

TÜRK ANİMASYONUNDA BİÇİM VE İÇERİK İÇİN ALTERNATİF BİR YAKLAŞIM OLARAK JAPON “MONO NO AWARE” FELSEFESİNİN YENİLİKÇİ KULLANIMI VE “BEYTEREK” UYGULAMA FİLMİ

• Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP* • Ece SÜTİŞ**

ÖZET

Bu çalışmada, Türk animasyon filmlerinde kültürel mirasın kullanılması ve sürekliliğinin sağlanmasında, Japon “Mono No Aware” felsefesinin animelerde kullanılması ayrıntılı olarak incelenerek, kültürel değerlerin animasyon film anlatılarında içerik ve biçime nasıl aktarıldığının ortaya konması ve Türk animasyon filmlerinin anlatılarında, zengin kültürel mirası korumaya ve kuşaktan kuşağa aktarmaya olanak sağlayacak şekilde kullanılabilir alternatif bir anlatı yaklaşımı ortaya koymak amaçlanmaktadır. Bu amaç çerçevesinde, “Mono No Aware” kavramı temel alınarak Japon animelerinde kültürel mirasın aktarımında nasıl kullanıldığı ve günümüz animasyon filmleri için alternatif bir anlatı gelişimini nasıl ortaya koyduğu araştırılmıştır. Ardından Japon yönetmenlerden Isao Takahata’nın “Prens Kaguya Masalı” filminde “Mono No Aware” kavramının biçim ve içerikte nasıl kullanıldığı tarama modeli yöntemiyle ayrıntılı olarak çözümlenmiştir. Elde edilen veriler ışığında “Mono No Aware” felsefesinin animeler için yarattığı alternatif hikâye anlatım yöntemi dikkate alınarak Türk kültüründe unutulmaya yüz tutmuş öğelerin senaryoya kaynaklık ettiği “Beyterek” animasyon filmi üretilmiştir. Türk kültürel mirası, Türk animasyon üslubunun özgünlük, yaratıcılık ve evrensellik bakımından gelişimine kaynak olacak zenginliktedir. Bu nedenle animasyon senaryoları oluşturulurken kültürel mirastan faydalanılmasının özgünlük açısından alternatif anlatılara olanak sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon film, Anlatı, Kültürel miras, Mono no aware, Anime.

* Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, ctas@anadolu.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-9893-1070

** ecesutis@gmail.com, Bursa, ORCID: 0000-0003-3641-6051

INNOVATIVE USE OF JAPANESE 'MONO NO AWARE' PHILOSOPHY AS AN ALTERNATIVE APPROACH FORM TURKISH ANIMATION SCENARIOS AND 'BEYTEREK' APPLICATION MOVIE

• Assoc. Prof. Çiğdem TAŞ ALİCENAP* • Ece SÜTİŞ**

ABSTRACT

This study examines the use of cultural heritage in Turkish animation films and its continuity through the Japanese 'Mono No Aware' philosophy in anime. The aim is to reveal how cultural values are conveyed in animation narratives, both in content and form, and to present an alternative narrative approach for preserving and transmitting Turkish cultural heritage across generations. Within this scope, it has been investigated how the concept of "Mono No Aware" is used in Japanese anime for the transmission of cultural heritage and how it presents an alternative narrative development for contemporary animation films. Subsequently, the application of the "Mono No Aware" concept in form and content in Isao Takahata's film "The Tale of the Princess Kaguya" has been analyzed in detail through a scanning model. Based on the data obtained, "Beyterek" animation movie was produced in which the elements of Turkish culture on the brink of oblivion were used as a source by taking into account the alternative storytelling method created by the "Mono No Aware" philosophy for anime. Turkish cultural heritage is rich enough to contribute to the development of Turkish animation style in terms of originality, creativity, and universality. For this reason, it is thought that using cultural heritage when creating animation scenarios will allow alternative narratives in terms of originality.

Keywords: Animation film, Narrative, Cultural heritage, Mono no aware, Anime.

* Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Departments of Cartoons and Animation, ctas@anadolu.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-9893-1070

** ecesutis@gmail.com, Bursa, ORCID: 0000-0003-3641-6051

1. GİRİŞ

Animasyon film tarihi teknolojik gelişmelere koşut olarak sürekli bir değişim ve gelişim içerisinde. Animasyon üretirken kullanılan teknik kadar o tekniği kullanarak “ne” anlatılacağı yani öykü ve senaryo da önem taşımaktadır. 11. Kalkınma Planı’nda Küresel Eğilimler ve Türkiye Etkileşimi başlığı altında yer alan *Hızlı ve Sosyo-Kültürel Değişimler* teması altında “Yeni iletişim araçları yerel kültürlerle imkân tanıyarak çok kültürlülüğü desteklerken, gelişen iletişim olanakları kültürel etkileşimi artırmakta, çok uluslu şirketlerin hız kazandırdığı tek tipleştirici kitle kültürü, evrensel kültür iddiasıyla kültürel tahakkümü güçlendirmektedir” ifadesine yer verilerek kitle iletişim araçlarındaki içeriğin etkilerine dikkat çekilmiştir (http1). Bu ifade, sosyokültürel politikaların içerik konusuna önem verdiğini açıkça ifade etmektedir. Ulusal politika belgelerinde de iletişim ve içerik üretiminin önemi ve iyileştirmeye yönelik çalışmalara atıflar bulunmaktadır.

11. Kalkınma Planı hazırlığı kapsamında Görsel Hizmetler Sektörünün Geliştirilmesi Çalışma Grubu Raporu yayınlanmıştır ve bu raporda belirtilen sorunlara çözümler arasında “Eğitimde yaratıcılık odaklı alanlarda ihtisaslaşan ve reel sektör ile koordineli yürütülecek uygulamalı eğitim sisteminin benimsenmesi” ve “Tematik yayın yapan TV kanallarına %20 yerli içerik gösterim kotasının uygulanması” ifadeleri yer almaktadır (http 2). Ulusal politika belgeleri uygulamalı eğitim ve yerli içerik üretimi konularında yenilikçi çalışmalar yapmanın önemine işaret etmektedir. Prof. Dr. Öcal Oğuz (2021:5) “Halk Biliminde Koruma Yaklaşımları ve Soküm Sözleşmesi’nde Kuşaktan Kuşağa Aktarım” başlıklı makalesinde SOKÜM Sözleşmesi’nin “...folklorun korunmasında bilim için belge oluşturma ve sanat için esinlenme yöntemlerinin yetersizliğine işaret ederek örgün, yaygın ve sargın öğrenme yoluyla kuşaktan kuşağa aktarımı, topluluk içinde üretimi ve topluluk tarafından yeniden canlandırmayı merkeze alan yeni bir koruma modeli geliştirdiğini” ve “...Sözleşmenin, kültürel kimlik ve aidiyetin korunması ve topluluğun sürdürülebilir kalkınması için somut olmayan kültürel miras olarak adlandırılan unsurların yaşayabilirliğinin garanti altına alınmasını istediğini” ifade etmektedir. Animasyon filmler, somut olmayan kültürel miras öğelerini toplumsal ve kültürel formlar içerisinde yaratmak ve sınırsız üretim imkânları ile küresel kültüre aktarmak konusunda etkilidir. Ayrıca yerli içerik üretimi politikalarını da desteklemektedir. Ancak üretilen işler henüz istenen özgünlüğe ve içeriğe ulaşamamıştır.

Bu çalışmada, Türk animasyon filmlerinde kültürel mirasın kullanılması ve sürekliliğinin sağlanmasında, Japon “*Mono No Aware*” felsefesinin animelerde kullanılması ayrıntılı olarak incelenerek, kültürel değerlerin animasyon film anlatılarında içerik ve biçime nasıl aktarıldığının ortaya konması ve Türk animasyon filmlerinin anlatılarında, konu, karakter, mekân ve ikonografik göstergeler anlamında zengin kültürel mirasın

korunmaya, kuşaktan kuşağa aktarılmaya ve hatta evrenselleşmeye olanak sağlayacak şekilde kullanılacak alternatif bir anlatı yaklaşımı ortaya koymak amaçlanmaktadır. Çalışmada yöntem olarak tarama modeli ve animasyon film üretim/uygulama süreçleri kullanılmıştır.

