

**ANİMASYON SİNEMADA
BİÇİM VE İÇERİK OLARAK ÖLÜM KAVRAMININ TEMSİLİ
VE
BİR FİLM UYGULAMASI
Yüksek Lisans Tezi**

Yiğit PEHLİVAN

Eskişehir 2022

**ANİMASYON SİNEMADA
BİÇİM VE İÇERİK OLARAK ÖLÜM KAVRAMININ TEMSİLİ
VE
BİR FİLM UYGULAMASI**

Yiğit PEHLİVAN

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı
Danışman: Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP**

**Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Ocak 2022**

ÖZET

ANİMASYON SİNEMADA BİÇİM VE İÇERİK OLARAK ÖLÜM KAVRAMININ TEMSİLİ VE BİR FİLM UYGULAMASI

Yiğit PEHLİVAN

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ocak 2022

Danışman: Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Ölüm hayatımızın bir parçasıdır. Hayatımız, ölümlü olduğumuz için anlam kazanmaktadır. Herkes için aynı duyguları hissettiren bir kavram değildir. Bir son olduğu kadar, bir başlangıç, hatta ölümsüzlüğe atılan bir adım olarak da ifade edilmektedir. Ölüm sinemanın da büyük ölçüde ele aldığı ve işlediği bir kavramdır. Ölüm konu olarak sinemada her zaman vardır. Sinemanın ölüme yaklaşımı, hikayenin gelişimine katkı sağlamak amacıyla, içeriğe dahil edilmesiyle oluşmaktadır. Sinema ile paralel olarak animasyon sinema da, hikayelerine gerçekçilik katmak amacıyla ölüm kavramını değişik şekillerde ele alarak izleyiciye sunmaktadır. Bu çalışmada, çocuklara yönelik yapılan animasyon sinemada, ölüm kavramının biçim ve içeriğe nasıl yansıtıldığı araştırılarak, “Coco” (2017) animasyon filmi üzerinden incelenecektir. Ardından ölüm kavramının biçim ve içeriğe yansıdığı 1 dakikalık “Geri Dönüşüm” isimli bir animasyon film uygulaması gerçekleştirilecektir.

Anahtar Sözcükler: Animasyon Sinema, Ölüm Kavramı, Biçim, İçerik

ABSTRACT

REPRESENTATION OF THE CONCEPT OF DEATH AS FORM AND CONTENT IN ANIMATION CINEMA AND A FILM APPLICATION

Yiğit PEHLİVAN

Department of Animation

Anadolu University, Post Graduate School of Fine Arts, January 2022

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Death is a part of our lives. Our life is meaningful because we are mortal. It is not a concept that makes everyone feel the same. It is expressed as an end as well as a beginning, even a step towards immortality. As death is in our life, the cinema also broadly discussed and worked on it. Death as a subject is always present in cinema. Cinema's approach to death is formed by its inclusion in the content in order to contribute to the development of the story. In parallel with cinema, animated films also present the audience with a different approach to the concept of death in order to add realism to their stories. In this study, how the concept of death is reflected in form and content in the animation cinema for children will be investigated, and will be examined through the animated film “*Coco*” (2017). Then, a 1-minute animated film called “*Reversible*” will be realized in which the concept of death is reflected in form and content.

Keywords: Animation Cinema, Concept of Death, Form, Content

ÖNSÖZ

Bu tezin oluşmasında, çalışmalarımı yönlendiren, araştırmamın her aşamasında değerli bilgi, deneyim ve yardımlarını esirgemeyen, bana kıymetli zamanını ayırıp elinden gelenden fazlasını sunan danışmanım Sayın Doç. Dr. Çiğdem Taş Alicenap'a teşekkürlerimi sunarım.

Hayatımın her aşamasında sürekli yanımda olan ve beni her alanda destekleyen babam Affan Nuri Pehlivan'a, kızkardeşim Elçin Kara'ya ve eşi Abdulkadir Kara'ya, varlığıyla mutluluk kaynağım biricik yeğenim Amine Kara'ya sonsuz teşekkür ederim.

Hayatımda önemli yerleri olan ve yardımlarını hiçbir zaman eksik etmeyen arkadaşlarım Batuhan Hoş'a, Önder Menken'e, Seçkin Yalın'a ve Tiago Gonçalves Boeira'ya içtenlikle teşekkür ederim.

Yiğit Pehlivan

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Yiğit Pehlivan

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ANIMASYON SİNEMADA BİÇİM VE İÇERİK OLARAK ÖLÜM	
KAVRAMININ TEMSİLİ VE BİR FİLM UYGULAMASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	ix
KISALTMALAR DİZİNİ	xi
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	1
1.2. Ölüm kavramı	2
1.3. Farklı Kültürlerde Ölüm Kavramı	7
1.4. Dehşet Yönetimi Kuramı	17
1.5. Sanatta Ölümün Temsili	21
1.6. Animasyon Sinemada Ölümün Temsili	26
1.7. Amaç	35
1.8. Önem	35
1.9. Varsayımlar	36
1.10. Sınırlılıklar	36
1.11. Tanımlar	37
2. YÖNTEM	38
3. BULGULAR VE YORUM	40
3.1. “Coco” Animasyon Filminin Ölümün Temsili Üzerinden Biçim ve İçerik Olarak Çözümlemesi	40
3.1.1. “Coco” animasyon filminin içerik olarak çözümlemesi	41
3.1.1.1. Konu	41
3.1.1.2. “Coco” animasyon filminde ölümler günü festivali	43

3.1.2. “Coco animasyon filminin biçim olarak çözümlemesi	44
3.1.2.1. Karakterler	44
3.1.2.2. Mekân	56
3.1.2.3. İkonografi	58
3.1.2.4. Kostüm	64
3.1.2.5. Müzik	66
3.2. “Geri Dönüşüm” Animasyon Filmi uygulaması	67
3.2.1. “Geri Dönüşüm” film uygulaması yapım öncesi süreçleri	68
3.2.1.1. Konu	68
3.2.1.2. Resimli taslak (Storyboard)	69
3.2.1.3. Karakter tasarımı	70
3.2.1.4. Mekan tasarımı	72
3.2.1.5. İkonografi	73
3.2.2. “Geri Dönüşüm” film uygulaması yapım aşaması süreçleri	74
3.2.3. “Geri Dönüşüm” film uygulaması yapım sonrası süreçleri	75
4. SONUÇ VE ÖNERİLER	77
KAYNAKÇA	79
İNTERNET KAYNAKLARI	83
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1.1. Tarzan (1999) Kalıcı ölüm	29
Görsel 1.2. Herkül (1997) Geri dönüşümlü ölüm	30
Görsel 1.3. Güzel ve Çirkin (1991 Tersine çevrilebilir-değiştirilmiş ölüm	31
Görsel 1.4. Kötü Kedi Şerafettin (2016) Kalıcı ölüm.....	33
Görsel 1.5. Kötü Kedi Şerafettin (2016) Geri dönüşümlü ölüm	33
Görsel 1.6. Kötü Kedi Şerafettin (2016) Tersine çevrilebilir-aynı ölüm	34
Görsel 3.1. “Coco” (2017) Film afişi	40
Görsel 3.2. “Coco” animasyon filminde Miguel karakterinin yaşayanların dünyasında ve ölümler diyarındaki görseli	45
Görsel 3.3. “Coco” animasyon filminde Imelda karakterinin yaşayanların dünyasında ve ölümler diyarındaki görseli	47
Görsel 3.4. “Coco” animasyon filminde Coco karakterinin yaşayanların dünyasında ve ölümler diyarındaki görseli	48
Görsel 3.5. “Coco” animasyon filminde Elena karakterinin yaşayanların dünyasındaki görseli	49
Görsel 3.6. “Coco” animasyon filminde Dante karakterinin yaşayanların dünyasında ve ölümler diyarındaki görseli	50
Görsel 3.7. “Coco” animasyon filminde Hector karakterinin yaşayanların dünyasında ve ölümler diyarındaki görseli	51
Görsel 3.8. “Coco” animasyon filminde Ernesto de la Cruz karakterinin yaşayanların dünyasında ve ölümler diyarındaki görseli	53
Görsel 3.9. “Coco” animasyon filminde Chicharrón karakterinin ölümler diyarından yok olması	54
Görsel 3.10. “Coco” animasyon filminde Alebrijeler.....	55
Görsel 3.11. “Coco” animasyon filminde yaşayanların dünyasında kullanılan mekânlar.....	57
Görsel 3.12. “Coco” animasyon filminde ölümler diyarı	58
Görsel 3.13. “Coco” animasyon filminde kullanılan delikli kağıt (Papel Picado) ve gerçek bir görseli	59

