemese bile, mekan olarak macera boyunca tehlikeli işlerin gerçekleştiği bir ortam olarak gösterilmektedir. Teknik gelişmişliğin ötesinde doğa ve insan ilişkisine dair *Frozen* (Jennifer Lee vd., 2013) filminde de benzer bir anlatı yapısı mevcuttur. Film salt kötü bir ana kahramana sahip olmasa bile; doğanın tekinsizliği ve içinde yaşayan canlıların vahşiliğini simgeleyen birtakım sahneleri barındırmaktadır. Nitekim orman kullanılsa bile, gece karanlığında kar ve buzlarla kaplı doğanın içinde yapılan yolculuk tehlikeyi vurgularken; kurtların vahşi davranışları da, doğanın yabani sayılabilecek bazı canlıları olduğunu ve insanoğlunun yoluna bir engel niteliğinde çıktığını göstermektedir. Aynı zamanda kar ve buz imgeleri de doğanın bir parçası olarak bazı sahnelerde; ‘insanlara zorluk çıkaran tehlikeli bir güç unsurudur ve dizginlenmelidir’ mesajı taşıyan alt metinleri taşımaktadır.

Gelinen noktada kabaca belirtmek gerekirse; doğanın ve canlıların, birtakım sinemasal teknikler veya hikayeye dayalı alt metinler kullanılarak, Batı’nın da bakış açısını özetleyen dışa vurumları görülmektedir. Burada ilk olarak bahsedilmesi gereken nokta, aslında Batı’nın kültürel dünyasında hakim olan bireycilik duygusudur. Nitekim daha önce de belirtildiği üzere ‘ben bir kişiliğim’ inancını taşıyan Batılı birey, varlık ve anlam ağırlığını da kendi benliği içinde taşımaktadır. Bu mantıktan yola çıkarsak; bireyciliğin bir uzantısı olarak oldukça önemli bir konumda olan birey adına yararlı olabilecek her türlü yaşam sistemleri de, akıl ve mantık yolu ile pekiştirilmelidir. Disney animasyonlarında da sıkça görüldüğü üzere doğanın insana yönelik konumu, bu anlamda yarar sağlayan bir ortamdan ziyade, ilkel olanı çağrıştıran bir düzensizlik içerisinde bulunmaktadır. Fakat bir Batılı için düzen, her zaman bir güç unsuru olarak modernliği ve akli temsil etmektedir. Bunun en inandırıcı belgesi: Batı tarihinde, ne türden olursa olsun, başgösteren düzensizliklere, Batılının, genellikle, yıkım gözüyle bakması; hemen hemen her zaman, düzene,

büyük önem duyması; değerli amaç diye sarılmasıdır (Uygur, 2006: 36). Nitekim tarihsel yapıda daha çok yer verilecek olan Victoria dönemi, düzen konusundaki katı kuralları barındıran bir süreç olarak, bu yapıya örnek oluşturmaktadır.

Bu mantıktan hareketle Disney'in düzene verdiği önem; Pamuk Prenses'in 'vahşi ormandan' kaçarak cücelerin düzenli evine ulaşması, *Sleeping Beauty* ile *Beauty and the Beast*'de düzenli yapıya ulaşmak için aşılacak zorunda olan orman, yine *Frozen*'da buzlarla kaplı bile olsa, bir yapı halinde olan düzenliliğe ulaşabilmek için yapılan doğa ile mücadele gibi pek çok örnek ile karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla bu düzen, beraberinde insanın yaşama alanını temsil etmekle birlikte, doğayı ve canlıları da onun karşısında yer alan ilkelik boyutu olarak göstermektedir.

Çalışmanın bir diğer temsiliyetini oluşturan Stüdyo Ghibli'nin, bu alanda nasıl bir ilişki kurguladığını aktarabilmek için, benzer bir mantık ile filmlerinden bahsetmek yerinde olacaktır. Stüdyo Ghibli kurulmadan önce çekilen bazı eserlerin, stüdyo kurulduktan sonraki yapımlar ile ortak bir düşünce sistemi oluşturdukları göz önünde bulundurulursa, bu konuda herhangi bir ayırım gözetilmeyecektir. Stüdyo Ghibli'nin doğa ve insan ilişkisi anlamında filmlerinde yaratmak istediği etkiyi anlamaya çalışmadan önce; Japon insanının doğaya olan bakış açısının çeşitli yönlerini irdelemek gerekmektedir. Zira ekonomik-politik bir gereksinimden ziyade; kültürel anlamda yerleşmiş ve kişisel yapılarına da etki etmiş bir bilinci yansıtmaktadır.

Çalışmanın konusu açısından Stüdyo Ghibli'ye ev sahipliği yapan Japonya, art arda dizilmiş adalar ülkesi olarak hem Japon kültürü açısından hem de toplumsal açıdan birçok öğretiyi de beraberinde getirmiştir. Bu konuyla ilgili Miyazaki; suya, dağlara, havaya ve bunlarla birlikte tüm canlılara nezaket gösterilmesi gerektiğini ve ormanların gücünün, insanlığın gücünden daha fazla olduğunu vurgulamaktadır (2011'den aktaran Sarban, 2011: 89-90).

Japonların doğaya olan bakışının temeli, en eski iki Japon edebiyat eseri olan ve yaratılış destanı olarak kabul edilen *Kojiki* (Eski Olayların Kayıtları) ve *Nihonji* (Japonya Yıllıkları)'de, yeryüzünü oluşturduklarına inanılan İzamani ve İzanagi çiftinin hikayesine dayanmaktadır. Her iki destanda da İzamani ve İzanagi çifti

yer ve gök arasındaki başlangıcı, su ve toprak imgeleri ile yaratırken daha sonra; adaları, dağları ve Tanrı'ları oluşturmaya devam etmişlerdir. Ateş Tanrısı Kagutsuchi, Güneş Tanrıçası Amaterasu-omikami, Ay Tanrısı Tsukuyomi no Mikoto ve Fırtına ve Deniz Tanrısı Susa no Wo bunlardan sadece birkaçıdır (Mutlu, 2017: 90). Temelde bu hikaye ile başlayan doğanın zenginliği ve yaratıcılığı, birçok mit ile Japon kültüründe süregelmektedir.

Bunun yanında Japonlar, ülkelerinin 'Kami' tarafından korunduğuna inanmaktadır. Kami kabaca; kutsal varlık olarak düşünülen, cismi veya şekli olmayan, yöneten ve hükmeden olarak ifade edilmektedir. Kamilik, doğa ve evrenle özdeşleştirilmiş biçimde sunulmakta, dolayısıyla doğa, kamilerin varlığıyla adeta kutsanmaktadır (Özhan, 2014: 25). Bu yüzden Japonlar, var oluşlarında belirleyici olan doğa varlıklarına olan saygılarını sunabilmek adına, onlara kutsal varlık anlamına gelen Kami adını vermişlerdir. Tüm bu inanç sistemine de Şinto yani, Tanrı'lar Yolu adı verilmektedir. Dolayısıyla doğa ve insan ilişkisi, bu anlamda Doğu kültüründe Şinto dini öğretilerinde oldukça geniş anlamlara sahiptir.

Stüdyo Ghibli, Japon toplumu içerisinde ortaya çıkmış olmasından dolayı Şinto dininin geleneklerini, kendi kültürleri ile harmanlayarak filmlerinde kullanmaktadır. Şinto dini gereğince her şeyin olduğu gibi rüzgarın, ateşin, dağın, ağacın kısacası doğaya ait her parçanın da bir ruhu bulunduğu için, bu kültür içerisinde ortaya çıkmış stüdyonun filmlerinde de kahramanlar, doğal çevreye saygı duyma bilinci ile hareket etmektedir. Stüdyo Ghibli kurulmadan önce, çıkış noktasında oldukça önemli bir başarı sağlayan filmi *Kaze no tani no Naushika* (Miyazaki Hayao, 1984), doğaya ve canlılara ilişkin birçok Şinto dini öğretisini barındırmaktadır. Nitekim ana kahraman Noushika; yeryüzünün büyük bir kısmının zehirli atmosferle çevrili ormanlarında zaman geçirmektedir ve böyle bir tehlikeye rağmen insanlar, ile tüm tabiatı birleştirebilmek adına savaşmaktan korkmamaktadır. Zira ormanın canlılarını anlayabilmek, onlarla iletişim kurmak Japon kültürü ve Şinto dini gereğince önemlidir. Filmde zehirin neden olduğu çoraklık alanları hariç, atmosferin kirlenmediği yerlerdeki doğa betimlemeleri canlı renkler ile betimlenmektedir. Aynı zamanda yönetmen Miyazaki, doğal çevrenin küresel bir kirlilik içinde olduğu modern topluma yönelik eleştiri yapmaktadır. Bu anlamda doğaya olan kutsal bakışı

izleyicilerine aşlamak için sarfettiği anlam çabasını da temsil etmektedir (Akimoto, 2014: 55-60).

Yine *Tenku no shiro Rapyuta* (Miyazaki Hayao, 1986) filminde de benzer bir eleştiri olarak, hem sanayileşme sonrası doğal çevrenin yıkımı, hem de başka bir dünyada –insansız bir dünyada- doğanın güçlü kaldığı gösterilmektedir. Nitekim kasvetli olabilecek mağara bile yapay ışıktan arındırıldığında, ışıldayan taşlar ile adeta gökyüzünü anımsatan bir görünümle sunulmaktadır. Filmin kötü karakteri ise herhangi bir doğa parçası ile özdeşleştirilmeden, aksine genellikle yapay bir düzenlilik içerisinde var olması bakımından doğadan ayrıştırılmaktadır. Zira ana kahramanın doğadan koparak bir binaya hapsedilmesi, bu anlamda özgürlükten de uzaklaştığını göstermektedir. Doğa görünümleri ise genellikle renkli, gerçek tabiatı andıran, dingin bir müzik eşliğinde yavaş kamera hareketleri ile betimlenerek adeta kültürel bakış açısının sinema dili ile aktarımını oluşturmaktadır. Yine ağaçların sarmaşıkları insanlara dolanmak yerine, onu hayatta tutabilmek için sarmalamaktadır, rüzgar fırtınası insana güçlük çıkarır gibi gözükse de asıl amacının tabiatı ve içinde yaşayan canlılarını korumak için olduğu anlaşılmaktadır ([http://imagetext.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5\\_2/lioi/](http://imagetext.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_2/lioi/), 20.11.2019).

*Tonari no Totoro* (Miyazaki Hayao, 1988) filminde ise ana kahramanların Kafur ağacı karşısında saygı ile eğilmeleri doğaya olan bakışı gösteren en net örneklerden birini oluşturmaktadır. Bunun yanında ağaca kocaman bir ipin sarılı olduğu sahnede ise; Şinto inancı gereğince doğaya sunulan saygı ve ağacın kutsallığı ifade edilmektedir. Nitekim Olca Karasoy'a göre (2017: 108); ağacın altında Shinto tapınağının bulunması, çocukların yağmurdan korunmak için Budist Bodhisattva'nın Japonya'daki karşılığı olan 'yeryüzünün hazinesi' olarak bilinen Tanrı Jizo'ya dua etmeleri, Totoro'nun doğanın ruhunu temsil etmesi, yine Shintoda önemli yeri olan Tanrı Inari ve onun koruyucusu olan Komainu gösterimi dini öğeler arasındaki en belirgin göstergelerdir. Filmde Şintoya ve Japon kültürüne dair birçok ayrıntı bulunmakla birlikte, direkt olarak doğanın ruhunu taşıyan pek çok canlıyı da betimlemektedir. Filme ismini ve stüdyoya logosunu kazandıran Totoro'nun kocaman görünümü doğanın büyüklüğünü yansıtırken, küçük çocuklara olan davranışları ve hikayenin gidişatına bağlı olarak insanlara yardım etmesi doğanın yardımseverliğini ve samimiyetini

göstermektedir. Nitekim küçük çocuklar da bahçelerine yeni fidanlar dikerek doğaya ve dolayısıyla Totoro'ya saygılarını sunmaktadır. Yine diğer Ghibli filmlerinde olduğu gibi doğanın görünümü oldukça canlı renklerle betimlenmektedir.

Tıpkı Totoro gibi içinde orman Tanrısı bulunduran *Mononoke-hime* (Miyazaki Hayao, 1997) filmi de çok sayıda Kami ile dolu olmakla birlikte, *Tenku no shiro Rapyuta* ve Naushika'dakine benzer olarak sanayileşmenin ormanı ve dolayısıyla doğayı tahrip edeceğine ilişkin bir eleştiriyi de içermektedir. Kurt imgesi, vahşi doğada yaşayan, yırtıcı ve yabani bir canlı gibi gösterilmek yerine, aksine doğayı korumaya çalışan ve onun bir parçası olarak tabiatın ayrıştırmayan bir anlatı yapısı içerisine yerleştirilmektedir (<https://www.japantimes.co.jp/culture/2014/08/02/books/book-reviews/deeper-look-hayao-miyazakis-nature/#.XdUjIlczbIU>, 20.11.2019). İnsan yaralandığında onu tabiat iyileştirmektedir ve -küçük kodama ruhlarının ormandaki yol göstericiliği gibi- zor koşullarında yardım etmektedir. Ormanda yaşayan canlılar, insanlar ile iletişim kurabilmektedir ve bu anlamda vahşi görünümünden uzaklaşarak, insani özelliklere sahip bir şekilde betimlenmektedirler. Aynı zamanda Şinto dini gereğince bir ruhu olan Kami, -filmde gösterildiği şekilde orman ruhu- yaralandığında tüm yeryüzü ve tabiatla onunla birlikte yok olmaya başlamaktadır. Dolayısıyla ormanın canlılığı, kaminin varlığı ile tamamlanmaktadır.

Son olarak *Gake no ue no Ponyo* (Miyazaki Hayao, 2008) filminden örnek vermek gerekirse, orman yerine doğanın bir parçası olarak su imgesi kullanılmıştır. Renklerle ve canlı çeşitliliğiyle öne çıkarılan doğal çevre, insanoğlunun tüketimi sonucu zarar görmektedir. Filmde, yanlış büyüler sonucu bozulan doğal dengeyi, yine doğanın parçası olan canlılarının sağlamaya çalışması, söz konusu ilişkiyi doruğa çıkaran bir anlatı yapısını oluşturmaktadır.

Doğa ve insan ilişkisi, Walt Disney ve Stüdyo Ghibli'nin filmlerinde farklı anlatı yapıları ile kendine yer bulmuştur. Disney'de, genellikle soluk renklerin kapladığı ağaçlarla oluşturulan orman, yer yer zifiri karanlıktır. Yüz hatlarından adeta kötülüğü simgeleyen, sınırlı bakışlar ile vahşi hareketler içerisinde olan birtakım hayvanlar da, doğanın içerisinde yer almaktadır. İnsanlar yer yer doğanın canlıları ile iyi anlaşsa da, söz konusu kötülüğü simgeleyen canlılar da mevcuttur. Bu



anlamda Disney'in kötü karakterlerinin çoğu zaman yanında olan vahşi canlılar, stüdyonun yaratmaya çalıştığı kötülüğü, pekiştiren bir rol üstlenmektedir. Doğanın ve canlıların, insanın karşısında vahşi olabilmesi; herhangi bir düzen içerisinde olmayan bir ortamda yaşamalarından kaynaklanmaktadır. Zira filmlerin çoğunluğunda görüldüğü üzere ana kahramanlar, herhangi bir düzenli yapı içerisinde girdiklerinde, tehlikeli olaylardan da uzaklaşmaktadırlar. Burada yatan temel neden, daha önce de belirtildiği gibi Batı'nın kültürel bakışı ile örtüşmektedir. Batı kültürüne göre düzen, bireyler için hayati bir önem taşıyan, sadece doğa ve insan ilişkilerinde değil, pek çok alanda denge sağlayabilmek için gerekli olan bir yapısal süreçtir. Batı'da düzen her zaman gücü, uyumu, güveni ve sağlığı beraberinde getirmekle birlikte, insan elinden çıkmış olması dolayısıyla, bireyin de önemine vurgu yapmaktadır. Sonuç olarak direkt anlamda doğa insan için kötülük unsuru olmasa bile, filmlerde farklı uzamlarla karşısına çıkan tehlikeleri göstermektedir.

Stüdyo Ghibli filmlerinde ise Doğu kültürünü temsil eden pek çok anlatı yapısı, doğa ve insan ilişkisini aktarmaktadır. Bu anlamda insanların doğa ile ilişkisi; mitolojik, dinsel, kültürel ve toplumsal pek çok anlama dayanmaktadır. Japon mitolojisinde yeryüzünün başlangıcını aktaran ilk kaynaklardan itibaren adı geçen pek çok doğa parçası, Şinto dini ile de kutsanarak toplumsal anlamda oldukça önemli bir konuma gelmiştir. Daha önce de belirtildiği üzere Tanrı anlamına gelen Kami'yi Japonlar; hava, rüzgar, ağaç, toprak, dağ, ırmak gibi pek çok doğa parçası için kullanmaktadırlar. Böylelikle inançları gereğince doğa kutsaldır ve saygı duyulması gereken kültürel bir zenginliktir. Mitolojik yaratılış hikayeleri *Kojiki* ve *Nihonji* destanlarında bir ada ülkesi olan Japonya'nın, başlangıçta 'yüzen bir ülke' olarak su içerisinde ortaya çıkması; doğanın bu kültürdeki önemini gösteren ilk çıkış noktasını oluşturmaktadır.

Bunun yanında Japonya'nın tarıma dayalı bir üretim sistemi kullanması doğaya olan saygılarını pekiştirirken, aynı zamanda çevresel yerleşkelerinin görünümüne de etki etmiştir. Zira Ghibli filmlerindeki doğa tasvirlerinin renkli ve canlı görünümünün yanında, gerçek hayattakine benzer bir çerçeve çizmektedir. Bu anlamda Japonya'nın kırsal kesimlerinde görülen; Cori, Goşi, Şinden ve Tonden yerleşmeleri sıkça görülmektedir (Güvenç, 2010: 249-252). Kısaca belirtmek gerekirse Cori yerleşkesi; en eski toprak kullanma biçimi

olarak genellikle düzlük alanlarda görülen mekan kullanma tekniğidir. Toprak 'Ri' adı verilen büyük karelere bölünerek, kendi içinde de birimlere ayrılmaktadır. Bu biçim aslında Amerikan yerleşkelerine benzemektedir. Goşi ise, bir tür malikane olarak tanımlanan Şoen'den türemiş bir yerleşkedir. Soylu sınıflar, tarım yapılan bölgelerde malikaneler kurarak burada yaşamaktadır ve köylüler gibi diğer alt sınıflar ise, bu yapıların dışında öbekleşip Goşi yerleşkesini oluşturmuşlardır. Dolayısıyla Goşi, ekonomik açıdan az gelişmişliğin bir simgesini oluşturmaktadır. Şinden ise, toprak gelirini arttırmak amacı ile ortaya çıkan tarım yerleşkelerini oluşturmaktadır. Nitekim ince ve uzun şeritler halinde biçimlendirilen tarlalar, ekim yapabilmek adına elverişli duruma getirilirken, konutlar ise tek sıra halinde dizilmiştir. Son olarak Tonden, tıpkı Cori'de olduğu gibi büyük karelere bölünmüş toprak yapısından oluşmaktadır. Fakat Tonden bir savunma yerleşkesi mantığı ile, askeler tarafından yapılmıştır. Amaç yoğun ormanlık alanların tarıma ve hayvancılığa açılarak verimli hale getirilmesidir. Tüm bu yerleşkeler farklı sahnelerde Ghibli filmlerinde karşımıza çıkan doğa görünümelerini yansıtmaktadır ve bu anlamda gerçeğe yakın bir duruşta hareket etmektedir.

Batı ve Doğu kültürlerinin birtakım filmlerinde görüldüğü üzere doğa ve insan kavramı; aslında bir öğreti olarak geliştirilen Düalizm ile örtüşmektedir. İki temel maddenin bulunduğu bu yöntemi Batı; zıtlıklar ile, Doğu; karşıtlıkların birbirleriyle olan etkileşimleri kapsamında açıklamaktadır. Bu noktada Oral'ın belirttiği üzere (2018: 12), Batı kültürünün içinden çıkan filmlerde insanı merkeze alan, doğayı, insanın varoluşuna yönelik bir tehdit biçiminde okuyan ve yüzeysel söylenler üreten formlar görmek mümkündür. Zira Düalist yaklaşım kapsamında Batı; zıtlıklarla oluşturduğu iki maddeyi doğaya karşı insan motifi ile temellendirmektedir. Öte yandan Doğu ise; doğa ve insanı birtakım kültürel, dini meseller üzerinden birleştirirken, bu anlamda ileride daha ayrıntılı açıklanacak olan Yin-Yang öğretisi kapsamında, zıtlıklar yerine birbirleri içerisinde etkileşimde olan bütüncül bir yaklaşım sergilemektedir.

Doğu'nun bu yapısı, Düalist yaklaşımı reddeden ve insan ile doğayı bütünleştiren Derin ekolojiye benzemektedir. Derin ekolojide insanlar doğaya karşı veya üstün değil doğanın bir parçası olarak görülür ve insan kaderi de doğa üzerinde egemenlik kurma ve denetleme olarak değil insanın bilinçli

olması, düşünme yeteneği taşımasıyla belirlenmektedir. Dolayısıyla tüm canlılar sömürülecek, yönlendirilecek veya korunacak kaynaklar değil, bizatihi kendi başlarına değerlidir (Yaylı ve Çelik'ten akt. Oral, 2018: 7-8).

Sonuç olarak hem Batı, hem Doğu, doğaya ve canlılara olan bakış açılarını kendi kültürel birtakım inanışlarından bağımsız yapmamaktadır. Batı'nın insan merkeziliği ile ortaya çıkan düzen kaygısı, doğayı insandan ayırıştırırken, Doğu'nun doğaya ve canlılara olan kutsal düşüncesi kapsamında, insan ile doğa yakınlaşmaktadır.

### **3.2.2 Kahramanlar ve iç dünyaları**

Walt Disney ve Stüdyo Ghibli'nin, söz konusu filmlerdeki başkahramanlarının fantastik evren içerisindeki tutum ve davranışları, yine birtakım farklılıklar temelinde oluşmaktadır. Zira çalışmanın amacına yönelik olarak, bu farklılıklar arasındaki anlatıları irdeleyebilmek adına, ana karakterlerin fantastik evrenlerdeki görünümününün cevaplanması da önemlidir.

İlk olarak Disney stüdyosundan bahsedecek olursak; söz konusu örneklemdeki ana karakter Alice'in, dış görünüş olarak tarihsel bir dönemi temsil eden anlatısının yanında, Disney'in sıkça başvurduğu prenseslik imajını sergilediği göze çarpmaktadır. Bu anlamda prenses temasının içerisinde, cinsiyete dayalı rol dağılımları ve masal uyarlamaları gibi, birtakım temellendirmeler de mevcuttur.

Disney stüdyosunun 1937 yılı yapımı *Snow White and the Seven Dwarfs* (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filmi ile başlayan prenseslik anlatısı, tek bir film ile sınırlı kalmayan Disney stiline dönüşmüştür. 'Disney'in Animasyon Sineması' başlığı altında belirtildiği üzere, Disney'in üretim mantığının temelinde masal uyarlamaları bulunmaktadır ve bunlar Disneyleştirilerek verilmektedir. Nitekim bu noktada cinsiyete dayalı rol dağılımları ve prenseslik imajı ile örtüşen bir yapıda sunulmaktadır.

Disney prenseslerinin genel anlamda dış görünüşlerinde hakim olan uzun elbiseler ve düzgün saçlar, alışlageldik güzellik şablonu ile pekiştirilmektedir. Davranışlarında ise çoğunlukla; itaat eden, düzenli bir yapıda yaşamak zorunda olan ve yine geldiği ortama düzeni getiren, ev işlerini yapan kişilikleri sergilemektedirler. Bostan'ın da belirttiği gibi (2018: 229), Disney'in uyarlamak

için seçtiği masalarda prensesler hep pasif ve güzeldir. Bu özelliklerin dışına çıkan kadınlar ise masalın sonunda cezalandırılan cadılar ve üvey annelerdir.

Örnekleme seçilen *Alice in Wonderland* (1951) filmi için ilk başta söylenmesi gereken, çoğu Disney filmi gibi masal uyarlaması olduğudur. Güner'in belirttiği üzere (2017: 40) Alice masalı, takma ismi Lewiss Carroll olan, Charles Lutwidge Dodgson tarafından Victoria döneminde yazılmıştır. Masallar, Disney'in prenseslik imajı ile örtüşen yapısı, cinsiyete dayalı rol dağılımlarına kolay adapte olması ve animasyon alanında –o dönemler içerisinde- bir boşluk olan çocuk kitleye hitap edebilmesi bakımından elverişli kaynaklar sunmuştur.

Masal TDK'nın sözlüğünce; genellikle halkın yarattığı, hayale dayanan, sözlü gelenekte yaşayan, çoğunlukla insanlar, hayvanlar ile cadı, cin, dev, peri vb. varlıkların başından geçen olağanüstü olayları anlatan edebî tür olarak tanımlanmıştır (<http://sozluk.gov.tr/> Erişim: 09. 08.2019). Masalların olağanüstülüğü dolayısıyla, imkansızın yer almadığı evrenlerin kurulması, bunun doğal bir sonucudur. Nitekim çocukların hayal güçleri ile benzer bir yapıda ilerlemektedir, bu nedenle çocuk kitle için tanıdık bir süreci sunmaktadır. Yine masalların sade ve yalın dilleri nedeniyle, çocukların dil kullanma yeteneği ve kelime haznesini geliştirmede, kendilerini ve çevrelerini anlamada, ifade etmede oldukça etkili olmuştur. 'Disney'in Animasyon Sineması' başlığı altında açıklanan; bu alanda dünyadaki ilk örnekleri verilen ve o dönemlerde yetişkinlerin bir eğlence aracı haline gelmiş bu sanatı, çocuk kitlenin de gidebileceği bir ortam haline getirmede masal uyarlamalarından yararlanmak, Disney'in üretim mantığına yerleşmiştir (Bostan, 2018: 180-207).

Diğer yandan masalların, prenseslik imajı ile örtüşen noktalarından bahsedecek olursak, daha önce de belirtilen Disney'in alışlageldik güzellik şablonu ile örtüşen yapısı gündeme gelmektedir. Nitekim Bostan'ın aktarımına göre (1972'den akt., 2018: 148), masal anlatılarında bir ailenin birkaç kızı olduğunda ya da hikayede ilişkisiz birkaç kız bulunduğu, en güzel olanı önce dışlanır sonra ise ödüllendirilir. Masalarda güzel kızlar asla görmezden gelinmez, cadılar ya da kraliçeler tarafından ezilirseler de onlar ödül için seçilenlerdir. Prenslik anlatılarında da bir kızın güzelliği odaklanılacak en değerli şey olarak kurgulanır. Bu yapı Disney'in yarattığı prenseslerin dış görünümünde de benzerlik göstermektedir.

Öte yandan prenses görünümüne sahip kahramanları kullanan bazı masalarda – Bostan bunların özellikle peri masalları olduğunu söylemiştir (2018)- yine Disney’e benzer bir mantıkla prensesler; pasif, itaatkar ve yardıma muhtaç olarak işlenmektedir. Dolayısıyla önceden de belirtilen cinsiyete dayalı rol dağılımları, bu bakımdan örtüşen bir yapı ile, Disney stiline dönüşmektedir. Tüm bunlardan hareketle, Disney’in prenses karakterlerinin anlatılarında hakim olan; prenseslik imajı, cinsiyete dayalı rol dağılımları ve masal uyarlamalarının çokça yer edindiğini söylemek mümkündür. Çalışmanın örnekleme Alice’in de bir uyarlama olduğu düşünülürse, Disney stilinden çok da farklı bir konumda olmadığı görülmektedir. Bu anlamda Alice’in güzellik şablonlarına uygun yüz hatları, üzerindeki elbisesi ve sarı saçları ile Disney’in diğer prenses kahramanlarına benzer bir görünüm çizmektedir (<https://phys.org/news/2016-06-disney-princess-culture-magnifies-stereotypes.html> 09.09.2019). Sonuç olarak bu stilin sıkça yararlandığı prenseslik imajı, cinsiyete dayalı rol dağılımı ve masalların birtakım biçimleri ve / veya içerikleri, Alice’in dış görünümüne etki etmiştir.