2. JAPON “MONO NO AWARE” FELSEFESİ

“*Mono No Aware*” Japonya’nın doğadaki binlerce şeye karmaşık hisler yüklemesinin sonucu olarak doğan tatlı-acı duyguların birleşmesinden ortaya çıkan bir estetik duygu olarak tanımlanabilir. Pek çok tanımı olsa da uçup giden bir güzellik anlamı taşımaktadır. Sabitlenemez veya ifade edilemez bir deneyim olarak da açıklanabilir. “*Mono No Aware*” orijinal olarak birinin kalbinde duyduğu ve kendi kendine gelişen derin duygular anlamına gelmektedir. Bu duygular mutluluk, sürpriz, korku ve iğrenme olarak tanımlanmıştır. Fakat daha sonra sadece üzüntü ile ilişkilendirilmiştir (Elwood 1998:111). Bu kavram aynı zamanda bir Japon klasik estetik bilinci olarak nesnelerin içsel duygularla eşleştiği zaman ortaya çıkan bir deneyim olarak da tanımlanmıştır. Duygunun görüntü tarafından tetiklenmesi ve sahnenin estetik deneyimini elde etmek için nesneye duyulan empati anlamı da taşımaktadır. “*Mono No Aware*” pek çok duyguyu hala içinde barındırır da odak noktası “kederli güzellik” olacaktır. Heian döneminde şekillenmeye başlayan bu kavram daha sonra Zen Budizm’i ile iç içe geçmiştir. Zen Budizm’i “*Mono No Aware*” kavramını daha evrensel bir kültür estetiği haline getirmiştir (Prusinski, 2012: 26-36). Orijinal olarak sadece hüzünden ibaret olmayan duygular bütünü olan “*Mono No Aware*” estetik bilinci Heian döneminde Zen Budizm’in etkisiyle melankolik bir hal almıştır. Bu kavramın ağıt ve hüznün hissi kötümserlik ya da her zaman bardağın boş tarafını görmek değildir. Kötümserlik kavramı, dünya görüşü ve yaklaşımında düzeltilemeyecek bir algı temelinde mutsuzluğa geri dönüşsüz bir eğilim olarak tanımlanır (Yılmaz 2012: 47). “*Mono No Aware*” ise her şeyin bir sonu vardır derken bu sonun bilincine ulaşmayı amaçlamaktadır.

Japonya’da her yıl düzenlenen Hanami geleneği “*Mono No Aware*” için iyi bir örnektir. İnsanların oturup Japonların “Sakura” ismini verdikleri kiraz ağaçlarının çiçeklerini izledikleri bu gelenek, “*Mono No Aware*” kavramının geçmişten günümüzde süren örneklerinden biridir. Hanami’nin “*Mono No Aware*” kavramını merkezine aldığı görülmektedir. Kiraz çiçeklerinin bu kavramın en bilinen sembolü olmasının sebebi, çok güzel ama bir o kadar da kısa ömürlü olmalarıdır. Tam anlamıyla “bugün var yarın yok” ifadesinin tanımı olan Sakura çiçekleri yine aynı ifade çerçevesinde insan hayatı ve bütün varoluşun metaforu olarak görülmektedir. Günümüzde hala devam eden eski

Japon uygulamalardan biri de “Kintsugi” tekniğidir. Kırılmış tabak çanakları altın tozu ve Japonya'nın Jomon döneminden beri kullanılan özel bir cila ile tamir etme sanatıdır. Normalde onarılan eşyaların iyi onarılıp onarılmadığı o eşyaların önceki kusurunun ne kadar görünmez olduğuna göre değerlendirilir. Ancak bu teknikte nesnenin daha önce neresi kırıldıysa oradaki çatlak göz önüne olabildiğince çıkarmaya ve altınla o kırılan kısmı nesnenin en ilgi çekici yeri yapmaya uğraşılır. “Kintsugi, tekniğinin kusurlarını saklamayan yapısı, kusurlu güzelliğin yanında “*Mono No Aware*” yani bu kusurdan doğan mutlak olamama, geçicilik ve fanilik kavramlarını da çağrıştırdığı söylenebilir.

Japon “*Mono No Aware*” felsefesindeki bilinç nesne ve nesneyi ortaya çıkarma, çıkan nesneye bakarak hissetme üzerine kurulu olduğu için ve görerek tetiklendiğinden sinema ve animeler de bu kavramdan etkilenmiştir. Çünkü nihayetinde sinema da duyguları görerek hissettirebilen bir sanat türüdür.

3. JAPON ANLATILARINDA ALTERNATİF BİR YAKLAŞIM: ANİMELERDE “MONO NO AWARE” FELSEFESİ VE “PRENSES KAGUYA MASALI” ÖRNEĞİ

Film anlatılarında genellikle mutlu sonlar tercih edilir. Bunun sebebi izleyicide yarattığı tatmin ve arınma duygusudur. Ancak, Holger Schramm ve Werner Wirth'in (2010: 331) yapmış olduğu bir araştırma, filmdeki olumsuz duyguların olumlu duygulara dönüştürülebileceğini ortaya koymuştur. Araştırmaya göre çok ağır olmayan ya da daha “narin bir hüznün” çerçevesinde şekillenen mutsuz sonların izleyiciye aslında gerçekten daha farklı bir tatmin hissi verebileceği düşünülmüştür. Bahsi geçen bu “narin hüznün” kavramı “*Mono No Aware*” kavramı ile benzeşmekte ve ortak noktaları olduğu görülmektedir. Batı için yeni olarak kabul edilen bu anlatı türünün tema ve işleniş bakımından Japon animasyon sinemasında pek çok örneği mevcuttur. Susan J. Napier, “Anime” (2008) isimli kitabında animeleri mahşer, festival ve ağıt olarak üç genel bölüme ayırmıştır. Mahşer temalı animelerde umut ve yeniden doğuş işlendiği gibi toplumların çöküşü ve gezegen yıkımlarına odaklandığından daha karanlık ve umutsuzdur. Ağıt temasını merkeze alan anime türü ise lirik bir anlatıma sahiptir. Genelde nostalji ile karışmış melankoli ve keder havası bulunmaktadır. Bu melankolik anlatı şekli Japon kültürünün kendini ifadesinde önemli bir üsluptur. Faniliğin güzelliği ile aşk, gençlik, güzellik ve en nihayetinde hayatın geçip gitmesi bilincinden alınan buruk haz anlaşılacağı gibi modern öncesi Japon kültürü ve “*Mono No Aware*” ile doğrudan bağlantılıdır. Animelerdeki “*Mono No Aware*” tasviri ve bununla gelen melankolik anlatı şekli biraz da eski Japonya'ya ait olan bir halk masalı “Urashima Taro” ile bağlantılıdır. “Sonsuza kadar mutlu yaşadılar” ifadesini kullanmayan bu masal, ana karakterin ölümü ile sonlanır. Ancak ana karakter ölmeden

önce öz benliğini bulur. Japon anlatılarına göre ölüm, eğer öz benliği bulduktan sonra gerçekleşirse kötü bir son sayılmaz. Dolayısıyla Japon anlatılarının kökleri melankolik bir anlatı biçimine sahip olduğu için gerçekçi bir anlatıyı benimsemiştir. Sadece klasik anlatılarda görülen inanılması güç sonsuz bir mutluluk düşüncesi içine kendini hapsetmediği için kendi özüne sadık kalmıştır.