Görsel 3.14. “Coco” animasyon filminde kullanılan kadife çiçeği (Cempasúchil) ve gerçek bir görseli	60
Görsel 3.15. “Coco” animasyon filminde kullanılan sunak (Ofrenda) ve gerçek görselleri	61
Görsel 3.16. “Coco” animasyon filminde yaşayanların dünyasında kullanılan kurukafa sembolleri	62
Görsel 3.17. “Coco” animasyon filminde ölüler diyarında kullanılan kurukafa sembolleri	62
Görsel 3.18. “Coco” animasyon filminde kullanılan yaşayanların dünyası (sol) ve ölüler diyarı (sağ) renk konsepti	63
Görsel 3.19. “Coco” animasyon filminde kullanılan Charro kıyafetleri	64
Görsel 3.20. “Coco” animasyon filminde, yaşayanların dünyasında hatırlanan (sol kısım) ve unutulmaya yüz tutmuş ölülerin (sağ kısım), ölüler diyarındaki farklı durumları	65
Görsel 3.21. “Coco” animasyon filminde ölüler diyarındaki Rivera ailesinin giydiği kahverengi deri önlükler	66
Görsel 3.22. “Geri Dönüşüm” uygulama film afişi	67
Görsel 3.23. “Geri Dönüşüm” uygulama filminin resimli taslak (storyboard) görseli ..	70
Görsel 3.24. “Geri Dönüşüm” uygulama filmi “Ruh” karakteri.....	71
Görsel 3.25. “Geri Dönüşüm” uygulama filmi “Leylek” karakteri	71
Görsel 3.26. “Geri Dönüşüm” uygulama filmi mekan tasarımı	72
Görsel 3.27. “Geri Dönüşüm” uygulama filmi mekan ve gökyüzü tasarımı	72
Görsel 3.28. “Geri Dönüşüm” uygulama filmi geleneksel 2B animasyon tekniği ile yapım aşaması	75

KISALTMALAR LİSTESİ

Bkz.	: Bakınız
S.	: Sayfa
Yy.	: Yüzyıl
TDK.	: Türk Dil Kurumu
DNA.	: Deoksiribo Nükleik Asit
RNA.	: Ribonükleik Asit
2B.	: İki boyutlu
3B.	: Üç boyutlu

1. GİRİŞ

1.1. Problem

Hayatımızın bir parçası olarak ölüm, insanoğlunun merakını gidermeye çalıştığı bir konudur. Ölüm kavramı herkes için aynı anlama sahip değildir. Her ne kadar oluşumu aynı olsa da farklı kültürlerde, toplum tarafından çeşitli şekillerde yorumlanabilmektedir. Kimi insanlar için problemken, kimileri için de bir problemden kurtulma yoludur. Bir bitiş ve sonu temsil edebilirken, aynı zamanda ölümsüzlüğü de hissettirebilir. Buna sebep en önemli etmenlerin başında, manevi (dinî) hayat olduğu söylenebilir (Tanhan ve Arı, 2006). Çünkü kültürle ilgili olarak değişen değerler, ölüm kavramının da farklı şekillerde ele alınmasını sağlamıştır.

Ölümün algılanmasındaki çeşitlilik sadece kültüre bağlı değildir. İnsanın hayattaki gelişimi ve deneyimleri de ölümün farklı şekilde yorumlanmasına neden olmaktadır. Yapılan araştırmalarda küçük çocukların, duygusal anlamda gelişimlerini tamamlamadıkları için ölüm kavramını anlama kapasitelerinin düşük olduğu belirtilmektedir. Okul öncesi dönemlerdeki çocuklar, ölümü gitmek veya uyumak olarak yorumlar. Yetişkinlerde ise ölüm kavramı, sosyal çevre, kültür ve kişisel duyguların bir araya gelmesi ile oluşan bir sentez sonucu anlamlandırılır. Yetişkinler ölümü daha gerçekçi yaklaşarak bedensel fonksiyonların bozularak, kaçınılmaz ve geri döndürülemez bir son olarak değerlendirmektedir (Sezer ve Saya, 2009).

Sinemanın ilk yıllarında korku ve gangster türü filmlerde ölüm ve öldürme sıklıkla görülür. Sinema sektörü geliştikçe ölüm kavramının ele alınış biçimi de değişir. Başta korku, polisiye ve gerilim sineması olmak üzere her tür sinemada ölümle bağlantılı görsel ve sözel unsurlar bulunmaktadır. Sinema ölüm kavramını hikayenin gelişimine katkı sağlayan, anlatıyı etkileyen bir öğe olarak ele almaktadır. Bu konuda elde edilecek başarı, izleyicinin filmde alacağı heyecanın artmasını ve aynı zamanda sevinçli ve hüzünlü duyguların ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Popüler bir bakış açısı ile sinema, ölümün sorgulanmasından ziyade oluşturduğu duygusalılığı önemser. İyi ve pozitif olan karakterlerin ölümü seyircide üzüntü ve acıma duygusu oluştururken, kötü karakterlerin

ölümü ters bir duygu oluşturarak rahatlama ve sevinme hislerini ortaya çıkarmaktadır. Seyirci bu süreçte karakterin öleceğini bilse bile, nasıl öleceklerini bilmediği için bu bilgiyi filme dahil olarak edinmektedir (Bilis, 2017).