Çalışmanın diğer örnekleme olan *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (Miyazaki Hayao, 2001) filmi, Disney stilinin yarattığı Alice’den, birtakım noktalarda farklılaşan ana kahramanı Chihiro ile karşımıza çıkmaktadır. İlk başta Disney’in masal anlatısına dayalı olarak birtakım temellendirmeleri anımsanacak olursa, Miyazaki’nin bu noktada masal uyarlaması yapmasa bile, hikaye anlatıcılığına inandığı görülmektedir. Nitekim hikayeler, herhangi bir olayı fantastik unsurlarla birleştirerek aktarabilmektedir. Bu açıdan hedef kitleye ulaşan bu bilgiler, yaratıcı şekilde yorumlayabilmek için birtakım ipuçları da barındırmaktadır. Dolayısıyla hikaye anlatıcılığının hedefi kapsamında –çoğu zaman- olan çocuklar da, kişisel olarak yaratıcılıklarını bu tür anlatılar üzerinden geliştirerek deneyim kazanmaktadır.

Bu düşünce, Miyazaki’nin filmlerinde kullandığı dişi karakterlerin genellikle ultra güçlere sahip olmayan, sıradan genç kızlar –veya çocuklar- olmalarından dolayı; gerçek dünyadaki herhangi bir genç kızın da, kendini özdeşleştirebileceği ve kişisel deneyimine çıkabileceği düşüncesi ile örtüşmektedir. Böylelikle, Disney’in özellikle çocuk kitleye hitap edebilmesi bağlamında yararlandığı masal anlatılarının yanında Miyazaki ise, fantastik

unsurlarla bezeli motifler üzerinden, masalların çocuklar için deneyim ve tecrübe getiren, bir nevi hayal gücünü geliştiren bir ortam sağladığı düşüncesine yaklaşmaktadır. Şen'in belirttiği gibi (2014: 271) masallarla, doğayla ve doğaüstü olanla ilişkisi henüz kopmamış olduğu için çocuklar, hikayenin gücünü yetişkinlere kıyasla daha derin algılayabilirler. Bu noktada çalışmanın diğer örnekleminin ana kahramanı olan Chihiro'nun fantastik evreni algılaması, Alice'den farklı olmuştur. Zira bu konuya inceleme bölümünde daha ayrıntılı yer verilecek olmakla birlikte, gelinen noktada şunu belirtmek yerinde olacaktır ki, Miyazaki'nin dışı karakterlerini genellikle belli görünüm, davranış ve tutumlarda yaratması, aslında temelde gerçek hayattaki hedef kitle olarak çocuklardan kopmamak adınadır.

Bu doğrultuda Chihiro karakteri için Miyazaki, kendi arkadaşının aynı yaşlardaki kızını gözlemlediğini belirterek; hem fantastik evren yaratarak gerçeklikten kopma, hem de gerçek hayattaki kitleyi özdeşleştirmek adına ana kahramanı uzaklaştırmama düşüncesini sergilemektedir. Şen (2014: 315) Miyazaki'nin; günümüzdeki çocuklara doğrudan seslenen filmlerin olmadığına dikkat çektiğini belirterek, yapılan filmlerin gerçek çocukların gerçek dünyadaki sorunlarına odaklanmak yerine, gerçek dışı bir masal dünyasında yaşadıklarından yakındığını söylemiştir. Chihiro'nun gerçek bir çocuğa özgü davranışlar içerisinde girmesi; filmdeki karakterlerden biri olan Kamaji'nin kazan dairesinden çıkarken, ayakkabılarını giydikten sonra ayağını yere birkaç defa vurduğu sahne örnek gösterilebilir. Nitekim o yaşlardaki bir çocuğun sıklıkla yapabildiği bu basit davranış, Miyazaki'nin düşüncesini destekler niteliktedir.

Bu noktada Miyazaki'nin çocuk imgesini daha net anlayabilmek için, Japon toplumunun kendine has kültürü içerisinde tanımlanabilecek olan shojo kültürü açıklanmalıdır. Shojo, küçük kız anlamına gelmekle birlikte, anime ve mangaların hitap ettikleri kitle olarak genelde çocuk ve ergen arasındaki yaşlarda olan kızları belirtmektedir. Genellikle anime ve mangalardaki shojo bakışı; suçla savaşıyor ve çeşitli maceralar içerisinde görülen dışı kahramanları öngörmektedir. Fakat Miyazaki bu noktada kendi çizgisini oluşturduğu; sıradan hayatları yaşayan ve dışarıdan bir müdahale sonucu farklı bir noktada konumlanarak tek başlarına kalan kahramanları sunmaktadır (Napier, 2008:175-

195). Chihiro da bu tema ile örtüşerek, mevcut yaşamının, fantastik evren ile sekteye uğraması sonucu, kendi dünyasına dönmeye çalışmaktadır.

Fantastik evrende bazı noktalarda toplumsalcılık vurgusu yapılsa da Chihiro'nun, ailesinin desteğinden uzak kalışı, çoğu masaldaki anlatım tarzı ile ortak bir paydadadır. Bu doğrultuda Alice'in orman içerisinde kaybolduğu ve ağlamaya başladığı sahneye benzer olarak Chihiro'da fantastik evrene girdiği ilk başlarda aynı tepkiyi göstermektedir. İki temsilde de ortak olan bu düşünce, ilk başta çocuk olmalarından dolayı ebeveynlerini kaybeden gerçek dünyadaki yaşlılarını anımsatmaktadır. Çoğu masalın öngördüğü şekilde kahramanlar maceraya genellikle yalnız devam etmektedir ve insani bir duygu olarak fiziksel çöküş, bir çocuğun en belirgin özelliklerinden biridir.

Öte yandan şunu belirtmek yararlı olacaktır ki, Chihiro karakterinin filmin başlarındaki pasif, cansız ve ürkek görünümünü Stüdyo Ghibli'nin animasyon sorumlusu Ando Masashi yapmıştır. Osmond (2014: 32-33); Ando'nun Chihiro'yu, yepyeni bir karakter olarak tasarlamak istediğini, fakat Miyazaki'nin, yapım sürecinde filmin devamındaki canlı ve fevri hareketleri ile ilk baştaki Chihiro görünümünü gölgede bırakan bir stil oluşturduğunu belirtmiştir. Chihiro karakteri; yaş, genç dişi kahraman ve masumiyet açısından shojo kültürüne has özellikler taşısa da, maceranın akışına göre ilk başta sergilediği korkak, ürkek tavırlarından sıyrılıp daha güçlü, çalışkan ve görev duygusuyla hareket eden bir kimliğe bürünmektedir. Fakat shojo kültürü gereği çocuk masumluğundan uzaklaşmamaktadır. Nitekim daha önce de belirtilen gerçek dünya çocukları ile özdeşleşme durumundan dolayı, Chihiro'nun dış görünüşü ve tavırları bundan bağımsız değildir.

Chihiro, ortaya çıktığı toplumun kültürü gereği geleneksel Japon kıyafetleri ile karşımıza çıkmaktadır. Hamamda çalışanların giydiği tek tür olan bu kıyafetler, aynı zamanda Japon toplumunun çalışma hayatına ve toplumsalcılığına da vurgu yapmaktadır. Filmin başlarında giydiği kıyafet geleneksel görünümünden uzak olsa da, o yaşlarda bir çocuğun giyebileceği türdendir. Kahramanın yüz hatları, Japon çocuklarını andıran geniş yüz ve –animelerdeki genel görünüme nispeten-küçük göz ile çizilmiştir. Çocuk imgesi bu anlamda Miyazaki'nin anlatısında, gerçek hayattakine benzer bir görünüm ve kültürel aktarım sunmaktadır. Sonuç olarak her iki kahramanda ortak bir çocuk imgesi taşımaktadır fakat bu durum,

ortaya çıktıkları stüdyonun stili ve/veya kültürel, toplumsal birtakım unsurlar etrafında şekillenen temellere dayanmaktadır.

### **3.2.3 Birey – toplum ilişkisi**

Batı ve Doğu kültürlerinin, birey-toplum anlamında nasıl bir düşünce yapısını takip ettiklerini irdeleyebilmek için, ilk başta bazı kavramların tanımlamalarını yapmak ve tarihsel anlamda birtakım gelişmeleri kısaca anımsatmak faydalı olacaktır. Zira iki kültürün, bu anlamdaki açık veya örtük farklılıkları, açıklanacak olan kavram ve olaylardan bağımsız kurulmamıştır.

Çalışmanın konusu gereği, dünyanın Doğu ve Batı ayrıştırmasının neye göre yapıldığına dair; Koç (2018: 3), ideolojik temellendirme ile ilişkili olduğunu belirterek, Batı diye nitelendirilen olgunun bir yer yön değil, Amerika'nın, Avrupa'nın ve Kuzey Atlantik'in içerisinde olduğu Batı medeniyetini kapsadığını vurgulamıştır. Bu düşünce ile aslında, ülkelerin bazı noktalarda etkilendiği uygarlıkları Batı kavramıyla tanımladıklarından bahsedilmektedir.

İlk olarak Batı kültürü üzerinden yola çıkarsak; akıl, düzen ve birey kavramları etrafında şekillenen, bu doğrultuda Doğu'dan farklılaşan birey-toplum ilişkisi karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada ilk başta, ABD'li düşünür Samuel P. Huntington'ın 'Medeniyetler Çatışması' adlı tezi, çalışmanın konusu gereği gelinen noktada anımsanmalıdır. Huntington, modern çağ savaşlarının, dünyadaki medeniyet farklılıkları ve dolayısıyla kültür çatışmaları sebebiyle gerçekleşeceğini savunmaktadır. 1996 yılında yazılan bu çalışma, toplumların kültürel farklılıkları çatışma ve mücadele sebebi haline getirirken; çalışmanın konusu gereği birey ve topluma olan bakışlarına dair de bazı ipuçlarını barındırmaktadır.

İlk başta Huntington, Dünya'daki medeniyetleri, var olmayan ve var olmaya devam eden şeklinde sınıflandırmaktadır. Bunların içinde Batı, yaşayan ve çağdaş bir medeniyet olarak sayılmaktadır. Ona göre yirminci yüzyılın bazı siyasal ideolojileri Batı medeniyetlerinin ürünleridir fakat bu sistemleri Batı, seküler bir düşünce içerisinde inşa etmiştir. Dolayısıyla İslam, Konfüçyüsçülük, Hint gibi bazı Doğu medeniyetleri de seküler sisteme karşı olduklarından, Batı ve Doğu bu noktada karşı karşıya gelmektedir (Kumru, 2018: 606-610).



Gelinen noktadan yola çıkarsak, toplumlar geliştikçe, etnik veya dini bazı unsurların da etkisi ile kültürel anlamdaki farklılıkların arası açılmaya devam etmiştir. Yirminci yüzyılın önemli tarih felsefecilerinden Arnold Toynbee kültürü; belirli bir coğrafya ve zaman dilimi içinde bulunan toplumların zamanla edindikleri davranışlar, alışkanlıklar, değerler, oluşturdukları kurumlar, yönetim şekilleri, dil, din ve gelenekler gibi unsurların bütünü şeklinde tanımlamaktadır (akt., Cılız: 2018, 4).

Batı'nın akıl, birey ve düzen anlamında zihniyetini anlayabilmek için, ilk olarak Rönesans –on beş ile on altıncı yüzyıl- döneminin birtakım getirilerini anımsamak gerekmektedir. Nitekim Rönesans'ın Batı toplumlarına kazandırdığı bakış ile Batılı bireyler, yeni düşünce sistemleri içine girmişlerdir. Bu anlamda bilim, teknik, sanat, siyaset ve birçok alanda gelişmeler ve değişimler yaşanmıştır. Bunun öncesinde bilgiye dair tüm yönlendirmeler Hristiyanlık dininin etkisi ile kilise tarafından yapılmış ve bu medeniyetleri şekillendirmiştir. Reform hareketleri ile de inanç sisteminin yönlendirmelerinden sıyrılan birey, kendi başına bir gerçeklik olarak varlık kazanmaya başlamıştır. Dolayısıyla Batı açısından bireyin, birey olduğu ve önem kazandığı çıkış noktası burasıdır. Böylelikle kilisenin etkisi kaybolduktan sonra, Batı toplumu zamanla birey ekseninde şekillenmiştir.

Rönesans birey olgusunun yanında, aklın önemini gündeme getiren deneysel düşüncüyü de canlandırmıştır. Nitekim aklın sağladığı güç ve yaratıcılık hissi, Batı düşüncesinde yer edinmeye başlamıştır. Aynı zamanda on yedinci yüzyıl civarlarında, Fransız filozof Descartes, Akay'ın belirttiği gibi (2009: 37-38) akli iyi kullanmayı ve gerçeği bilimlerde aramayı sağlamak amacıyla geliştirdiği yönteminde; aklın yatmadığı hiçbir şeyin gerçek olarak kabul edilmemesi gerektiğini vurgulamıştır. Descartes'ın yöntemi yine Akay'a göre (2009: 37), tabiata hakim olmak için engin aklın ufuklarını Batı'ya açmıştır. Nitekim kısa bir zaman sonra sanayi ihtilali ile endüstriyelleşme sürecine giren Batı, doğanın hakimi olma düşüncesini de benimsemiştir.

Bu anlamda Batı'nın teknolojik ilerleyişi doğa açısından kirlilik, kaynaklarını tahrip gibi pek çok sonucu olmuş bunun yanında girişimcilik düşüncesi, Batı açısından önem kazanan bir kavram olarak ortaya çıkmıştır. Bireyin bir varlık olarak önemli olmasının devamında, güç sahibi olarak üretimi gerçekleştiren

kişiyeye dönüşümü, Batı medeniyetlerinde önem kazanan bir başka kavramın da doğmasına neden olmuştur. Zira bu dönemde gerçekleştirilen atılımların, belirgin bir bireyciliğin ve şahsiyet kültürünün ortaya çıkmasına yol açtığı da söylenmektedir (2003'ten aktaran, Şimşek: 11).

Şimşek (2005: 10), bu noktada egosantrik düşüncenin insan-toplum, insan-kültür, insanekonomi, insan-çalışma hayatı üzerinde belirleyici etkisi olduğunu belirtmiştir. Bu düşünce sistemine göre her şeyde kendini esas almak, kendi görüş açısından hükümde bulunmak gibi birtakım eğilimler sergilenmektedir. Şimşek bu kavramın yanında, antroposentrizm düşüncesini de bireyciliğin iç dünyasını şekillendiren başka bir unsur olarak belirtmektedir. Her şeyin insan için olduğu ve insan dışındaki her şeyin de insan tarafından kullanılmak üzere oluştuğunu vurgulayan bu düşünce, insanın doğaya ve canlılara da saygı duymak gibi bir sorumluluğu olmadığını belirtmektedir.

Aydınlanma çağı olarak bilinen tarihsel döneme gelindiğinde ise kültürel bir aydınlanma yaşayan Batı'nın, hümanist bir çerçevede oluşturduğu bakışına rağmen; insanı doğadan, Tanrı'dan ve toplumdan uzaklaştıran bir medeniyetin inşasına soyunmuştur (2013'ten aktaran Koç, 2018: 3-4). Bu dönemin hümanist düşünürleri insanı; her şeyin ölçütü, bilginin kaynağı ve yaratıcı güç olarak belirtmişlerdir. Bu anlamda girişimcilik düşüncesinden de hareketle Batılılar, gelişen bilim üzerinden doğayı sanayi sistemi içerisine dahil etmişler ve ondan yararlanmışlardır.

Bu çerçevede Gürbüz (2016: 127), çağdaş Batı felsefesinin, Utilitarianism/İngiliz Faydacılığı akımını yansıttığını belirtmiştir. Yararcılık, yine Batı'nın birey olarak üstün tuttuğu düşünceleri de destekler nitelikte; insanların mutluluk ve hazzı ulaşmak için çabalarını tanımlamaktadır. Bu görüş on dokuzuncu yüzyıl civarlarında Britanya'daki egemen sınıfta hakim olmuş ve daha sonraları tüm Batı topraklarına yayılmıştır.

Tüm bu düşünce yolları kapsamında Batı, hem akıl hem de bireyin önemini gösterebilecek düzenli yaşam bilinci geliştirmiştir. Nitekim davranış kuralları kapsamında bireyin yararına olabilecek her türlü durum, bu sisteme yerleştirilmektedir. Zira Batı akıllı düzenin gerekliliğini; her zaman güç, güven ve sağlık unsurları ile özdeşleştirmiştir. Bu anlamda çalışmanın konusu gereği

Victoria dönemi, Batı'nın katı bir düzen ve kural sistemine iyi bir örnek olarak, ileriki bölümlerde incelenecektir. Sonuç olarak Rönesans ile dönüşmeye başlayan düşünce yapısı, on dokuzuncu yüzyıl civarlarında endüstriyelleşme ve girişimcilik kavramlarını gündeme getirmiş, bu ortamda da dini öğretilerden sıyrılan Batılı birey, güç hissi yaşayarak ben (ego) kavramlarını içinde barındıran birtakım düşünce yapıları içine girmiştir. Tüm bu düşüncelerin, sosyal yaşamlara da etki etmesi sonucu doğa zarar görmeye başlamış, fakat bireyin önemi artmıştır.

Batı'nın tüm bu unsurlar etrafında birleştiği düşünce yapısı, Disney stüdyosunun da üretim, yapım ve dağıtım olarak yararlandığı pek çok olgu ile örtüşmektedir. Nitekim 'Disney'in Animasyon Sineması' başlığı altında belirtildiği gibi pek çok Disney animasyonu, ilk başta bireyci anlatıları ile karşımıza çıkmaktadır. Bu doğrultuda ana kahramanlar genellikle, topluca çalışmaya katılmadan, birey olarak istedikleri şeye kavuşmak için sabır gösteren prenseslerdir. Dolayısıyla bireyin istediği şeye kavuşması, onu ne kadar istediği ile doğru orantılı olduğu ideolojisi Disney'in yapımlarına yansımıştır. Yine özellikle ebeveynlere yönelik, çocukların bireyci yetişmesini gerektiği mesajlarını da içermektedir. Bunun yanında yine Disney'in yapım kısmında belirtildiği gibi pek çok örneğinde doğa ve canlılara yönelik kötümser motifler, bu bölümde bahsedilen ben (ego) kavramlarını destekler niteliktedir.

Bir diğer kavram olarak açıklanan düzen meselesi de, yine yapım kısmında belirtildiği üzere, -özellikle prenses kahramanlarının- düzenli bir yapıya gelene kadar, genellikle dış çevre olarak gösterilen doğa mekanında, karşılaştığı tehlikeler üzerinden aktarılmaktadır. Yine daha önce yapım kısmında belirtilen fantastik unsurlar veya fantastik evren anlatılarını genellikle Disney kahramanlarının (özelde prenseslerinin) algılayamaması, Batı akılcılığı ile örtüşmektedir. Nitekim bu düşünceye göre; gerçek olan önemli ve değerlidir, akıl dışılık bu tutarlı yapının dışında kalmaktadır. Sonuç olarak Disney anlatıları -inceleme kısmında göstergeler üzerinden de örneklem vasıtasıyla görüleceği üzere- Batı düşüncesi ile benzeşen birtakım unsurlar etrafında şekillenmektedir.

Çalışmanın bir diğer temsilcisi olarak Doğu kültürünün birey ve toplum kapsamında bakış açısını anlayabilmek için, yine birtakım olaylar ve

kavramlardan bahsetmek yararlı olacaktır. İlk olarak Batı ve Doğu kültürlerindeki birey ve toplum ilişkisini irdeleyebilmek adına, daha küçük yapıda olan bireyciliğin çıkış noktasını açıklamak yerinde olacaktır. Japon yazar Yamazaki Masakazu (2010: 104), bireyleşme ilkesinin bireycilikten doğmuş olmayacağını, çünkü bu eğilimin köklerinin tarihin derinliklerinde yattığını belirtmiştir. Nitekim bireyselciliğin, ilkel insanoğlunun kendi bireysel hayatını koruma içgüdüğü dolayısıyla ortaya çıktığını söylemektedir. İlk başta birey olarak varlığın devam ettirilmesi başlıca amaç olmasa bile, daha sonra bireyin kendi keyfi için yaşamaya başlaması, hem bireysellik hem de kültürel farklılıkların ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Zamanla insanoğlu, kendine has faaliyetlerle birlikte kültürü ortaya çıkarmış ve birtakım ritüeller geliştirerek, ruhun da ebedi yaşamı için törenler düzenlemeye başlamışlardır. Nitekim doğa ve insan başlığı içerisinde aktarıldığı gibi, hayvanların kılıklarına bürünüp taklit edilerek gerçekleştirilen bu törenler birey olarak insanı, hayvanın varlığıyla özdeşleştirerek birey olgusunu doğurmaktadır. Batı ve Doğu için de ortak bir temelde var olmuş bu durum, kültürün ortaya çıkması ile zamanla birbirinden ayrışmaya başlamıştır.

Doğu kültürlerinde birey ve toplum konusunda benzeşmeler olsa da, ülkelere göre bazı noktalarda değişen bir sistem içerisinde gelişmiştir. Nitekim çalışmanın konusu gereği Doğu toplumu içerisinde daha çok Japon sistemindeki birey ve toplum yapısından bahsedilecektir, zira seçilen örneklem de bu yapı etrafında kurulmuştur. Bu anlamda Japonlar, birey ve toplum meselesi ile ilgili ilişkilerde katı saygı kurallarını Çin'den almış fakat, Çin'in kan bağına dayalı yönetim anlayışını bu sistem içerisine dahil etmemişler, bu noktada farklı yollar izlemişlerdir. Japon kültürü, birey ve toplum ilişkilerinden ayrı düşünülmemektedir ve genel anlamda en basit açıklaması ile bireyin yaşamı, toplum hayatının bir parçası olarak görülmüştür. Kültürün ve toplumun devam edebilmesi için doğanın var olması gerekmektedir. Fakat doğanın aşırı tahribi, kültürün ve dolayısıyla toplumun da ölümü ile ifade edilmektedir.

Japonya'da bireycilik bu tanımları itibari ile hep var olmuştur fakat, Batı'daki birey anlayışından oldukça farklı yapıda kurulmuştur. Nitekim bu konuda ilk olarak Japonca 'İe' kavramı ile ifade edilen ve en kaba haliyle, aile şeklinde çevrilebilecek olan kültürdür. Nitekim Japonlar aile kavramına sadece kan bağı

ile ilişkili olan kimseleri kastetmemekte, kültürel anlamda yerleşmiş bir yapıyı da gündeme getirmektedirler (Yamazaki, 2010: 68-86).

Japon yaşamında İe kavramı; aile, hane, soy anlamlarına gelmektedir fakat, sadece kan bağına dayalı ilişkiyi kastetmemektedir. Bu terim aynı zamanda ailenin, bireyden üstünlüğünü vurgularken, birtakım kurallar ve davranışları da öngören sistemi beraberinde getirmektedir. İlk olarak ie kavramının çıkış noktasından kısaca bahsetmek gerekirse; Japon tarihinde Heian (Fuciwara) dönemi sonlarından, Kamakura döneminin başlarına kadar olan zaman dilimi içerisinde, o dönemin toprak sahipleri tarafından ortaya çıkarıldığı belirtilmektedir. Toprak sahipleri, kendi alanlarını korumak için silahlı birlikler kurmuşlar fakat o dönemin koşulları dolayısıyla daha fazla örgütlenebilmek için, kendi soylarından olmayan kişileri saflarına katmak zorunda kalmışlardır. Dolayısıyla aile fikri, düzen sağlayabilmek için gerekli bir sistem olmuş, daha sonra da ie bu şekilde varlığını koruyarak devam etmiştir.

Gelişen Japon toplumunda, İe kavramının çıkış noktasındaki düşünce yapısı aynı kalmış, sadece modern yapılara uyarlanmıştır. Bu noktada Japonlar aile kavramını, tüm kurumlara (şirketler, okul, sanat veya siyaset dernekleri, kurumlar vs.) benzetmeye başlamışlardır (Yamazaki, 2010: 92). Bunun temel nedeni bireyin gruba olan sadakat, bağlılık, istek gibi duygularını İe kavramı ile pekiştirerek arttırmaktadır. Nitekim soyadlarının adlarından önce gelmesi, ailenin bireye olan üstünlüğü gösteren bir ayrıntı olarak da karşımıza çıkmaktadır. Aile kavramının Japon toplumundaki kültürel boyutuna gelecek olursak; içinde yaşadığı çevreden bağımsız olmayan bireyin, birtakım borçlarla yükümlü olarak dünyaya geldiği inancından bahsedilebilir. Bu nedenle her Japon, atalarına borçlu olduğu duygusu ile birtakım dini inançlarla birleştirilen ritüeller yapmaktadır. Bu duruma ileriki bölümde daha ayrıntılı yer verilecektir.

Borç ilişkisi sadece geçmişle yani atalar ile ilgili değildir, kişinin yaşadığı dünyada çevresine, ailesine, topluma, devlete, imparatora ve daha pek çok şeye borçlanması ve borcunu ödemeye çalışması ile ilgilidir. Nitekim Japonya’da genel anlamda borçluluk sistemi denilen kültürel –kimi zaman dinsel- bir olgu bulunmaktadır ve her birey, Japonca ‘On’ denilen sorumlulukları yerine getirmekle görevlidir. Bu kavram kabaca tüm borçları tanımlamakla birlikte, özelde pek çok Japonca sözcük kişinin farklı alanlardaki yükümlülüklerini ifade

etmek için kullanılmaktadır. Fakat gelinen noktada şunu belirtmek yerinde olacaktır ki; borçlarını ve yükümlülüklerini yerine getirmeyen birey, kendi grubundan (aile, kul veya çalıştığı şirketteki) ve dolayısıyla toplumdan dışlanmaktadır ve bunun bir sonucu olarak onurunu kaybederek büyük bir utanç duymaktadır. Dolayısıyla Japonlar, toplumsal anlamda bir birlik düşüncesine yakın olmakla birlikte, kendi kan bağından olan kişinin bile borçlarını yerine getirmemesi durumunda onu toplumun dışına itmektedir (Benedict, 2011: 83-97).

Japonya'da İe kavramı ile birlikte toplumsalcılığın yükselişe geçmesi ve bireyciliğin düşmesini Yamazaki, sanayileşme ile ilişkilendirmiştir. Yamazaki'ye göre (2010: 89) her ne kadar sanayileşme, bireyciliğin gelişimine katkıda bulursa da, eninde sonunda bir 'kitle' adı verilen insan tipini yaratarak, bireyleştirmenin gerçek bireyler yaratmadığını gösterdiğini belirtmiştir. Japonya sanayileşme sürecine Batı'yı taklit ederek girmiştir fakat birey ve toplum konusunda farklılaşan bir düşünce yapısı sergilemiştir. Nitekim Japonya, grup odaklı iş bölümü çerçevesinde hareket ederek ie kavramının da etkisi ile birlik düşüncesini benimsemiştir. O dönemde (1930'lar) Batı'dan gelen işçi hareketleri ile savaşabilmek adına birtakım önlemler almak zorunda kalan Japonya, aynı zamanda savaş hazırlığı kapsamında üretimi de arttırmak için ie kavramına yönelmiştir.

Sosyolog Eshun Hamaguchi, Japonya'daki toplum ve birey ilişkilerini 'bağlamsallık' adını verdiği yöntem ile açıklamıştır. Hamaguchi bu kuramı ile, hem Batı'daki birey kavramına eleştirel yaklaşmakta hem de onu model alan bir yöntemi sunmaktadır. Fakat burada birtakım çelişkilerden bahsetmektedir. Ona göre Batılı birey ben merkezci, kendine güveni olan, insanlarla ilişkilerini araç olarak değerlendiren bir kişilik iken, Japon bireyleri karşılıklı güven duyan, dayanışma halinde olan ve ilişkilerin kendisine değer veren gruplardır. Bu anlamda Hamaguchi, grup yaşamını birey yaşamından üstün tutmaktadır (Yamazaki, 2010: 68-86).

Sonuç olarak Japon birey ve toplum düşüncesi; bir Japon'un doğumundan beri üstüne aldığı borç sistemlerine kadar uzanan, davranış kuralları ile belirlenmiştir. Bu anlamda kişi, toplumun da içinde bulunduğu her türlü gruba ve kendisine birtakım sorumluluklar kapsamında borçludur. Bu borç daha çok

minnet duygusu ile ilgilidir ve dini, kültürel inanışlarla da birleşmiştir. İlk çıkış noktasında birtakım zorunluluklar ile doğsa da, aile kavramı toplumsalcılığın vurgu yaptığı önemli bir sistemdir. Nitekim toplum yapısı geliştikçe varlığını sürdürmeye de devam etmiştir. Pek çok alanda ailenin, dolayısıyla toplumun, bireye üstünlüğünü görebilmek mümkündür. Zira bireycilik sadece Batı'ya özgü bir durum olmamakla birlikte, Japon toplumunda daha çok toplumun bir parçası olarak, farklı bir yere konumlandırılmıştır.