Isao Takahata'nın 2013 yapımı "Prenses Kaguya Masalı" (The Tale of The Princess Kaguya) animasyon filmi, "Mono No Aware" kavramını içerik ve biçim anlamda işlenmesi bakımından iyi bir örnektir. Film, yaşlı bir bambu kesicisinin bir bambu çiçeğinin içinde parmak boyutunda bir kız bulmasıyla başlar. Aslında Ay'dan gelmiş olan bu kızı kendi çocukları gibi büyüten yaşlı çift, Kaguya genç kız olduğunda şehre taşınırlar. Doğa ile iç içe büyüyen Kaguya şehirde hep geçmiş hayatını özler. Kaguya modern yaşamın baskılayıcı kuralları ile yüzleşir. Doğal olanı, duyguları ve hayatın deneyimlerini baskılayan sınıf ve cinsiyet farklarından doğan bu kurallar karşısında daha fazla dayanamayan Kaguya, Ay'a geri dönmek için yalvarır. Film, daha sonra pişman olan, hayatı olduğu gibi kabul eden ve gitmek istemeyen Kaguya'nın Ay sakinlerinin kendisinin anılarını silmesi sonucu Ay'a geri dönmesi ile son bulur. Yönetmenin filmde gerek anlatı yapısı gerekse biçimsel düzenlemesi ile "Mono No Aware" felsefesini üretim sürecinin merkezine oturttuğu görülmektedir. Film biçim ve içerik olarak incelendiğinde senaryoya kaynaklık eden konu tercihinden, konsept tasarımlarına, film dili ve görsel estetiğe kadar her aşamada bu geleneğin izleri görülmektedir. "Prenses Kaguya Masalı" filminde "Mono No Aware" güzellik kavramı ve felsefesinin filmde nasıl kullanıldığına dair bulgular aşağıdaki tabloda ana başlıklar halinde yer almaktadır. Bunlar;

Tablo1. "Prenses Kaguya Masalı" filminde anlatı/görsel/işitsel düzenlemede "Mono No Aware" kullanımını (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Geleneksel Hikayelerin Senaryoya Kaynaklık Etmesi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ En eski Japon nesir anlatısı olan "Bambu Kesicisinin Hikayesi" isimli halk masalından uyarlanmıştır. ❖ Eski hikayeler yeniden kullanılmıştır.
Unutulmuş/Unutulmaya Yüz Tutmuş Gelenek ve Göreneklerin Kullanımı	<ul style="list-style-type: none"> ❖ "Monogatari" isimli geleneksel Japon edebiyat formunun yeniden kurgulanması. ❖ "Hanami" festivalinin filme dâhil edilmesi. ❖ "Kanemizu" tekniğinin uygulanmasının gösterilmesi.
Geleneksel Görsel Sanatların ve Estetik Anlayışının Filmin Görseelliğine Yansması	<ul style="list-style-type: none"> ❖ "Tatami Shot" isimli çekim açısının kullanımı. ❖ "Ukiyo-e" tarzının filmin genel görsel tasarımı olarak kullanılması.

Mutluluk Kavramının Değişkenliği / Doğada Aranılan Mutluluk Anlayışı ile İnsanların Nesnelere Aradığı Mutluluğun Farkı	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Doğa ve insanın paylaştığı yaşam döngüsünün işlenişi. ❖ Ölümün kaçınılmazlığından duyulan narin hüznün güzelliğinin işlenişi. ❖ Mutluluğa ulaşmak için insanlar tarafından üretilen suni mutlulukların işlenişi.
İnanç Biçimlerinin Filmde Vücut Bulması ve Yarattığı Çatışma	<ul style="list-style-type: none"> ❖ “<i>Mono No Aware</i>” kavramı ile Budizm öğretilerinin karşı karşıya gelmesi ve filmin sonuna etkisinin işlenmesi.
Filmde “<i>Mono No Aware</i>” Güzellik Algısının Müziğe Yansımaları ve Sahnelerdeki Etkisi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ “<i>Warabe Uta</i>” isimli geleneksel Japon tekerlemesinin filmde “<i>Mono No Aware</i>” hissiyatının tetikleyicisi olarak kullanılması. ❖ Sesin ve sessizliğin filmin sonundaki hissiyatı etkilemesi.

Filmde temel alınan hikâye, “Bir Bambu Kesici” isimli bir Japon halk masalından uyarlanmıştır. Bu yönüyle geleneksel bir anlatıyı evrensel bir hikâye içerisinde animeye uyarlamış ve film Akademi Ödüllerinde 2015 yılında aday gösterilmiştir. Filmde, unutulmuş veya unutulmaya yüz tutmuş geleneklerin yer alması “*Mono No Aware*” kavramının geçmişi yâd eden yapısıyla ilişkilendirilmiştir. Geçmişte kalan yaşam şekline duyulan özlem filmde Japonya tarihinde kalmış olan uygulamaların yeniden canlandırılmasıyla gerçekleşmiştir. Bu sahnelerden en öne çıkanı ise “*Kanemizu*” sahnesidir. *Kanemizu*, Japon kültüründe dişlerin siyaha boyanması olarak açıklanabilir. Siyaha boyanan dişler o dönemde çekici ve güzel kabul edilmiştir. Ayrıca 18 yaşının üzerindeki kadınlarında cinsel olgunluğa ulaştıklarını göstermek için de kullanılmıştır (Venugopal ve Marya 2021: 69). “*Meiji*” döneminden sonra unutulmuş bu aktivite Japon kültüründe yer edinmiş ve eskiye dair olan hatıralar içerisinde filmde işlenmiştir. Kaguya evlilik çağına geldiğinde Japon kültürüne göre genç bir kadının nasıl davranması gerektiğinin anlatıldığı sahnelerde dişlerinin siyaha boyandığı görülmektedir.

Filmin görsel tercihi ise “*Ukiyo-e*” tarzını andırmaktadır. “*Edo*” döneminde ortaya çıkmış olan bir Japon resim sanatı olan *Ukiyo-e*, “*Fâni Dünya Resimleri*” ya da “*Yüzen Dünya Resimleri*” anlamına gelmektedir. Varlığın geçiciliğine dair bir Budist anlayışı olarak düşünülmüştür (Kozbelt ve Durmysheva 2007: 26). “*Prens Kaguya Masalı*” filmi, bu benzerliği sahnelerin sanki eski bir parşömen üzerine mürekkep ya da sulu boya ile çizilmiş hissiyatı yaratan görsel tasarım seçimi ile sağlamıştır. Yer yer dağılan dış çizgiler,

birden dışarı taşan renkler ve aynı zamanda renklerin solukluğu aynı narin hissiyatın eklentileridir. Beyaz rengin sahnelerdeki sık kullanımını ve renklerin aralarındaki boşluk da sanki rengi solmuş bir parşömene bakıyormuş hissi yaratmaktadır. Filmin görsel tercihinin, varlığın geçiciliği olarak düşünülen Budist anlayışı içinde barındıran Ukiyo-e tarzını andırması geçmişe duyulan özlemin görsel dışı vurumu olduğunu kanıtlamaktadır. Mutluluk kavramının değişkenliği ise doğadaki yaşam ve şehirdeki kurallar olarak ikiye ayrılmıştır. Doğada bulunan basit güzelliklerin göz ardı edilmesi ve Kaguya'nın doğaya özlemi sıklıkla işlenmiştir. İnsanların doğadan kopmuş olmasının doğal döngüden çıkmalarına yetmeyecek olmasını gösteren en güzel sahne ise Kaguya'nın kiraz ağacı altında dans ettiği sahnedir. “*Mono No Aware*” güzellik algısının en bilinen sembolü olan kiraz ağacı çiçekleri güzel oldukları gibi aynı zamanda kısa ömürlülerdir. Sahnedeki kiraz ağacı Kaguya'nın geçmişte kalan hayatına duyduğu özleme ve eski hayatına asla geri dönemeyeceğini fark ettiğinde yaşadığı hüzne ortak olmaktadır. Solmaya başlamış olan kiraz ağacının yapraklarıyla aynı renkte bir kıyafet giyen Kaguya'nın da zamanı geldiğinde kiraz ağacının çiçekleri gibi dünyadan göçüp gideceğini göstermektedir. “*Mono No Aware*” estetiğinin kullanımı sadece gelenek ve göreneklerin tekrar işlenmesi olarak değil aynı zamanda çekim açıları ve filmin genel görsel düzenlemesinde de mevcuttur. “Tatami Shot”, Yasujirō Ozu tarafından yaratılmış bir çekim açısidir. Kameranın yere çok yakın bir şekilde konumlandırılmasına verilen addır. İsmi geleneksel Japon tarzı odalarda döşeme malzemesi olan tatami paspasından almaktadır (http3). Ozu'nun sinematografiyi geleneksel Japon evi tasarımına uyarlamaya çalışması olarak düşünülmüştür. Filmde de bu çekim açısı izleyiciyi bir tatami üzerine yerleştirerek geleneksel bir bakış açısı yakalamaya çalışmıştır. Böylece Japon kültüründe ev dekorasyonuna ait bir paspasa izleyiciyi oturtan bir sinematografik düzenleme ortaya çıkmaktadır. Geleneksel bir nesne ve yaşam tarzı görsel bir dille hayat bulmaktadır.