Animasyon sinemada ise ölüm kavramı sıklıkla kullanılır ve farklı şekillerde karşımıza çıkar. Kalıcı ölüm olarak ele alınmasının yanında, tersine çevrilebilen bir durum ve/veya ölümsüzlüğü barındırabilmektedir. Ölüm unsurlarının meydana geldiği durumlarda animasyon karakterlerinin ölmemesi ölümsüzlük olarak kendini gösterir. Genellikle animasyon sinema ve dizilerde izleyicilerin çoğunlukla çocuk olması sebebiyle, karakterlerin başlarına ne gelirse gelsin ölmezler. Çünkü esas amaç eğlendirmek ve hikayenin eğlenceli olmasını sağlamaktır. Bu durum öykü ve karakterin devamlılığını oluşturur. Bununla birlikte animasyon sinemanın ilk yıllarından itibaren yapılan filmlerde ölüm kavramına gerçekçi yaklaşılarak olduğu gibi de yer verilmiştir. Bu sayede duyguları daha gerçekçi kılmak için hayatın gerçekliğinden unsurlar eklenmektedir. Aynı zamanda bir son olduğu kadar yeni bir başlangıçla farklı dünya ve hayatların da anlam kazandığı animasyon ortamında ölüm kavramının nasıl bir şekilde ele alındığı önem kazanmaktadır. Bu çalışmanın amacı, animasyon sinemada ölüm kavramının biçim ve içerik olarak nasıl temsil edildiğini araştırmaktır. Bu amaç çerçevesinde “Coco” (2017) filmi biçim ve içerik olarak ölümün temsili üzerinden ayrıntılı olarak incelenecektir. Daha sonra, ölüm kavramının biçim ve içeriğe yansıdığı 1 dakikalık “Geri Dönüşüm” isimli bir animasyon film uygulaması gerçekleştirilecektir.

1.2. Ölüm Kavramı

Sözlük anlamında ölüm “*Bir insan, bir hayvan veya bitkide hayatın tam ve kesin olarak sona ermesi, ahiret yolculuğu, ebedi uyku, emrihak, irtihal, memat, mevt, vefat*” olarak belirtilmektedir (TDK, 2018). En basit ve somut açıklama ile ölüm, canlı olan herhangi bir varlığın hayatının sonlanmasıdır. Canlıların sahip olduğu bu hayat belli bir sistem içerisinde meydana gelir, gelişir, yaşlanır (ki yaşlanmak da ölüm sürecinin bir evresidir) ve son bulur. Bu son, başlı başına bir merak konusudur ve insanoğlunun uzun yıllardır dikkatini fazlası ile çekmektedir. Bu yüzden ölüm kavramı birçok alanda ele alınarak anlaşılabilirliği genişletilmeye çalışılmıştır. Bu alanlar her ne kadar kendi bilgileri ile

ölüm kavramını sorguluyor olsa da en temel olarak hepsi ölüm olayının canlıların geçirdiği bir değişim olduğunu kabul etmektedir.

Hayatın tam ve kesin olarak sona ermesi beyin ölümü ile gerçekleşir ve beyin ölümünün tanımını Küçük ve Karahan; beyin, beyin sapı ve serebellumun tüm aktivitelerinin kalıcı ve geri dönüşümsüz kaybı olarak ifade etmektedirler (2015). Canlıların yaşamı bir süreç olarak ele alınıp incelendiğinde ölüm olayının nasıl bir yol izlediği gözlemlenebilir. Ölüm ve yaşam her ne kadar birbirinden farklı kavramlar gibi görünse de aslında birbiriyle bağlantılı bir bütünü oluşturmaktadır. Canlılar hayata hazırlanma aşamasını bile ölüm sayesinde gerçekleştirmektedir. Bu olaya tıpta "*Apoptoz*" denmektedir. Anlamı hücrelerin kendi kendilerini yok ettikleri, programlı bir ölümdür. Bu durum canlıların hayata gelmeden de hazırlık için ölümle ilişkili olduğunu gösterir (Coşkun ve Özgür, 2011). Ölümün yaşamımızı şekillendiriyor olması oldukça dikkat çekicidir. Coşkun ve Özgür bu durumu canlıların doğuma hazırlık aşamasındaki şu örneklerle açıklar;

Memeli üyelerinin oluşumunda el ve ayak parmak taslaklarının arasındaki ara dokunun ortadan kalkması, merkezi sinir sisteminin şekillenmesi, kan damarlarının sayısının azaltılması, fötusun cinsel gelişimi sırasında duktus sisteminin gerilemesi apoptoz ile gerçekleşir. Kurbağaların da metamorfoz sırasında kuyrukları da apoptoz ile kaybolur. Ayrıca gözün lens hücreleri gelişimin ileri evrelerinde apoptozla ölür ve içleri şeffaf bir protein olan kristalin ile dolar (2011, s. 146).

Bu durumda hücrelerin sahip olduğu programlı ölüm (apoptoz) ile birlikte, ölüm kavramının canlıların hayata hazırlanmasında bile ne kadar önemli bir konu olduğu anlaşılmaktadır. Aksi düşünüldüğünde, canlıların sahip olduğu anatomi dışında bozuk bir vücut yapısıyla dünyaya gelmeleri söz konusu olmaktadır.

Ölüm olayının daha doğumdan önce başladığı artık bilinmektedir. Canlıda el ve ayak parmakların oluşumunun yanı sıra, kol ve bacakların normal oluşmasında hücrelerin programlı ölümünün zorunlu olduğu yapılan araştırmalarda ortaya konulmuştur. Yaşamın başlangıcından itibaren ölüm bir süreç olarak zaten başlamıştır. İnsan vücudunda kolay yenilenebilen hücreler olduğu gibi, güçlkle yenilenenlerin yanı sıra

hiç yenilenmeyen hücreler (kas ve sinir hücreleri) de mevcuttur. İlerleyen yaşlarda işlevsizliğe sebep olan yan etkiler bu sebeple habirimiz olmadan artmaktadır. Ayrıca iç organlar, beyin ve kemik yapısındaki değerler yaşa bağlı olarak azalmaktadır. Buna ek olarak kan hacminde azalma, salgı bezlerinde ve kalp kaslarında bozukluklar ortaya çıkmaktadır. Bunları hızlandıran dış etkenlerin; iklim, kötü beslenme, madde bağımlılığı, sağlık bilgisinde eksiklikler, kötü ilişkilerin hakim olduğu toplumsal ortamların yanı sıra, yaşlanma sırasında hücresel DNA ve RNA hayat moleküllerinde meydana gelen hatalar da iç etmenler olarak belirtilebilir. Hayati organların yıpranması ve zamana bağlı olarak beliren işlevsizlik canlılarda ölüme sebebiyet vermektedir. Yaşlı insanlarda kırık bir kemik, şiddetli geçirilen bir hastalık veya psikolojiyi derinden etkileyebilecek bir olay ölüm sürecine olan geçişi kolaylaştırır. Ölüm anı geldiğinde acı çekme ve nefes alma zorluğu belirir. Ölüm olayı bir süreç içerisinde meydana gelir. İlk aşama görünür ölüm olarak adlandırılır. Burada tepkisizlik, hareketsizlik, nefes alışverişinde durma, kalp ve dolaşım sisteminin hareketlerinde zayıflama söz konusudur. Hayatı devam ettirebilme kabiliyetinin yok olmasıyla birlikte klinik ölüm oluşur. Organik ölümlerin birikerek artık geri döndürülemez bir aşamaya gelmesiyle mutlak ölüm gerçekleşir. Bu durum aynı zamanda beyin ölümünün gerçekleşmesi ile birlikte bitkisel hayat olarak da isimlendirilebilir. Son olarak canlı hiç bir hücrenin olmamasıyla birlikte bütünsel ölüm meydana gelmiş olur (Thomas, 1991, s. 17-25). Bu durumda ölüm kavramının canlılarda bir süreç olarak var olduğu söylenebilir.