Japon toplumu içerisinde ortaya çıkan Stüdyo Ghibli de, bu düşünce yapısından bağımsız olmamakla birlikte, filmlerinde birtakım göstergeler yolu ile birey ve topluma dair Japon bakış açısını aktarmaktadır. Bu doğrultuda Ghibli filmlerinde bireyden çok, toplumsallığı öne çıkaran ve Japon kültüründe oldukça önemli olan birtakım unsurlar bulunmaktadır. Bu doğrultuda kahramanlar çoğunlukla içinde bulunduğu kültüre ait -toplucu çalışma, borçları yerine getirme amacı ile dini veya kültürel bazı ritüelleri yerine getirme gibi- pek çok anlatı yapıları ile Ghibli filmlerinde yansıtılmıştır. Yine doğaya olan bakış, toplumsallığın getirdiği kültür kavramı ile ilişkilendirilerek; yapımlarda saygı duyulması gereken, toplumsal, kültürel ve dini bir parça olarak sunulmaktadır. Sonuç olarak birey ve toplum konusu Japonya için, salt olarak tek bir olguyu ifade etmemekle birlikte; kültür, yaşayış, gelenek, inanç gibi pek çok durumla iç içedir.

### **3.2.4 Tarihsel yapı**

Sinema, daha önceden de belirtildiği gibi içinde doğduğu toplumun çeşitli yönlerinden etkilenmekte ve onları yansıtmaktadır. Nitekim yönetmenler de, yaşadıkları ülkede topluma etki etmiş tarihsel birtakım olay ve olguları filmlerinde kullanarak, bu etkiyi pekiştirmektedir. Bununla beraber, dinsel veya mitolojik anlatılar gibi geçmişi çok eskiye dayanabilecek bu meseleler, toplumların yaşadıkları bazı dönemleri gündeme getirmekle birlikte, hem bir eleştiri hem de yazıldığı dönemi yansıtan birer gösterge olarak görülebilmektedir. Çalışmada seçilen örneklemelerin, bu anlamda hangi tarihsel olay veya durumlarla ilişkili olduğunu anlayabilmek adına, içinde doğdukları ülkelerin, topluma etki etmiş bazı dönemlerini anımsamak faydalı olacaktır.

İlk olarak Disney stüdyosunun, çalışmada örnekleme seçilen *Alice in Wonderland* (Clyde Geronimi vd., 1951) filminin tarihsel yapısını irdeleyebilmek için, hem yazıldığı dönem, hem de onun öncesinde etkilendiği bazı olaylardan bahsetmek gerekmektedir. 1951 yapımı Disney animasyonu, takma adı Lewiss Carroll olan Charles Lutwidge Dodgson tarafından 1865'te yani Victoria döneminde yazılmıştır. Victoria, 1837-1901 tarihleri arasında tahtta kalan, Büyük Britanya ile İrlanda Birleşik Krallığı Kraliçesi ve Hindistan İmparatoriçesidir. 1840 yılında Prens Albert ile evlenen Victoria, siyasi ve politik yaşamda aktif bir rol alırken, eşi Albert konumu gereği devlet işlerinde biraz daha çekingen kalmıştır.

Victoria döneminin, Sanayi Devrimi'ne denk gelmesi, toplumsal hayatta bazı değişiklikleri de beraberinde getirmiştir. Bu dönemde artan makineleşme ile, sermaye birikiminin de yükselmesi ve yine pek çok teknolojik gelişmelerin yaşanması, Victoria döneminde Büyük Britanya'yı dünyanın güçlü ve zengin ülkelerinden biri yaparken, bazı sorunları da gündeme getirmiştir. Nitekim tüm bu gelişmeler, toplumun sınıfsal yapısını etkilemiş ve yoksul sınıf ile üst sınıf arasındaki ayrımlar artaya başlamıştır. Zira bu dönemde artan iş gücü ve çalışma koşullarının kötü oluşu (uzun çalışma saatleri, düşük ücretler gibi) işçi sınıfının örgütsel bir yapılanma ile hak arayışına girişmelerine zemin hazırlamıştır. Öte yandan artan endüstriyelleşme, kentlere olan göçü hızlandırırken, kırsal alanlara olan ilgiyi azaltmıştır (Güner, 2017:40-41).

Victoria döneminde ev ve aile yaşamına yönelik kadınlara ve çocuklara, özellikle ahlak konusunda birtakım baskıcı tutum ve davranışlar uygulanmıştır. Bu gelişmenin kökeninde ise, Orta Çağ İngiltere'sine kadar dayanan bazı düşünce sistemleri bulunmaktadır. Bunlar Orta Çağ'da uygulanan feodal düzenin bir getirisi olarak, fiziksel gücü ön planda tutan düşünce kapsamında, erkek egemen toplum yapısı, ve öte yandan yine o dönemde, Hristiyanlık dini öğretilerinin kilise tarafından erkek cinsiyetine dayalı yorumlamalarıdır. Feodal düzen, devam eden savaşlar kapsamında kadınların, erkekler tarafından korunması gereken kişiler olarak görülmesine yol açarken, yine erkeklerce kadınlara yönelik; namuslu, sadık, itaatkar bazı toplumsal rolleri de gündeme getirmiştir. Bunu pekiştiren tutum ise Hristiyanlık inancının, daha önce de belirtilen ilk günah konusunda kadınları suçlamasıdır. Zira Hristiyanlık inancına



göre İncil’de de belirtildiği üzere ilk günahı işleyen Havva, tüm kötülüklerin anası olarak görülürken, tüm kadınların da günah işlemeye yatkın olduğu, dolayısıyla erkeklerin, onları denetim altında tutması gerektiği vurgulanmaktadır (<https://www.ancient.eu/article/1345/women-in-the-middle-ages/> 16.10.2019). Yine İncil’de bahsedildiği üzere kadının, erkeğin kaburgasından yaratılması, erkeğin üstünlüğünü pekiştiren bir anlamı barındırmaktadır

([http://www.vatican.va/archive/bible/genesis/documents/bible\\_genesis\\_en.html](http://www.vatican.va/archive/bible/genesis/documents/bible_genesis_en.html), 16.10.2019). Bunun yanında, dinsel bir öğreti olarak Orta Çağ’da benimsenen cinsel ilişkinin onaylanmaması fikri, Victoria döneminde de devam etmiştir. Nitekim Hristiyanlık inancına göre İsa’nın annesi olan Meryem’in, Tanrı’ya olan itaati, sadık eş oluşu ve annelik konusundaki tutumları, kadınlara örnek bir rol teşkil etmektedir. Bu nedenle kadınlar Havva’dan kalan günahı sildirebilmek için, bekaretini korumak ve biçilen rolleri yerine getirmek zorundadırlar.

İronik olarak Victoria dönemine de ismini veren Kraliçe Victoria, bir kadın olarak otorite simgesi olmasına rağmen, toplumsal anlamda kadının, gücü elinde bulundurması fikri, geçmişi çok daha eskiye dayanan bu düşünce sistemleri dolayısıyla tamamen benimsenmemiştir. Zira Victoria döneminde kadın, ‘evin meleği’ imgesi ile, ev yaşamında iyi bir eş ve anne rolleri ile tanımlanmaktadır. Nitekim erkeğe olan görevlerini yerine getirebilmek adına, ona çekici görünebilmek için giyim, saç, duruş gibi bazı konularda şartlandırılmış düşünceleri de yapması beklenmektedir. Bu anlamda dönemin kadınları, özellikle korse giyerek daha ince görünmek, parmak uçlarıyla dans etmek, dik duruş sağlayarak sağlıklı görünmek gibi bazı davranışlar sergilemektedir.

Bu anlamda pek çok alanda özel dersler gören çocuklar, yine kadınlara yönelik ahlak sistemlerinin zeminini daha o dönemlerde almaya başlamaktadır. Victoria döneminde çocuklara yönelik baskıcı tutumlar, özellikle eğitim alanında kendini göstermektedir. Kıyafet, konuşma, görgü kuralları, dinsel öğretiler gibi konularda dadıları veya mürebbiyeleri ile vakit geçirmektedirler. Dolayısıyla çocuklardan, toplumsal hayatta birer yetişkin gibi davranmaları beklenmektedir. Zira bu kurallara uymadıkları takdirde ağır bir şekilde cezalandırılmakta, veya göz ardı edilmektedirler. Tüm bunların yanında daha önce de belirtilen, İlk Çağ’daki Batı’nın akılcılığı ve insan odaklı düşünce yapısı, Orta Çağ’ın kadına

yönelik söz konusu tutumlarını Rönesans ile bir nevi yumuşatmıştır. Fakat yine de Victoria dönemi, her iki dönemin düşünce yapılarını içinde barındırmaktadır. Bu anlamda on sekizinci yüzyıl İngiltere’inde artan sanayileşme ile, mesleki faaliyetlerde kadının da yer almaya başlaması, insan odaklı düşünce yapısının bir örneğidir. Öte yandan özellikle ahlak konusunda kadına olan bakış ise, Orta Çağ düşüncesi ile örtüşerek devam etmektedir.

Batı kültüründe yaygın bir uygulama olan, çocuklara yatmadan önce hikaye anlatma geleneği, daha çok peri masallarının aktarımı ile sınırlı olan ve ebeveynlerin de okurken sıkılabilecekleri anlatıları içermektedir. Lewis Carroll bu geleneği, tarihi ve politik temellendirmelere dayandırarak farklı bir boyuta getirmiştir. Bu anlamda, yaşadığı dönemin daha da öncesinde gerçekleşen birtakım tarihi olaylardan bağımsız olmamıştır.

Dönemin İngiltere’inde etkili olan olayların yanında, Avrupa’nın çeşitli ülkelerinde gerçekleşen ve 1848 Devrimleri olarak anılan ayaklanmalar, İngiltere’deki Sanayi Devrimi’ne benzer nedenler ile (Sanayi Devrimi’nin getirisi olarak ağır ve sağlıksız çalışma koşulları, artan nüfus sonucu ortaya çıkan işsizlik gibi) gerçekleşmiştir (Ateş, 2008: 31-48). Bu doğrultuda Fransa’da aynı dönemlerde meydana gelen isyan, Şubat Devrimi olarak da isimlendirilmektedir. Bu dönemin sonunda da monarşi biterek, cumhuriyetin kuruluşu gerçekleşmiştir. Monarşi döneminde hüküm süren kral Louis-Philippe, burjuva soyluları arasındadır ve özellikle üst düzey sınıf tarafından desteklenmektedir. Victoria dönemine benzer olarak takındığı birtakım tutumlar (orta sınıfa oy hakkı vermemek, baskıcı yönetim tarzı gibi) dolayısıyla halk arasında ekonomik bunalımın da etkisi ile ayaklanmalar başlamış ve tahttaki hükmü sona ermiştir. Tahtta olduğu dönemde kral, İngiltere ile bazı noktalarda iş birliği yapmış ve tahttan indirildikten sonra da, oraya yerleşmiştir. Dolayısıyla hükmü içerisinde gerçekleştirdiği basıcı tutum ve davranışlarını, İngiltere toplumu da yakinen takip etmiştir.

Bu noktadan daha önceye gidersek, Carroll’un etkilendiği bir başka tarihsel olay da, İngiliz tarihinde ‘Wars of Roses’ olarak geçen (Türkçe karşılığı ile Güller Savaşı, 1455-1485) iç savaştır. 1399 tarihinden beri tahtta olan Lancaster hanedanı mensubu kral V. Henry’nin ölümünün ardından 1422 yılında, reşit olmayan oğlu VI. Henry’nin tahta çıkması, ülkede uzun süre tartışmalara neden

olmuştur. Siyasi ve politik yaşamda aktif olamayan kralın aksine eşi Margaret de Anjou, daha baskın bir rol üstlenmiştir. Henry'nin zamanla psikolojik sorunlar yaşaması, ülkeyi idare edebilmek için York hanedanına mensup bir dük olan Richard'ın getirilmesine sebep olmuştur. Daha sonrasında Henry iyileşip geri döndüğünde York dükünü görevden uzaklaştırmış, dolayısıyla iki hanedanlık arasındaki savaşın temelleri atılmıştır. Güller Savaşı olarak adlandırılmasının nedeni, York hanedanlığının armasının beyaz gül, Lancaster hanedanlığının ise kırmızı gül olmasındandır. Savaşın ilk sonucu olarak York dükü IV. Edward kral ilan edilmiş, Henry ise idam edilmiştir. Daha sonra da Lancaster hanedanlığı ile akraba olan Tudor hanedanlığı etkili olmuş ve Bosworth Field Çarpışması bu dönemin sonunu getirmiştir (<https://www.history.com/topics/british-history/wars-of-the-roses>, 16.09.2019).

Sanatçılar, her dönemde olduğu gibi içinde yaşadıkları toplumların birer tanıkları olarak eserlerinde bu gelişmeleri yansıtmışlardır. Nitekim Victoria döneminde bir yazar olan Lewis Carroll da, *Alice Harikalar Diyarında*'nın içerisine bu döneme ait birtakım izler yerleştirmiştir. Öte yandan tüm bu baskı ve kuralların olduğu dönemde Carroll'ın bu eseri yazması, hem çocuklar hem yetişkinler için fantastik bir evren düşleyerek, var olan sistemden uzaklaşma isteği olarak görülebilir. Fantastik evren ile kuralların olmadığı bir dünya yaratma fikri, o dönem için çok farklı bir anlatı olmuş ve ilgi çekmeyi başarmıştır. Zira Ayşen Güner'in aktardığı üzere (2009'dan akt., 2017: 42), ilk Alice kitabını çok beğenen Kraliçe Victoria, Dodgson'dan bir sonraki eserini kendisine ithaf etmesini istemiştir. Fakat bazı taraflardan Alice, Victoria döneminde yaşayan bir çocuk olarak tüm kurallardan ve davranışlardan bağımsız değildir.

Nitekim çalışmanın konusu olan Disney stüdyosunun 1951 uyarlaması da, orijinal eserin olay örgüsüne oldukça yakın oluşu ile bu izleri taşımaktadır. Zira Disney'in daha önce de bahsedilen Batı akılcılığı, düzeni ve bireyciliği kapsamında alt metinleri, Victoria döneminin bazı düşünce sistemleri ile örtüşmektedir. Bu anlamda Disney'in yapım kısmında belirtilen prenseslik imajı, görünüş ve davranış olarak, sıradan bir Victoria kadını anımsatmaktadır. Sağduyulu, sabırlı, kibar, terbiyeli davranışların yanında, üst kısmı korse şeklinde dar, altı ise bol kumaştan olan elbiseler bu dönemin

vazgeçilmez unsurlarındandır. Yine çalışmanın Disney örneğinde de görülen Victoria dönemi düşünce yapısına dair göstergeler, inceleme bölümünde açıklanacaktır.

Çalışmanın diğer örneği olan Stüdyo Ghibli, tarihsel anlamda özellikle Japonya'nın yaşadığı birtakım olay ve olgulardan izler taşıyan filmleri ile karşımıza çıkmaktadır. Japonya tarihsel anlamda pek çok döneme ayrılmakla birlikte, özellikle Ghibli filmlerine konu olan ve geçmişi çok daha eskiye dayanan bazı süreçlerden geçmiştir. Japonların ilk kez Batı kültürü ile tanışmaları, Muromachi-Ashigaka dönemi (1338-1573) içerisinde, Portekizli tüccarlar vasıtasıyla gerçekleşmiştir. Nitekim o zamana kadar diğer Doğu ülkelerinden gelen gelişmelere açık olan Japonya, ilk kez Batı gelişmelerini de kendi kültürü ile harmanlayarak uygulamıştır. Ayrıca bu dönemde Japon toplumunu meydana getiren sınıfların tümünün ortaya çıkması, hepsinin kendine özgü yaşam tarzlarını oluşturmasını da beraberinde getirmiştir (Şen, 2014: 31-46).

Nitekim daha sonrasında Edo-Tokugawa döneminde (1603-1876) de Japon kast sistemi kesin olarak tanımlanmış ve herkesin sosyal konumları belirlenmiştir. Zira giysi, yemek, konut gibi çeşitli alanlar sınıflara göre düzenlenmiş ve yasalaştırılmıştır. Bu dönemde uygulanan feodal yapı, Meiji dönemine (1868-1912) kadar sürmüştür. On sekizinci yüzyılın sonlarında Japonya'nın Batılı ülkeler ile yaptığı anlaşmalar, dışa kapalı politikasının sonunu getirmiştir. Meiji dönemi, Japonya'nın Batı'ya açılmasının bir sonucu olarak birtakım değişiklikleri de beraberinde getirmiştir. Nitekim feodal bir sistemden, endüstriyel bir yapıya dönüşmesinin temelinde, bu dönem yatmaktadır. Zira Japonya, Batı'nın gelişmelerini yakalayabilmek adına; Batı'daki örnekleri inceleyerek, yeni anayasalar oluşturmuş, Batı tekniği ve bilimini öğrenmeye çalışmış ve endüstriyellemeye başlamıştır. Batı ülkeleri ile mücadele edebilmek adına güçlü bir ordu kurmak için, savaş gereçleri üretmeye girişmiş ve endüstriyellemeye etki eden yeni fabrikalar kurmuştur.

Fakat tüm bu gelişmeler, Batı'daki endüstriyellemenin hafif gelişmesinin aksine Japonya'da, devletin de desteği ile ağır sanayi hamleleri gerçekleşmiş ve bu durum birtakım sorunları beraberinde getirmiştir. Hızlı kalkınma, taşeronluk sektöründeki işçilerin ucuz iş gücünü oluşturmasına ve sağlıksız, ağır koşullarda

çalıştırılmasına neden olmuştur. Bunun yanında Meiji döneminden itibaren gerçekleştirilen endüstriyelleşme sonucunda, doğal çevrenin tahribi ve çevre felaketleri de ortaya çıkmıştır. Şen (2014: 53) kültürel çalışmalar araştırmacısı Iwabuchi Koichi'nin, Meiji dönemindeki güç dinamiklerini anlatmak için Japonya'nın erken endüstriyelleşme dönemini 'yüzü olmayan ekonomik güç' olarak adlandırdığını belirtmiştir.

Tüm bu gelişmelerin yanında Meiji döneminde, Batılılaşma nedeni ile yerel kültürün kaybolacağını düşünen gruplar da yükselmiştir. Nitekim bu dönemde geleneksel düşünceye, inanç ve öğretilere, özellikle İmparator Meiji'nin de Japonlara belirttiği üzere, *Kojiki* destanına bir geri dönüş yapılmıştır. Bu anlamda Japonlar; sistemsal olarak Batı'nın gelişmelerini takip ederek, bütün bu öğeleri kendi değerleri ile harmanlayıp, aynı zamanda kendi kimliklerini korumayı amaç edinmişlerdir. Eski değerlere olan geri dönüş, Japonların daha önce de belirtilen toplumsal alana verdiği değerle ilişkili olarak, büyük felaketler veya toplumsal kriz ortamlarında, aradıkları gücü birlik içerisinde bulabilmelerini sağlamaktadır. Bu doğrultuda, endüstriyelleşme kapsamında yapılan çalışma koşulları, kişinin topluma yarar sağlayacağı ve ulusunu onurlandıracağı düşüncesi üzerinde şekillenmiştir (<https://www.facinghistory.org/nanjing-atrocities/nation-building/meiji-period-japan> 16.09.2019). Meiji Dönemi'nde kadınlara dair kamusal haklar veya sosyal alanlardaki etkinlikler değişmemiştir. Bu anlamda toplumsal hiyerarşinin dışında tutulan kadınlar, ancak İkinci Dünya Savaşı sonrasında, sosyal hayatta rol almaya başlamıştır. Nitekim savaş zamanında erkekler cephede iken, kadınlar da fabrikalardaki üretimi devam ettirmiş ve ilerleyen dönemlerde de kamusal alanlarda ihtiyaç duyulan iş gücünü oluşturmuşlardır.

Bu dönemde kadınlara olan bakış açısı, sert kurallarla örülü bir sistem içerisinde belirlenmese bile, yine de kültürel ve toplumsal anlamda birtakım roller biçilmiştir. Bu doğrultuda Meiji döneminde, örnek bir kadın figürünü zayıf, kendine özgü, egzotik ve geleneğe bağlı gibi birtakım tanımlamalarla nitelendirmektedir. Zira bu dönemde, Batılı elbiseler genellikle takım elbiseli erkekler ile temsil edilirken, kadınlar geleneksel kimono giysilerini taşımaya devam etmektedirler. Yine görgü kuralları, geçmişi çok daha eskiye dayanan ve Çin'den gelen birtakım öğretiler ile düzenlenmiştir. Bu anlamda daha önce de

belirtilen hiyerarşik sınıflar, görgü kuralları ile doğru orantılıdır ve kişinin konumuna göre düzenlenmiştir. Sonuç olarak Japonya'nın modernleşme çabası içerisinde Batı'yı örnek alarak birtakım değişiklikler içerisinde girmesi, özellikle Meiji Dönemi içerisinde gerçekleşmiştir (Benedict, 2011: 65-82).

Bunun yanında benzer endüstriyelleşme hamleleri, İkinci Dünya Savaşı'nı kaybeden Japonya için tekrar gündeme gelmiştir. Meiji dönemine benzer olarak savaştan yıkım ile ayrılan Japonya, yine ilk kaynaklarına, geleneksel değerlerine geri dönmüştür. Bireyin, topluma olan iyiliği için her türlü özveriyi gerçekleştirmesi kapsamında, kalkınma hamleleri kolaylaşmıştır. Fakat bu hızlı büyüme; küçük işletmelerin rekabette geri kalması, işçilerin ağır koşullarda çalışması, şehirlere olan göçün artması ile yığılan kent nüfusu, sanayileşmenin getirisi olarak doğal çevrenin zarar görmesi gibi birtakım sorunları da beraberinde getirmiştir.

Tüm bu gelişmeler, Stüdyo Ghibli'nin birçok yapımında kullanılan motifleri oluşturmaktadır. Örneğin yapım kısmında belirtilen *Kaze no Tani no Naushika* (Miyazaki Hayao, 1984) filminde, ekolojik bir kıyametin yaşanması ve doğal çevrenin tahrip edilmesi, Japonya'da Minamata Gölü ve çevresinde yaşanan olaylara bir eleştiridir. Minamata olayları, Japon bir şirketin, suya yıllarca civa dökmesi sonucu, hem insanları hem de oradaki canlıları zehirlenmesi ile ülke ve dünya medyasında gündeme gelmiştir (<https://www.bu.edu/sustainability/minamata-disease/> 15.09.2019). Yine *Mononoke Hime* (Miyazaki Hayao, 1997) filminde insanlar ve doğa çatışma halindeyken, kadınların çalışma hayatına olan girişleri, Lady Eboshi ve yanındaki kadınlar tarafından toplu anlamda gösterilmiştir. Zira Miyazaki'nin filmlerinde, genellikle kadınlar başroldür ve geleneksel değerlere bağlıdır. Bu anlamda tarihi oldukça eskiye dayanan ve Japonlar tarafından sık sık başvurulan ilk kaynaklar, Miyazaki'nin de kopmadığı anlatıları beraberinde getirmiştir.

Öte yandan Meiji döneminden itibaren endüstriyelleşme hamleleri ve yine İkinci Dünya Savaşı sonrasında yaşanan sanayileşme hareketleri, filmlerde sıkça kullanılan imgeleri oluşturmaktadır. Bu anlamda fazla teknolojik olmayan, genellikle daha eski ve basit teknikler ile bezeli makineler, o dönemin şartlarına gönderme yaparken, Japonların çalışma hayatına olan düşkünlüğü –toplumsallık gereği- de filmlerde kendine yer bulmaktadır. Yine *Kurenai no buta* (Kızıl

Domuz, 1992) filminde, uçak yapımında çalışan kişilerin tümünün kadınlardan oluşması da, bu duruma örnek teşkil eden bir anlatıdır. Çalışmanın örneklemini olan Ghibli filminde, bu detaylara sahip sahneler inceleme kısmında açıklanacaktır.

### **3.2.5 Dini ve mitolojik aktarımlar**

Walt Disney ve Stüdyo Ghibli'nin dini ve mitolojik aktarımlarını irdeleyebilmek için, söz konusu kültürlerin inanç, öğreti veya mitolojik birtakım düşünce sistemlerinden bahsetmek gerekmektedir. Zira kültürlerin ilk ortaya çıktıkları zamandan beri bu motiflerden bağımsız olmayan toplumlar, içinde doğduğu stüdyoların filmlerinde de kendine yer bulmuştur. Bu doğrultuda ilk olarak, Disney ve dolayısıyla Batı kültürünün yararlandığı dini veya mitolojik aktarımlardan bahsedilecektir.

Daha önce de belirtildiği gibi, insanın ilk zamanlardan beri gerçekleştirdiği birtakım ritüeller ve törenler; masalları, efsaneleri, destanları ve hikayeleri kapsamakta; eylemsel olarak ifade edilmekte ve daima kutsal bir anlatıya gönderme yapmaktadır (Oral, 2018: 3). Kültürler geliştikçe de, bu anlatılar hem yaratılmaya, hem de birbirinden farklılaşarak yeniden doğmaya devam etmektedir. İnsanoğlunun geçmişten beri yarattığı öyküler, efsaneler, doğaüstü olaylar veya inançsal bağlantılar, simgesel anlatılar olan mitosları ya da diğer bir ifade ile, söylenceleri ifade etmektedir. Bu anlamda mit, geçmişe dair kutsal veya kültürel birtakım aktarımları kapsamakta ve kendine özgü simgesel anlamlar içermektedir.

Mitler, ilkel insanların yaşamlarının bir parçası olmalarının yanında –ritüeller ve törenler gibi- gerçeği aşarak, toplumları bir arada tutan değerler ve kurallara da sahip olarak, yaşamın kendisini ifade etmektedir. Bu anlamda mitler ve dinler, insanın varoluşundan beri sorduğu birtakım ortak sorulara yanıt vermektedir. Nitekim dinler de, simgesel düşüncelerle iç içe olarak, mitler ile benzer amaçlara sahiptir. İlkel insanın; yaşam, evren, doğa, canlılar veya yönetici güçler ile ilgili sorularına bazı büyüsel törenler veya tasvir yoluyla yanıt vermeye çalışması, bir ölçüde dinsel dogmaların yerini tutmuştur. Dolayısıyla ilk zamanlardaki kabilelerin mitleri, aynı zamanda onların dinlerini oluşturmaktadır.

Zamanla din olgusu, birtakım yönlerden farklılaşan yapısı ile ayrıışsa da, ortak bir yapı olarak insanoğlunun tekrar eden öykü –veya hikaye- yaratma dürtüsü her zaman tekrar etmiştir. İnsanın tüm bu ögeler etrafında şekillendirdiği anlatılar da, sanatın görsel veya işitsel unsurlarını içinde barındıran sinema alanında kendine yer bulmuştur. Nitekim filmler, öykülerden oluşan olay örgüleriyle, söz konusu anlatıları sürdürebilen bir etkiye sahiptir. Dolayısıyla bu hikayeler de, ilk zamanlardan beri yaşamın kendisi oluşturan birtakım ögelerden bağımsız değildir. Hale Torun (2019: 22), bugün hiçbir sinema filminin, içinde eski sözcüklerden oluşan öbeklerden bağımsız olmadığını ve dünya sinemasından Hollywood filmlerini örnek göstererek, kutsal metinlerden çokça beslendiğini belirtmiştir.

Batı kültürü açısından ele alınan Disney stüdyosu da, bu anlamda özellikle düalist bir yaklaşım ile birtakım söylenceleri aktarmaktadır. Daha önce de belirtildiği gibi Düalist öğretisi, zıtlıkları oluşturan yapısı ile Disney filmlerinde doğa-insan, insan-hayvan, iyi-kötü gibi karşıtlıklarla kendine yer bulmaktadır. Bu anlatılar, Batı kültürünün geçmişindeki bazı mitsel olay veya durumlarla ilişkili olarak oluşturulmaktadır. İlk olarak çalışmanın inceleme bölümünde, bu konuya ilişkin sahnelerde kendine yer edinen; Hristiyanlık inancı ile ilgili bazı inanç veya öğretileri anımsamak yerinde olacaktır.

Orta Doğu kökenli olan Hristiyanlık inancının öğretileri, dini lider olarak kabul edilen İsa tarafından birinci yüzyılda Roma imparatorluğu yönetiminde ortaya konmuştur. Dinin inananlarına Hristiyan adı verilmektedir ve kelime kökeni mesih anlamına gelen Yunanca 'khristos' (χριστός) sözcüğünden gelmektedir. Nitekim Hristiyan inancına göre İsa, Tanrı'nın oğlu ve Eski Ahit'te müjdelenen mesih'tir. Bu inancın kutsal kitabı olan Kitab-ı Mukaddes, yine kutsal sayılan Eski Ahit ve Yeni Ahit kitaplarını kapsamaktadır. Eski Ahit, Kitab-ı Mukaddes'in ilk kısmını kapsayan ve İsa'nın doğumundan önce Yahudi peygamberler veya alimler tarafından yazılan kutsal metinlerdir. Yeni Ahit ise, Kitab-ı Mukaddes'te Eski Ahit'in ardından gelmektedir ve ilk dört bölümü, İsa'nın yaşamı, ölümü, yeniden dirilişini anlatan İncil'i oluşturmaktadır (<http://www.newadvent.org/cathen/02543a.htm> 16.10.2019). Yeni Ahit, İsa'nın yaşamı sırasında veya ölümünden sonra öğüt ve inancılarını yayma görevi verdiği havarileri tarafından yazılmıştır. Bu kutsal kitapların yeni veya eski



olarak adlandırılmasının nedeni; Hristiyan inancına göre Eski Ahit'in, İsa'nın doğumundan asırlar önce Yahudi din adamları veya alimler tarafından yazılması, İsa'nın doğumundan sonra ise, Tanrı ile yeni bir anlaşma yapılmasıyla Yeni Ahit'in kabul edilmesidir. Bu doğrultuda tarihsel olarak Yahudi din alimlerinin kitabını temel olarak alan Hristiyanlık inancı, sonradan bir din olarak gelişmeye başlamıştır.