Filmdeki bir diğer kavram ise Budizm felsefesinin “*Mono No Aware*” ile çakışmasıdır. Kaguya'nın anavatanı olan Ay aynı zamanda filmdeki Budizm'in sembolüdür. Filmde gözüktüğü her sahnede kötü olayların habercisidir. Filmin sonunda Ay sakinleri Kaguya'yı eve götürmek ve onun dünyadaki bütün anılarını yok etmek istemektedirler. Ay'ı saf, dünyayı ise keder ve kirlle dolu bir yer olarak görmektedirler. Ay şehrinde kirden ve kederden arınmış olmak ve ay sakinlerinin liderinin Buda'ya benzemesi bir rastlantı değil aslında bir Nirvana ve Budizm metaforudur. Budizm perspektifi açısından dünya acı ve ıstırap evidir. Eğer kişi dünyevi zevklerden arınırsa Nirvana'ya ulaşır ve ruhu bu döngüyü kırarak bir daha dünya ve dünyanın acı ve ıstıraplarına katlanmak zorunda kalmaz (Güç ve Sert 2020: 11-12). Dolayısıyla ay sakinlerinin dünyadaki iyi-kötü bütün duygulara olan umursamazlığı ve Kaguya'yı yanlarında götürme isteği de Kaguya'nın bu

döngüyü kırmasını sağlamak ve onu bu acı evinden kurtarmaktır. Ancak hastalık olarak nitelendirilen bu duygular tam olarak “*Mono No Aware*” felsefesinin güzel bulduğu şeydir. Budizm’de Nirvana’ya giden yolu tıkayan fani/geçici güzelliklerin ıstırabı “*Mono No Aware*” için güzellik ve övgü kaynağıdır.

Son olarak filmdeki müzik kullanımına bakıldığında, “*Mono No Aware*” etkisini güçlendirdiği görülmektedir. Kaguya için önemli olan “Warabe Uta” isimli şarkı aslında “Çocuk Şarkısı” anlamına gelen tekerleme benzeri geleneksel bir Japon şarkısıdır. Şarkı genel olarak ölümün kaçınılmaz olduğunu ve hala hayatını yaşıyorken yaşadığın anlardan zevk alınması gerektiğini öğütlemektedir. Schramm ve Wirth’in (2010) çalışmalarında dile getirdiği narin hüznün bu şekilde yakalanmış ve filmin mutsuz sonunun son derece kayıtsız ve neşeli bir müzik ile bastırılması sahnenin ağırlığını hafifletmiştir. Bu durum ise izleyiciyi umutsuzluğa itmeyi engelleyerek “*Mono No Aware*” güzellik algısının narin hüznünü yakalamasına yardımcı olmuştur.

Genel olarak bakıldığında, Japonya’nın unutulmaya yüz tutmuş gelenekleri, inanç sistemleri, doğa ve insan arasındaki bağları ve geleneksel müzik kullanımlarının her biri bir animasyon film anlatısında “*Mono No Aware*” kavramı ile ilişkilendirilerek karakter tasarımından görsel tasarıma, film dilinden müziğe kadar geniş bir kullanım alanı içerisinde filmde kendisine yer bulmuştur. Mutsuz sonla biten bir film, izleyicide önceki çalışmaların bahsettiği “narin bir hüznü” derinden hissettirirken, alternatif bir hikâye anlatım tarzını geleneği güncellemek için uygun bir araç haline getirmeyi başarmıştır.

4. TÜRK ANİMASYON FİLM ANLATILARINDA ALTERNATİF BİR DENEME: KÜLTÜREL ÖGELERİN KULLANIMI VE “BEYTEREK” ANİMASYON FİLM UYGULAMASI

Türk çizgi film üslubu ve geleneğinin oluşmasında özgün bir anlatı dilinin geliştirilmesi gerektiği düşünülmektedir. İçerik ve biçim anlamında kendi dilini yaratan bir sanatsal yaklaşımın evrenselleşme adına önemli olduğu görülmektedir. Dünyaca ünlü animasyon şirketlerinden Disney, Pixar ve Stüdyo Ghibli gibi şirketlerin bu özgün dili yakaladıkları aşikardır. Bu çalışmada “*Mono No Aware*” kavramının, Stüdyo Ghibli filmlerinden “Prenses Kaguya Masalı” animasyon filminde içerik ve biçimde nasıl kullanıldığı ayrıntılı olarak incelendikten sonra Türk kültürü ile ilgili kaynak araştırması gerçekleştirilmiştir. “Beyterek” uygulama filminde “*Mono No Aware*” kavramı anlatının merkezine alınmıştır. Türk kültüründe bu felsefeye benzer “Temaşa” kavramı karşımıza çıkmaktadır. Kenan Bozkurt (2016:151) temaşa kavramını, maddenin gerçekliğinden sıyrılarak onun ardında yatan gerçekliğe ulaşma amacı olarak tanımlamaktadır. Fuzulî’nin

eserlerinde işlenen güzellik kavramı da bir temaşa unsuru olarak kabul edilmiştir. Bu tür mistik kavramların doğu medeniyetlerinde daha çok kullanıldığı görülmektedir. “Doğu’nun bu tarz bir düşünceyi benimsemesinin temelinde ise Batı düşüncesinin temel özelliği olan maddeyi kutsama fikrine sahip olmamasının yer aldığı düşünülmektedir. Her insanın bir düşünme şekli olduğu gibi her toplumun da düşünme şekli farklı olabilir. Buna “ulusal tefekkür tarzı” denmiştir. Bu düşünce farklılığından ötürü Orta çağ mistisizmini korumayı başaran Doğu medeniyetleri eserlerinde maddeye değil maddenin ardında yatan güzelliğe ulaşmak istemişlerdir” (Bozkurt 2016: 151-152). Bu sebepten ötürü de anlatıları daha mistik bir düşünce çerçevesinde şekillenmiştir. Güzellik kavramı da tıpkı temaşa gibi öznel ve sadece “*Mono No Aware*” kavramında işlenmemiştir. Güzelliği mistik bir düşünce şekli ile birleştiren bir diğer kişi ise Âşık Veysel’dir. Âşık Veysel güzellik kavramını sık sık sorgulamış ve nesnel bir tanımı olmayan bu kavramı gelip geçici olarak tanımlamıştır (Gümüş 2019: 182). Bu tanım “*Mono No Aware*” felsefesi ile bağdaştığı gibi, Doğu’da mistik bir düşünce şeklini benimsemiş tüm medeniyetlerin de ortak noktalarından olduğu söylenebilir. Arslan Topakkaya, Aşık Veysel’in “Güzelliğin On Para Etmez” şiirinde aşkı feryada benzetmiştir: “İnsan durduk yere feryat etmez. O ancak oldukça acı bir durumla karşılaştığında, yani canı yandığında feryat ve figanda bulunur. Veysel’i feryada sürükleyen içine düştüğü ya da diğer bir ifadeyle kalbine düşen aşk acısıdır. Fakat bu acının içinde tuhaf bir biçimde tatlılık vardır. Çekilen bu acı ve sonrasındaki feryat aslında bizzat mutluluğun ve lezzetin kendisidir. Bu bağlamda belki de sevgiliye kavuşamamaktan duyulan keder, acı ve ızdırabın içinde bizzat mutluluk, kavuşma ve sevinç vardır. Yani dert sanılan şey bizzat dermanın kendisidir” (2013: 98). Topakkaya, bu konuda görüşlerini bir halk hikayesi olan Leyla ile Mecnun örneği ile desteklemiştir. Leyla’ya kavuşmak için acı ve eziyet çeken Mecnun’un sonunda Leyla’yı görünce tanımaması “*Mono No Aware*” felsefesi ile de örtüşmektedir. Mecnun’un Leyla’yı tanımaması, Mecnun’un aslında Leyla’ya değil (nesne) Leyla’nın fikrine (duygu) âşık olmasıdır. Mecnun Leyla’ya âşık değildir, Leyla’nın ona hissettirdiği acıya âşıktır. Bu düşünce yapısı “*Mono No Aware*” felsefesindeki nesneye değil nesnenin ortaya çıkardığı hissi kovalamaya çok benzemektedir. İçinde melankoli ve hüznün temaları vardır ancak bu temalar kötümserlik ile işlenmemiştir. Daha çok varlığın hissine değer biçme ve acıya dönüşecek olsa da duyguların kırılmasını yüceltmeye çalışır. Fuzuli, Aşık Veysel gibi şairlerin, halk ozanlarının şiirlerinde ve/veya halk hikayelerinde karşılaşılan bu anlatı biçimine Türk animasyon filmlerinde rastlanmamaktadır. Öyle ki “*Mono No Aware*” felsefesinin küçük bir parçası olan ölüm temasının bile Türk animasyon filmlerinde yok denecek kadar az ele alındığı görülmektedir. Ölüm ve yok oluşun hayatın gerçeklerinden biri olması inkâr edilemediği gibi buna zihinsel olarak hazırlanmak ve ilerisi için umudunu kaybetmemek de “*Mono No Aware*” felsefesi ve güzellik anlayışının bir parçasıdır.