Her ne kadar insanoğlu ölümle iç içe yaşıyor olsa da ölümden sürekli uzak kalmaya, hakkında konuşmamaya, yaklaşmasını ertelemeye çalışır. Fakat ölümün ardındaki bilinmezlik onu tamamiyle bir merak konusu haline getirmektedir. Çünkü insan ölüm hakkında görünür olanı gözlemlemekten başka bir şey bilmemektedir. Deneyimlenebilen bir kavram olmadığı için sürekli yorumlanmaktadır. Bu duruma çocukların bakış açısından başlayarak yetişkinliğe kadar geçen zamanda insanın ölüm kavramı karşısında nasıl bir algıya sahip olduğu incelenebilir.

Ölümlle ilgili olarak insanların görüşleri, iletişim teknolojisinin ilerlemesi ile birlikte daha farklı bir hal almaya başlamıştır. İnsan küreselleşme sayesinde yakın çevresi dışında dünyanın birçok yerinde meydana gelen ölümlerden haberdar olmaktadır. Ayrıca

film, dizi ve çizgi filmlerde de ölüm kavramı oldukça yoğun işlenmektedir. Bununla birlikte ölüm kavramıyla karşılaşan çocuklar, içindeki merak duygularını giderme çabası içinde olurlar. Çocuklardaki bu merak eğer bilinçli bir şekilde giderilmezse, film, dizi ve çizgi filmlerdeki hayali fikirler çocukları yönlendiren unsurlar olacaktır. Bu durum çocuk psikolojisi için önemlidir (Seven, 2008). Ölüm anlaşılması oldukça zor bir kavramdır. Bu sebepten ötürü, insanoğlu bu belirsizlik karşısında hem korkmuş, hem de ona anlam yükleme çabası içine girmiştir. Her ne kadar biyolojik bir olay olarak kabul edilse de öngörüler veya dinsel düşüncelerle açıklanmaya çalışılmıştır. Ölüm kavramını kendine açıklayamayan insanlar, dinsel inançlarla bu boşluğu doldurmayı tercih etmiş ve korku unsuru yaratmaktan ziyade, sonsuz mutluluğu arama çabası içerisine girmiştir. Çocuklara da ölüm açıklanırken daha çok bu yol tercih edilmektedir. Fakat böyle olmaması gerektiğinin altını çizen *Çocuk Gelişimi ve Ruh Sağlığı* kitabının yazarı Fatma Gül Cırhinlioğlu bu durumu çocuk ruh sağlığı ve çocuğun ölüm kavramını anlama kabiliyeti açısından şu şekilde değerlendirmektedir;

Ölüm çocuğa dolaylı yollardan anlatılmamalıdır. Ölümü uykuya, uzun bir yolculuğa benzetmek, dini açıklamalar yapmak doğru değildir. Çocuğun kafasını karıştırmaya ve anne babayı kaybetmenin yanında yeni kaygılar yaşamasına neden olabilir. Örneğin çocuk uyursa kendisinin de ölebileceğini düşünebilir (2010).

Çocuklar ölüm olayından psikolojik olarak daha fazla etkilenmektedirler. Ölüm sebebinin farklılığı, etkileniş biçimini de değiştirebilmektedir. Bu durumlarda yetişkinlerin çocukların ölümü daha iyi anlayabilmeleri için yardımcı olmaları gerekmektedir. Bu sayede çocuklar içinde bulundukları durumdan daha kolay çıkabilmektedir. Bunun daha iyi bir sonuç verebilmesi için gelişim düzeyleri farklı olan çocukların ölümü nasıl bildikleri ve anladıkları önemlidir (Dyregrov, 2000). Ölüm kavramı sahip olduğu belirsizlikten dolayı çocuklarda anında gelişen bir kavram değildir. Bu yüzden bu kavramın yaşlara göre gelişiminin incelenmesi daha faydalı olacaktır.

0-2 yaş grubundaki çocukların yani gelişimlerinin başlangıcında olan bebek ve çocukların ölüm hakkında bir şey bilmemeleri normaldir. 0-2 yaş grubunda ölüm

kavramı henüz gelişmemiştir. İlk yıllarda zihinsel faaliyetler bütün çocuklarda ortaklık gösterir. İkinci yılda da ölüm ve ona ait soyut kavramların çocuklar tarafından anlaşılması oldukça güçtür. Yakınlarını kaybettiklerinde öldüklerini anlayamazlar.

2-3 yaş grubundaki çocuklar ölümü bir son olarak düşünmemektedir. Hayat ile olan bağlantısını ve herkesin başına gelebileceğini düşünemedikleri için geri dönüşümü olabilen bir durum olarak düşünürler. Bu yaşlardaki çocuklarda zaman kavramı henüz gelişmediği için günlük olarak tekrarlı bir şekilde yaptıkları eylemleri düşünerek, öldükten sonra tekrar yaşanabilecek olmasını düşünmeleri normaldir.

3-5 yaş grubu ölümü duyar fakat yine de tam anlamıyla anlamlandıramaz. Sevdiklerinden ayrı kalma veya uzun bir yolculuk olarak düşünebilirler. Nefes alamama ve kalbin durması olarak bilince yerleşir fakat bu yaşlardaki çocuklar ölümü aynı zamanda bir uyku olarak görerek ölenlerin uyanması gerektiğini düşünebilmektedir. Henüz tam anlamıyla ölüm kavramını açıklayamazlar da ölen kişinin artık var olmadığını ifade edebilirler. 5 yaş civarında, ölümün uyku olarak düşünülmesi çocukları ürküten bir durum olmaya başlar. Bunun sonucunda uyuyan insanların ölebileceğini, uyursa kendisinin de öleceği düşüncesi belirmeye başlar.

5 yaşından sonraki dönemlerde, çevresinde yaptığı incelemelerle ölümü, hasta ve yaşlı insanlarla bağdaştırarak, bu insanların ölebileceğini düşünebilirler. Fakat öldükten sonra yine uyanabilecekleri fikri sürekli onlarla birliktedir. Buna örnek olarak çizgi filmlerde karakterlerin başlarına gelen olaylar gösterilebilir. Bazen karakterin başlarına, gerçek hayatta olduğunda hayatta kalamayacağı olaylar gelmektedir. Sonrasında tekrar canlanan karakterler hiçbir şey olmamış gibi hayatına devam etmektedir. Bu sebeple ölümü bir uyku evresi olarak görmeleri ve ölenlerin uyanacaklarını düşünmeleri normal olmaktadır. Ayrıca bu görsel medyalarda ölümün bir ceza olarak gösterilmesi ve kötü karakterlerin daha çok ölmesi, çocuğun ölüm kavramını kendisinden uzak bir olay olarak görmesini sağlamaktadır.