Çalışmanın konusu açısından, Hristiyanlık inancının temelini oluşturan Eski Ahit'in yaratılış metinlerinin, kabaca neyi içerdiğinden bahsetmek yerinde olacaktır. Eski Ahit'e dolayısıyla Hristiyanlık inancına göre, yaratılışın en başında yer, gök ve insan bulunmaktadır (<https://www.esv.org/Genesis+1/12.10.2019>). Yer ve gök yaratıldıktan sonra Tanrı, insanı topraktan yaratmıştır ve ona can vermiştir. Eski Ahit'in belirttiği üzere insanın yaratılış amacı, Tanrı'nın kendi suretine benzeyen görünüşü ile yere ve göğe hakim olmaktır. Bab 1'de geçen, 'yer üzerinde hareket eden her canlıya hakim olun' ifadesi, yine devamında yeryüzünde yaratılan her şeyin insan için yaratıldığı maddesi ile örtüşen bir anlama sahiptir. Bu anlatılar, tüm kainatın insan için yaratıldığı ve onun rahat edebilmesi için hazırlandığını göstermektedir. Yine başka bir ifadeyle belirtildiği üzere, Tanrı'nın yaptığı tüm hayvanların en hilekârı yılanıdır. Nitekim insanın ilk günahı işlemede yılan, kötücül bir rol oynamaktadır.

Yaratılan ilk insan, Türkçe ifadesi ile Adem (ata kelimesinden gelmektedir), İbranice'de kırmızı toprak anlamına gelen 'Adam' ve Sanskritçe'de 'Ada-Nath' olarak da bilinen, her dilde kelimelerin önüne 'ilk' anlamına gelen sözcüklerle ifade edilmiştir. Adem'den sonra farklı bir cinsiyette Havva yaratılmıştır. Havva, Arapça 'ḥawwāh حَوَاء' Adem'in eşi, kadın anlamında ve İbranice 'ḥyh' kökünden 'ḥawwā נָחָה' yani canlı, yaşayan anlamına gelen kelimelerden türetilmiştir. Hristiyanlık inancında Havva, cennetin bahçesinde işlediği günah dolayısıyla tüm insanlığı da –özellikle kadınları- bu günaha ortak etmiştir. İsa'nın çarmıha gerilmesi, insanlığın günahlarının kefareti olarak görülmüştür (<https://answersingenesis.org/sin/the-first-sin/> 15.10.2019).

Havva'nın işlediği ilk günah, tüm insanlığa geçtiği için, Hristiyanlık inancında yeni doğmuş her çocuk günahkardır ve İsa'nın yeniden doğuşunda (göğe yükselmeyen önce) verdiği bir buyruk dolayısıyla vaftiz edilmelidir. Vaftiz, suya batırmak anlamına gelen Yunanca 'βαπτίζω' (vaptizo) kelimesinden

türetilmiştir. Mezheplere göre farklı uygulamalara sahip olan vaftiz töreni, genellikle insanın başına su dökme, veya çocukları su dolu kaseye batırıp çıkarma işlemlerini kapsamaktadır. Su motifi; arınmayı ve yeniden canlanmayı, temizlenmeyi ifade etmektedir. Vaftiz töreni, İsa ile olan birliğin ve günahların bağışlanmasının, dolayısıyla eski günahkar hayatın ölümünün ve yeniden doğuşun bir sembolüdür.

Hristiyan inancına göre İsa, Kutsal Ruh tarafından hamile bırakılan Meryem adındaki bakireden dünyaya gelmiş ve Hristiyanlık öğretilerini yaydıktan sonra, çarmıha gerilerek ölmüş, üç gün sonra dirilmiş ve tekrar dirileceği zamana kadar cennete yükselmiştir. Bu yeniden doğuş doktrininin çıkış noktası, kutsal kitaplarda da adı geçen ve birinci yüzyılda yaşamış, Roma vatandaşı Hristiyan misyoner Pavlus (asıl ismi Seul)'un Hristiyanlık inancını Yahudilikten ayırmak adına bugünün Anadolu topraklarında mücadele vermesidir. Server Koray Er'in belirttiği üzere (2013: 66) o dönem Anadolu topraklarında yaşayan halk, eski Yunan mitolojisi ile harmanlanan mistik dini inanışlara sahiptir ve Paul (Pavlus)'un yaydığı Hristiyanlık da, Yunan mistisizminin paganistik öğelerinden etkilenmiştir. Bu anlamda eski Yunan ve Mısır Tanrı'larının hikayeleri ile İsa arasında birtakım benzerlikler bulunmaktadır. Yeniden doğuş ile ilgili inanış, mısır Tanrısı Osiris'in anlatısını anımsatmaktadır. Nitekim Osiris, bakire bir anneden doğmuştur ve ihanete uğrayıp gömüldükten sonra cehennemde iki veya üç gün kalarak tekrar dirilmiştir. Yine pagan Tanrı'ları Attis ve Mithra'da da, benzer yeniden diriliş öyküleri bulunmaktadır.

Öte yandan pagan Tanrısı Astarte (Eastre, Eostre gibi pek çok farklı adlandırmaları vardır), Hristiyanlık inancında 'Paskalya' olarak adlandırılan dini bayram ile benzeşmektedir (<https://www.learnreligions.com/who-is-astarte-2561500> 15.10.2019). Paskalya kelimesi eski Yunan ve Latin yazarlar tarafından 'Pascha' (πάσχα) olarak kullanılırken; Aramice / Süryanice 'pasxā' (ܦܫܝܚܐ) veya İbranice olan 'psx' kökünden gelen 'pesax' (פסח) sözcüklerinden türetilmiştir. Pagan inancına göre Astarte, baharın gelişi ile birlikte kışın bitmesi ve yazın gelmesini, yani yeniden canlanmayı ifade etmekle birlikte, tavşan ve yumurta ile ilişkilendirilmiştir. Yumurta, yeniden dirilişi temsil eden bir simgesel anlatı olarak görülmüştür. Tavşan ise yine Yunan inancınca, kışın bitimi ile birlikte ilkbaharda erken yavru doğuran

bir hayvan olarak, yeniden canlanmayı simgelemektedir. Hristiyanlar ise bu dini bayramı, İsa'nın çarmıha gerildikten sonra, üçüncü günde yeniden dirilişi kapsamında kutlamaktadır. Aynı şekilde tavşan ve yumurta, Paskalya'nın sembolleri olarak kullanılmaktadır.

Pagan inanışlarına sahip İlk Çağ dönemlerinde yaşayan Kelt toplulukları ise, yazın bitişi ve kışın başlangıcını simgeleyen kasım ayının başlangıcını, 'Samhain' adı verilen festival ile kutlamaktadırlar. Eski İrlanda dilinde 'yaz' ve 'son' kelimelerini karşılayan Samhain, Batılı ülkelerin kutladığı 'Halloween'in (Türkçe karşılığı ile: Cadılar Bayramı) kökenlerini oluşturan ritüelleri kapsamaktadır. Yazın sonu, Demir Çağ'ı zamanından beri özellikle İrlanda, İskoçya, İngiltere ve Kuzey Avrupa'nın çeşitli bölgelerinde yaşayan Keltler için, hasatların bitmesi ve oldukça soğuk geçecek kış ayının –dolayısıyla ölümlerin- gelmesini ifade etmektedir. Pagan inanışına göre karanlığın efendisi olarak tasvir edilen Samhain adlı bir Şeytan, 31 Ekim gecesi (yani Samhain'in arifesi) yılda bir kere olmak üzere ölüleri dirilterek yeryüzüne çıkar. Keltler bu doğaüstü varlıkların, rahiplerin gelecek ile ilgili tahminlerini kolaylaştırdıklarını düşünerek, Samhain'e hayvan veya mahsüller yakarak kurbanlar vermektedirler. Zira uzun ve zorlu geçen kış mevsiminde kehanetleri oldukça önemseyen Kelt toplulukları için bu tahminler, önemli bir konumdadır (<https://www.history.com/topics/halloween/history-of-halloween>, 20.10.2019). Britannica ansiklopedisine göre ise bu kurbanlar, yeryüzüne gelen Tanrı'ların –ve Samhain'in- öfkelerini yatıştırmak içindir (<https://www.britannica.com/topic/Samhain>, 20.10.2019). Keltler Samhain festivalinde, ortalıkta dolaştığına inandıkları doğaüstü varlıklara –veya ölmüş akrabalarına- tanınmamak için çeşitli maskeler takarak, kostümler giymektedirler. Ruhların karnını doyurmak için kapılara şekerler bırakılmakta, Samhain'in müridi olarak görünmek için balkabaklarından kafalar yapılmaktadır.

Samhain festivali, Romalıların Kelt topraklarını fethetmesinin ardından, kendi geleneksel kutlamaları ile kaynaşarak birleştirilmiştir. Bunlar; ölenleri anmak adına ekim ayı sonlarında kutlanan 'Feralia' ve meyve-ağaç Tanrıçası Pomona'yı onurlandırmak adına yapılan hasat festivalidir. Papa IV. Boniface'in 13 Mayıs 609 tarihinde tüm Hristiyan şehitlerin onuruna adadığı 'All Saints'

Day'ı (Türkçe adı ile Azizler Günü), Papa III. Gregory, 1 Kasım'a taşımıştır. Dolayısıyla Azizler Günü ile Samhain kutlamalarının aynı zamana denk gelmesi, Halloween'ın temellerini oluşturan kültür kaynaşmasını sağlamıştır. Azizler Günü'nün arifesini tanımlayan 'All Hallows 'Eve' ise, Halloween kelimesinin çıkış noktasını oluşturmaktadır (<https://time.com/5434659/halloween-pagan-origins-in-samhain/>, 20.10.2019).

Sonuç olarak tüm bu dinsel veya mitsel anlatılar, insanlığın geçmişinden beri süregelen kodları oluşturmaktadır. İlk başta belirtildiği üzere de sinema, bu yapıları aktaran bir araç olarak, Batı kültürü açısından Disney filmlerinde de kendine yer bulmuştur. Disney'in yapım kısmında aktarılan doğa motifinin bazı kötücül canlıları; Eski Ahit'teki yılan anlatısını anımsatan ve düalist bir yaklaşım kullanılarak keskin çizgilerle belirlenen bir anlatıyı oluşturmaktadır. Bu anlamda dini ve mitsel birtakım anlatılar, iyi veya kötü karakterlerin kesin oluşu, doğanın Disney kahramanlarına zarar verebilecek potansiyeli, veya sinematografik etkiyle renkler üzerinden –zifiri karanlık- yaratılan ormanın tekinsiz görünümü gibi, kısaca daha önce aktarılan pek çok göstergenin, alt metnini oluşturmaktadır. Buna benzer olarak yeniden doğuş veya paskalya sembelleri, çalışmanın örnekleminde de kullanılan birtakım varlıklar üzerinden aktarılmaktadır. Nitekim inceleme bölümünde bu simgelemeler açıklanacaktır.

Çalışmanın diğer örneklemini olan Stüdyo Ghibli'nin filmlerinde sıkça kullanılan dini veya mitolojik aktarımları irdeleyebilmek adına, Doğu kültüründe ve özellikle Japonya'da etkili olmuş inanç sistemlerinden bahsetmek gerekmektedir. Nitekim Doğu toplumlarında çeşitli din ve inanışlar bulunmakla birlikte, Stüdyo Ghibli bu anlamda, içinde doğduğu ülkenin dini veya mitolojik inanışlarına daha çok yer vermektedir, dolayısıyla bu başlık altında Japonya'da etkili olmuş söz konusu öğretilerden bahsedilecektir.

Daha önce de belirtildiği gibi, mitlerin ilk ortaya çıktığı ilkel kabilelerin törenleri veya ritüellerinden sonra kültürlerin oluşması ve farklılaşmasıyla, dini ve mitolojik anlatılar da şekillenmeye başlamıştır. Bu anlamda Japonya'da geçmişe ait mitsel anlatılar, dinlerinin kutsal metinlerini oluşturan yaratılış destanlarında bahsedilmektedir. Nitekim dini ve mitolojik öğelerin hepsi birbirleriyle aynı olmasa bile, iç içe geçmiş bir dizi inanç sistemini

oluşturmaktadır. İlk olarak Japonya'nın yerel ve milli dini olan Şintoizm'den bahsetmek yerinde olacaktır.

Şintoizm –Şinto da denilen- bir tür animist din olarak, Japonya tarihinde oldukça eski bir geçmişe sahiptir. Animizm, sadece insanda değil, her şeyde ruh olduğunu kabul etmektedir ve bu anlamda Şinto dini ile örtüşen bir yapıdadır. Şinto, türkçe anlamı ile 'Tanrı'lar Yolu' demektir. Şinto dininin birtakım öğretilerinden bahsetmeden önce, Japonya'da bir din olgusu olarak görülmediğini belirtmek yerinde olacaktır. Nitekim devletin resmi dini, İkinci Dünya Savaşı döneminde kaldırılmıştır. Öte yandan Japonlar Şinto dinini, önceden beri bir din olarak değil, inanç sistemi anlamında toplumsal ve kültürel yaşamlarında benimsemişlerdir. Şinto'nun resmi bir din olarak kabul edilmesi ve isimlendirilmesi, Budizm dini ile alakalı birtakım siyasi meselelerden kaynaklanmıştır. Kısaca belirtmek gerekirse, Japon tarihinde Yamato Dönemi (M.S 300- M.S 593)'nden itibaren Hindistan, Kore ve Çin üzerinden birtakım inanç sistemleri gelmiştir. Bunlardan biri olan Budizm, özellikle İmparatoriçe Suiko (539-629) döneminde etkili olmuş ve resmi din ilan edilmiştir. Nitekim devlet yönetimindekiler Budizm savunucularıdır ve o dönem yüksek sınıf zümresi de, bu yeni dini benimsemeye yatkındır. Fakat Japon yerli halkı, o döneme kadar zaten toplumsal anlamda yaşayışa etki eden inanç sistemlerinden kopmak istememektedir. Bu yerli inanç ve öğretileri benimseyen din adamları da, Budizm alimleri ile çatışmaya başlamıştır. En sonunda Japonlar, Budizm'in din olgusuna karşı kimliklerini koruyabilmek adına, yerli inanışlarını Şinto kelimesi ile isimlendirmişlerdir.

Şinto dininin kutsal kitabı veya kurucusu bulunmamaktadır. Bu anlamda yaratılış destanları olarak kabul edilen *Kojiki* ve *Nihonji* eserleri, Şinto dininin kutsal metinlerini taşıdığı kabul edilmektedir. Fakat dünyadaki kutsal kitaba sahip diğer dinlerden (Müslümanlık, Hristiyanlık gibi) farklı bir durum söz konusudur. Nitekim bu destanlar Japonlar için aslında yerel inanç ve öğretilerini klasik eserler vasıtasıyla daha anlaşılır hale getirmek adına yazılmıştır.

*Kojiki* imparatorun emri ile, 712 yılında 'O no Yasumaro' tarafından yazılmıştır. Bu destan dünyanın, insanların, devletin ve Tanrı'ların nasıl yaratıldıklarından bahsetmektedir. Evrenin oluşumunu; yer ve göğün açılıp ortaya çıkması ile açıklamaktadır ve her şeyin öncesinde üç ilahın olduğunu belirtmektedir. Bu

ilahlar; Ame no Minaka-nushi, Takamimusubi no kami ve Kamimusubi no kami olarak belirtilmektedir. *Kojiki*'ye göre bu ilahların soyu devam etmiş ve Japonya'yı Izanami ve Izanagi adlı ilahlar oluşturmuştur. Destanda belirtildiği üzere Izanami, Izanagi'ye süslü bir mızrağın ucunda görülen biçimsiz sıvı kütesini karıştırmasını söylemiştir. Zamanla koyulaşan ve katılaştıran kütle ada şeklini alarak mızraktan düşmüştür. Bu ada içinde ilahların çocukları olmuş ve denize bırakmışlar, ardından adaları, dağları, doğayı ve Tanrı'ları yaratmaya devam etmişlerdir (Numann, 2005: 56-57). *Kojiki*, Japonya'nın yaratılışını bu öykü ile aktarmaktadır. *Nihonji* ise, *Kojiki*'nin bir nevi yorumu olarak 720 yılında çeşitli derleyiciler tarafından oluşturulmuştur. Uyarlama olsa da, bazı olayların anlatımlarında *Kojiki*'den farklılaşmaktadır. Fakat her iki destan da mitolojik öyküler içermekte ve Japon tarihine ait olayları anlatmaktadır. Öte yandan Şinto dinine dair öğretilerin temelini oluşturan motifleri barındırmaktadır.

Gök ve yerden doğan ilahların anlatımında, 'Kami' sözcüğü geçmektedir ve bu, Şinto dini gereğince kutsal varlık olarak kabul edilen ruhları simgelemektedir (Özhan, 2014: 21-22). *Kojiki* ve *Nihonji* destanlarında Tanrı'yı ifade eden Kami'lerin, mütevazı yapılarda yaşadıkları ve kılıç, ayna, tarak gibi sade eşyaları kullandıkları belirtilmektedir. Nitekim bu durum ileride, Şinto dini kapsamında tapınak, dergah anlamlarına gelen cinalarda kullanılmıştır. Bu tapınaklarda Japonlar, Şinto dini gereğince Kami'lere olan saygılarını sunmak adına ibadet yapmaktadır (<https://www.japan-guide.com/e/e2056.html>, 16.10.2019). Tapınak binasının içi oldukça sade olmakla birlikte, ibadetin yapılışı da basit bir ritüelden oluşmaktadır. Kişi tapınağa girip ellerini, yüzünü ve ayaklarını yıkıyarak diz çökmektedir ve böylece ibadetini tamamlamaktadır. Tapınak ritüellerinde oldukça önemli olan temizlik, bir görev gibi gerçekleştirilmektedir. Nitekim Şinto dini gereğince temizlik, temel öğretilerden biridir ve bunu ihmal etmek büyük bir günah olarak sayılmaktadır (Güvenç, 2010: 123-126).

Şinto inanisında Kami'lere olan saygıyı ifade edebilmek için çeşitli öğretiler bulunmaktadır. Bunlardan biri de 'Butsudan' (Buda rafı)'dır. Budizm'i çağrıştırırsa da daha çok Japon Şinto geleneğine uygun olduğu belirtilmektedir. Bu geleneğe göre Japonlar, evlerine yerleştirdikleri rafa çiçekler, yiyecekler,

çeşitli kutsal simgeler ve ölmüş kişilerin –atalarının- ad levhalarını koyarlar. Bu raf, atalara olan saygının bir ifadesi olarak, tapınaklarda yapılan ritüelle aynı amaca sahiptir (<https://www.tofugu.com/japan/butsudan/> 10.10.2019).

Şinto dininde Kami, kutsal varlık olarak Tanrı'ları ifade etmekle birlikte, doğaya ve canlılarına dair her şeye de Kami denmektedir. Zira her maddenin özünde bir ruhu, yani Kami'si olduğuna inanıldığı için, insanın doğaya ve fiziksel dünyaya saygı göstermesi gerektiği savunulmaktadır. Bu düşüncenin temelinde, Şintoizm'in ölüm ile alakalı öğretileri bulunmaktadır. Her Japon kendini Kami soyundan yani kutsal varlığın soyundan gelen bir yolcu olarak görmektedir ve öldüğünde de Kami olacağına inanmaktadır. İnsanların ruhuna Reikon adı verilmektedir ve kişi öldüğü zaman, ruhu bedenini terk ederek ölmüş atalarının ruhlarına kavuşacaktır, yani Kami olacaktır. Şinto inancına göre Kami'ler, insanların dünyasında yaşamaktadır, bu yüzden de Japonlar, etraflarının ruhlarla çevrili olduğuna inanmaktadır. Yine bu öğretiye göre Kami'lerin; biri öfkeli biri ise yumuşak iki ruhu bulunmaktadır. Dolayısıyla insanların dünyasında iyi veya kötü ruhlar her yerde olabilmektedir. Fakat insanlar tüm Kami'lere saygı göstermelidir (Şen, 2014:109-111).

Kami'lerin sayısını ifade etmek için bazı kaynaklar, 'sekiz milyon Tanrı' ifadesini kullanmaktadır. Şinto inancı gereği her şeyin bir ruhu olması göz önünde bulundurulursa, kesin bir sayı verebilmek pek de mümkün olmayacaktır. Nitekim bunun yanında sekiz rakamı, Şinto inancında bolluk ve bereketi simgelemektedir. Yaratılış destanlarında bahsedilen Izanami ve Izanagi çiftinin sekiz çocuğu olmuştur ve her biri Japon adalarını temsil etmektedir. Yine *Nihonji*'de belirtildiği üzere adaların sayısı daha sonra artsa da Japonya, 'Sekiz Büyük Ada Ülkesi' anlamına gelen Japonca 'oho-ya-shima-kuni' adını almıştır (Mackenzie, 1996: 291).

Japon yaratılış destanlarındaki mitsel öyküler, çeşitli fiziki özellikleri olan canlıları Kami olarak adlandırarak kutsamaktadır. Pek çok örneği olan bu canlılar, çalışmanın örnekleme üzerinden, inceleme bölümüne gelindiğinde açıklanacaktır. Fakat Japon mitolojisi ile ilgili Stüdyo Ghibli'nin en sık kullandığı imge, 'Yōkai'lerdir. Japon miti olarak Yōkai'ler, insana ya da cansız nesnelere benzeyen, genellikle sihir kullanabilen ve şekil değiştirebilen doğaüstü ruhlardır.

Çalışmanın Batı temsilcisi olarak seçilen Alice filmindeki bazı canlılar, Japon kültüründeki Yōkai'leri anımsatan biçimsel veya davranışsal özellikler göstermektedir. Bu anlamda Cheshire kedisinin Japon mitolojisindeki benzerleri 'Nekomata' (Japonca: 猫また) ve 'Bakeneko' (Japonca: 化け猫), güçlü şekil değiştirici özellikleri olması bakımından birbirleri ile ilişkilendirilmektedir. Japon mitolojisine göre Bakeneko'lar; Japonya'nın tümünde bulunabilen, vahşi veya evcil olabilen ve sık sık kılık değiştirebilen Yōkai'lerdir. Bakeneko'lar sıradan bir kedi olarak doğmaktadır, fakat belirli bir yaşa ve kiloya ulaştıklarında doğüstü güçler geliştirerek birer Yōkai'ye dönüşmektedirler (<http://yokai.com/bakeneko/>, 20.10.2019). Güçleri arasında; insan dilini konuşabilmek, zehirli yiyecekleri yiyebilmek, insan boyutlarına kadar ulaşabilmek ve yeni ölen kişileri canlandırabilmek gibi özellikler bulunmaktadır. Nekomata'lar ise, sık sık Bakeneko'lar ile karıştırılsa da, onlardan daha korkunç ve vahşi olarak tasvir edilmektedirler. Bakeneko'lar arasında ancak en uzun kuyrukluların ve dolayısıyla en güçlülerin Nekomata olacağı belirtilmektedir (<http://yokai.com/nekomata/>, 20.10.2019). Uçlarında birer ateş topu bulunan iki kuyruğa sahip Nekomata'lar; insanlara saygı duymayan, cesetleri kontrol edebilen ve insanlar arasında sürekli çatışma çıkaran doğüstü varlıklardır.

Bir diğer Alice karakteri olan beyaz tavşan, Japon yaratılış destanı *Kojiki*'de bahsedilen 'Inaba no Shirousagi' (Türkçe karşılığı: İnaba Tavşanı) anlatısındaki doğüstü özelliklere sahip tavşana karşılık gelmektedir. *Kojiki*'ye göre İzumo şehrinde bulunan ve birbirleri ile rekabet halinde olan 81 prens, İnaba diyarındaki prensesi elde etmek için yola çıkarlar. Prenslerin en küçüğü olan ve Şinto dininde Kami olarak tanımlanan 'Ōkuninushi' (Japonca: 大国主), anlatıya göre sadece diğer kardeşlerinin bagajlarını taşımak üzere getirilmiştir. Bugün Gana ülkesinde bir şehir olan Keta burnuna varan kardeşler, tüyleri olmayan bir tavşana rastlamışlardır. Prensler tavşanın iyileşmesi için; deniz suyunda yıkanmasını, yüksek bir tepede durmasını ve güneşin onu kavurmasını beklemesini söylemişlerdir. Prenslerin yaptıkları şakayı anlamayan tavşan, onların söylediklerini yaparak daha çok acı çekmeye başlamıştır. Ōkuninushi, tavşanın acı çığlıklarını duyunca üzerindeki yükten kurtulup onun hikayesini dinlemiştir. Hikayeye göre tavşan, Oki adasından ana karaya seyahat ederken,



adayı çevrelemiş köpekbalıklarına meydan okumuştur. Tavşanların mı yoksa köpekbalıklarının mı fazla olduğunu bulabilmek için, onlara Keta'ya kadar dizilmelerini söylemiştir. Sıralanan köpekbalıklarının üstünden zıplayarak geçen tavşan, karaya çıkmadan hemen önce onları kandırdığını söylemiştir. Bunun üzerine son köpekbalığı tavşanın tüylerini ısırarak yolmuştur. Hikayeyi dinleyen Ōkuninushi, tavşanı iyileştirebilecek tavsiyeler vermiştir. Kısa sürede iyileşen tavşan ise, prensesin Ōkuninushi'yi seçeceğine dair bir kehanette bulunmuştur. Sonuç olarak kehanet doğru çıkmış ve Ōkuninushi mutlu bir şekilde hayatına devam etmiştir (<https://publicdomainreview.org/collections/the-hare-of-inaba-1892/>, 20.10.2019). Tavşan aynı zamanda Çin efsanesi *Chang'e* (Çince: 嫦娥) mitinde yer alan Ay tavşanını simgelemesi bakımından, Doğu kültüründe tanıdık bir motiftir.

Şinto dininin ibadet yerleri olan cinalarda, bahsi geçen bazı Yōkai'lerin heykelcikleri bulunmaktadır. Zira *Kojiki*'ye dayanan mitolojik öykülerde bahsi geçen Tanrı'lar veya diğer Kami'ler de kutsal olarak kabul edilmektedir. Bir diğer Şinto dini simgesi, 'Torii' adı verilen ve kirişe benzeyen yapıdır. İki yatay ve iki dikey çubuklardan oluşan bu yapı, Japon mimarisinde evlerin veya cinaların girişlerine koyulmaktadır. Torii, bulunduğu yerin kutsallığını simgelemekle birlikte, 'shimenava' isimli halat ile anlamsal olarak benzeşmektedir. Bu halat, bir ada ülkesi olan Japonya'nın irili ufaklı adacıklarını birbirine bağlayarak, onların kutsal birliğini simgelemektedir. Aynı zamanda bazı Torii'lere, shimenava bağlanmaktadır (Güvenç, 2010: 111-114). Öte yandan *Kojiki* ve *Nihonji*'de, İzamani ve İzanagi çifti yeryüzünü oluştururken su ve topraktan yaratmış, bu anlatıdan kopmamak adına bazı Torii'ler denizin içinden yükselerek, doğanın bir parçası olan suyun kutsallığını vurgulamaktadır.

Daha önce de belirtildiği gibi, ilkel insanın çeşitli törenler yaparak büyüsel amaçlar ile mitsel öyküler yaratması, birtakım araçlar ile gerçekleştirilmiştir. Bunlardan biri olan maskeler, çeşitli toplumlarda benzer amaçlar için kullanılmıştır. Öldürülen hayvanın ruhunu kovabilmek adına başlayan bu ritüellerde kullanılan maskeler, daha sonra kültürün de gelişmesi ile; karnavallar, dinsel ayinler, tiyatrolar gibi farklı alanlarda, anlatımın etkisini arttırmak amacı ile yararlanılmıştır (Üstündağ, 2011:1-9). Özellikle Japonya'da

maske olgusunun, geleneksel yapısını günümüze kadar koruyabildiği göz önünde bulundurulursa, toplumsal açıdan ne derece önemli olduğu görülmektedir. Nitekim en çok bilinen maskeli tiyatrolardan biri olan Noh, önceden Kami'lere olan saygıyı sunmak adına yapılmaktadır. Günümüzde tamamen bir ritüel olmaktan çıkıp sanatsal bir eyleme de dönüşmüş olsa bile hala, Şinto ve Budist tapınaklarında gerçekleştirilmektedir. Konularına göre çeşitli türlere ayrılmaktadır, örneğin dinsel amaçla yapılan ve Okina adı verilen gösteride kullanılan maskeler de kutsal sayılmaktadır (Üstündağ, 2011: 178-179). Dinsel anlamlar genellikle tarımsal bereket, bolluk sağlama gibi amaçlarla ilişkilendirilmiştir.