Örneğin “Fuzûlî, bir şair olarak ölümü ele almaktadır. O dünya hayatının gelip geçici olduğunu, gaflete düşüp ölümü unutmamak gerektiğini vurgulamaktadır” (Türkben, 2022: 2474). Oysa Türkiye’de bugüne kadar üretilen az sayıda animasyon sinema projelerinde ölüm ve ölüm kavramı yok denecek kadar az işlenmiştir. Üretilen az sayıda örnekten biri 1966 yılında Oğuz Aral, Ferruh Doğan ve Tekin Aral tarafından hazırlanan “Koca Yusuf” isimli kısa animasyon filmidir. Koca Yusuf isimli milli güreşçinin ABD dönüşü okyanusta gemisinin batması sonucu ölümünü konu almaktadır. Bir diğeri, 1988 yapımı Bahattin Akçal’ın “Deli Dumrul” filmindeki Deli Dumrul’un bir ayıyı öldürdüğü sahnedeki ölüm tasviri ve hikâye içerisinde nasıl olduğu bilinmeyen genç bir kişiye ait olduğu belirtilen ölü bir bedenin gösterilmesidir. En yakın tarihli örnek ise 2016 yılında, karikatürist Bülent Üstün’ün aynı isimli çizgi romanından uyarlanan ve yönetmenliğini Ayşe Ünal ve Mehmet Kurtuluş’un yaptığı “Kötü Kedi Şerafettin” animasyon filmidir. Filmde Çizer, Pırtav, Cemil ve Tacettin karakterlerinin ölümle ilişkili olduğu görülmektedir (Taş Alicenap ve Pehlivan 2023: 108-115). Ancak bu sınırlı ölüm temalarında ölüm, izleyiciye bir ders vermek amaçlı işlenmemiştir. Koca Yusuf öz benliğine kavuştuktan sonra ölmemiş, Deli Dumrul can aldığı için etkilenip ölümün ve öldürmenin amacını merak etmemiş veya Kötü Kedi Şerafettin’de ölüm kavramı şaka unsuru haricinde kullanılıp kavramın ağırlığının ne olabileceği işlenmemiştir. Genelde olumsuz olarak tanımlanabilecek ölüm, yas, ayrılık, başarısızlık gibi kavramlar karakter gelişimlerinde ya da anlatının yapısına derinlik katabilecek şekilde neredeyse hiç işlenmemiş ve sadece aşılması gereken engel ya da kabullenilmesi gereken bir kader olarak kullanılmıştır. Olumsuz duyguların kişideki etkileri ya göz ardı edilmiş ya da basit bir durum olarak işlenmiştir. Fuzuli ve Aşık Veysel’in konuları ve olumsuz kavramları ele alış şekillerindeki nüans, Türkiye’de üretilen projelerde ne karakter gelişimi ne de alternatif bir anlatı bakımından farklılık oluşturabilecek şekilde kullanılmadığı sonucuna varılmıştır. Doğu mistisizmini halk hikayelerinde barındırmayı başarmış ve İslamiyet öncesi inanış biçiminde de yaşamış olan; tarih, kültür ve mitoloji bakımından sayısız konu ve konsept barındıran Türkiye’nin animasyon filmlerinde bu mistisizmden yararlanmasının farklı anlatı biçimlerini ortaya çıkarabileceği düşünülmektedir.

“Beyterek” animasyon filminde bu mistik düşünce, senaryodan konsept tasarımına kadar tüm yaratıcı süreçlere kaynaklık etmiştir. Filmin ismi Ulu Kayın anlamına gelmektedir. 2 Boyutlu animasyon tekniği kullanılarak üretilen film, uygulama aşamasında animasyon film üretim süreçlerinden yapım öncesi (senaryo, konsept tasarım, storyboard), yapım (2 boyutlu animasyon üretimi) ve yapım sonrası (kurgu) aşamaları takip ederek gerçekleştirilmiştir.

“Beyterek” filminin konusu kısaca öz benliklerine kavuşmaya çalışan üç çocuğun

hikâyesini anlatmaktadır. Bitki formunda olan üç çocuk bir Şaman eşliğinde köyden ayrılır. Sarı yapraklı bir kayın ağacının yanına giderler. Kayın ağacının yanında Adsız Hanım onları beklemektedir. Görevleri ağaca tırmanmak ve ağacın en tepesinde duran nar tanelerini almaktır. Bu görevi başaran çocuklar adlarını ve insan formlarını kazanır. Ancak çocuklardan biri bu sınavı geçemez ve kayın ağacı çürür. Şaman tarafından arkada bırakılan bitki çocuk Adsız Hanım tarafından yer altına çekilir ve çürüyen kayın ağacının olduğu yerden yeni bir kayın ağacına dönüşür.

Beyterek filminde ağaç, önemli bir simgedir. Japonların “Sakura” ismini verdikleri kiraz ağaçları nasıl “*Mono No Aware*” kavramının en bilinen simgesi ise Türkler’de de bu Kayın Ağacıdır. Türk inanışlarında ağaç kavramı genelde önemli bir yer kaplıyor olsa da Kayın Ağacının yeri ayrıdır. Kutsal olduğu kabul edilen ağaçlardan biridir ve hatta bazı Hun boyları bu ağaçtan türediklerine inanmaktadırlar (Gürsoy 2012: 45). Ağaç Türk kültüründe önemli ve geniş bir yer kaplamaktadır. Türkler ağaçları tanrının kut’u olarak görmektedir (Gürsoy 2012: 45). Ağaç kavramı “yaratma” düşüncesi ile birleşmiş ve yaratılış destanındaki yaratma görevi “Hayat Ağacı”na verilmiştir (Arslan 2014: 64; Gürsoy 2012: 47). “Hayat Ağacı” efsaneler dışında sanat yapıtlarına da konu edilmiştir, hatta bu konuda “Hayat Ağacı” işlenmesinin ilk örneklerine, M.Ö. 3 bin yılında Aşağı Mezopotamya’da rastlanmıştır. Sümerlerde de bulunan bu ağaç kadın figürü ile birleşmiş ve ağacın her şeyin anası olduğu düşünülmüştür (Arslan 2014: 65-66). Ağaç kavramının kadın ile birleşmesi ona yaratma ve doğum görevini verdiği için çocuk kavramıyla da birleşmiştir. Günümüzde ağaca çaput bağlama olarak da bilinen gelenekler aslında ağaçtan çocuk isteme ritüellerinin izlerini taşımaktadır. “Beyterek” filminde ağaç, çocukların kendi kendisini doğurmasını temsil edecek şekilde hikâyeye dahil edilmiştir (Işık 2004: 93).



a)



b)

Görsel 1. a) Hayat ağacı işlemesi örneği (<http4>), b) Uygulama filmindeki Kayın/Hayat Ağacı (Yazarın kişisel arşivinden).