6-9 yaş aralığı ölüm kavramının biraz daha bir son veya bütün biyolojik fonksiyonların durması olarak algılanabilmektedir. Ölüm kavramının, yaşamsal faaliyetlerin yok olarak geri dönülmez bir olay olduğunu anlamaya başlarlar. Artık herkes için geçerli olduğunu bildikleri halde kendilerini bunun dışında tutarlar. Bir kaza ya da şiddet sonucu veya yaşlılık ve hastalık gibi doğal sürecin bir sonucu olduğunu anlamaya başlarlar. Ölüm süreci, bedenin çürümesi ve ölüm nedeni ilgilerini çeker. Artık ölümden sonrası bir merak konusudur ve kendilerine veya yakınlarına olmasını istemezler.

10 yaşından itibaren ergenlik çağına kadar olan dönemde ölümün bütün canlılar için geçerli olduğunu bilirler ve ölüm kavramı artık soyut bir kavram olarak düşünülmektedir. Bu yaştan itibaren çocukların fiziksel, psikolojik ve sosyal gelişimleri ölümlere karşı şiddetli tepki vermelerini sağlayabilmektedir. Ölümün herkesi ilgilendiren kaçınılmaz bir durum olduğunu anlayıp kabullendikleri için ölüm düşüncesinden uzak durmaya çalışırlar. Çocukların ölümü anlama kabiliyeti gelişimlerine bağlı olduğu kadar, çevrelerinde meydana gelen ölüm olaylarına da bağlıdır. Bu durumda çocuğa yapılan uygun ve açıklayıcı bilgiler, çocuğun hayatın gerçeğini daha iyi anlamasına yardımcı olmaktadır.

İnsan sosyal bir varlıktır. Belirli coğrafyalarda topluluklar şeklinde kendi yaşam biçimlerinin oluşturduğu kültürlerle birlikte hayatlarını sürdürürler. İnsanların yaş farklılığı ile birlikte ölüme farklı anlamlar yüklemesi, kültürle göre de değişiklik göstermektedir. Her kültürün ölümü algılayışı ve ölüm ritüelleri farklıdır.

1.3. Farklı Kültürlerde Ölüm Kavramı

Kültür, toplum olarak benimsenmiş davranış ve yaşayış biçimlerinin sürdürülme şeklidir. Toplum ile toplumu oluşturan bireyin, birbiriyle olan etkileşimi sosyalleşme adı altında kendini geliştirmektedir. Paylaşım yoluyla oluşan kültürel yapı toplum içinde kendine köklü bir zemin sağlamış olmaktadır. Böylece toplumla ilişkili kültürel olgular, aynı zamanda bireylerin davranışlarının bir parçasıdır ve kültürü yansıtan bir ayna olmaktadır. Toplum ve birey bu bağlamda kültür oluşumunda ayrılmaz bir bütünü

oluşturur (Sağır, 2014, s. 141). Kültürel olarak, tarih boyunca ölümün algılanış biçimi değişiklik göstermiştir. Farklı zamanlarda yaşamış, birbirinden bağımsız toplumlar, ölümün meydana getirdiği son ile ilgili birçok değişik hikayelere sahip olmuştur. Ölüm olayı dünyanın her yerinde aynı olsa da öncesindeki ve sonrasındaki süreçler her zaman farklıdır. Çünkü insanlar ve topluluklar yaşam biçimleri olarak her yerde benzerlik göstermezler. Ölüm kavramı ile ilgili farklılıklar insanların kültürel gelenekleri ile bağlantılıdır. Ölüm karşısında sergilenen davranış biçimleri birçok alanla ilişkilidir. Ekonomik durumdan, fiziksel çevrenin oluşturduğu yaşam standartına, siyasi duruştan toplum baskılarına, insanların sahip olduğu mesleklerden zamana bağlı olarak yaşlanma süreci gibi değişik etkilerle şekillenmektedir (Kellehear, 2012, s. 9-10).

Günümüzden binlerce yıl öncesinde var olan mezarların kimin için yapıldığı ve hangi anlamları taşıdığı hala tartışma konusudur. Kellehear'ın aktarımına göre (Kellehear, 2014), bazı araştırmacılar yüzbınlerce yıl öncesine kadar gidebilen mezar kalıntılarının ölen insanlar ve topluluklar hakkında bilgi edinebilmenin mümkün olduğunu belirtmektedirler. Bu durum tartışılrsa da yine de mezarlar, zamanına ait ölüm kavramının nasıl algılandığı hakkında önemli bilgiler vermektedir. Bu konuyla ilgili Murat Karakoç şu bilgiyi paylaşmaktadır;

Homo sapiens (günümüz insanı) insanının atası olan anatomik açıdan modern görünümlü insanlar, yaklaşık 130,000 yıl öncesinde, Avrupa'ya geçmeden önce Afrika'dan Yakın Doğu'ya göç etmişlerdir. İsrail'deki Nil Vadisi'nde yaşamış bu insanların, Skhul ve Qafzeh gibi mağara ve kaya sığınaklarında barınmış oldukları bilinmektedir. Onlara ait iskelet kalıntıları bu alanlarda yürütülen kazı çalışmaları sonucunda tespit edilmiştir. Bu iskelet kalıntılarının hepsinin değilse bile en azından bazılarının bilinçli olarak kazılan mezarlara gömüldükleri anlaşılmaktadır (2016, s. 173-174).

Bu şekilde bakıldığında taş devrinin sonlarında 40.000 yıl öncesinde de ölümden sonra yaşam inancının olduğuna yaygın olarak inanılmaktadır. İskandinavya'da denizciliğe dair yaşam tarzı on binlerce yıl öncesine dayanmaktadır ve buradaki gemi mezarlıkları neredeyse 2000 yılıktır. Avrupa, Asya ve Kuzey Amerika'daki bazı topluluklarda köpeklerin de ölümlerle birlikte gömüldüğü bilinmektedir. Yine mezarlıklarda bulunan

yiyecekler, ss eřyaları, kıyafetler lmden sonra da yařam inancının kanıtları olmuřtur (Kellehear, 2012, s. 42).

Yerleřik hayata gemiř ilkel toplumlarda hastalık veya kaza sonucu oluřan normal lmlerin yanında, kasıtlı ldrmeler de grlmektedir ve bu ldrme eyleminin trenle birlikte yapıldıęı tahmin edilmektedir. Bunun sebebinin gleri aktarmanın bir yolu olduęu sylenebilir. Yarı tanrı veya tanrı kral olarak grlen insanların henz bir hastalık belirtisi gstermeden ldrlmesi gerektięi dřncesi nem kazanmıřtır. Bu gl insanların trenler eřlięinde ldrlmesi, ruhunun iyi olacaęına ve sahip oldukları glerin bir sonraki kiřiye daha iyi aktarılabilceęine inanılmasındandır. Bir dięer aıklama ise, eęer bu yarı tanrı veya tanrı krallar kt bir durum iine girecek olurlarsa, iinde yařadıkları dnyanın da onlarla birlikte kt olacaęı endiřesi ile evresindeki insanların byle bir lm treni yaparak gelecek hayatlarını garantiye aldıkları anlatılmaktadır. Bu trensel lm řeklinin sadece tanrısal gce sahip insanlar iin yapılmadıęı bilinmektedir. Gney Pasifik, Gney Amerika ve Fiji blgelerinde yařayan yerlilerin, lmden sonraki hayatlarında lmeden nceki biimleriyle yařayacaklarına inandıkları iin hayatlarının saęlıklı olan evrelerinde lm kabul ederek teki dnyada iyi bir yařamı elde etmek istemeleri de kasıtlı lmn nedenlerindendir. Eski Paraguay yerlilerinde byk eęlence ile bařlayan bu tren insanın canlı olarak gmlmesiyle gerekleřtirildięi belirtilmektedir. Ayrıca Fiji ve Etiyopya blgelerinde kadınlar erkeklere refakat etmeleri iin boęazlanarak ldrlmřlerdir. Asya'da Afrika'da ve Avrupa'nın kuzeyinde yařayan insanlar, yakınlarını ve hkmdarlarını aynı bilinle ldrmřlerdir (Kellehear, 2012, s. 59-61).