Japonların çokça etkilendiği diğer bir din olan Budizm, Hindistan'dan Çin'e, oradan da Kore üzerinden Japonya'ya yayılmıştır. İlk başta belirtildiği gibi Japonyada bir dönem siyasi anlamda etki etmesi ve resmi din ilan edilmesinden dolayı Şinto dininin isimlendirilmesinde ve tanımlanmasında etkili olmuştur. Budizm, Japonların daha çok ölüm inancında etkili olmuştur. Nitekim Japonlar, Şinto dini ile doğup yaşadıklarını, fakat Budist olarak hastalanıp öldüklerini belirtmişlerdir. Bunun temel nedeni Şinto'nun yaşamı kutsaması, ölümü kirlenme olarak görmesinden kaynaklanmaktadır. Zira Şintoizm'de, ölümden sonra hayat konusunda herhangi bir öğretisi olmadığı düşünülürse, daha çok bu dünya ile ilgili bir anlayış hakimdir. Dolayısıyla Japonlar, yerel dinlerindeki ruh ve doğaüstü olaylara dair düşüncelerini, Budizm ile harmanlayarak yeni bir boyuta getirmişlerdir.

Bu doğrultuda Batılı ülkelerin Halloween kutlamalarının dayandığı bir Pagan inancı olan Samhain festivaline benzer bir mantıkla, ölüm dünyası ile yaşam dünyasının kesiştiği bir Doğu inancı bulunmaktadır. Zira Şintoizm, ölen kişinin ruhunun yaşam dünyasında kaldığına inanmaktadır, Budizm anlayışına göre ise, gerçek dünyanın yanında ölüm dünyası ve Jodo dünyası da bulunmaktadır. Bu anlamda Japon Budizm'ine göre, ölen ataların ruhlarını arındırabilmek adına 'obon' ya da 'urabon' olarak da adlandırılan özel törenler yapılmaktadır. Cenazenin ardından yedi yıl boyunca gerçekleştirilen bu tören budist rahipler tarafından, ölen kişinin yaşam ve gölgeler dünyasında kalmış ruhunun rahat yolculuk edebilmesi ve yolunu bulabilmesini adına yapılmaktadır (<https://www.worldreligionnews.com/religion-news/buddhism/obon-festival->

celebrate 16.10.2019). Nitekim Budist inanişına göre, yaşam dünyası, ölüm dünyası ve saf kutsal varlık olan Buda'nın dünyası olan Jodo bulunmaktadır. Bu doğrultuda ölen kişinin, yaşam dünyası ile gölgeler dünyası arasında yolunu kaybettiđi ve bu törenler vasıtasıyla yolunu bulduđuna inanılmaktadır (Şen, 2014: 111). Şintoizm'de Kami olan ruh, Budizm'de de benzer anlamlara sahip olan Buda olarak isimlendirilmektedir. Bu bakımından her iki inaniş da ruhu, tanrısal bir güç ve kutsal bir varlık olarak görmektedir.

Budizm'de Buda kelimesi, 'uyanmış kişi, aydınlanmış, farkında olan' anlamlarına gelmektedir. Bu bakımdan Budizm'in kurucusu, Gotama Buda – doğduğunda adı Sidarta Gautama- hatırlanmakta ve dinin kutsal figürü olarak görülmektedir. Gotama Buda, derin düşünme teknikleri ile kendi yolunu ve gerçeđi aramaya başlamayı amaç edindikten sonra, Bodhgaya (bilgi ağacı)'nın dibinde gerçeđi kavrayarak, aydınlanmıştır (<https://www.nytimes.com/1992/07/03/world/bodh-gaya-journal-where-buddha-s-path-crosses-the-hindu-cosmos.html> 12.10.2019). Bu nedenle ona Buda yani 'ayınlanma, aydınlanmış' anlamı yüklenmiştir.

Japon yaratılış destanları *Kojiki* ve *Nihonji*'ye benzer olarak, Budizm'in kutsal metinlerine de Sanskritçe'de *Tripitaka* –Pali dilinde de Tipitaka- denmektedir. Nitekim yine kutsal bir kitap deđil, dinin öğretilerini daha anlaşılır hale getirmek için, Budist rahiplerce yazılmış metinler olarak kabul edilmektedir. Tüm bu metinler genel olarak, Gotama Buda'nın öğretilerine dayanmaktadır ve keşişlik kuralları, kurtuluş çareleri, felsefi ve psikolojik görüşler hakkında bilgiler bulunmaktadır. Buda'nın öğretilerinden biri olan 'öldürmemek (hiçbir canlıya kıymamak)' Şinto'nun doğayı ve canlıları kutsaması ile benzeşmekte ve bu inanişta dair etkiyi arttırmaktadır.

Budizm'in dini kollarından biri olan Zen Budizm'i ise, yine Hindistan üzerinden Çin'e oradan da on ikinci yüzyıl civarlarında Japonya'ya etki etmiştir. Zen Budizm'i, Budizm'e benzer şekilde aydınlanmayı amaç edinmiş fakat bunu yaparken, doğrudan aydınlanma yoluna girmiştir. Dolayısıyla bu amaca yardımcı olmayacak her türlü yükten kendini kurtarmıştır. Bu doğrultuda kutsal yazılar, Buda heykelleri veya herhangi dini araçlara önem verilmemektedir. Zira inanişta göre hiçbir şey kalıcı veya mutlak deđildir, dolayısıyla herhangi bir nesneye bağlanmak yanlıştır. İnsanların; evrenin sürekli deđişimini kabul

etmesi, yaşamını sadeleştirmesi, acıyı da mutluluğu da kabul etmesi, farkındalık bilincini taşıması, merhametli ve nazik olması gerekmektedir. Zen inancı, kişinin sahip olduklarının, ona kim olduğunu açıklamada yetersiz kalacağını öngördüğü için ve evrenin de sürekli değişim içinde olduğu gerekçesiyle, sahip olunan şeylerin bir gün yok olacağını belirtmektedir (<https://plato.stanford.edu/entries/japanese-zen/> 11.10.2019). Böylelikle kişinin günlük yaşamında kabul edeceği sade yaşam -yani minimalizm-, onun daha iyi odaklanmasına ve aydınlanmasına yardımcı olacağına inanılmaktadır.

Japon toplumunda etkili olan bir diğer din, Çin üzerinden etki eden Taoizm'dir. Kurucusu, Lao Zi (ya da Lao Tsu, Lao Tse, Laotze, Laozi olarak da geçmektedir) adlı Çin filozofudur ve dinin öğretileri de *Tao te Ching* adlı eserine dayanmaktadır. Tao; yaratıcı gücü, yolu, yönü ifade ederken, te sözcüğü erdem anlamına gelmektedir. , Ching; kitap, öğreti olarak çevrilmektedir. Türkçe anlamı ile 'Yol ve Erdem Kitabı' gibi bir anlama sahiptir ve Şinto ile Budizm'de olduğu gibi kutsal kitap değil, öğreti ve görüşlere dayanan temel dini inanç sisteminin metinlerini oluşturan bir yapıttır. Genel anlamda kitap, Tao'nun yani yaratıcı gücün ad verilemez ve anlatılamaz olduğundan bahsetmektedir ve evrendeki her şeyin değiştiğini ve dönüştüğünü, dolayısıyla da bu duruma bir ad vererek, sabit ve mutlak bir kavram tanımlaması yapılamayacağını aktarmaktadır.

Taoizm öğretisinde, hiçlikten doğan her şey, kutuplaşmaya başlamaktadır. Nitekim evrenin oluşumunda yer ve göğün sürekli bir değişim içinde olduğu vurgulanmaktadır. Doalısıyla evren dinamiktir ve bu anlamda her şey karşıtı ile var olmaktadır. Bu karşıtlıkların birbirleri ile olan etkileşimleri de, her şeyin nasıl oluştuğunu ortaya koymaktadır Taoizm'de bu değişimi getiren iki temel yapı, 'Yin-Yang' inancını oluşturmaktadır. Bu inanca göre biri karanlık biri aydınlık iki karşıtlık bulunmaktadır ve her iki taraf da birbirinin özünü içinde barındırmaktadır. Dolayısıyla kutuplaşmalar, evrenin oluşumunda olduğu gibi dinamikliği ve hareketi başlatmaktadır. Böylelikle Taoizm, evrenin ve doğanın işleyişini kendiliğinden, hareket ile gerçekleşen dinamik ve zorunlu bir süreç olarak tanımlamaktadır (Fang, 2012: 25-50).

Tüm bu inanışlar, Ghibli filmlerinde kahramanlar, mekanlar, çevre, doğa, çeşitli canlılar veya olay örgüleri kapsamında anlamsal olarak ilişkilendirilerek

aktarılmaktadır. Ghibli'nin yapım kısmında belirtilen filmlerde kullanılan doğa anlatımı, dinsel ve mitolojik olarak Japon tarihinde köklü bir geçmişe dayanan destanlar etrafında şekillendiği görülmektedir. Zira Şintoizm'in doğayı ve canlıları kutsayarak, insanların saygı duyması gerektiğine dair olan öğretisi göz önünde bulundurulursa, Ghibli filmlerinde gösterilen tabiatın ve çeşitli varlıkların, insanlara yardımcı olması anlatısı bunun doğal bir göstergesidir. Öte yandan yine yapım kısmında belirtilen çoğu Ghibli filminin, salt kötü veya salt iyi kahramanlar kullanmaması, Taoizm'in Yin-Yang inancı ile örtüşen bir anlama sahiptir. Bu anlamda kesin bir iyi veya kesin bir kötü varlığın olmadığı, filmin ana kahramanının bile bazı durumlarda kötülük yapabileceği mesajları yerleştirilmiştir. Yine mitolojik bazı öğeler, özellikle Yokai'ler, tasarlanan bazı karakterlerin fiziksel veya içsel bazı özelliklerine etki ederek kullanılmaktadır. Nitekim seçilen örneklemin incelendiği bölümde, bu mitolojik varlıkların Ghibli karakteri olarak aktarımlarından bahsedilecektir.



#### 4. ALİCE HARİKALAR DİYARINDA FİLMİNİN ROLAND BARTHES'İN GÖSTERGEBİLİM YÖNTEMİNE GÖRE İNCELENMESİ

*Alice in Wonderland* (Alice Harikalar Diyarında, 1951), Lewis Carroll'un masal uyarlamasına dayanan ve The Walt Disney Company tarafından animasyon haline getirilen fantastik, macera filmidir. Filmin yönetmenleri Clyde Geronimi, Wilfred Jackson ve Hamilton Luske'dur. Filmin ana kahramanı Alice; ablası ve kedisi ile bahçede otururken yelek giymiş beyaz bir tavşan görür. Saatine bakarak acele ile koşmaya başlayan tavşanın nereye gittiğini merak eden Alice, onu takip eder ve bir delikten aşağı düşer. Bu düşüşün ardından, kendini gerçek dünyadan oldukça farklı, başka bir fantastik evrende bulur. Bu evrende pek çok karakter ile karşılaşır ve tavşanı takip etmeye devam eder. En sonunda da giderek karmaşıklaşan ve anlamsızlaşan olaylar sonucunda evine dönmek ister.

Alice masalı, Disney stüdyosu tarafından ilk başta 1930'lu yıllarda animasyona uyarlanmaya çalışılmış, fakat daha önce de belirtildiği gibi, birtakım bütçe eksiklikleri ve animasyonun daha yeni yeni gelişen bir alan olması nedeniyle başarısız olmuştur. Fakat bu tarihin öncesinde ve sonrasında sadece animasyon alanında değil, canlı aksiyon türünde de, çeşitli Alice uyarlamaları yapılmıştır. 1951 yılı yapımlı Alice filmi ise, hem senaryosu hem de karakter görünümleri itibari ile gerçek esere oldukça benzeyen yapısı ile, önemli bir konumdadır. Nitekim karakterlerin görünümü, Carroll'un masal kitabındaki ilk çizimleri yapan John Tenniel'in orijinal taslaklarını anımsatmaktadır (<https://medium.com/alice-s-adventures-in-wonderland/sir-john-tenniel-s-classic-illustrations-of-alice-in-wonderland-2c3bbdca3a77>, 18.10.2019).

Aynı zamanda film, Disney stüdyosunun animasyon klasikleri arasındaki yerini almıştır ve popüler kültürde hala daha önemli bir konumdadır. Örneğin *The Matrix* (Lana Wachowski, 1999) filminde beyaz tavşanı takip et mesajını alan ana kahramanın, daha sonrasında başka bir evrene geçiş yapması, Alice'in fantastik evrenine yapılan bir göndermedir. Benzer olarak *Pan's*

*Labyrinth*(Guillermo del Toro, 2006) filminin ana teması, fantastik evrendeki Alice'in verdiği mücadeleyi çağrıştırmaktadır. Ana akım sinemanın yanında müzik endüstrisinde de, Alice filmini anımsatan şarkılar yapılmıştır. Bunlardan biri olan 'White Rabbit' isimli şarkının sözleri, Alice'in hikayesine en çok benzeyenlerden biri olarak Jefferson Airplane tarafından yapılmıştır. Yine RadioHead, The Beatles, Marliyn Manson gibi isimler, Alice'den izler taşıyan şarkılara sahiptir (<http://pop-culture-icons.blogspot.com/2012/06/lewis-carroll-alices-adventures-in.html> 18.09.2019).

Tüm bunların yanında Alice filmi, Japon pop kültürü üzerinde de ayrıca etkili olmuştur. Bunun en önemli nedenlerinden biri, harikalar diyarı olarak adlandırılan fantastik evren yapısının, Japonya'nın yerel inanışları ve kültürlerinde iç içe geçmiş bir dizi gerçek dışı unsurla bezeli düşünce yapılarıdır. Nitekim daha önce de belirtildiği gibi gerek yaratılış metinleri, gerekse daha sonra toplumsal hayatlarındaki yaşayışlarına etki eden inanışlar, Alice'in hikayesi ile oldukça benzeşen fantastik unsurlar dolayısıyla, Japon toplumu için oldukça tanındıktır. Özellikle Alice filmindeki bazı karakterlerin, Japon halk hikayelerinde yer alan Yokai'lerle benzeşmesi, bu noktada en belirgin örneklerden birini oluşturmaktadır.

Bunun yanında Japon animesi *Aria*'da (Sato Junichi, 2005) Alice Carroll isimli bir karakter bulunmaktadır. Yine *Heart no Kuni no Alice* (Oba Hideaki, 2011-2014)adlı manga, Alice'in olay örgüsünden uyarlanmıştır ve aynı zamanda animesi de bulunmaktadır. Japon geliştirici tarafından yapılan 'Yume Nikki' adlı oyun ise, bir kızın sürekli uyuyup rüyalarındaki fantastik alemlerde gezmesi temasını işleyerek, Alice'e gönderme yapmaktadır. Yine 'American McGee's Alice' adlı video oyunu, Alice'in öyküsünü korku türüne taşımıştır. Devam oyunu olan 'Alice: Madness Returns' ise, büyümüş olan Alice'in yoluna devam ettiği farklı bir öyküyü içinde barındırmaktadır. Bunlar gibi pek çok anime, oyun, ya da kültürel birtakım unsurlar, Alice'in popüler kültüre etki etmiş olduğu imajı gözler önüne sermektedir.

Öte yandan Disney'in 1951 yapımlı Alice uyarlaması, özellikle lolita akımı anlamında Japonya'ya etki etmiştir. Nitekim Japon toplumunun kawaii (tatlı, şirin) güzellik anlayışı ile örtüşen bir masumluğa sahip olan Alice karakteri, geleneksel Japon kıyafetlerinin yanında oldukça sevimli karşılanmıştır. Zira bu



giyim, çocukluğun masumluğunu ve prenses imajının narinliğini de vurgulaması bakımından, güzellik şablonunu tamamlamıştır. Bu doğrultuda pek çok animede Alice karakterine benzer lolita görünümü etkili olmuş, hatta toplumsal anlamda Japon kadınlar, günlük yaşamlarında da benzer kıyafetler ile şirin görünmeye çalışmışlardır (Coombes, 2016: 7-54).

#### 4.1 Alice Harikalar Diyarında Filminde Doğa-İnsan İlişkisi



**Şekil 4.1:** *Alice Harikalar Diyarında* filminde Alice'in çiçeklerin arasına düştüğü plan

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/alice-in-wonderland-1951>



**Şekil 4.2:** Alice'in ormanda yolunu kaybettiği plan

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/alice-in-wonderland-1951>

Disney'in fantastik evren anlatı yapısında doğa ve insana yönelik açıklanan birtakım motifleri, çalışmanın örnekleminde görebilmek mümkündür. Şekil 4.1 ve Şekil 4.2'de bu anlamda benzer alt metinler bulunmaktadır. Şekil 4.1'de düz anlamda Alice, fantastik evrende beyaz tavşanı ararken, ormanın içerisinde bulunan çeşitli çiçeklerin yanına gelmiştir. İlk başta çiçekler onu sevgiyle karşılayıp birlikte şarkı söylese de, daha sonra Alice'i yabani ot olarak nitelendirip kovmuşlardır. Şekil 4.2'de ise düz anlamda, beyaz tavşanı arayan ve ormanın içerisinde kaybolan Alice, birçok yön tabelasının olduğu alanda yolunu bulmaya çalışmaktadır. Her iki şekilde de, yan anlamda Disney'in ve Batı'nın doğaya olan bakışına dair birtakım göstergeler taşımaktadır.

Şekil 4.1'de yan anlamda Alice, Batı bireyciliğini taşımakta ve doğanın canlıları tarafından kaba davranışlara maruz kalmaktadır. Nitekim bireyciliğin öngördüğü üzere, insan adına yararlı olabilecek şeyler arasında, doğa ve canlılar bulunmamaktadır. Zira onlar ilkel olanı çağrıştırmaktadır ve akıl, mantık gibi düşünce sistemleri ile uyuşmamaktadır. Şekil 4.1'de görüldüğü üzere bu anlatı, çiçeklerin bir anda kötücül davranışlar sergilemeleri ile, Disney'in diğer prenses filmlerindeki kötülüğün simgesi olan canlıları anımsatmaktadır. Mitsel olarak ise, doğanın içindeki canlılar düalist bir yaklaşım ile aktarılmıştır. Böylelikle Disney'in, yine bazı prenseslik anlatılarında da gösterildiği üzere, zıtlıklarla oluşturulan doğa-insan motifi, görsel anlatı teknikleri de kullanılarak oluşturulmuştur.

Şekil 4.2'de ise, benzer bir anlatı olarak yan anlamda, bu sefer Batı'nın düzen kaygısı öne çıkmaktadır. Bireyciliğe önem veren düşünce sistemi kapsamında önemli bir konumda olan insan, düzenli yapıda yaşamalıdır, bu doğrultuda orman, dolayısıyla doğa, düzenli bir yer değildir. Disney'in çoğu prenses anlatılarında da görüldüğü üzere, ana kahramanın düzenli bir yapıya ulaşması gerekmektedir ve bu uğurda ormandan, düzensiz ve vahşi alandan geçmek, bir nevi sınav vermek durumundadır. Şekil 4.2'de bu anlama benzer olarak orman, sinematografik göstergede, zifiri karanlık ve kafa karıştırıcı tabelalar ile düzensizliği simgelemektedir.

## 4.2 Alice Harikalar Diyarında Filminde Kahramanlar Ve İç Dünyaları



**Şekil 4.3:** *Alice Harikalar Diyarında* filminde Alice'in görünümü

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/alice-in-wonderland-1951>

Alice, filmin ana kahramanı olarak düz anlamda küçük bir çocuktur. Yan anlamda ise özellikle dış görünüş itibari ile, Disney'in prenseslik imajıyla örtüşen birtakım unsurlara sahiptir. Nitekim daha önce de belirtilen ve pek çok Disney prensesinde hakim olan; uzun elbiseler, düzgün ve parlak saçlar, yüz hatlarındaki alışlageldik güzellik görünümü, Alice'in de benzerlik gösterdiği bir konudur. Fakat şunu da belirtmek yerinde olacaktır ki Alice, Disney'in diğer prenses kahramanlarının kalıplaşmış cinsiyet rollerini ve davranışlarını tam anlamıyla yerine getirmemektedir. Buna, tarihsel yapıda açıklandığı üzere, eserin yazıldığı dönemin kadınlarına olan bakışındaki ikilikler neden olmuştur. Yine de Alice, prenseslik görünümü gereği, keskin kaba davranışlar sergilememekte, genellikle kibar ve sabırlı konuşmaları ile Disney stiliyle örtüşmektedir. Aynı zamanda pek çok masal karakterinin, Disney prenses stili ile benzeşen pasif kahramanları, bir masal uyarlaması olan Alice'in anlatısını desteklemektedir. Daha önce de belirtildiği gibi güzellik şablonuna uyan ana kahraman, önce dışlanmakta sonra ise ödüllendirilmektedir. Bu noktada prenseslik görünümü ile Alice'in güzelliği, odaklanılacak değerli bir unsur olarak gösterilmektedir.

### 4.3 Alice Harikalar Diyarında Filminde Birey Ve Toplum İlişkisi



**Şekil 4.4:** *Alice Harikalar Diyarında* filminde kupa kraliçesinin bahçesinin ve askerlerinin görüldüğü plan

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/alice-in-wonderland-1951>



**Şekil 4.5:** Alice'in ağladığı plan

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/alice-in-wonderland-1951>

Şekil 4.4'ün düz anlamında Alice, içinde olduğu fantastik evrende kraliçenin şatosu ve bahçesine girmiştir. Yan anlamda ise Batı'nın kültürel göstergesi bulunmaktadır. Bu noktada daha önce de bahsedilen; akıl, düzen ve birey kavramları, sahnenin alt metninde gizlenmiştir. İlk başta, Batı düşünce sisteminin reform hareketleri ile kilisenin etkisinden çıkarak önem kazanan birey kavramı, yeni düşünce sistemleri içerisinde aklın da önemli olduğu bir konuyu gündeme getirmiştir. Nitekim akıl, gerçeği aramada ve anlamada, aynı zamanda doğaya hakim olabilmeye, vazgeçilmez bir unsur olarak görülmüştür.

Hem bireyin, hem de aklın önemi, belirli bir sistem içerisinde oluşturulmuş düzen kavramı ile gelişmiştir. Tüm bu unsurlar, Disney anlatısında Şekil 4.4'te birbirleri ile harmanlanarak oluşturulmuştur. Birey olarak Alice, fantastik dünyayı o noktaya kadar algılamada güçlük çekerken, düzenli bir yapıya ulaştığında kağıttan askerler ile birlikte, var olan sistemin içine dahil olmuştur. Nitekim Batı akılcılığına göre gerçeği algılamak, akla yatkın olması ile mümkündür ve fantastik evrenin kafa karıştırıcılığı, akıl dışı olması ile ilişkilidir. Kağıttan askerler, her ne kadar akıl dışı olsa da, belirli bir sistemin içerisinde oluştukları için onlar da kurallı ve tutarlı bir yapıda algılanmaktadır. Şekil 4.4'ün mitsel anlatısında, Batı bireyciliğinin iç dünyasını şekillendiren, Utilitarianism/İngiliz Faydacılığı düşüncesi yer almaktadır. İnsanların mutluluk ve hazza ulaşmak için çabalaması gerektiğini savunan bu fikir, kraliçenin isteklerine göre oluşturulan Şekil 4.4'teki düzenli bahçe ile anlamsal olarak örtüşmektedir.

Şekil 4.5'in düz anlamında, orman içerisinde yolunu kaybeden Alice, taşın üzerinde oturarak ağlamaya başlamıştır. Yan anlamda ise Batı'nın bireyciliği, Disney'in prenses imajı ile örtüşen bir anlatımla, kültürel gösterge olarak kullanılmıştır. Alice'in, Disney prensesi görünümü ile sabırlı, hazzının peşinde koşmayan –filmin başındaki Alice imajından farklı olarak- tavrı, Batı'nın birey olarak yalnızlaştıran anlatımı ile birleşmiştir. Zira bu sahnede doğanın canlıları, ona yardım etmek gibi bir gayede değildir ve yavaş yavaş kaybolarak, Alice'i yalnız bırakmışlardır. Aynı zamanda bu planda Alice, daha en başında kurallara uymadığını ve bu yüzden kaybolduğunu söyleyerek, Batı'nın kurallarla örülür düzen imgesini tekrar anımsatmaktadır (Şekil 4.5). Bunun yanında Alice'in; 'birisi kaybolduğunda, birileri onu bulana kadar beklemesi gerektiği öğütlenir' demesi, Disney'in prenses kahramanlarının, cinsiyete dayalı rol dağılımları kapsamında kurtarıcı erkek figür beklentilerini andırmakta ve bu bakımdan yine prenses imajını, Batı bireyciliği ile desteklemektedir.

Öte yandan Şekil 4.8'de görülen tırtıl karakterinin, Alice'e sürekli kim olduğunu sorması da bireycilikle ilgili bir alt metni içinde saklamaktadır. Zira tırtılın sorduğu sorular, isminin ne olduğu veya hangi türden olduğu gibi, kişisel ve bireysel sorgulamalardır. Alice kendini tanımlayamayınca, tırtıl onun kimliği

ile alakalı şüpheye düşmektedir. Dolayısıyla Batı bireyciliği, kişisel kimliğin önemi ile gündeme gelmektedir.

#### 4.4 Alice Harikalar Diyarında Filminde Tarihsel Yapı



**Şekil 4.6:** *Alice Harikalar Diyarında* filminde Alice'in ablası ve kedisi ile görüldüğü plan

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/alice-in-wonderland-1951>



**Şekil 4.7:** *Alice Harikalar Diyarında* filminde kupa kraliçesinin görünümü

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/alice-in-wonderland-1951>

Şekil 4.6'da düz anlam olarak Alice, ablası ve kedisi ile birlikte, bir ağacın dalında oturmaktadır. Yan anlamda ise tarihsel gösterge olarak, Victoria dönemini anımsatan kıyafetler kullanılmıştır. Prenseslik imajının da öngördüğü bu fiziksel görünüm, Victoria dönemi güzellik anlayışı ile örtüşmektedir. Bu doğrultuda üst tarafı korse ile darlaştırılan, altı bol kumaşlarla genişletilen

elbiseler, düzgün taranmış saçlar görülmektedir. Yine Alice, genel olarak Victoria dönemi kurallarının öngördüğü üzere sabırlı, kibar, terbiyeli davranışlar sergilemektedir

Fakat bu dönemin özellikle kadınlara ve çocuklara yönelik baskıcı tutumları, sert kurallarla örülü düşünce yapısı, Alice'in film boyunca yer yer kendi kendine tekrar ettiği birtakım göstergeleri de beraberinde getirmiştir. Örnek vermek gerekirse Şekil 4.5'te Alice kaybolduğu zaman, görgü kurallarından bahsederek kendini suçlamaktadır. Alice'in yine filmin çeşitli yerlerinde diğer canlılara ahlak dersi vermesi, Victoria döneminde çocuklara uygulanan baskıcı kuralları anımsatmaktadır (Şekil 4.1). Profesör Daniel Bivona; Alice'in 'yerel' – yani fantastik olan- kültürü anlamadaki başarısızlığının, kendi norm ve değerlerini onlara empoze etme konusundaki ısrarı nedeniyle ortaya çıktığını belirtmiştir (<https://www.carleton.edu/departments/ENGL/Alice/CritVict.html>, 20.08.2019).

Bu noktada şunu belirtmek gerekir ki Alice, hem bu kurallara uygun davranışları ve fiziksel görünümü ile ön plana çıkarken, hem de bazı noktalarda baskı ortamının içinde farklılaşan tavırları ile konumlandırılmıştır. Nitekim tarihsel yapı kısmında da açıklandığı üzere, Victoria dönemi aslında bu konuda ikilikleri barındırmaktadır. Zira İlk Çağ'daki Batı akılcılığı ve bireyci düşünce yapısı ile Rönesans hareketleri, Orta Çağ'ın kadına yönelik baskıcı tutumlarını yumuşatmış, fakat tam anlamıyla ortadan kaldırmamıştır. Dolayısıyla Victoria döneminin bu karşıtlıkları, Lewis Carroll'ın Alice kahramanın davranışlarında da mevcuttur. Alice, hem kurallara uygun davranmadığı için ağlarken, hem de katıldığı bir çay partisini 'aptal' olarak yorumlayabilmektedir (Şekil 4.5). Bu durum aslında Carroll'ın, yaşadığı dönemde çocuklara uygulanan baskı ortamının yerine, kuralların olmadığı fantastik bir evren düşlemek istemesi ile ilişkilidir. Fakat yine de Alice, yaşadığı dönemden tam anlamıyla bağımsız değildir.