Filmde ağaç aynı zamanda bir “isim alma” sınavıdır. İsim, öz-bilinci temsil etmektedir. “Prenses Kaguya Masalı”nda da ismin gücü görülmektedir. Kaguya ismini almadan

önce “minik bambu” olarak anılmaktadır. Minik bambu kişiliği daha maceracı, haylaz ve neşe doludur. Ancak “Prenses Kaguya” ismini aldıktan sonra daha içine kapanık, melankolik bir kişiye dönüşmüştür. İsim öz-bilince ulaşma aracı olarak kullanılmıştır. İsim verme Türk kültüründe de olan bir şeydir ve aslında temelde kişinin öz-benliğini temsil etmektedir. Türklere başka kavimlerin aksine irsi uygunluk aranmamıştır. Bu da babadan oğula ya da anneden kıza geçen bir güç yok demektir. Her çocuk ailelerinden bağımsız değerlendirildiği gibi toplumda yerini ve adını bizzat kazanmak durumunda bırakılmıştır. İsmın anlamının çocuğa aksettiği düşünüldüğü için isimler gelişi güzel verilmemiştir. “Adı gibi yaşasın” cümlesi de bu anlamda bir temenni olarak sayılabilir (Şen 2006: 153-158). Ancak isim, çocuklar bir kahramanlık yaparsa ya da bir işi başarırsa verilmiştir. Anne ve babanın verdiği ad geçici ad olarak kabul edilmiştir. Türklere isim verici kişi genelde köyün büyüğü ya da kutlu sayılan şamanlardır. Şamanlar tarafından gerçekleştirilen ad koyma töreni kutsal bir uygulamadır ve bazen adlar çocuklar daha doğmadan tanrı tarafından belirlenip şamana bildirildiğine inanılmaktadır (Kızıloğlu 2021: 47). Şaman elbiseleri şamanın mertebesi hakkında çok şey söyler çünkü şamanın elbisesi ve taktığı aksesuarlar şamanın gücünü belirleyen özelliklerdendir. Ayrıca Türk Şamanizm’inde hayvan sembolizmi sıkça görülen bir olaydır. Ana hayvanı boğa, aygır, kartal, kara ayı ve Sibiryaya geyiği olan şamanlar güçlü kabul edilmiştir (Yardımcı 2017: 463-464). Ancak Kartal özellikle ayrı tutulan bir hayvandır. Çünkü Tanrı insanlara yardım etmek için Bürkut isminde bir kartal tanrı yollamıştır. Ancak insanlar kartalın dilini anlayamadığı için kartal bir Türk kadınına gebe bırakır ve doğan çocuk ilk şaman olur. Efsaneye göre Buryatlar’ın ilk şamanı da Bürked adını taşır (Bayat 2019: 22; Karakurt 2011: 88). Kartal imgesi aynı zamanda Hayat Ağacı ile de beraber anılmaktadır. “Hayat Ağacı”nın tepesinde yer alan tek veya çift başlı kartalın ve kuşların şaman kültüründe özel bir yeri bulunmaktadır. Kartal veya kuş şamana ahrete geçerken yardımcı olur.” (Arslan 2014: 69). Uygulama filmindeki şamanın kıyafetleri de bu tanımlara göre kartal biçiminde tasarlanmıştır. Pelerinde ve maskesinin yanlarında kartal tüyleri bulunmaktadır. Şamanın maskesindeki figür ise basitleştirilmiş bir kartal sembolüdür. Şamanın elleri turuncu bir boya ile boyanmıştır. Kartal pençesini andırmak için kullanılan bu renk seçimi aynı zamanda filmde şamanın ellerinin biçimini değiştirerek kartal şeklini alması ile desteklenmiştir. Eteğinde dağ şekilleri olan bu şamanın gücünün hem gökyüzünde hem de yeryüzünde kabul görmüş bir güç olduğu simgelenmiştir.



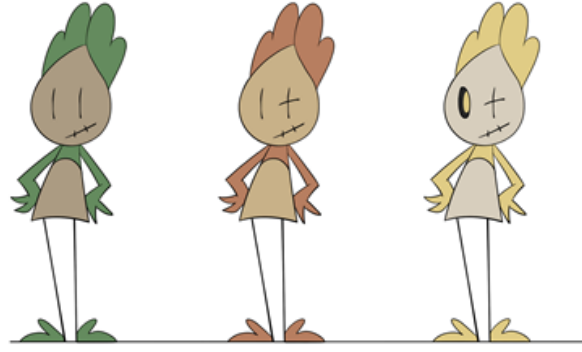
Görsel 2. Uygulama filmindeki Udağan/ Kadın Şaman (yazarın kişisel arşivinden).

“Beyterek” filminde de isim verici kişi şamandır ve bundan ötürü çocukları sınamak için kayın ağacına götürmektedir. Ancak her Türk çocuğu isim alacak diye bir şart yoktur zira isimsizlik de bir alternatiftir. Ancak hoş karşılanmamıştır. Türklerde ad, nesnenin ruhu sayılmıştır. Bundan ötürü Türklerde adsız kalmak kötü bir şeydir. Adsız olan nesnelerin ise öteki âlemlere, farklı dünyalara ait olduğu düşünülmüştür. Örnek olarak Sibirler’de “Adsız Hanım” adlı kötü bir ruh bulunmaktadır ve adsız çocuklara ilişeceğinden korkulmuştur. Bunu engellemek için çocukların anne babaları geçici isim olarak kötü anlamlar içeren isimler koymuşlardır. Günümüzde sıkça rastlanan, çocukları severken onlara maymun, çirkin, domuz, kel vs. denmesi de bu inanışın izleri olarak görülmektedir (Nahmedov 2016: 139- 140). “Beyterek” filminde, insan formuna kavuşan çocukların isimleri Törüngey ve Ece’dir. Tıpkı Türklerin isimleri rastgele seçmemesi gibi bu isimler de bir amaca hizmet etmektedir. Törüngey ve Ece aslında Türk yaratılış destanının Âdem ve Havva’sıdır (http 5 ve http 6). Yaratılış destanındaki ilk insanlar olmalarıyla beraber aynı zamanda ilk isim kazanan kişilerdir. Ancak cinsiyet ile lanetlenen bu kişilerden Törüngey soyunu koruma görevi üstlenirken Ece ise soyunu doğurma görevini almıştır. Şeytan olan Erlik’in oyununa geldikleri için Gök Tanrı’nın evinden kovulurlar. Ancak bu olayın sonunda hayatlarına bir amaç verilmiş olur. Törüngey ve Ece’nin isimleriyle beraber ilk öz bilince kavuşan insanlar oldukları söylenebilir.

Çocukların insan formuna dönüşmeden önceki formları adamotu denilen bir bitkiden ilham alınarak tasarlanmıştır. İnsan şekline benzer kökleri olan ve sihirli olduğu düşünülen adamotu, bereketin, refahın ve ölümün sembolü olduğu gibi aşkın doğmasını sağladığına ve kısırlığı tedavi ettiğine inanılırdı (Gardin ve Olorenshaw 2014:16-17). İnsana benzeyen ve kısırlığı tedavi ettiğine inanılan bu bitki görsel olarak insanımsı olması ve çocuk kavramı ile ilgili olması nedeniyle insanlaşmadan önceki çocukların tasarlanmasında kaynak olarak kullanılmıştır.



a)



b)

Görsel 3. a) Adamotu bitkisi (<http7>), b) Uygulama filmindeki bitki çocuklar (yazarın kişisel arşivinden).

Ancak bitki çocukların fiziksel görünüşleri haricinde renkleri de birtakım özellikleri sembolize etmektedir. Sırasıyla yeşil, kırmızı ve sarı renkte olan bu çocuklar bir ağacın evrelerini de simgelemektedir. Ayrıca Türklerde yeşil, dirilik; kırmızı, koruyucu ve sarı, merkez ve hükümler anlamalarını taşımaktadır. Karakterlerin renkleri cinsiyet görevlerine göre verilmiştir. (Sipahi 2006: 43-44).

İsimsiz çocuğun ölümü ve yeniden doğuşu toplumda ismini ve yerini kazanamamış bir kişinin bile varlığının bir anlamı olduğunu ve önemli olanın isim (nesnel değerler) değil de öz-bilinç (nesnenin ardındaki güzellik) olduğunu anlatmak istemiştir. Film, yukarıdaki kavramların hepsini ele alarak klasik anlatının aksine “mutsuz sonlu” alternatif bir anlatı yaratmak amaçlamıştır.