Eski Mezopotamya uygarlıęına ait kaynaklara gre, len herkesin yerin altında olduęu varsayılan ller diyarına gidip sonsuza kadar orada kaldıęı inancı hakim olmuřtur. Birok tanrı tarafından ynetilen ller diyarının, insanların yargılandıęı bir yer olduęu belirtilmiřtir. Yine bu kaynaklara gre tanrıların ynetimiyle hareket eden korkun grnml řeytanların olduęu belirtilmektedir. len insanların ruhlarının ller diyarına gidebilmesi, hayatta olanların bir takım grevleri yerine getirmesi ile gerekleřtięine inanılmıřtır. ller diyarına ulařan ruhun, buradaki hayatını srdrebilmesi iin yařayan

aile bireyleri tarafından mezarlarına yiyecek ve içecek bırakılmıştır (Kahya, 2018, s. 50-55).

Eski Mısır uygarlığı ölümlerini mezarlara ve tabutlara gömmeye başladıklarında ölüm ve öteki dünya kavramları üzerinde oldukça ciddi düşünmüşlerdir. Öteki dünyaya mutlu ve mükemmel bir şekilde geçmenin önemini vurgulamışlardır. Mısırlılar için ölüm kavramı ile cennet ve cehennem ilişkisi yüzyıllar içinde değişime uğramıştır. İlk krallık dönemlerinde Mısırlılar, firavunların öldüğünde diğer tanrılarla yaşamak için yıldızlara ya da gökyüzünde güneşe gittiğine inanmışlardır. Daha sonra piramitler sayesinde geri döneceğini bilerek, ülkedeki diğer insanları kendisi ile birlikte sonsuzluğa taşıyacağını düşünmüşlerdir. Daha sonraki krallık dönemlerinde Mısırlılar yaşarken yaptıkları şeylere daha çok önem vermişlerdir. Çünkü artık bazı kararların, ölüm tanrısı Osiris tarafından verildiğine inanmışlardır. Yeni krallık döneminde ise artık zenginliğin öteki dünya için bir önem arz etmediğine inanmışlar fakat yine görkemli mezarlar yapmaya devam etmiştir. Çoğu Mısırlı, ölümden sonra bedeninin korunmasının ölümden sonraki hayat için önemli olduğunu düşünmüştür. Onlara göre beden bu dünya ile öteki dünya arasında bir köprüdür ve bunu da çürümeyi engelleyen mumyalama tekniği ile yapmışlardır. Bununla birlikte ünlü olmak da öteki hayat için yeterli görülmüştür. Çünkü ad ve ün, beden kadar önemlidir ve bu sebepten birçok firavun öldükten sonra isimlerinin unutulmaması için birçok heykel ve yazılı belge bırakmıştır (Pipe, 2014, s. 22-27).

Antik Yunan kültüründe ölüm ve yaşlılık birlikte bir bütünü oluşturmaktadır. Yaşlı insanların yaşadığı fiziksel problemleri, ölüme giden yolda olduklarını belirten bir durum olarak belirtmişlerdir. Ayrıca ölümler ile yaşayanların dünyasının birbiriyle bağlantılı olduğu söylenir. Öyle ki ölümler diyarına giden ruhların tekrar dünyaya gelebildiğine inanılmıştır (Kızıl, 2017, s. 33-34).

Antik Çin’de, yaşam süresinin kısa olması sebebi ile insanlar ölüm olayına çok sıradan bir eylem olarak yaklaşmışlardır. Birinin ölmesi bu uygarlık için oldukça normaldir. Fakat yine de insanların ölüm hakkında önemli bulguları vardır. Bu dönemde insanlar

ölüme kutsal bir öge olarak yaklaşarak cenaze törenlerini önemsemişlerdir. Dünyadan ayrılanlara karşı duyulan üzüntü buna sebep oluşturmaktadır. Ölüm sonrası gösterilen bu duygusal eylemler, içinde bulundukları ekonomik, dini inanç ve düşüncelere göre değişiklik göstermiştir. İlk olarak basit üzüntü olarak beliren bu eylemler, daha sonra toplumsal şekillenme ile daha gelişmiş ve gösterişli hale gelmiş ayinlere dönüşmüştür. Bu değişim ve gelişim etnik gruplara ve coğrafi bölgeye göre çeşitli cenaze ritüelleri ile kendini göstermiştir (Gökenç, 2016, s. 88-89).

Kellehear'ın, Couliano'dan aktardığına göre, Mezopotamya, Antik Mısır ve Taoist Çin'in sahip olduğu öbür dünya anlayışının temelinde, şu an hatırlanmayan ilkel dönemdeki öbür dünya anlayışının var olduğu belirtilmektedir. Bütün toplumların sahip olduğu ortak kültür olan ölüm kavramı, yüzyıllar boyunca toplum farklılıklarına bağlı olarak çeşitliliğini korumaktadır. İnsanların yaşadığı coğrafya değiştikçe ölüme yüklenen anlam ve biçimler de değişmektedir. Ölüm kavramının bu derece çeşitlilik göstermesinde yaşanılan çevre, dini inançlar, mevcut kültürel unsurlar ve etnik çeşitlilik gibi birçok etken mevcuttur. Ölüm kavramı aynı zamanda toplumsal bütünleşmenin ve paylaşımların sağlandığı sosyolojik bir ortam da oluşturur. Toplum içinde oluşturulan bu iletişim biçimi topluma da bir yaşam biçimi vermektedir (Sağır, 2013, s. 127).

Dini inançların da kültürün çok önemli bir parçası olduğu yadsınamaz. Yaşayan insanlarda, kendilerinin hayata ve ölüme bakış açısını şekillendirdiği için dini inançların önemli bir rolü vardır. Buna bağlı olarak farklı dini inanca sahip topluluklar ölüm kavramını farklı şekilde yorumlamaktadır. Dünya üzerinde kabul gören yaygın kutsal dinlere baktığımızda karşımıza sırasıyla Hristiyanlık, İslamiyet, Hinduizm, Budizm ve Yahudilik çıkmaktadır.