Şekil 4.7'nin düz anlamında, fantastik evrendeki düzenli yapının kraliçesi gösterilmektedir. Kupa kraliçesi, genellikle sert, sinirli davranışlar sergileyen ve kağıttan askerlerin kafalarını uçurma emri veren bir karakterdir. Alice, kraliçenin bahçesine ulaştığında, birlikte çeşitli canlıları kullanarak kriket oyunu oynamışlardır. Daha sonra kraliçe, Alice'in kafasını uçurma emri



verecekken kralın sözü üzerine, onu mahkemeye çıkarmaya karar vermiştir. Mahkeme sonunda kraliçe, Alice’i fantastik evrenden çıkarana kadar askerleri ile birlikte kovalamıştır.

Yan anlamda, kraliçe Victoria’nın bir temsili olarak tarihsel gösterge oluşturmaktadır. Victoria döneminin sert ve baskıcı tutumları, filmdeki kupa kraliçesinin tavırlarında görülmektedir. O dönemde ülkeyi zengin ve güçlü bir konuma ulaştıran Victoria, siyasi hayatta oldukça aktif rol üstlenmiştir. Eşi Prens Albert’in politik alandaki çekingenliği, filmde kupa kraliçesinden oldukça küçük boyuyla ve korkak tavırlarıyla gösterilen, kral rolünde canlandırılmıştır. Kupa kraliçesinin düzenli bahçesini kendi isteğine göre şekillendirmesinin yanında, doğanın çeşitli canlılarını da kişisel zevkleri için bir araç olarak kullanmaktadır. Bu doğrultuda mitsel anlamda antroposentrizm düşüncesi, Batı bireyciliğinin iç dünyasını şekillendiren bir kültürel bir gösterge olarak öne çıkmaktadır. Nitekim birey dışında her şeyin, birey için var olduğu ve onun kullanımına sunulduğu, dolayısıyla doğaya veya canlılara saygı duymak gibi bir zorunluluğun olmadığı düşüncesi, kupa kraliçesinin düzenli bahçesinde gösterdiği tavırlarda da görülmektedir (Şimşek, 2005).

Bunların yanında Şekil 4.4’te bahsedilen düzen imgesi, Victoria dönemi ile ilişkili bir başka tarihsel göstergeyi barındırmaktadır. Nitekim bu dönemde kadınların ‘evin meleği’ olarak tanımlanması ve düzenli yapılarda tutularak, sosyal hayatlarının olmaması gerektiği düşüncesi, Alice’in fantastik evrenin sonunda ulaştığı son noktayı, yani nihai düzeni karşısına getirmiştir. Kraliçe bir otorite simgesi olarak o dönemde kadına yönelik bakışlardan farklılaşsa da, yine de bireye yarar sağlayacak olan düzenli yapıda yaşamaktadır.

Bir başka tarihsel gösterge, kupa kraliçesinin kararı ile oluşturulan mahkeme sahnesidir. Yargılama sırasında kraliçe ‘önce hüküm sonra jüri kararı’ diyerek, adaleti kendi istediği gibi şekillendirmektedir. Zira kraliçe Victoria döneminde İngiliz adalet sisteminin kargaşa içinde olmasından dolayı bu sahne, politik bir hiciv taşımaktadır. Aynı zamanda daha da eskiye gidecek olursak mahkeme sahnesi, 1830-1848 yılları arasında hüküm süren Fransız kral Louis-Philippe’nin baskıcı tutumları ve bozuk adalet sistemine bir göndermedir. Şubat Devrimi olarak adlandırılan bu tarihsel dönem, ancak yetişkinlerin anımsayabileceği karmaşık bir politik temellendirmedi. Yine bu dönemin çok daha öncesinde



yaşanan Güller Savaşı, bir başka tarihsel imayı gündeme getirmektedir. Şekil 4.7’de görülen kupa kraliçesinin, bahçesinde sadece kırmızı güller istemesi ve beyaz gülleri görünce sinirlenmesi, York hanedanlığı ile Lancaster hanedanlığının armalarındaki beyaz ve kırmızı gülleri temsil etmektedir (<https://medium.com/sunnya97/alice-in-wonderland-political-allusions-91aff911fe06>, 18.10.2019). Kupa kraliçesinin kırmızı gül ile simgelenmesi de, Lancaster hanedanlığının o dönemdeki kraliçesi Margaret de Anjou ile özdeşleştirilmiştir. Nitekim Margaret, kral Henry’nin aksine siyasi yaşamda daha aktiftir ve tıpkı Victoria dönemindekine benzer bir imaj çizmektedir.

#### 4.5 Alice Harikalar Diyarında Filminde Dini Ve Mitolojik Aktarımlar



**Şekil 4.8:** *Alice Harikalar Diyarında* filminde Alice’in tırtıl ile konuştuğu plan

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/alice-in-wonderland-1951>



**Şekil 4.9:** *Alice Harikalar Diyarında* filmindeki tavşan

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/alice-in-wonderland-1951>

Şekil 4.8’de görülen tırtıl, Alice’in beyaz tavşanı ararken karşılaştığı bir karakterdir. Nargile içen tırtıl, çeşitli harflerden dumanlar çıkararak konuşmaktadır. Sürekli Alice’e kim olduğunu sormaktadır ve mantarın bir tarafının boyunu uzatacağı, bir tarafının ise kısaltacağını söyleyerek, fiziksel değişimine yardım etmiştir.

Yan anlamda tırtıl, dinsel ve mitsel bir göstergedir. Daha önce açıklanan, Hristiyanlık öğretisindeki yeniden doğuş imgesini temsil etmektedir. Bu doğrultuda kökeni, birtakım Pagan ve Yunan mitolojisi öykülerine dayanmaktadır. Yeniden diriliş miti, tırtılın doğası gereği eski hayatının ölmesi ve yeni bir bedende dirilmesi ile desteklenmektedir. Bunun yanında Alice, fiziksel olarak değişmesini sağlayan mantarı, tırtılın yönlendirmesi ile bulmuş ve eski hayatından fiziksel olarak farklılaşarak, yeniden doğuş mitine gönderme yapmıştır.

Öte yandan Alice’in hem tırtıla, hem de fantastik evrendeki diğer canlılara bazı noktalarda sinirlenmesi ve ahlak dersi vermesi, daha önce de belirtildiği gibi, Victoria dönemi bakış açısının ikiliği olmakla birlikte, bunun yanında Hristiyanlık dini göstergesi olarak alt metinde gizlenmiştir. Zira inanişe göre ilk günahın suçlusu olan Havva dolayısıyla kadın cinsi, günah işlemeye yatkındır ve kurullarla denetim altına alınması gerekmektedir. Bu noktada Alice, Victoria döneminde yaşayan bir çocuk olarak, alıştığı kuralları fantastik evrendeki diğer canlılardan da beklediği için, gerçek dışılığı algılamada güçlük çekmektedir. Zira Victoria dönemi, Orta Çağ’dan gelen tüm bu dini öğretileri devam ettirmektedir ve çocuklara belirli kurallar ile ahlak dersleri verilmektedir.

Hristiyanlık öğretisine göre yine ilk günahın bir getirisi olarak çocuklar, doğuştan günahkardır ve İsa’nın buyurduğu üzere, vaftiz edilerek arındırılmaktadır. Bu doğrultuda örnekleme de görüldüğü üzere Alice, sık sık suyun içerisine girip çıkmaktadır. İnanışa göre arındırılan kişinin eski günahkar hayatı bitmiş ve yeniden doğmuştur. Dolayısıyla yeniden doğuş miti, su motifleri ile de desteklenmektedir.

Bir başka dini gösterge, Alice ile kupa kraliçesinin, çeşitli hayvanları kullanarak kriket maçı oynadığı sahnedir. Zira Hristiyanlık inanişindeki yaratılış metinlerinde, kainattaki her şeyin insanlar için yaratıldığı ve her canlıya

hakimolabilecek bir cins olarak nitelendirilmesi, bu sahnede karakterlerin davranışlarına yerleştirilen dinsel bir göstergedir. Bu aynı zamanda antroposentrizm düşüncesi ile de örtüşerek, Batı'nın bireyciliğini destekleyen kültürel bir göstergedir. Dolayısıyla Alice ve kraliçe, sopa veya top yerine hayvanları kullanarak kaba davranışlar sergilemektedirler. Hayvanların ise, Alice'in beceriksizliği ile dalga geçmeleri, Disney'in prenses anlatılarında sıklıkla görüldüğü üzere kötücül motiflerin, çeşitli canlılar üzerinden aktarılmasını anımsatmaktadır.

Öte yandan düalist bir yaklaşım ile İncil'de bahsedilen yılan, kötülüğün aracı olarak ilk günahın işlenmesinde etkili olmuştur. Doğanın bir parçası olan çiçeklerin (Şekil 4.1) kötücül davranışları da, bu bakımdan her canlıya güvenilemeyeceği anlatısını barındırmaktadır. Yine ilk başta belirtilen ormanın görünümü –kafa karıştırıcılığı ve gotik atmosferi- (Şekil 4.2) ilk günahın bahçede işlenmiş olmasından dolayı, doğanın da insan için güvenilemez bir ortam olduğunu göstermekte ve bu bakımdan Batı'nın düzen anlamındaki kültürel göstergesinin yanında, İncil'in yaradılış metinlerine de dayanan dinsel bir anlam taşımaktadır. Dolayısıyla dini bir alt metne dayalı olan kötülüğün, keskin bir çizgide belirlenmesi, Disney'in diğer prenses anlatılarında da sıklıkla görüldüğü gibi, Alice filmindeki kraliçenin (Şekil 4.7) salt kötü oluşu ile de örtüşmektedir.

Şekil 4.9 da görülen beyaz tavşan, düz anlamı ile Alice'in merak dürtüsünü harekete geçirip, fantastik evrene girmesine neden olmuştur. Gözlüklü, beyaz eldivenli, yelekli, elinde saati ve borazanı olan, beyefendi bir görünümle gösterilmektedir. Film boyunca Alice, tavşanın nereye gittiğini ve neden acelesi olduğunu öğrenmek için onu bulmaya çalışmaktadır. Tavşanın en sonunda kupa kraliçesini ve kralı çağırmak için düzenli bahçeye yetişmeye çalıştığı anlaşılmaktadır.

Yan anlamda tavşan, dinsel bir gösterge oluşturmaktadır. Bu doğrultuda Şekil 4.8'de aktarılan yeniden doğuş mitinin bir başka simgesidir. Nitekim İsa'nın çarmıha gerildikten sonra üçüncü gündeki dirilişi, Paskalya adı verilen dini bayram ile kutlanmaktadır. Geçmiş mitsel göstergede, Pagan Tanrı'larının birtakım diriliş öykülerine dayanmaktadır. Hristiyanlık dininin bu mitlerden etkilenmesi dolayısıyla, benzer olarak tavşan sembolü, yeniden diriliş ile

özdeşleştirilmiştir. Nitekim tavşan, ilkbaharda erken yavrulayan bir hayvan olarak, eski hayatın –kışın- bitmesi ve yeni hayatın –baharın- başlamasını anlatmaktadır. Bunun yanında Alice'in çay partisine katıldığı sahnede şapkacı karakteri, tavşanın saatinin iki gün geç gösterdiğini söylemektedir. Zira İsa'nın üç gün sonra dirildiği inancı göz önünde bulundurulursa tavşanın, diriliş gününü yani Paskalya'yı kaçırmamak adına acele ile hareket ettiği sonucuna varılabilir.



## 5. RUHLARIN KAÇIŞI FİLMİNİN ROLAND BARTHES'İN GÖSTERGEBİLİM YÖNTEMİNE GÖRE İNCELENMESİ

*Sen to Chihiro no Kamikakushi* (Ruhların Kaçışı, 2001) Stüdyo Ghibli tarafından yapılan ve Miyazaki Hayao tarafından yönetilen, Japon anime filmidir. Ana kahraman Chihiro, kasabasından yeni taşınan küçük bir kızdır. Ailesi ile birlikte taşınmak üzere çıktıkları araba yolculuğunda, yanlış bir yola saparlar. Karşılıklarına çıkan yapıdan içeri girmek isteyen anne ve babasının yanında Chihiro, istemeyerek onların peşinden gider. Terkedilmiş bir görüntüsü olan dükkanların birinde, çok çeşitli yiyeceklerle karşılaşan anne ve baba, zaman kaybetmeden yemek yemeye girişirler. Chihiro, onları tekrar bulduğunda birer domuza dönüşmüşlerdir. Bu noktadan sonra artık Chihiro, fantastik evrende çeşitli canlılarla karşılaşır ve görevlerini yerine getirmek için çabalar.

Bir Ghibli filmi olan *Ruhların Kaçışı*, Oscar ödülü kazanmış ilk anime olması bakımından, dünya çapında önemli bir konumdadır. Zira Japon animelerinin, kültüre özgü yapıları ile Batı'da, Doğu'daki gibi algılanmayışı göz önünde bulundurulursa, söz konusu filmin bu konuda öne çıktığı noktaları anımsamak yerinde olacaktır. İlk olarak *Ruhların Kaçışı*'nin tamamen Japon kültürüne özgü olduğunu söylemek yanlış olacaktır. Zira yönetmen Miyazaki, sadece kendi ülkesine değil, tüm dünya çocuklarına –ve yetişkinlerine- hitap edebilmek adına, filmin içerisine bazı bilindik motifler yerleştirmiştir.

Filmin açılış sahnesinde görülen araba nesnesi ve içerisinde oldukça modern kıyafetleri ile yolculuk yapan aile, evrensel bir imaj çizmektedir. Yine, ailenin yanlış yola girdikten sonra ulaştığı ıssız kasabadaki dükkanların vitrinleri, göz alıcı parlaklıkları ile Disneyland'ı anımsatmaktadır (Osmond, 2014). Öte yandan, Grimm Kardeşler tarafından uyarlanan *Hansel ve Gretel* masalının anlatısı, ıssız kasabadaki yemek yeme sahnesini de, Batılı seyirci için tanıdık yapmaktadır. Bunun yanında *Ruhların Kaçışı*, olay örgüsü içerisinde ana kahramanını Alice'e benzer olarak fantastik bir evrene götürmesi ve çeşitli maceralardan sonra gerçek hayata geri döndüren yapısı ile, bilindik bir temayı

barındırmaktadır. Yine filmdeki karakterlerden Yubaba'nın, kupa kraliçesinden esinlenilerek çizildiği de bilinmektedir. Tüm bunların yanında Pagan ve Hristiyan kökenleri olan 'Cadılar Bayramı' (özgün adı ile: Halloween) dolayısıyla *Ruhların Kaçışı*'ndaki maskeli, perili, kostümlü bitakım görünümle de, özellikle Batı'lı ülkeler için anlamlıdır.

### 5.1 Ruhların Kaçışı Filminde Doğa-İnsan İlişkisi



**Şekil 5.1:***Ruhların Kaçışı* filminde Chihiro'nun çiçeklerin arasından geçtiği plan

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/sen-to-chihiro-no-kamikakushi>

Şekil 5.1'in düz anlamında Chihiro, çeşitli renkteki çiçeklerin arasından geçerek, domuza dönüşmüş ailesini görmeye gitmektedir. Yan anlamda ise, ilk olarak sinematografik gösterge göze çarpmaktadır. Çiçeklerin canlı renkleri, Chihiro'nun içinde yürüdüğü doğanın da canlılığını ve insanı içine alarak kucakladığını göstermektedir. Bunun yanında mitsel olarak Şekil 5.1'in alt metninde, Japon dini inanç ve öğretileri ile iç içe geçmiş birtakım kültürel göstergeler bulunmaktadır. Zira Şinto inancına göre, her maddenin özünde bir ruhu yani Kami'si bulunmaktadır ve Kami'ler kutsal varlıklardır. Doğa ve canlılarının da ruhu olduğuna göre, insanların onlara saygı göstermesi gerekmektedir. Şekil 5.1'de görülen çiçeklerin canlılığı, bu anlatımı görsel anlamda pekiştirmektedir. Nitekim bunun yanında filmdeki pek çok canlı, doğanın bir parçası olarak söz konusu anlamı destekleyen göstergelerle aktarılmıştır.

Bu noktada filmdeki canlıların doğa ve insan anlatımındaki kültürel göstergelerini, Chihiro ile ilişkileri kapsamında açıklamak mümkündür. İlk olarak Chihiro'nun, hamamdaki zorlu görevini temsil eden karakter karşımıza

çıkılmaktadır. Kokuşmuş ruh olarak nitelendirilen ve daha sonra ırmak Tanrısı olduğu anlaşılan karakter, doğanın bir parçası olarak Chihiro'ya iyileştirici özelliği olan bir hamur parçası vererek yardım etmiştir. Yine Haku karakteri de, ismini unutan bir nehir ruhudur ve film boyunca Chihiro'yu korumuştur. Hamamın kazan dairesinde çalışan Kamaji karakteri de, örümceği andıran fiziksel görünümü itibari ile doğanın bir parçasıdır ve huysuz, aksi konuşmalarının yanında Chihiro'ya yardım etmiştir. Hamamın asansöründe görülen dev turp ruhu Chihiro'yu ilk başta korkutsa da, sonradan birbirlerine ojigi selamı vererek, karşılıklı saygılarını sunmuşlardır. Doğanın parçası olan canlılar Chihiro'ya, dolayısıyla insana yardım etmektedir ve onu korumaktadır. Chihiro da Japon kültüründe yetişen bir çocuk olarak, doğanın canlılarına hem saygısını sunmuş hem de onlara yardım etmeye çalışmıştır. Bu anlamda; turp ruhunun önünde eğilerek doğayı selamlamış, ırmak Tanrısı'nın içindeki pislikleri temizleyerek gerçek bedenine kavuşturmuş, Haku'nun ismini hatırlayarak bir nehir ruhu olduğunu anımsamasına yardım etmiştir.

Tüm bu göstergeler Doğu'nun, Düalist öğreti kapsamında Yin-Yang inancı gereğince, doğa ve insanı birbiri ile etkileşimi olan, bütüncül bir anlayışla aktardığını göstermektedir. Nitekim doğa ve insan, Yin-Yang'ın iki kutbu olarak düşünülürse, birbirlerinin içerisinde diğer karşıtlığın bir parçasını taşıdıkları vurgulanmaktadır. Öte yandan insanı, doğanın bir parçası olarak gören ve tüm canlıların değerli olduğuna vurgu yapan, derin ekoloji kavramı ile de örtüşen bir anlatı bulunmaktadır.

## 5.2 Ruhların Kaçışı Filminde Kahramanlar Ve İç Dünyaları



**Şekil5.2:** *Ruhların Kaçışı* filminde Chihiro'nun hamamda giydiği kıyafetlerle olan görünümü

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/sen-to-chihiro-no-kamikakushi>

Chihiro, Şekil 5.2’de görüldüğü üzere düz anlamda küçük bir kız çocuğudur. Yan anlamda ise bazı dini, kültürel, tarihsel göstergeler barındırmaktadır. İlk başta söylenmesi gereken, yönetmen Miyazaki’nin, shojo (küçük kız) imgesini, Chihiro karakteri kapsamında, kendi çizgisinde oluşturması ve farklılaştırmasıdır. Nitekim sıradan bir shojo karakterinden farklı olarak Chihiro, doğaüstü özelliklere sahip değildir. Zira Miyazaki, arkadaşının Chihiro yaşlarındaki kızını gözlemlediğini belirterek, karakterin davranış ve konuşmalarında sıradan bir çocuğu –bazı yönleriyle Japon çocuğunu- yansıttığını söylemiştir (Şen, 2014: 315-316). Bu noktada daha önce de belirtildiği gibi Chihiro’nun, kazan dairesinde ayakkabılarını yere vurduğu sahne, gerçek dünyadaki çocukların davranışlarını anımsatmaktadır. Bu sahenin, Şinto inancı gereği temizliğin başlıca görevlerden biri olarak sayıldığı, başka bir dini göstergesi daha bulunmaktadır. Zira Japon kültüründe evlere, cincalara (tapınaklara) veya herhangi bir yapıya girilirken ayakkabıların çıkarılması, temizlik açısından oldukça önemlidir.

Chihiro’nun aşına olduğu Japon inanç ve kültürel öğretileri dolayısıyla, fantastik evrende karşılaştığı gerçek dışı deneyimleri algılaması da kolaylaşmıştır. Bu anlamda Chihiro, daha önce de belirtildiği gibi, çeşitli fantastik canlılara yardım etmekte ve yol göstermektedir. Nitekim doğanın canlılarına yardım etmesi, Şinto inancı gereğince insanın doğaya ve fiziksel dünyaya olan saygısını göstermektedir. Bu doğrultuda Chihiro’nun davranışları, dinsel göstergeleri de içinde barındırmaktadır.

Chihiro’nun fiziksel görünümü; geniş alın ve yanaklar, küçük gözler ve siyah saçlar ile Doğu toplumundan bağımsız değildir. Benzer şekilde üzerindeki kıyafetler, Japonya’nın geleneksel kıyafetlerini andıran kültürel bir göstergedir. Bunun yanında Japon tarihinde sınıfsal ayrışma ve kıyafet düzenlemelerine gönderme barındırmaktadır. Nitekim Chihiro’nun hamamda çalışmaya başladıktan sonra bu kıyafeti giymesi, Japon çalışma hayatındaki aynı tip kıyafetleri giyen işçi sınıfını temsil etmesi ile tarihsel bir göstergedir.



### 5.3 Ruhların Kaçışı Filminde Birey-Toplum İlişkisi



Şekil 5.3: *Ruhların Kaçışı* filminde Chihiro'nun hamamda yerleri sildiği plan

Kaynak: <https://webteizle.vip/izle/altyazi/sen-to-chihiro-no-kamikakushi>

Şekil 5.3'ün düz anlamında Chihiro ve diğer işçi kadınlar, hamamın tabanını fırçalayıp temizlemektedir. Yan anlamda ise Doğu kültüründe bireyin, toplum için önem kazandığı birkaç düşünce yapısı gizlidir. Bu anlamda ilk olarak söylenmesi gereken; salt olarak Japon kültürünün, birey ve toplum ile ilgili yapısının kültürel, toplumsal, geleneksel birtakım sistemlerden bağımsız olmadığıdır. Zira daha önce de belirtildiği gibi, bireyin toplumla olan ilişkilerini düzenleyen 'İe' ve 'On' kavramları, çeşitli alanlarda var olabilmektedir.

Bu doğrultuda ilk başta 'İe' kavramı, kan bağına dayalı olmayan aile veya haneyi temsil eden düşünce yapısıyla, ailenin bireyden üstünlüğünü vurgularken, aynı zamanda toplumsal görev niteliğindeki birtakım borçları da gündeme getirmektedir. Bireyin çeşitli konularda pek çok görevi olmakla birlikte, Şekil 5.3'ün yan anlamı ile benzeşen durum ise, Chihiro'nun hamamda çalışabilmek adına, hamamın yöneticisi Yubaba ile yaptığı sözleşme gereği, artık bir borç niteliğindeki görev duygusu ile hareket etmesidir. Nitekim diğer kadın çalışanların hızına yetişemeyen Chihiro, borcunu ödeme duygusu ile, pes etmeden çalışmaya devam etmektedir ve içinde olduğu işçi sınıfı grubuna olan bağlılığını, sadakatini, isteğini pekiştiren bir imaj çizmektedir. Bu düşünce sistemi, Japon bireylerin karşılıklı güven ve dayanışma içinde olduğu, grup yaşamının böylelikle bireyin kendi yaşamından daha üstün olduğu, bağlamsallık kuramı ile de örtüşmektedir.

Öte yandan Chihiro'nun ismindeki birkaç harfin Yubaba tarafından alındığı sahne, aslında birey ve toplum ile ilgili bir başka göstergesi içinde bulundurmaktadır. Bu doğrultuda Yubaba, Chihiro'nun o ana kadar ait olduğu aileden, yani 'İe'den kopması ve kendi 'İe'sine katılabilmesi için kalan tek harfe göre, yeni bir isim vermiştir. Zira soyadın, addan önce yazıldığı Japon sisteminde, ailenin bireyden önce geldiği vurgusu pekiştirilmekte ve bu doğrultuda Chihiro'nun yeni bir 'İe'ye girmesi, önceki isminin değiştirilmesi ile sağlanmaktadır.

Şekil 5.3'ün bir başka yan anlamı, yine borç sisteminin öngördüğü topluca çalışma kavramının beraberinde getirdiği tarihsel göstergedir. Zira Japon tarihinde önemli olan çalışma hayatı, bireyin topluma olan borçlarını ödeyebilmesi ve ulusuna katkı sağlayabilmesi adına önemlidir (Benedict, 2011). Nitekim İkinci Dünya Savaşı sonrası, hızlı bir şekilde kalkınmaya çalışan Japon sanayi hareketleri dolayısıyla, kadınların da iş gücüne katkı sağlaması, Şekil 5.3'deki kadın işçilerin çalışma hayatı ile benzeşen tarihsel bir göstergedir. Bu anlamda Chihiro da, birey olarak topluca çalışmaya katılmış ve bu düşüncüyü desteklemiştir.

#### 5.4 Ruhların Kaçışı Filminde Tarihsel Yapı



Şekil5.4: *Ruhların Kaçışı* filminde hamamın görünümü

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/sen-to-chihiro-no-kamikakushi>

Şekil 5.4'ün düz anlamında, hamamdaki çeşitli fiziksel görünüşleri ile birbirinden farklılaşan müşteri veya işçiler bulunmaktadır. Yan anlamda ise hamam mekanı, sadece tarihsel değil, pek çok alanda göstergeler taşımaktadır. İlk olarak hamamın, Japon kültüründeki önemine değinmek yerinde olacaktır.

Bu doğrultuda tarihsel bir önemi olan hamamlara Japonca ‘sento’ denmektedir ve halk hamamı olarak tanımlanmaktadır. Japon halk hamamları, tarihsel olarak oldukça eski bir geçmişe sahip olmakla birlikte, günümüzde dahi –pek çok ülkede ortadan kalkmış olmasına rağmen- hala devam etmektedir (Cihan, 2006: 148). Zira bunun temelinde, salt bir hamam olarak algılanmayı; kültürel anlamda Japon insanının yaşayış biçimine etki eden anlamlara sahip olması bulunmaktadır.

Bu doğrultuda sento kurumları, Japonların toplumca yaptıkları pek çok aktiviteden birini oluşturmakta ve bireyi bu anlamda ‘İe’sine yaklaştırmaktadır. Öte yandan daha önce de bahsedilen temizlik mevzusunun, hem Şinto inancı gereği, hem de kültürel yaşayış olarak oturmuş bir bilinç olmasından dolayı, hamam mekanı ile özdeşleşen durumu, Japonlar için önemlidir. Dolayısıyla Şekil 5.4’ün yan anlamında hem kültürel, hem de tarihsel bir gösterge olarak sento kurumundan yararlanılmıştır.

Diğer taraftan Şekil 5.4’te görülen hamam işçilerin kıyafetleri, tarihsel bir göstergedir. Dikkatli incelenirse hamam çalışanlarının giysileri, rütbelerine göre farklılaşmaktadır. Aynı rütbe (veya seviye) olan çalışanlar, aynı tip kıyafet giymektedir. Bu anlamda çalışanların giydiği aynı tip kıyafetler, Japon tarihinin çeşitli dönemlerinde var olan, işçi sınıfını temsil etmektedir. Zira sert sınıfsal ayrımların yapıldığı Japon tarihsel dönemleri anımsanacak olursa, (İkinci Dünya Savaşı’na kadar) filmdeki hamamın yöneticisi olan Yubaba’nın, tüm çalışanlardan ayrı olarak –Victoria dönemi elbiselerini andıran- üst sınıfı temsil eden görünümü itibari ile çalışanlardan net bir şekilde ayrıştırılması, tarihsel bir göstergeyi oluşturduğu sonucuna varabilmek mümkündür (Nochimson, 2013: 231). Yine özelde kadın işçilerin aynı tip kıyafetler ile topluca hamamın tabanını temizledikleri sahne, özellikle savaş zamanlarında (Japonya için özelde İkinci Dünya Savaşı sonrası) erkeklerin cephede olmasından dolayı, endüstriyellemeye katkıda bulunabilmek için Japon kadınlarının topluca iş gücüne katıldıkları döneme dair, tarihsel bir göstergeyi barındırmaktadır.