Japon animasyonları çoğunlukla kendi mitolojilerinden beslenen anlatılardır ve mitolojilerindeki kahramanları ve canavarları eserlerinde kullanırlar. “Beyterek” de bu anlamda Türk mitolojisinden yararlanmıştır. Ve karakterleri klasik anlatı eserlerinde olduğu gibi iyi-kötü olarak konumlandırmamıştır. Bundan hareketle film, Sibir Türklerine ait “Adsız Hanım” isimli yaratık üzerine kurgulanmıştır. Filmde bütün karakterlerin amaçları ve hareketleri gri olarak bırakılmıştır çünkü “Beyterek” filminde kötü ya da iyi karakter yoktur. Filmde ağaca tırmanan çocuklar birbirlerini geçmek için hileye başvurmamıştır ancak içlerinden birinin Adsız Hanım’ın merhametine bırakılmasına da engel olmaya çalışmamışlardır. Fakat çocukların kahramanlık göstermemeleri onları filmin kötüsü yapmamaktadır. Olanı kabul etmek ya da değiştirmeye çalışmamak belki klasik anlatı açısından bir eksik olarak görülebilir ancak “*Mono No Aware*” kapsamı içerisinde olan anlatılarda bir kahramana ihtiyaç yoktur. Kahramana ihtiyaç duyulmadığı gibi kötü karakter de bir zorunluluk değildir. Şaman karakterinin küçük bir çocuğu şeytani bir varlığın merhametine bırakması kulağa iyi gelmeyebilir ancak şamanlar doğaüstü

güçlerle kendi soydaşlarına yardım etmek için pazarlık yapan kişilerdir. Türk kültüründe iyi ruhlarla pazarlık yapılabilirdiği gibi kötü ruhlarla da pazarlık yapılabilir. Bu durum Şamanların gerektiği zaman kötücül davranmasını gerektirmektedir ancak bu davranış şamanı filmin baş kötüsü yapmamaktadır. Filmde en kötücül yaratık olarak kabul edilebilecek karakter Adsız Hanım'dır. Varlığı gereği adsız çocuklara ilişir ve kötülük yapmasıyla bilinir.



a)

b)

Görsel 4. a) Uygulama filmindeki Adsız Hanım karakteri (yazarın kişisel arşivinden),
b) Uygulama filmindeki Adsız Hanım karakteri ve çocuk (yazarın kişisel arşivinden).

Adsız Hanım'ın en temel özelliği belirsizliğidir. Filmdeki tasarımı, belirsizliğini vurgulayacak şekilde belli bir formu olmayan sonsuz siyah bir boşluk olarak tasarlanmıştır. Adsız Hanım gerçekten kötülük mü yapıyordur yoksa döngünün devamını mı sağlamaktadır? Adını alamamış çocuğun bedenini yer altına çekmesi kötücül gibi durabilir ancak bu hareket çocuğun öz bilincine kavuşmasını sağlamıştır. Bununla beraber gelecek nesillerin çocuklarının ad alabilmesine de olanak sağlamıştır. Dolayısıyla Adsız Hanım özünde kötücül bir varlık olsa da filmin kötü karakteri değildir. Adını alamayıp kayın ağacına dönüşecek çocuk da ileride başka çocukları sınavacaktır. Bu durum adsız çocuğun eline geçen Kut'tan ötürü edindiği sınağa gücünü de kötü kılmamaktadır. Çünkü filmin iyi ya da kötü karakteri yoktur. "Mono No Aware" felsefesinden beslenen anlatı şekillerinde iyilik ve kötülük görecelidir ve bu durum anlatı için bir alternatif oluşturmaktadır. Uygulama filminde de bu alternatif anlatı biçimi uygulanmaya çalışılmıştır.

Sonuç olarak "Beyterek" filminde ortaya çıkan hikâyede, Türk kültüründeki isim alma /verme geleneği ve Türk mitolojisindeki canavarlar, kutsal sayılan varlıklar, renkler ve yaratılış destanındaki karakter öğeleri konu edinilmiştir. Japonya'da *Mono No Aware* felsefesine benzer ve güzelliğin diğer formları olarak kabul edilen Türk kültüründeki "Temaşa" kavramı ile Aşık Veysel'in güzellik kavramlarına yer verilmiştir.

Doğu'da Japon kültüründe anime medyumunda kullanılan kültürel öğeler yaratıcı şekilde işlenerek tüm dünyada ilgiyle izlenmektedir. Bu senaryoları besleyen kaynak ise Japon kültürünün kadim gelenekleridir. Türkiye'de gelişmekte olan animasyon sektöründe

içeriğin zenginleşmesi ve kültürel mirasın sürekliliği konularında Türk kültürüne ait kaynaklara yönelmek önemli görülmektedir. Disney, Pixar gibi Batılı animasyon şirketlerinden farklı olarak sevinç ve hüznü, geçmiş ve geleceği harmanlayarak özgün, yaratıcı ve popüler kültürün tektipleştirici içeriklerinden farklılaşarak Türk animasyonunun kendi biçimini yaratmasının mümkün olacağı düşünülmektedir.

5. SONUÇ

Toplumların kültürel mirasları yaşamın her alanını olduğu gibi anlatı türlerini de şekillendirmiştir. Sözlü anlatı türünden bugün dört bir yanı kuşatan görsel anlatı türlerine kadar pek çok alanda kültürel mirasın yansımalarını görmek mümkündür. Doğu'da Japonya'da hayatın her alanına işleyen bir kavram olan “*Mono No Aware*” felsefesi, kültürel mirasın uzantısı olarak Japon anlatı geleneğinin önemli kavramlarından biri haline gelmiştir. Bu felsefe ile şekillenen Japon öyküleri ve sanat ürünleri yer yer mitolojiden de beslenen kendine has bir anlatı şekli geliştirmiştir. Japon tarihinin ilk zamanlarında şekillenmeye başlamış olan bu felsefe hala pek çok alanda kendisini göstermektedir. Özellikle Japon animelerinde yaygın olarak kullanıldığı dikkat çekmektedir. Japonya'nın doğadaki binlerce şeye karmaşık hisler yüklemesinin sonucu olarak doğan tatlı-acı duyguların birleşmesinden ortaya çıkan bir estetik duygu olarak “*Mono No Aware*”, geçici ve değişken bir güzelliği temsil etmektedir. İçerisinde nostalji, hüznü, güzellik ve hayatın geçiciliğini barındıran bu felsefe Japon sanatın pek çok alanında olduğu gibi Japon çizgi filmi olan animelerde de yansımaları bulmuştur. Bu felsefe animelerin hikâye anlatışında yer aldığı gibi görsel biçimine de yansımaları böylece kendi sanatsal dilini yaratmıştır. Kültürel bir inanışın yine kültürel değerleri kullanarak onların sürdürülebilirliğini sağlaması ve kendi biçimini yaratması sanatın kültürle olan sıkı bağlarını açıkça gözler önüne sermektedir.

Japon anlatıları hem kendi kültüründen beslenmekte hem de kendi kültürünü dünyaya tanıtmaktadır. Anlatılarını klasik anlatıdan ayırarak oluşturdukları senaryolar izleyicinin bir sonraki olayı tahmin etmesini zorlaştırdığı gibi aynı zamanda merak duygusunu taze tutarak bu anlatı türüne duydukları ilgiyi arttırmaktadır. Karakterlerin net siyah ve beyaz olmamasıyla beraber gri karakter kullanımı da karakterlerin başlarına gelen olaylara gerçekçi tepkiler vermelerini sağlamaktadır. Bu durum izleyicinin karaktere yakınlaşmasını mümkün kılmaktadır. Bununla beraber hikâyelerin sonunun mutlu olarak bitmeyeceği garantisiz hikâyeye derinlik kattığı gibi aynı zamanda gerçekçilik de katar ve izleyicide endişe ve hüznü duygusunun merakla karışmasını sağlar. Hikâyeye eğer mutlu sonla biterse gerilimden alınan hazzı arttırır. Mutsuz sonla bitğinde ise izleyicilerin

bocalamasını, böylelikle tam bir “*Mono No Aware*” duygusunu yaşamasını sağlar. Mut-suz biten sonların izleyicide yarattığı buruk his, bu kavramın anlatıda ulaşmaya çalıştığı amaçtır. Japonya, kendi kültüründen beslenerek animelerde kendine has bir anlatı şekli geliştirmiştir. Bu araştırma, köklerinde ve tarihinde aynı Doğu mistisizmini taşıyan Türkiye'nin benzer bir yolu izleyebileceğini ve kendi anlatı şeklini oluşturabileceğini önermektedir. Araştırmada Türk kültürünün ve mitolojisinin sahip olduğu imgeler “Mono No Aware” kapsamı içerisinde yeniden uyarlanmıştır. Geniş bir kültüre ve coğrafyaya yayılan Türk kültürünün içinde bulunan imgelerin ve karakterlerin, aynı “*Mono No Aware*” anlayışına sahip olan anlatılarda olduğu gibi gri karakterlere ve klasik anlatıdan farklı olarak alternatif anlatılara uygun olduğu düşünülmektedir.