Hristiyanlık inancında, öteki dünya anlayışı bu inancın peygamberi olan İsa'nın yeryüzüne ikinci gelişi ile bağlantılıdır. Çünkü bütün insanların günahlarını çekmeyi üstlenen İsa herkes adına ölümü kabul etmiştir. Öldükten sonra tekrar dirilen ve gökyüzüne yükseldiğine inanılan İsa'nın kıyamet gününe yakın bir tarihte tekrar dünyaya inerek kıyametin yaklaştığını haber vermesi beklenir. Hristiyanlıkta ölümden

sonra iki türlü sorgulama biçimi olduğuna inanılır. Birincisi ölümden hemen sonra arafta yapılandır ve burada affedilebilirler veya işledikleri günahların cezalarını çektikten sonra affedilebilirler. Ancak bazı günahlar cehennem azabı gerektirir ve bu ebedidir (Küçük, Tümer ve Küçük, 2010, s. 372-373). Hristiyanlığın günümüzde iki farklı kolundaki ayin uygulamalarına bakacak olursak, Katolik inancında, kişi ölürken itiraf ve paylaşımları içeren dualar okunur. Ölü'nün gömülme işleminin farklı aşamaları vardır. Cenaze evinde dualar okunur, beden kiliseye davet edilir, tabut beyaz bezle kaplanır, üzerine kutsal su serpilir, ekmek ve şarap ayini yapılır, sonrasında dualar okunur, kilisenin arkasına kadar tabuta eşlik edilir, mezar kutsanır. Bunu takiben yapılan kutsama töreni, sadece ölen kişinin tekrar yükseleceğinin doğrulamasını değil, aynı zamanda yaşayanların da ebedi yaşama olan inançlarını teşvik etmesi amacını sağlamaktadır. Protestanlıkta aile cenaze evinde bir araya gelir. Tabut açık ya da kapalı olabilmektedir. Tabutun içine bir takım hatıra eşyaları bırakılabilir. Ölü yakmak da bir seçenek olarak kabul görmektedir. Genellikle siyah renk kıyafet tercih edilir. Cenaze töreni müzik, ilahiler veya Hristiyanlığı ve sonsuz yaşam umudunu simgeleyen şarkılar içerebilir. Mezar ziyaretleri yaygındır. Çiçekler ve bağışlar başsağlığı dile getirmek için tercih edilen yollardır. Kilise üyeleri ve yakınlar ailenin erzak ve diğer ihtiyaçlarını karşılar. Ölüyü anmak için belirli bir zaman dilimi yoktur ([http-2](http://2)).

İslamiyet inancında, dünya ebedi bir mekân değildir. Bu inanca göre kıyametin ne zaman kopacağını yaratıcıdan başka kimse bilemez. Kıyamet ile birlikte canlı ve cansız bütün her şeyin yok olacağına, sonrasında ahiret hayatının başlayacağına inanılır. Ahiret anlayışı, kıyamet gününde, insanların, öldükten sonra tekrar dirileceği, dünyada hayattayken yaptıkları için sorguya çekileceği, ceza veya mükafat sonrasında, cennet veya cehennemde sonsuz bir hayata kavuşacağı şeklindedir. Türkiye'deki islam anlayışında, ölüm karşısında yas tutan insanlar, duygularını açıkça göstererek, sesli bir şekilde ağlamanın ruhu temizlediğine inanır. Yaratıcının kararına karşı yapılan herhangi bir isyan günah olarak adlandırılır. Ölen kişinin evi ve ailesi ziyaret edilir ve onlarla ölümün nasıl gerçekleştiği ve ölüm anında ne olduğu konuşulur. Aile yedi gün boyunca yalnız bırakılmaz. Cenaze evine komşular tarafından yemek getirilir çünkü bu süre zarfında ölü evinde yemek pişirilmez. Genellikle televizyona, radyoya ya da müziğe 40

gün boyunca izin verilmez. Ölümden sonraki kırkinci ve elli ikinci günlerde dualar okunur. Müslümanlar sevdiklerinin nereye gömüleceği konusunda oldukça hassastırlar. Kesinlikle onların bir müslüman mezarlığına defnedilmesini ve bununla birlikte cenaze namazının bir müslüman tarafından kılınmasını isterler. Ölü beden, cenaze namazı başlamadan önce yıkanarak temizlenir. Vücudun yıkanmaması hoş karşılanmamaktadır. Ölü beden tabut olmaksızın sadece kefen ile birlikte gömülür çünkü bedenin toprağa temas etmesinin gerekli olduğuna inanılır.

Hinduizm’de en yüksek ruh durumuna ulaşmak en önemli amaçtır ve bunun da ruhun bir bedenden başka bir bedene geçerek gerçekleştiği düşünülür. Hinduizm inancının temelini reenkarnasyon oluşturur. Ölümden sonra yeni bir bedende doğuşu ifade etmektedir. Bu inanç şekliyle birlikte ruhun bedenden bağımsız ve sürekli varlığını sürdürme amacıyla olduğu inancı geliştirilmiştir. Bu inanca bağlı olarak insanın ruhunun, dünyada yaptıklarına bağlı olarak, insan, hayvan, bitki veya tanrı olarak tekrar bir bedende doğduğuna inanılır (Küçük, Tümer ve Küçük, 2010). Batı Hint toplumunda, ölümden sonrası için bir takım farklılıklar olsa da genel olarak eğilim, aile ve akrabaların cenaze ve kilise işlemlerini ayarlaması, dua etmek ve destek sunmak için bir araya gelmesi şeklindedir. Ölüm saatinden mezara kadar ölen kişinin evinde her gece yas tutulur. Sonrasında yemekler yenilerek, sohbet eşliğinde şakalar yapılır ve bunları cenaze töreni takip eder. Aile yakınları siyah veya beyaz giyerek yas tutarlar. Kırmızı gibi parlak renklerin giyilmesi yas için uygun değildir. Bunun yerine koyu renkler tercih edilir. Birçok Batı Hint topluluğu, acılarını yoğun bir şekilde gösterirler. Gömülme işleminden sonra, aile ve yakınlar cenaze evinde bir araya gelerek yemek yerler (<http-2>).

Budizm inancında, insanlar arasında hiçbir ayırım yapılmaksızın, herkesin eşit seviyede olduğu görüşü vardır. Bu şekilde ayırım yapılmaksızın herkesin kurtuluşa ereceği inancı mevcuttur. Kendisinden sorumlu olan insanın, kimsenin etkisi ve yardımı olmadan kendi kendine kurtuluşa ulaşabileceğine inanılmaktadır fakat bunu kendi hatalarının farkında olarak yapabilmektedir. Bu durum tüm canlıları kapsamaktadır (Küçük, Tümer ve Küçük, 2010, s. 256). Budizm’de ölümden sonra yeniden doğuşa (reenkarnasyon) inanırlar. Nedeni, ölüm döngüsünden kaçıp yeniden doğarak mükemmel huzura

ulařmaktır. Çok eřitli Budizm inancı olduėu gibi, lmle bařa ıkmanın da birok farklı yolları vardır. Budistlere gre, bir insanın tekrar doėduėunda huzurlu bir ortam bulabilmesi iin lrken ki zihin hali ok nemlidir. lm ncesi ve lm anında ve ldkten bir sre sonra, keřiř, rahibe ya da ruhani arkadaşları kutsal sayılan yazılardan okurlar. Budistler ruhun bedeni anında terk ettiėine fakat bu ruhun geiř ařamasında da bekleyebileceėine inanırlar. Bu durumda ruhun huzurlu yolculuėuna devam edebilmesi iin l bedene saygı ile davranılması nemlidir. Yeniden doėuř iin gereken zaman Budizm'in trne gre deėiřebilmektedir. Budizmin farklılıėı cenaze geleneklerinin de farklı olmasını saėlamaktadır. Cenaze genellikle sade bir trenle l bedeninin yakılması ile gerekleřir. Ancak geleneklere baėlı olarak gmlmekte tercih edilebilir. Tabuta len kiři iin nemli olan eřyalar bırakılabilir. Rahipler cenaze treninde aileye eřlik edebilir ve kutsal yazılar okunabilir. Mezarlar arkadaşlar ve aile tarafından ziyaret edilir. Mezardaki bedeninin kiřinin sadece fiziksel vcudu olduėuna, ruhun ise yeniden doėduėuna inanılır (http-3).