Yine hamam çalışanlarının sürekli olarak müşteriler ile ilgilenmeleri ve çalışmaları, Japon tarihinde özellikle Meiji dönemi ve İkinci Dünya Savaşı sonrasındaki hızlı kalkınma çabalarını anımsatmaktadır. Zira bu dönemlerde Japon toplumu, ağır sanayi hamleleri ile endüstriyellemeye sürecine girmiş ve

bunun bir sonucu olarak doğayı hızla tahrip etmeye başlamıştır. Nitekim filmde bu endüstriyelleşme ve makineleşme, Kamaji karakterinin çalıştırdığı kazan dairesi ile gösterilmektedir. O döneme ait olabilecek eski tip, büyük, fazla teknolojik gözükmeyen makineler ve küçük is perilerinin işçi olarak sürekli çalışmaya mecbur bırakılması, Japon tarihinin sanayileşme süreçlerine dair tarihsel göstergelerdir. Zira Kamaji, is perileri işi bırakırlarsa, büyüünün bozulacağını söyleyerek bu anlatımı desteklemiştir.

Aynı zamanda doğanın da bu gelişmeler neticesinde tahribinin sonucunu, Haku ve hamamın müşterisi olarak gelen ırmak Tanrısı göstermektedir. Haku, nehir yatağının kurumması sonucu ismini, eski bedenini ve dolayısıyla ruhunu kaybetmek zorunda kalmıştır. Irmak Tanrısı ise, insanların nehirlere attığı çöpler sonucu kirlenmiş ve kötü koku Tanrısı olarak anılmaya başlamıştır. Nehir motifi, aynı zamanda Minamata olaylarına dair yapılan tarihsel bir göstergelyi içermektedir.

Öte yandan, hamama gelmeden önce Chihiro ve ailesinin ıssız kasabaya vardıkları sahne, yine bir başka tarihsel göstergelyi barındırmaktadır. Bu anlamda Japonya'nın özellikle Meiji dönemi içerisinde Batılılaşmayı örnek alan tavrı, kasabanın görünümündeki Disneyland motifleri ile gösterilmiştir. Sahte Batı'yı çağrıştıran bir görünüm ile yaratılan kasabanın yanında, araba nesnesi ve ailenin giyinişindeki modern görünümü, bu anlatımı desteklemektedir.

### 5.5 Ruhların Kaçışı Filminde Dini Ve Mitolojik Aktarımlar



**Şekil 5.5:** *Ruhların Kaçışı* filminde ormana giden yolun kenarında ağaca yaslanmış halde duran kirişin görünümü

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/sen-to-chihiro-no-kamikakushi>



**Şekil 5.6:** *Ruhların Kaçışı* filminde gemiye benzer bir aracın içinden çıkan saydam varlıkların ve Chihiro'nun görünümü

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/sen-to-chihiro-no-kamikakushi>



**Şekil 5.7:** *Ruhların Kaçışı* filminde Yubaba'nın görünümü

**Kaynak:** <https://webteizle.vip/izle/altyazi/sen-to-chihiro-no-kamikakushi>

Filmde dini veya mitolojik pek çok unsur bulunmaktadır. Bunlardan ilki, fantastik evrene girmeden önce Chihiro ve ailesinin orman yolunda gördükleri birtakım motiflerin yan anlamlarında gizlenmiştir. Bu doğrultuda Şekil 5.5'in düz anlamında, tahtadan kirişi andıran ve ağaca yaslanmış halde duran yapı görülmektedir. Yan anlamda ise Şinto dini gereğince, bulunduğu yerin kutsallığını simgeleyen Torii'yi oluşturmaktadır. Bu doğrultuda Şekil 5.5'in göstergebilimsel anlamı; daha önce de bahsedilen, Japon tarihinin yaratılış destanları olan ve mitolojik öyküleri içinde barındıran *Kojiki* ve *Nihonji*'ye kadar uzanmaktadır. Zira Japonya'nın irili ufaklı adacıklarının birbirine bağlanabilmesi ve su üzerinde yükselmesi dolayısıyla, Torii'ye yüklenen anlam ile kutsal birlik simgelenmektedir. Şekil 5.5'te Torii'nin hemen dibindeki küçük evlere benzeyen yapılar ise, Chihiro'nun annesinin söylediği üzere tapınaklar, yani cincalardır. (Naumann, 2005: 23-28). Cincalarda birtakım Yokai'lerin küçük heykelciklerinin de bulunabilmesi, bu sahnenin devamında birkaç defa

görülen ve gülen surata benzeyen heykel ile örtüşen bir anlatıma sahiptir. Zira filmi izleyen her Japon için bu heykel, yol gösterici ve iyi niyetli herhangi bir Kami'yi çağrıştırmaktadır. Aynı zamanda filmdeki Yüzsüz karakterine de benzeyen yüz hatları, Japon kültüründe önemli bir konumda olan maske olgusuna dair mitsel bir göstergeyi barındırmaktadır. Nitekim maskeler, Kami'lere olan saygı ve sevgiyi gösterebilmenin sanatsal bir faaliyeti olarak Japon tiyatrolarında kullanılan, aynı zamanda dinsel bir etkinliktir. Heykelin yüz hatlarındaki maske çizgilerine benzer görünümü, ilerleyen sahnelerde görülecek olan Yüzsüz karakterine seyirciyi hazırlarken, Torii'nin kutsallık anlatımının devamını sağlayarak dinsel göstergeyi pekiştirmiştir.

Fantastik evrene girdikten sonra ise, ilk başta mesajı verilen maske ve Kami anlatıları, Şekil 5.6'da devam etmektedir. Düz anlam olarak Şekil 5.6'da Chihiro, ailesinin domuza dönüşmesinin ardından, ıssız kasabada bir anda ortaya çıkan saydam gölgeleri görüp telaşla koşuşturmaya başlamış ve gemiye benzer bir taşıtın karaya yanaşması ile, birtakım varlıkların karaya çıktığını görmüştür. Yan anlam olarak ilk başta bu sahnede çalan müzik eşliğinde gemiden inen ve saydamlaşabilen maskeli varlıklar, Noh tiyatrosunu akla getirmektedir. Dini gösterge ise Noh tiyatrosunun birtakım dini öğretileri taşınması ile ilişkilendirilmiştir. Budizm'de Budist azizeler maskeler ile simgelenirken; Buda'nın doğum günü kutlaması da maskeli törenler eşliğinde gerçekleştirilmektedir (<https://mahamevnawabm.org/the-correct-way-to-celebrate-vesak/>, 18.09.2019). Bunun yanında Şinto dini gereğince Japonya'da önceleri yapılan her Noh oyunu, Kami'lere sunulmaktadır. Ağır hareketler eşliğinde gerçekleştirilen bu ritüeller, dini törenleri anımsatmaktadır ve her biri Şinto ve Budist tapınaklarda yapılmaktadır.

Film içerisinde maske olgusu, pek çok karakter ile simgelenmiştir. Bunlardan en sık kullanılanı Yüzsüz, yani Japonca ismi ile 'Kaonashi' isimli saydamlaşabilen karakterdir. Yüzsüz, ilk başta Chihiro hamama girerken kırmızı köprü üzerinde görülmüştür. Chihiro'nun zorlu görevlerinden birini temsil etmektedir ve film içerisinde fiziksel olarak değişime uğrayarak büyümüş ve tekrar eski haline dönmüştür. Dinsel göstergede Yüzsüz, daha önce de belirtilen Şinto dini kapsamında, Kami'lerin biri yumuşak ve biri sert olan iki yüzünü temsil etmektedir. Diğer tarafta kokuşmuş ruh olarak nitelendirilen fakat sonradan

ırmak Tanrısı olduğu anlaşılan karakter ise, yine bir Kami'dir ve yaşlı erkek maskesi olan 'Kagekiyo' ile gösterilmiştir. Bu maskede derin kırışıklıklar, kapalı gözler, büyük ve açık bir ağız ile yaşlı ve kör rahibin yüzü betimlenmiştir. Irmak Tanrısı form olarak hem sudan oluşmakta, hem de uçabilmektedir. Bu anlamda mitsel gösterge olarak, *Nihonji* destanında anlatılan 'Kura-okami' isimli bir Kami olan yağmur ejderhasını anımsatmaktadır. Bu ejderhanın yağmuru veya karı kontrol edebilen ve aynı zamanda yılan benzeyen kıvrımları ile uçabilen yaratık olduğu betimlenmektedir. Japonya'da tüm Şinto tapınaklarına sahip olduğu da belirtilmiştir.

Haku ise, nehir yatağını koruyan bir Kami olarak dini göstereyi pekiştirmektedir. Filmde isminin 'Nigihayami Kohaku Nushi' olduğunu Chihiro tarafından öğrenince, bir nehir ruhu olduğunu da anımsamıştır. Haku'nun ilk görüldüğü sahnelerde çiçekleri üfleyerek büyü yapması ve yine fiziksel olarak değişerek büründüğü ejderha formu, mitsel bazı göstergeleri barındırmaktadır. Kojiki destanında geçen mite göre Izanagi ve Izanami, Japonya'nın sekiz büyük adasını yarattıktan sonra, aralarında 'kutsal-üfleyen erkek' Tanrısı da bulunan Kami'leri yaratmaya devam etmişlerdir. Haku'nun ejderha formu ise *Nihonji* destanında çokça belirtilen deniz Tanrı'larının (Kami'lerinin), yılan ya da ejderha olarak betimlenmesini desteklemektedir (Mackenzie, 1996).

Şekil 5.6'nın son olarak dini göstergesinden biri de, 'obon' töreninin devamı niteliğinde olmasıdır. Zira bu sahneye gelmeden önce Chihiro, tıpkı obon ritüelinin öngördüğü gibi, ruhlar dünyasında kaybolmuştur ve yolunu bulamamaktadır. Fakat Şekil 5.6'nın törensel anlatısından bir süre sonra Haku karakteri belirerek, ona yardım etmiştir. Bu anlatımı destekleyen sinematografik gösterge, saydamlaşan görünüm ile verilmiştir. Nitekim saydamlık, ruh formunu anlatabilmek için etkili bir yoldur ve film boyunca pek çok yerde kullanılmıştır. Yüzsüz karakterinin istediği zaman saydamlaşabilmesi, trendeki yolcuların saydam görünümleri, Chihiro'nun Şekil 5.6'da saydamlaştığını farketmesi, Japon Budizm inancına dair göstergeleri oluşturmaktadır.

Şekil 5.7'de görülen Yubaba karakteri, düz anlamda hamamın yönetici konumu ile huysuz, aksi tavırlarıyla Chihiro'yu karşılamaktadır. Yubaba, ilk olarak şekil değiştirdiği kuş formunda görülmektedir. Chihiro'nun hamamda işe başlaması için onun isminin birkaç harfini alarak, yeni bir isim vermiştir. Chihiro ile

sözleşme yaparak hamamda çalışmaya başlamasını sağlamıştır. Hamamın yöneticisi konumunda görülmektedir ve Chihiro'ya zorlu görevler vermektedir. En sonunda Chihiro'nun iş sözleşmesini yakarak, gerçek dünyaya geri dönmesini sağlamıştır.

Yan anlamda ise Yubaba, mitolojik göstergeye dayanan bir anlatıma sahiptir. Bu doğrultuda, Japon mitolojisinde yer alan Yokai'lerden biri olan 'Yama-uba'yı betimlemektedir. Mite göre; Yama-uba bir zamanlar Japonya'da yaşayan normal bir kadındır. Fakat kıtlık dönemleri geldiğinde aile üyeleri hayatta kalabilmek için, içlerinden en genci (genellikle yeni doğmuş) veya en yaşlıyı evden atmak durumunda kalmaktadırlar. Genellikle yaşlı kadınları da, ormanın derinliklerine götürüp ölüme terk ettikleri aktarılmaktadır. Böylece yaşlı kadınlar da, öfke ve çaresizlik içinde, insanlarla beslenen ve büyü kullanabilen varlıklara dönüşmüşlerdir. Görünümleri sıradan bir yaşlı kadını andırırsa da, doğaüstü güç kullanabilmektedirler. Yine Japon mitolojisine göre, yaşlı kadınlar yalnız yaşadıkları kulübelerde, yol üzerinden geçen gezginciler için barınak ve yemek imkanı sunmaktadırlar. Fakat gece olunca, şekil değiştirerek şeytani bir cadı kılığına girip büyü kullanarak, uyuyan misafirleri yakalayıp yemeye çalışmaktadırlar (<http://yokai.com/yamauba/>, 18.10.2019). Yine belirtilene göre bu formlarında ağızları, yüzlerinin büyük bir bölümünü kapsayacak şekilde açıktır. Saçları ise yaşlı bir kadının saçlarını andıran beyazlıklarla birlikte, bazı tutamları yüzüne düşmekteyken resmedilmişlerdir. Yubaba bu anlatıma benzer olarak büyü kullanabilmekte ve şekil değiştirebilmektedir. Görünüm itibari ile de yaşlı bir kadın olarak beyaz saçlarının yüzüne düşmesi ve ağzının yüzünden oldukça büyük olması bakımından Yokai anlatısını desteklemektedir.

Japon mitolojisinde yer alan Yokai Yama-uba, Batılı açısından Slav kültürüne dayanan ve Rus masallarında sıkça görülen Baba Yaga (Rusça ismiyle: Баба Яга) isimli doğaüstü varlığı çağrıştırmaktadır. Daha önce de bahsedildiği gibi Rus masallarında Baba Yaga; ormanın derinliklerinde iskeletlerle dolu bir evde yabani bir hayat yaşayan, yaşlı bir kadın görünümlü bir cadıdır. Yubaba'ya benzer olarak iyi ve kötü olabilen belirsiz bir karaktere sahiptir. Bunun yanında Baba Yaga'nın insan yiyebilmesi de, Yubaba'nın Chihiro'nun annesi ve babası için yemek planları yapmasına benzemektedir.



Bu hikaye ile benzeşen ve Grimm Kardeşler tarafından uyarlanan *Hansel ve Gretel* masalı da, Batı açısından tanındıktır. Zira sadece Yubaba için değil, Chihiro'nun ailesinin ıssız kasabaya geldiği zaman yiyecekleri büyük bir iştah ile yemek istemeleri ve sonrasında şişman birer domuza dönüşmeleri, Batı seyircisi için *Hansel ve Gretel* masalını akla getirmektedir. Bu masalda da, aç kalmaktan korkan aile, çocuklarını ormanın derinliklerine götürürler. Kayboldukları ormanda yaşlı bir kadının şekerden yapılmış kulübesine rastlayan çocuklar ise, evi yemeye başlar. Cadı olduğu anlaşılan yaşlı kadının amacı ise, çocukları şişmanlatıp yemektir (<http://myths.e2bn.org/mythsandlegends/userstory17797-hansel-and-gretel.html>, 18.09.2019). Bunun yanında Batı açısından domuz motifi, Yunan mitolojisi Tanrıçası Kirke'nin efsanesini çağrıştırmaktadır. Efsanenin devamında yer alan ölümler diyarı ve sihirli ada motifleri de, *Ruhların Kaçışı*'na benzer temaları barındırmaktadır.

Benzer anlatı, Doğu'da Yokai anlatısı ile kendine yer bulurken, Japon şair ve çocuk edebiyatı yazarı Miyazawa Kenji'nin, *The Restaurant of Many Orders* (Bol Siparişli Restaurant) masalında da benzer bir anlatı bulunmaktadır. Bu masalda, ormanda köpekleri ile avda olan iki asker, köpeklerin bir anda yere düşüp bayılması ile onları terk eder ve acıktıkları için restaurant bulmaya giderler. Girdikleri restaurantta, pek çok kuralın asıldığı tabelalar bulunmaktadır ve avcılar da bu talimatlara uyararak ilerlemektedir. Üstlerine krema sürmek, tuz dökmek, metal eşyaları çıkartmak gibi tuhaf maddelerin olduğu restaurantta avcılar en son odaya geldiklerinde, yüzü görülmeyen ve kapının arkasından bakan iki çift mavi gözün, onları yemeye çalıştıklarını anlarlar. Avcıların masalın başında ter ettikleri köpeklerin odaya gelerek havlamaları sonucunda, kapının arkasındaki canlılar korkarak uzaklaşırlar (<http://www.kenji-world.net/english/works/texts/restaura.html>, 18.10.2019).

Tüm bu edebiyat eserlerinin animasyon alanında etkili olması, aslında kültürel birer mit taşımalarından kaynaklıdır. Özellikle çocukları hedef alan ve çocuk edebiyatı alanında yer alan bu eserler, daha önce de bahsedilen Victoria dönemi kontrolcü uygulamaları ile benzeşmektedir. Bu eserler çocukları; özellikle dini öğreti ve inançların öngördüğü günahlardan uzak durmaları açısından kontrol altına almayı amaçlarken; yetişkinlerin de nasıl çocuk yetiştireceklerine dair

düşüncelerini yönlendirmektedir. Batı'nın *Hansel ve Gretel* masalında, Hristiyanlık inancının günah saydığı oburluk teması; Japonya'nın da dini öğretilerinde öngörülen minimal yaşam ile örtüşen günahlar, ya da uygunsuz davranışlardır. Bu bakımdan her iki kültür açısından da geçmişten beri süregelen yaşam öğretileri, masalların sağladığı kötü karakterler üzerinden insanlığın bilincine işlemektedir. Dolayısıyla çocuklar, kendilerine anlatılan masallardaki kültürel mitlerinden korkmakta, yetişkinler de bunlardan ders alarak, çocuklarını kültür bilinci ile yetiştirmektedir. Böylelikle dini öğreti ve inançların, toplumsal olarak insanlığa etki etmesi, edebiyat metinlerinin insanlar üzerinde yarattığı etkiler ile temellendirilmektedir.

Aynı zamanda filmdeki tüm karakterlerin salt iyi veya kötü olmaması, Taoizm dini öğretisi kapsamında Yin-Yang dini göstergesini taşımaktadır. Bu anlamda özellikle Yubaba ve kardeşi Zeniba, birbirleri ile tıpatıp aynı olmalarının yanında; keskin olmasa bile, iyi veya kötücül motifleri, zıt kutupların etkileşimi ile aktarmaktadır. Zira Zeniba, Yubaba'nın huysuz ve aksi tavırlarının tersine daha cana yakın ve samimi olarak karşımıza çıkmıştır. Öte yandan her ikisinin de fiziksel olarak aynı görünüme sahip olmaları, söz konusu öğreti gereğince kutupların birbirleri içerisindeki parçalarını temsil etmektedir.

Yubaba'nın diğer bir dinsel göstergesi de, film boyunca birkaç defa belirttiği sekiz milyon ruh ile ilgilidir. Zira daha önce de bahsedilen sekiz milyon ruh, Şinto dini ile ilişkilidir ve yine mitsel öykülere gönderme yapmaktadır. Hamamda çeşitli Tanrı'lara hizmet verdiğini söyleyen Yubaba, bu varlıkların birer Kami olmasından dolayı, çalışanların onları büyük bir saygı ile karşılaması için, özel olarak takip etmektedir. Nitekim davranışlarından da anlaşıldığı üzere çok fazla hoşlanmadığı Chihiro'nun, ırmak Tanrısını temizleyerek memnun ettiği sahnedan sonra, ona sarılmış ve diğer çalışanlara onu örnek almaları gerektiğini söylemiştir.

## 6. SONUÇ VE TARTIŞMA

İçinde yaşanan dünyayı ve çevreyi anlamlandırma fikri, yaşamını avla sağlayan ilkel insandan günümüze değin, önemli bir yer kaplamaktadır. Bu anlamda mağaralarda yaşayan insanların taklit yoluyla anlattıkları av törenleri, doğa güçlerine olan saygıya karışık korku ile gelişerek ortaya çıkmıştır. Zira doğa güçleri karşısında çaresiz olan ilkel insan bu güçlerden korkmuş, veya törenler yoluyla tapınarak saygı göstermiştir. Doğa güçlerine karşı ilkel insanı koruyan mağaralar kutsal sayılmış, canlandırmanın etkisi ise hikaye anlatma geleneğinin ve taklitlerin ardından, kutsal alanlara yapılan resimler yoluyla devam etmiştir. Çizilen resimler, hayvanların avlanmasına yardım eden büyülü bir tılsım olarak düşünülmüş ve kutsal sayılmıştır. Tarihin ilk çağlarından beri insan yaşamında yer alan tasvir, doğada görülen gerçek-doğal biçimlerin yanı sıra; bir kısmı insan, bir kısmı hayvan şeklinde resmedilen gerçek dışı figürleri de içermiştir. Ayinin bir parçası olarak; bolluk, bereket gibi anlamlarla ilişkilendirilen bu çizimler, insanoğlunun günlük deneyimlerinin dışında, hayalinde canlandığı tanrı arayışı kapsamında biçimlendirdiği tasvirlerdir. Tüm bunlar aslında yaşamı anlamlandırmak adına, ilkel insanın doğada gördüklerini veya hayal ettiklerini canlandırmak istemesi ile ilişkilidir.

Düşlerin görselleştirilmesi, mağara duvarlarına çizilen resimlerden beri insanoğlu tarafından kullanılmıştır. Gelişen yaşam koşullarının beraberinde getirdiği çeşitli sanat dallarının arasında sinema ise, görüntülere hareket kazandıran yapısı ile, düşleri gerçekmiş gibi gösterebilen illüzyonu sağlamıştır. Sinematografinin mucidi Lumiere Kardeşler, 1895 yılında Paris'teki Grand Cafe'de ilk gösterimlerini gerçekleştirmiş ve kısa bir süre sonra pek çok tür, bu alan içine yerleşmiştir. Cansız nesnelere canlıymış gibi gösterilmesi prensibine dayanan animasyon türü ise, fantastik hikayeleri sunmaya oldukça elverişli bir ortam sağlamıştır. Zira hayal dünyasında canlandırılan düşsel imgeleri görselleştirebilecek gerekli tekniklere herhangi bir sınırlandırma getirmeyen animasyon, bu yönüyle insanlar için cazibe unsuru olmuştur.

Sinemanın kullandığı fantastik motifler, zamanla teknolojinin de elverdiği ölçüde tümüyle fantastik bir evren yaratımına evrilmiştir. Animasyon sinemasının başlangıcında fantastik bir evrene dair ilk adımlar atılsa bile, birtakım teknik olanaksızlıklar nedeniyle tam anlamıyla başarı yakalanamamıştır. Zira gerçek dünyadan çok daha farklı, tümüyle hayal ürünü mekanlar ve karakterleri gerçekmiş gibi yaratabilmek, ancak birtakım teknolojik olanaklarla mümkün olmuştur. Bu doğrultuda sinema sanatının gelişimi ile birlikte, animasyonun da fayda sağladığı bir ortam doğmuş ve fantastiğin yükselişi başlamıştır. Fantastik evren teması, gerçek dünyaya fantastik unsurları katan filmlerden farklı bir yapıya sahiptir. Bu doğrultuda fantastik dünyalar, özellikle gerçek dünyaya geri döndüren anlatısı ile farklılaşmaktadır. Buradaki nihai ayırım, gözlerimizin önünde duran gerçeklik ile görülmeyen düşselliği, birbirinden ayırmanın basitliği dolayısıyla iki dünyayı da net olarak görebilmemizle ilişkilidir. Aynı zamanda tarihiyle, mitolojisiyle, coğrafyasıyla, içinde yaşayan canlılarıyla, tümüyle farklı ve hayal ürünü bir dünya yaratılmaktadır. Zira sinemadaki fantastik evrenlerin görünümünde, bu durumun teknik olarak nasıl gerçekleştiğinin bir önemi bulunmamaktadır. Bu anlamda fantastiğin; dehşet verici görüntüleri tekinsiz imge ile birlikte kullanan korku türünden ve yaratılan teknolojik ve bilimsel çağın kurallarına uygun davranan bilim kurgudan sıyrıldığı söylenebilmektedir.

Tümüyle baştan yaratılan evrenlerin bu noktasında, fantazyanın çekiciliği başlamaktadır. Nitekim o zamana kadar bilinmeyen, gidilmeyen, görülmeyen hayali evrenler, tıpkı gerçek dünyada, kıtaların yeni keşfedildiği zamanlardakine benzer olarak, merak duygusu yaratmaktadır. İlk defa karşılaşılan fantastik evrenler, insanoğlunun mağaralarda yaşadığı zamanlardan beri düşlediği ve tasvir ettiği motifleri barındırması bakımından da cezbedici olmaktadır. Bu anlamda sinemanın görüntülere hareket kazandıran yapısı, animasyonun düşleri gerçekleştiren fantastik evrenleri ile birleştiğinde, izleyicinin filmdeki kahraman ile kendini özdeşleştirebileceği bir ortamı gündeme getirmektedir.

Düşlenen evrenler, gerçek dünyadan farklı kurallara ve varlıklar alanına sahip olsa bile, ortaya çıktığı kültüre ait anlatı yapıları etrafında şekillenerek oluşmaktadır. Bu doğrultuda fantastik yolculuğa çıkan kahraman, hem gerçek dünyanın sistematikliği ile açıklanamayan gerçek dışı motiflerle bezeli düşsel

evrenin içine karışmakta; hem de içinde yaşadığı kültürün toplumsal belleğinde yer alan birtakım izlerle karşılaşarak, bilişsel ve fantastik bir düzlemde ilerlemektedir.

İlkel insandan günümüze, uygarlıkların gelişiminde ortak veya benzer kültürlerle yoğrulmuş dini veya coğrafi temelli medeniyetler, Batı ve Doğu ayrışmasını gündeme getirmiştir. Batı ve Doğu medeniyetleri, tarihsel süreç içinde yer yön olgusundan ziyade, daha çok ideolojik temellendirmeler ile ayrıştırılmıştır. Bu anlamda Avrupa, Amerika ve Kuzey Atlanta için Batı medeniyetleri; Uzak Doğu, Orta Doğu, Orta Asya, Yakın Doğu gibi Asya kıtası bölgelerine ise Doğu medeniyetleri tanımlaması yapılmıştır. Batı ve Doğu medeniyetleri, ortak bir tarihsel geçmişe sahip olmaları bakımından bazı noktalarda benzer söylenceler geliştirseler de, toplumların yapısı belirginleştikçe, bu anlatıları farklı inanışlarla temellendirmişlerdir. Bu doğrultuda sinema da, bahsedilen kültürel farklılaşmayı taşıyan bir sanat dalı olarak tarihsel süreçte, Batı ve Doğu toplumlarının anlatılarında kendine yer bulmuştur.

Çalışmada fantastik evrenlerin, içinde doğduğu kültürden bağımsız olarak şekillenmediği savından hareketle, Doğu ve Batı medeniyetlerini bu alanda temsil eden iki film seçilerek, bahsedilen kültürel farklılığın düşsel dünyaya olan etkisinin ne olduğu cevaplanmaya çalışılmıştır. Bu anlamda Batı medeniyetini temsilen; Clyde Geronimi, Hamilton Luske ve Wilfred Jackson yönetimindeki Walt Disney yapımı, *Alice in Wonderland* (Alice Harikalar Diyarında, 1951) filmi, Doğu medeniyetini temsilen ise Miyazaki Hayao yönetimindeki Stüdyo Ghibli yapımı *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (Ruhların Kaçışı, 2001) filmi seçilmiştir. Her iki film de, tümüyle fantastik evren anlatımına yer vermeleri ve medeniyetler arası başarı sağlamış yapımlar olmalarından dolayı seçilmiştir.

İnceleme sonunda seçilen temsillerin, hem birbirinden oldukça farklı kültürel, mitolojik, dini, tarihsel veya geleneksel anlatılarla fantastik evreni şekillendirdikleri, hem de Batı ve Doğu kültürlerinin geçmişinde yer alan ortak anlatı yapılarının, farklı inanışlarla temellendirildiği üzeri örtük anlatılara sahip oldukları görülmüştür. Bu anlamda sinemanın, dolayısıyla fantastik evrenlerin kültür ile bağlantılı olduğu varsayımı doğrulanmıştır. Bunun yanında her iki

örneklerin ana kahramanları, içinde doğduğu kültüre ait davranışsal veya fiziksel özellikler göstererek, bu fikri desteklemiştir. Aynı zamanda Batı ve Doğu medeniyetlerine dair bahsedilen kültürel, mitolojik, dini, tarihsel veya geleneksel anlatı farklılıklarının, animasyon alanında yaratılan fantastik evrenlerde belirgin rol oynadıkları tespit edilmiştir. Öte yandan Kraliçe Victoria döneminde yazılan bir masala dayanan Batı örneği *Alice Harikalar Diyarında* filminin yazıldığı tarihsel dönem incelendiğinde, mevcut dönemin birtakım kültürel veya sosyal şartlarından bağımsız olmadığı görülmüştür. Dolayısıyla eserin yazıldığı dönemin, içeriğini de etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Sonuç olarak sırlarla dolu varlıklar alanı, insanın mağaralarda yaşadığı zamanlardan beri merak duygusunu harekete geçiren ve onu gerçek olanın ötesine geçirebilen bir cazibe unsuru olarak araştırmaya ve incelemeye değerdir. Aynı zamanda bu fantastik yolculuk, içinden çıktığı kültürün tarihiyle, coğrafyasıyla, mitolojisiyle ya da inanışları ile harmanlanan tanıdık bir evrendir. Nitekim toplumların ortaya çıktığı zamanlardan beri oluşturduğu birtakım ortak motifler, fantastiğin kök hikayelerinin temelini oluşturmuş, fakat kültürlerin zamanla birbirinden ayrışan inanışları, bu hikayeleri de etkilemiştir. Dolayısıyla Batı ve Doğu medeniyetlerinin yarattıkları hayali dünyalar, ortak bir evren temasından çıkarak, kültüre ait unsurlar etrafında şekillenerek farklılaşmıştır.