Uygulama filmi “*Beyterek*” bir Japon estetik anlayışı olan “*Mono No Aware*” estetik algısının Türk anlatı unsurlarıyla birleştirilmesi yoluyla hazırlanmıştır. Hazırlanan senaryoda karakterler, anlatıdaki kilit nesnelere, Türk motifleri ve eski Türklerin toplumsal beklentileri bir hikâyede toplanarak “*Mono No Aware*” hissiyatı ve güzellik algısı merkeze alınmış ve uygulanmıştır. Geçip gidenin güzelliği ve döngünün durdurulamaz oluşu felsefesi de bu imgeler içerisinde yeniden yorumlanmıştır. Araştırmanın bulguları incelendiğinde aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır;

- *Türk animasyon örneklerinde olumsuz duyguların kullanımının göz ardı edildiği ya da basit bir durum olarak işlendiği görülmektedir.*
- *Fuzuli, Aşık Veysel gibi şairlerin, halk ozanlarının şiirlerinde ve/veya halk hikayelerinde yer verdikleri olumsuz duygular ve anlatı biçiminin, Türkiye’de üretilen animasyon projelerinde karakter gelişimi ve alternatif bir anlatı bakımından farklılık oluşturabilecek şekilde kullanılmadığı sonucuna varılmıştır.*
- *Tıpkı Japonların “Mono No Aware” felsefesinin animelere kaynaklık ederek özgün hikayelere olanak sağlaması gibi, Doğu mistisizmini halk hikayelerinde barındırmayı başarmış ve İslamiyet öncesi inanış biçiminde de yaşamış olan; tarih, kültür ve mitoloji bakımından sayısız konu ve konsept barındıran Türkiye’nin animasyon filmlerinde bu mistisizmden yararlanmasının farklı anlatı biçimlerini ortaya çıkarabileceği görülmektedir.*
- *Kültürel mirasın estetik anlayışının da animasyon sinemasının görsel tasarımına katkı sağladığı tespit edilmiştir. “Beyterek” filminin görsel tasarım aşamasında kültürel öğeler araştırılmış, elde edilen bulgular uygulama aşamasında filme aktarılmıştır.*
- *Kültürel mirasın animasyon sinemasına hem biçim hem de içerik açısından yaratıcılığı arttıran bir kaynak oluşturduğu görülmüştür.*

Tüm bu çıkarımlardan hareketle; animasyon sinemada özgünlüğü ve çeşitliliği, kültürel temsili içine alacak şekilde yenilikçi bir üslupla ortaya çıkartacak çalışmaların biçim ve içerikte öze dönmeyle mümkün olacağı değerlendirilmektedir. Türk kültürü ve mitolojisinin zenginliğinin kullanılması ve öz benliğe dönüşün hikayelere yansıtılması, Türk animasyon sektörünü öne çıkaracak ve kendine özgü bir anlatı oluşturma yolunda destek sağlayacaktır. Bu bağlamda yapılan animasyonların genelden ayrılacağı düşünülmektedir. Bu şekilde, Türk animasyon tarzından bahsetmek mümkün olabileceği gibi kültürel mirasın sürdürülebilirliğine de katkı sağlanabileceği açıktır.

KAYNAKLAR

- Arslan, S. (2014). Türk Kültüründe Ağaç Kültü ve Hayat Ağacı. *Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(1), 59-71. <https://doi.org/10.20860/ijoses.27650>
- Bayat, F. (2019). *Türk Şaman Metinleri Efsaneler ve Memoratlar*. İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Bozkurt, K. (2016). Temâşâ Kavramı ve Fuzûlî'de Güzelliğin Temâşâ Boyutu. *Turkish Studies*, 11(10), 151 - 180.
- Elwood, M. K. (1998). An Attempt to Apply Motoori Norinaga's Concept of Mono no Aware to the Novels of Jane Austen. *Cinii Komazawa University Journal*, (27), 110-122.
<http://repo.komazawa-u.ac.jp/opac/repository/all/13026/KJ00005099669.pdf>
- Gardin, N., Olorenshaw, R. (2014). *Larousse Semboller Sözlüğü*. İstanbul: Bilge Kültür Sanat.
- Güç, A., Sert, E. (2020). Budizm'de Dört Temel Gerçek, Sekiz Dilimli Yol ve Nirvana. *İslam Medeniyeti Araştırmaları Dergisi* 5/1 3-28. <https://doi.org/10.20486/imad.732201>.
- Gümüş, İ. (2019). Âşık Veysel'in "Kara Toprak" Şiirine Ontolojik Bir Yaklaşım. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12(1), 176-187. <https://doi.org/10.17218/hititsosbil.516787>
- Gürsoy, Ü. (2012). Türk Kültüründe Ağaç Kültü ve Dut Ağacı. *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, 61, 43-54.
- Işık, R. (2004). Türklerde Ağaçla İlgili İnanışlar ve Bunlara Bağlı Kültler. *Fırat Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 9/2, 89-106.
- Karakurt, D. (2011), *Türk Söylence Sözlüğü*. E-kitap, ISBN 978-605- 5618-03-2.
- Kızıloğlu, M. (2021). Türklerin Ad Verme Kültüründe Ad Verici Profili. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 4(7), 45-64.
- Kozbelt, A., Durmysheva Y. (2007). Lifespan Creativity in a Non-Western Artistic Tradition: A Study of Japanese Ukiyo-E Printmakers. *The International Journal of Aging and Human Development*, 65(1):23-51. doi:10.2190/166N-6470-1325-T341
- Nahmedov, A. (2016). Türklerde İslam Tabusu ve Bazı Yansımaları. *Yeni Fikir Dergisi*, 7(17), 137-143.

- Napier, S. J. (2008). *Anime: Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosu'na*. İstanbul: Es Yayınları.
- Prusinski, L. (2012). Wabi-Sabi, Mono No Aware, and Ma: Tracing Traditional Japanese Aesthetics through Japanese History. *Studies on Asia* 4 (2): 25–49.
- Schramm, H., Wirth, W. (2010). Exploring The Paradox of Sad-Film Enjoyment: The Role of Multiple Appraisals And Meta-Appraisals, *Poetics*, 38 (3), 319-335. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2010.03.002>.
- Sipahi, A. (2006). *Türk Halk İnançlarında Büyü ve Büyü ile İlgili Uygulamalar*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şen, S. (2006). Türklerde Ad Verme Törenleri, Adların Önemi, Ad Verme ile İlgili Gelenek ve İnançlar. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (6), 153-159.
- Taş Alicenap, Ç., Pehlivan Y. (2023). Animasyon Sinemada Ölüm Kavramı: Coco ve Kötü Kedi Şerafettin Animasyon Filmleri Üzerine Bir Analiz. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 13 (1), 100-118.
- Topakkaya, A. (2013). Âşık Veysel'in "Güzelliğin On Para Etmez" Adlı Şiiri'ne Felsefi Açıdan Bir Bakış. *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, 67, 89-102.
- Türkben, Y. (2022). Fuzûlî'de Ölüm ve Sonrası. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 11(4), 2473-2487. <https://doi.org/10.15869/itobiad.1198211>
- Oğuz, Ö. M. (2021). Halk Biliminde Koruma Yaklaşımları ve Soküm Sözleşmesi'nde Kuşaktan Kuşağa Aktarım. *Milli Folklor*,17 (132), 5-15.
- Venugopal, A., Marya, A. (2021). Return of The Ohaguro. *British Dental Journal*, 231, 69. <https://doi.org/10.1038/s41415-021-3280-9>
- Yardımcı, K. G. (2017). Türk Töresinin Hazinesi Kutsal Şaman Elbiseleri İkonografisi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(Special Issue 2), 461-475.
- Yılmaz, A. (2012). Kötümserlik ve Mutsuzluk İzlekleri Çerçevesinde. *Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 35(2), 45-60.

İnternet Kaynakları:

- http 1. <https://www.sbb.gov.tr/wpcontent/uploads/2020/04/GorselHizmetlerSektorununGelistirilmesiCalismaGrubuRaporu.pdf> (Erişim tarihi: 10.11.2023)
- http 2. https://www.sbb.gov.tr/wp-content/uploads/2022/07/On_Birinci_Kalkinma_Planı-2019-2023.pdf (Erişim tarihi: 10.11.2023)

http 3. https://en.wikipedia.org/wiki/Yasujir%C5%8D_Ozu (Eriřim tarihi: 02.10.2021)

http 4. <https://arkeopolis.com/turk-sanatinda-bitkisel-susleme/> (Eriřim tarihi: 05.05.2022)

http 5. <https://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%B6r%C3%BCngey> (Eriřim tarihi: 05.05.2022)

http 6. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Eje> (Eriřim tarihi: 05.05.2022)

http 7. <https://www.healthbenefitstimes.com/mandrake/> (Eriřim tarihi: 05.05.2022)