## KAYNAKLAR

- ADİTİ Patra, “Dharma Philosophy in the Epic Period-with Special Reference to Mahabharata” Second Online Session of Society of Positive Philosophy and Interdisciplinary Studies (SPPIS), sempozyum, Haziran 2014.
- AKAY İhsan, “Batı’ya Doğru”, **Batılılaşma veya Çağdaşlaşma Nedir Ne Değildir?**, 1. Baskı, Derleyen Ahmet Köklügiller, İstanbul, IQ kültür sanat yayıncılık, 2009.
- AKHAVAN Omid, “Samsara, Karma, and Self-Enlightenment: A Buddhist Perspective on Mo Yan’s Life and Death Are Wearing Me Out”, **Studies in Literature and Language**, cilt 10, sayı 2, Kasım, 2015, s. 11-18.
- AKİMOTO Daisuke, “ Film Review: Learning peace and coexistence with nature through animation : Nausicaä of the Valley of the Wind”, **Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies**, sayı 33, 2014, s. 54-63.
- ATEŞ Davut, “Industrial Revolution: Impetus Behind the Globalization Process”, **Yönetim ve Ekonomi**, cilt 15, sayı 2, 2008, s.31-48.
- AZİZ Aysel, **Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri**, Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık, 11. Baskı, 2017.
- BANERJEE Madhubanti, “Rakshasas and Asuras in Hindu Epic Tales”, **International E-Journal of Advances in Social Sciences**, cilt 1, sayı 2, Ağustos, 2015, s.147-152.
- BANKS Cayci ve RAMEY D. Craig, “It’s a Big World After All: A Global Look at The Walt Disney Company’s Organizational Culture”, adlı çalışma, Queens University of Charlotte, 2015.
- BARRIER Michael, **The Animated Man A Life of Walt Disney**, London, University of California Press, 2007.
- BENEDİCT Ruth, **Krizantem ve Kılıç Japon Kültürü Üzerine Bir İnceleme**, Çev. Türkan Turgut, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 4. Baskı, 2011.
- BOSTAN Ayşe Dilara, “Disney Animasyonlarında Toplumsal Cinsiyet: Prenseslik Anlatılarının Göstergebilimsel Çözümlemesi”, (Doktora Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Marmara Üniversitesi, 2018.
- CANTEK Levent,Ceran Kosta vd.,**Çizgili Hayat Kılavuzu Kahramanlar, Dergiler ve Türler**, Derleyen: Levent Cantek, İstanbul, İletişim Yayınları, 1. Baskı, 2002.
- CARDOLLO Bert, “Art-House Cinema, Avant-Garde Film, and Dramatic Modernism”, **University of Illinois Press**, cilt 2, sayı 45, 2011, s.1-16.
- CARİLLO Carlos, Jeremy Crumley, Kendree Thieringer, Jeffrey S. Harrison, “TheWaltDisneyCompany: ACorporateStrategy Analysis” adlı

- çalışma, Robins School of Business, University of Richmond, 2012, s.1-29.
- CILIZ Feyruze, “Arnold Toynbee’nin Batı Uygarlığı Tahlili”, **Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, sayı 16, Ekim, 2018, s.01-14.
- CİHAN Ahmet, **Japonya’da Eğitim Kültür ve Modernleşme**, İstanbul, Ark Kitapları, 2006.
- COOMBES Kimberlee, “Consuming Hello Kitty: Saccharide Cuteness in Japanese Society”, Onur tezi, East Asian Languages and Literatures, Wellesley College, 2016.
- ÇOKER N. Berk, **Bilim Kurgu Sineması 1900-1970**, İstanbul, Seyyah Kitap Yayınevi, 1. Baskı, 2016.
- ÇOKER N. Berk, **Bilim Kurgu Sineması 1900-1970**, İstanbul, Seyyah Kitap Yayınevi, 1. Baskı, 2016.
- DEMİRCİ Kürşad, “**Bir Din Olarak Şintoizm’in Gelişim Süreci**”, Senpozyum, Ankara, 2000.
- DÖNMEZ İrmak Nazlı, “Freud’un Düş Kuramları ve Sürrealistler”, (Yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Işık Üniversitesi, 2014.
- ECO Umberto, **Çirkinliğin Tarihi**, Çev. Anaca Uysal Ergün, Özgü Çelik vd., İstanbul, Doğan Egmont Yayıncılık, 4. Baskı, 2015.
- ER Koray Server, **Kayıp İsa**, İstanbul, Etkileşim Yayınları, 2013.
- ERTEKİN Aydın, “Fantastik Yazın Nedir”, **Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, cilt 9, sayı 1, Şubat, 2007, s.35.
- FAHMİ Eldin Essam Marwa, “Fantasy Chronotope in Two Animated Children’s Films: Walt Disney’s Alice in Wonderland (1951) and Hayao Miyazaki’s Spirited Away (2001)”, **Studies in Literature and Language**, cilt 14, sayı 1, Ocak, 2017, s.28-38.
- FANG Tony, “Yin Yang: A New Perspective on Culture”, *Management and Organization Review*, cilt 1, sayı 8, Mart, 2012, s. 25-50.
- FİSKE John, **İletişim Çalışmalarına Giriş**, Ankara, Pharmakon Yayınevi, 5. Baskı, 2017.
- FRIEDMAN Hershey, “Job: Lessons in Leadership from One of the Bible’s Most Tragic Figures”, **Journal of Leadership, Accountability and Ethics**, cilt 11, sayı 2, s.128-133.
- FURBY Jacqueline ve HİNES Claire, **Fantastik**, Çev. Sena Yavuz, İstanbul, Kolektif Kitap, 1. Baskı, 2014.
- FURNİSS Maureen, **Animasyon’un Kutsal Kitabı**, Çev. Semih Çelenk, Nurdan Cihanşümül Maral, İzmir, Karakalem Kitabevi Yayınları, 1. Baskı, 2013.
- GERONİMİ Clyde, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, “Alice in Wonderland”, Sinema Filmi, Amerika Birleşik Devletleri, 1951.
- GÖKER Göksel, “Düşsel Bir Eşikten Gececeksin: “A Magical Holiday” Reklam Filminde Fantazya”, **Erciyes İletişim Dergisi**, cilt 5, sayı 4, Temmuz, 2018, s.123-142.
- GUERBER Adeline Helene, **Destanlar Kitabı**, İzmir, İlya İzmir Yayınevi, 16. Baskı, 2018.
- GÜRBÜZ Ahmet, “İdeoloji / İdeolojik Kişilik Olgusunun Olumsuzluğu Üzerine”, **HFSA - Hukuk Felsefesi ve Sosyolojisi Arkivi**, Hazırlayanlar Hayrettin Ökçesiz, Gülriz Uygur vd., İstanbul, İstanbul Barosu Yayınları, 2016, s.98-140.
- GÜVENÇ Bozkurt, **Japon Kültürü**, İstanbul, Boyut Yayıncılık, 2010.



- HOLMES Yoshihiko, “Chronological Evolution of the Urashima Taro Story and its Interpretation”, (Yüksek Lisans tezi), Victoria University of Wellington, 2014.
- İPŞİROĞLU Nazan ve İPŞİROĞLU Mazhar, **Oluşum Süreci İçinde Sanatın Tarihi**, İstanbul, Hayalbaz Kitap, 3. Baskı, 2009.
- JAMES David, **The Most Typical Avant-Garde: History and Geography of Minor Cinemas in Los Angeles**, Los Angeles, University of California Press, 2005.
- KAPLAN Neşe, ÜNAL T. Gülin, **Bilim Kurgu Sinemasını Okumak “Göstergebilimsel Yaklaşım”**, İstanbul, Derin Yayınları, 1. Baskı, 2011.
- KEMP Philip, **Sinemannın Tüm Öyküsü**, Çev. Ertan Yılmaz, Nuray Ayhan Yılmaz, İstanbul, Hayalperest Yayınevi, 2014.
- KOÇ Merve Elif, “Huntington’dan Fukuyama’ya: Medeniyetler Arası Tahammülsüzlük ve Doğu- Batı Çatışması”, **Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi**, cilt 6, sayı 1, Kasım, 2019, s. 200-207.
- KRYS Svitlana, “Folklorism in Ukrainian Gotho-Romantic Prose: Oleksa Storozhenko’s Tale about The Devil in Love (1861)”, **Folklorica**, sayı 16, 2011, s.117-138.
- KUDRET Cevdet, **Batı Edebiyatından Seçme Parçalar**, İstanbul, İnkılap ve Aka Basımevi, 1972.
- KUMRU Coşkun, “Huntington’ın ‘Medeniyetler Çatışması’ Üzerine Değerlendirmeler”, **Ulakbilge Dergisi**, cilt 6, sayı 24, Mayıs, 2018, s.603-6014.
- LEHTONEN Sanna, “Brian Attebery-Stories About Stories: Fantasy and the Remaking of Myth (Book Review)”, **Fafnir -Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research**, cilt 1, sayı 3, 2014, s. 38-41.
- MACKENZIE Donald A., **Çin ve Japon Mitolojisi**, Çev. Koray Akten, Ankara, İmge Kitabevi, 1. Baskı, 1996.
- MİYAZAKİ Hayao, “Sen to Chihiro no Kamikakushi”, Sinema Filmi, Japonya, 2001.
- MONACO James, **Bir Film Nasıl Okunur?**, Çev. Ertan Yılmaz, İstanbul, Oğlak Yayıncılık, 14. Baskı, 2013.
- NAPIER Susan J., **anime Akira’dan Howl’ın Hareketli Şatosuna**, Çev. M. Murat Başekim, İstanbul, Es Yayınları, 2008.
- NAUMANN Nelly, **Japon Mitolojisi**, Çev. Akın Kanat, İzmir, İlya İzmir Kitabevi, 1. Baskı, 2005.
- NICOLAE Raluca, “Shaping Darkness in Hyakki Yagyō Emaki”, **Asian Studies**, cilt 3, sayı 1, Haziran, 2015, s. 9-27.
- NOCHİMSON Martha P., **Bir Dünya Sinema**, Çev. Özgür Yaren, Ankara, De Ki Basım Yayın, 1. Basım, 2013.
- NORTH Dan, “Magic and illusion in early cinema”, **Studies in French Cinema**, cilt 2, sayı 1, Temmuz, 2001, s. 70-79.
- NUTKU Özdemir, **Dünya Tiyatro Tarihi**, cilt 1, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 4. Baskı, 2011.
- ODELL Colin ve BLANC L. Michelle, **Hayao Miyazaki ve İsa Takahata Filmleri Stüdyo Ghibli**, Çev. Barış Baysal, İstanbul, Kalkedon Yayıncılık, 1. Baskı, 2011.

- ORAL Selin Sür, “Ekoeleştirel Bakış Ekseninde Sinemada Çevre Algısı”, Küresel İklim Değişikliği Çevre ve Enerji II. Uluslararası Sempozyumu, 18 Nisan 2018, İstanbul.
- OSKAY Ünsal, **Çağdaş Fantazy Popüler Kültür Açısından Bilimkurgu ve Korku Sineması**, İstanbul, İnkılap Kitabevi, 2014.
- OSMOND Andrew, **Spirited Away Ruhların Kaçışı**, Çev. Hakkı Doğan Dalay, İstanbul, Alfa Basım Yayım Dağıtım, 1. Baskı, 2014.
- OYLUM Rıza, **Uzakdoğu Sineması**, İstanbul, Seyyah Kitap, 1. Baskı, 2016.
- ÖZGÖKBEL BİLİS Pınar, “Alman Sineması: Yıldızı Bir Parlayan Bir Sönen Ülke Sineması Üzerine Tarihsel Bir Değerlendirme”, **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, sayı 1, Temmuz, 2017, s.89-108.
- ÖZHAN Günhan, **Japon Zihniyeti**, Ankara, Sage Yayıncılık, 2014.
- PU Haifeng, “Tolkien’s Fantasy World”, **Theory and Practice in Language Studies**, cilt 9, sayı 2, Eylül, 2012, s.1976-1979.
- SAMANCI Özge, **Animasyonun Önlenebilir Yükselişi**, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 1. Baskı, 2004.
- SANMARTİN Niola, Elena Rosa, Cajamarca Rivera, Elizabeth Miriam, “Walt Disney and his influence in the American Society”, (Lisans tezi), Facultad De Filosofia, University of Cuenca, 2010.
- SCOGNAMİLLO Giovanni, **Canavarlar Yaratıklar Manyaklar**, İstanbul, +1 Kitap Yayınevi, 1. Baskı, 2006.
- SEKENDİZ Ahmet Z., Albayrak Birsen vd., **Tezuka’dan Miyazaki’ye Anime ve Manga**, Hazırlayan: Gökhan Kuloğlu, Antalya, Japon Yayınları, 1. Baskı, 2017.
- SETİNMETZ Jean L., **Fantastik Edebiyat**, Çev. Hasan Fehmi Nemli, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1. Baskı, 2006.
- SEYİDOĞLU Bilge, **Mitoloji Üzerine Araştırmalar Metinler ve Tahliller**, İstanbul, Dergah Yayınları, 7. Baskı, 2002.
- SHIRANE Haruo, *The Demon at Agi Bridge and Other Japanese Tales*, Burton Watson (Çev.), NY: Columbia University Press.
- Çizelge 6.1 : SİNHA** Kanad, “Mahabharata's Spatial Politics and the Khandavadahana”, **Coldnoon: Travel Poetics**, cilt 3, sayı 2, Mayıs, 2014, s.79-105.
- SUCUOĞLU Melis, “Man Ray, Rayogram Tekniği ve Resim Sanatında Değişimler”, **Sanat ve Tasarım Dergisi**, cilt 6, sayı 1, Haziran, 2016, s.192-204.
- ŞEN Aygün, **Kayıp Keşif Yolculuk Japon Sineması Manga ve Anime**, İstanbul, Doğu Kitabevi, 1. Baskı, 2014.
- ŞİMŞEK Osman, “Zihniyet Kavramı Ekseninden Batı Medeniyeti ve Antroposentrik Liberalist Girişimcilik”, **Kamu-İş İş Hukuku ve İktisat Dergisi**, cilt 8, sayı 3, 2005.
- TODOROV Tzvetan, **Fantastik Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım**, İstanbul, Metis Yayınları, 3. Baskı, 2017.
- TORUN Hale, **Doğu Söylence ve Masallarının Sinemasal Anlatıya Etkisi**, Ankara, Gece Kitaplığı, 1. Baskı, 2019.
- UĞUR Ufuk ve ÇANĞA Elif, “Surrealist Sinemaya Bakış Örnek Film: Bir Endülüs Köpeği”, **Sosyal Bilimler Dergisi**, cilt 4, sayı 11, Haziran, 2017, s.470-500.

- UYGUR Nermi, **İçi Dışıyla Batı'nın Kültür Dünyası**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2. Baskı, 2006.
- ÜSTÜNDAĞ Perran, **Asya Tiyatrosunda Maske**, İstanbul, Beta Basım Yayım, 1. Baskı, 2011.
- VANGÖLÜ Biber Yeliz, "Geçmişten Günümüze Gerçeküstücülük", **Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, cilt 20, sayı 3, Eylül, 2016, s.817-883.
- WHITE Tony, **Animatörün El Kitabı**, Çev. Muzaffer Kılıç, Es Yayınları, 2017.
- WHITEHEAD Mark, **Animasyon Filmler**, İstanbul, Kalkedon Yayınevi, 2012.
- WOLFEREN Karen V., **Japon Gücünün Sırrı**, Çev. İnci Kurmuş, Ankara, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2. Baskı, 1992.
- YALNIZUÇANLAR Sadık, **Rüya Sieması**, İstanbul, Kırkambar Yayınları, 1998.
- YAMAZAKİ Masakazu, **Japon Kültürü Japonlar ve Bireycilik**, Çev. Oğuz Baykara, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1. Basım, 2010.
- YARDIMCI Sibel, ŞENGÜN Sercan vd., **Edebiyatın İzinde Fantastik ve Bilimkurgu**, Yayına Hazırlayanlar: Seval Şahin, Banu Öztürk, Didem Ardalı Büyükarman, İstanbul, Bağlam Yayınları, 1. Baskı, 2015.
- YELKENLİ Mustafa, **Öteki Dünyalı**, İstanbul, Chiviyazıları Yayınevi, 1. Baskı, 2000.
- YILMAZ Asaf A., **Dinler Tarihi**, Ankara, Alter Yayıncılık, 1. Baskı, 2009.
- YILMAZ Serdar, "20. Yüzyıl Avangard Akımların Gelişim Sürecinde Sinema", **Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, cilt 13, sayı 2, Aralık, 2011, s.371-382.
- YUMİKO Kurahashi, "Two Tales from Cruel Fairy Tales for Adults", **Wayne State University Press**, cilt 22, sayı 1, Ocak, 2008, s.171-182.
- İnternet Kaynakları:**
- CLYDE Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, "Alice in Wonderland", Sinema Filmi, A.B.D, 1951, <https://webteizle.vip/izle/altyazi/alice-in-wonderland-1951>, Erişim: 05.07.2019.
- MİYAZAKİ Hayao, "Sen to Chihiro no Kamikakushi", Sinema Filmi, Japonya, 2001, <https://webteizle.vip/izle/altyazi/sen-to-chihiro-no-kamikakushi>, Erişim: 20.07.2019.
- "Man and His God" a Sumerian Variation on the "Job" Motif", Samuel Noah Kramer, <https://brill.com/view/book/edcoll/9789004275263/B9789004275263-s014.xml?lang=en>, Erişim: 04.10.2019.
- "A deeper look at Hayao Miyazaki's nature", Ian Martin, <https://www.japantimes.co.jp/culture/2014/08/02/books/book-reviews/deeper-look-hayao-miyazakis-nature/#.XdUjIlczbIU>, Erişim: 20.11.2019.
- "Alice Adventures in Wonderland", <https://medium.com/alice-s-adventures-in-wonderland/sir-john-tenniel-s-classic-illustrations-of-alice-in-wonderland-2c3bbdca3a77>, Erişim: 18.10.2019.
- "Alice in Wonderland Political Allusions", Sunny Aggawal, <https://medium.com/sunnya97/alice-in-wonderland-political-allusions-91aff911fe06>, Erişim: 18.10.2019.
- "Bakeneko", <http://yokai.com/bakeneko/>, Erişim: 20.10.2019..

- “Bodh Gaya Journal; Where Buddha's Path Crosses the Hindu Cosmos”, Edward A. Gargan, <https://www.nytimes.com/1992/07/03/world/bodh-gaya-journal-where-buddha-s-path-crosses-the-hindu-cosmos.html>, Eriřim: 12.10.2019.
- “Common Motifs and Story-lines between Japanese Folktales and Modern Manga and Anime”, Hiroko Miyashita, [https://www.academia.edu/31140696/Common\\_Motifs\\_and\\_Story\\_lines\\_between\\_Japanese\\_Folktales\\_and\\_Modern\\_Manga\\_and\\_Anime](https://www.academia.edu/31140696/Common_Motifs_and_Story_lines_between_Japanese_Folktales_and_Modern_Manga_and_Anime), Eriřim 11.10.2019.
- “Egyptian Book of the Dead”, <http://egyptartsite.com/book.html>, Eriřim: 15.10.2019.
- “El Festival de la Luna: Mitos y leyendas”<https://confuciomag.com/festival-luna-mitos-leyendas>, Eriřim: 10.10.2019.
- “Genesis 1”,<https://www.esv.org/Genesis+1/> 12.10.2019.
- “Halloween 2019”, <https://www.history.com/topics/halloween/history-of-halloween>, Eriřim: 20.10.2019.
- “Hansel and Gretel”, <http://myths.e2bn.org/mythsandlegends/userstory17797-hansel-and-gretel.html>, 18.09.2019.
- “[https://de.wikipedia.org/wiki/Pandu\\_\(Mythologie\)#cite\\_note-6](https://de.wikipedia.org/wiki/Pandu_(Mythologie)#cite_note-6)”, Eriřim: 15.10.2019.
- “Into the Dark Forest”, <https://longforgottenhauntedmansion.blogspot.com/2012/06/into-dark-forest.html>, Eriřim: 20.11.2019.
- “Japanese animator under fire for film tribute to warplane designer”, <https://www.theguardian.com/world/2013/aug/23/hayao-miyazaki-film-wind-rises>, Eriřim: 04.11.2019.
- “Japanese Folktales: The Bamboo Cutter and the Moon-child”, <https://folkrealmstudies.weebly.com/japanese-folktales-the-bamboo-cutter-and-the-moon-child.html>, Eriřim: 15.10.2019.
- “Japanese look to ancient traditions for strength”, Cathy Lynn Grossman, [http://usatoday30.usatoday.com/news/religion/2011-03-15-japanspirit15\\_ST\\_N.htm](http://usatoday30.usatoday.com/news/religion/2011-03-15-japanspirit15_ST_N.htm), Eriřim: 06.08.2019.
- “Japanese Zen Buddhist Philosophy”, Shigenori Nagatomo, <https://plato.stanford.edu/entries/japanese-zen/>, Eriřim: 11.10.2019.
- “Kuramda Avangardlar ve Burger’in Avangard Kuramı”, Ali Artun, <http://www.aliartun.com/yazilar/kuramda-avangardlar-ve-burgerin-avangard-kurami/>, Eriřim: 25.10.2019.
- “Legendary Mount Penglai Where The Eight Immortals Reside” , Ellen Lloyd, <http://www.ancientpages.com/2018/02/20/legendary-mount-penglai-eight-immortals-reside/> Eriřim: 15.10.2019.
- “Meiji Period in Japan”, <https://www.facinghistory.org/nanjing-atrocities/nation-building/meiji-period-japan>, Eriřim: 16.09.2019.
- “Minamata Disease”, <https://www.bu.edu/sustainability/minamata-disease/>, Eriřim: 15.09.2019.
- “Most Popular Gods & Goddesses of Ancient China”, Emily Mark, <https://www.ancient.eu/article/894/most-popular-gods--goddesses-of-ancient-china/>, Eriřim: 10.10.2019.
- “Mythological Japan or The Symbolisms of Mythology in Relation to Japanese Art”, Alexander F. Otto ve Theodore S. Holbrook,

- <https://archive.org/stream/mythologicaljapa00otto#page/28/mode/2up>, Erişim: 16.10.2019.
- “Nekomata”, <http://yokai.com/nekomata/>, Erişim: 20.10.2019.
- “Pocahontas”, <http://www.virginiaplaces.org/nativeamerican/poca.html>, Erişim: 20.11.2019.
- “Pop Culture Icons”, <http://pop-culture-icons.blogspot.com/2012/06/lewis-carroll-alices-adventures-in.html>, Erişim: 18.09.2019.
- “Rakshasa”, <https://www.britannica.com/topic/rakshasa>, Erişim: 15.10.2019.
- “Ramayana: Epic of Rama, Prince of India”, Romesh Chunder Dutt, <https://www.ancient-buddhist-texts.net/English-Texts/Ramayana/Ramayana.pdf>, Erişim: 04.10.2019.
- “Samhain”, <https://www.britannica.com/topic/Samhain>, Erişim: 20.10.2019.
- “Shimenawa Sacred Ropes” Jake Davies,
- “Sleeping Beauty - Philip Fights The Dragon - Kiss From a Rose”, <https://www.youtube.com/watch?v=JmM-XX8atlQ>, Erişim: 20.11.2019.
- “Studio Ghibli: The Techniques & Unimaginable Work That Goes Into Each Animation Revealed”, Liz Calvario, <https://www.indiewire.com/2016/08/studio-ghibli-techniques-work-creating-animated-film-1201712756/>, Erişim: 04.11.2019.
- “Study Finds Disney Princess Culture Magnifies Stereotypes in Young Girls”, Jon McBride, <https://phys.org/news/2016-06-disney-princess-culture-magnifies-stereotypes.html>, Erişim: 09.09.2019.
- “Sun Gods”, <https://www.floristry-ml.com/fieldnotes/sun-god>, Erişim: 11.10.2019.
- “Şinto”, <https://www.japan-guide.com/e/e2056.html>, Erişim: 16.10.2019.
- “Tengu: The Japanese Demon That’s Basically a Mini-God”, Linda Lombardi, <https://www.tofugu.com/japan/tengu/>, Erişim: 16.10.2019.
- “The Bible”, Kevin Knight, <http://www.newadvent.org/cathen/02543a.htm>, Erişim: 16.10.2019.
- “The Book of Genesis”, [http://www.vatican.va/archive/bible/genesis/documents/bible\\_genesis\\_en.html](http://www.vatican.va/archive/bible/genesis/documents/bible_genesis_en.html), Erişim: 16.10.2019.
- “The City Ascends: *Laputa: Castle in the Sky* as Critical Ecotopia”, Anthony Lioi, [http://imagetext.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5\\_2/lioi/](http://imagetext.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_2/lioi/), Erişim: 20.11.2019.
- “The Correct Way to Celebrate Vesak”, <https://mahamevnewabm.org/the-correct-way-to-celebrate-vesak/>, Erişim: 18.09.2019.
- “The First Sin”, Troy Lacey, <https://answersingenesis.org/sin/the-first-sin/>, Erişim: 15.10.2019.
- “The Ghibli Museum: Enter The Fantastical World Of Hayao Miyazaki”, Thomas Storey, <https://theculturetrip.com/asia/japan/articles/the-ghibli-museum-enter-the-fantastical-world-of-hayao-miyazaki/>, Erişim: 04.11.2019.
- “The Hare of Inaba (1892)”, <https://publicdomainreview.org/collections/the-hare-of-inaba-1892/>, Erişim: 20.10.2019.
- “The Little Mermaid – Ursula’s Final Fight”, <https://www.youtube.com/watch?v=o642qBLvfQM>, Erişim: 20.11.2019.

- “The Restaurant of Many Orders”, <http://www.kenji-world.net/english/works/texts/restaura.html>, Erişim: 18.10.2019.
- “Victorian Interpretations”, <https://www.carleton.edu/departments/ENGL/Alice/CritVict.html>, Erişim: 20.08.2019.
- “Virginia Davis McGhee, Early Disney Star, Dies at 90”, Douglas Martin, <https://www.nytimes.com/2009/08/22/movies/22davis.html>, Erişim: 04.11.2019.
- “Wars of the Roses”, <https://www.history.com/topics/british-history/wars-of-the-roses>, Erişim: 16.09.2019.
- “What is a Butsudan? And Why are People Paying \$630,000 for Them?” <https://www.tofugu.com/japan/butsudan/> Erişim: 10.10.2019.
- “What Is Samhain? What to Know About the Ancient Pagan Festival That Came Before Halloween”, <https://time.com/5434659/halloween-pagan-origins-in-samhain/>, Erişim: 20.10.2019.
- “What is the Obon Festival and What Does it Celebrate?” , Alison Lesley, <https://www.worldreligionnews.com/religion-news/buddhism/obon-festival-celebrate>, Erişim: 16.10.2019.
- “Who is Astarte?”, Patti Wigington, <https://www.learnreligions.com/who-is-astarte-2561500>, Erişim: 15.10.2019.
- “Women in the Middle Ages”, Joshua J. Mark, <https://www.ancient.eu/article/1345/women%20in-the-middle-ages/>, Erişim: 16.10.2019.
- “Yama-Uba” <https://yokai.fandom.com/wiki/Yama-Uba>, Erişim: 01.08.2019.
- “Yamauba”, <http://yokai.com/yamauba/>, Erişim: 18.10.2019.

## **ÖZGEÇMİŞ**

**Ad-Soyad :** Nida Sarıřan

**Doęum Tarihi ve Yeri :** 14.09.1994

**E-posta :** nidasarisan@gmail.com

### **ÖęRENİM DURUMU:**

**Lisans :** 2017, İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakóltesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü

**Yüksek Lisans:** 2020, İstanbul Aydın Üniversitesi, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Televizyon ve Sinema Bölümü

### **Mesleki Deneyim:**

#### **Staj Deneyimi**

Çizgi Animasyon Prodüksiyon Reklam Hizmetleri – 2015