Son olarak Yahudilik inancında, ahiret kavramı belirsizlik gsterir. Birok farklı kitapta eliřkili ifadeler vardır. Yahudiler, İran ve Yunan kltr ile tanıştıktan sonra lmden sonraki hayat ile ilgili kararsızlıklar yařamıřlardır. Bir grup Yahudi, kutsal kitap Tevrat'dan bařka ilahi kaynak olmadıėını varsayarak, iinde ahiret inancı barındırmadıėından, lmden sonra yařamı kabul etmediklerini belirtirler. Diėer bir grup ise, Tevrat dıřında, peygamberleri Musa'ya szl olarak ilahi bilgi verildiėine inanarak, lmden sonraki yařamın varlıėını kabul etmiřlerdir. Fakat Yahudi din adamları yeni bir yorum getirerek ahiret inancını Yahudilik inancına koymuřlardır. Bununla birlikte ahiret inancını inkar edenlerin cennete giremeyeceėini belirtmiřlerdir. Yahudilerin birbirlerini ldrmesi hari, yapılan gnah ne olursa olsun cehennemde kalma sresi on iki ay olarak belirtilmiřtir (Kk, Tmer ve Kk, 2010, s. 302-304). Yahudi geleneėi bedene saygı gstermek zerine kuruludur bu yzden gnmzde mumyalamak ve otopsi yapmak genellikle yasaktır. Cesedi grmek de saygısızlık anlamına gelmektedir. Cumartesi gnleri ve dini bayramlarda cenaze yapılmasına izin verilmez. Eėer len kiři yksek bir makam sahibi ise haham, aile ve yakınlar tarafından vg konuřmaları yapılır. Aile yeleri ve diėerleri tarafından tabuta mezara kadar eřlik

edilerek, ölümün ebediliğinin işareti olarak tabut üzerine bir kürek toprak atılır. Yas süresi bir yıldır. Bunun dışında ölümün hemen ardından yedi günlük tutulan yasa da Şiva denmektedir. Aile yemek yapmayarak, ölülerin anısına mum veya lamba yakmaktadır. Bu süre boyunca her gün dua okunur. Yedi günlük sürecin sonunda aile yakınları normale dönmeye teşvik edilir. Otuz gün boyunca günde iki defa dua okuyarak yas tutmaya devam edilir ([http-2](http://2)).

Asya kültürü, Budist, Konfüçyüs veya Taocu ölüm uygulamalarını Hristiyan geleneklerinin bazı prensipleriyle birleştirerek uygularlar. Cenaze töreninde ailenin yaşlıları da dahil olmak üzere bütün aile, ölen kişiye son görevlerini yerine getirmek amacıyla bir araya gelirler. Törende ölen vücuda büyük saygı gösterilir. Bu sebepten dış etkenleri uzak tutmak için, gömme işlemleri sıcak kıyafet ve su geçirmez tabutlarla gerçekleştirilebilir. Acılara katlanılan bir duygu tutumu vardır ve acının iç dünyada yaşanması depresyona sebebiyet verebilir. Ayrıca açık bırakılan bir tabut, yaşlılara saygı anlamı taşır ve ziyaretçiler tarafından kaligrafik şiirler bırakılmaktadır. Çinliler arasında ölen kişinin bedeni ve ruhu için son bir öğün olarak pişmiş bir tavuk, bedenle birlikte gömülür. Cenaze evinde müzik sıklıkla kullanılır ve bu durum mezarlığa kadar cenaze alayına eşlik eder. Cenazenin izlediği rota, gömüleceği yer ve anılacağı sembolik materyalin seçimi önem arz eder. Bununla birlikte mezarda tütsü yakılıp, kurban sunulabilir. Cenaze sonrası aile ve arkadaşların birlikte yemek yemesi ölen kişinin ruhuna saygı anlamı taşır. Bir resim veya plak diğer eşyalarla birlikte bir türbe oluşturması amacıyla sergilenir ([http-2](http://2)).

Afrika kültürü, ölümle ilgili etnik ve dini kökenden gelen birçok öge barındırır. Cenaze sorumlusu cenazenin bütün işlemleri ile ilgilenir. Üzüntünün paylaşılması ve destek amacıyla arkadaş ve aileler cenaze evinde bir araya gelir. Şarkı ve ilahiler çalınır veya söylenir. Bazı Afrikalılar, ölünün İsa'ya geri döndüğüne, eski arkadaş ve akrabalarla bir araya geldiğine inanır ve bunu kutlarlar. Cenaze töreninden sonra ortak yemek yenmesi adettir. Afrika kültüründe genellikle ölü gömüldükten sonra cenaze töreni yapılır çünkü ölü yakma yaygın değildir. Bununla birlikte kilisenin de dahil olduğu anma hizmetleri ve hediye verme uygulaması yaygındır. Bazı Afrika toplulukları yeniden dirilişin

sembolü olarak beyaz giyerek müzik eşliğinde yas tutar. Ancak birçok Afrikalı, ölümün acısını yansıttığı için kırmızı ya da siyah giyerek duygu yoğunluğunu fiziksel olarak sembolize etmektedirler. Bazı topluluklar ölümlerin yaşadığına inanmaktadır. Bu olay, ölmüş ancak insanların hatıralarında hala yaşamakta olan ruhları temsil eder. Bu insanlar, ölmüş olanların bir sonraki dünyaya geçişine yardımcı olacak insanlardır (http-2).

Latin Amerikalılar (Küba, Porto Riko, Dominik Cumhuriyeti ile İspanya, Meksika, Orta ve Güney Amerika'dan gelenler) genellikle katolik inancına sahip olmakla beraber oldukça çeşitli ölüm ritüellerine sahiptir. Aile ve yakınlar anma töreninin bir parçası olmaya teşvik edilip, rahip eşliğinde bir anma töreni uygulanır. Ölen kişinin evinde sevdikleri tarafından genellikle dua okunur. Bazı Latin Amerikalılar bu duaları dokuz gece boyunca okumaktadır. Bazıları ise yıldönümlerinde ve bir yıl boyunca her ay bunu tekrarlamaktadır. Cenaze törenlerine genellikle geniş bir katılım olur ve insanlar acılarını ifade etmeye teşvik edilir. Birçok Latin Amerikalı, ölünün ardından söz ve vaatlerde bulunur. Bu durum oldukça ciddi kabul edilerek, sözün tutulmasının ölümleri onurlandırdığına, tutulamamasının ise günah olduğuna inanılır (http-2). Ayrıca Meksika'da her yıl kasım ayının ilk günlerinde kutlanan ölümler günü bayramı, temelde Maya Uygarlığı, Aztek İmparatorluğu ve İspanyolların, Aztek ölüm tanrısına yaptıkları törenin bugünkü şeklidir. İnanişaya göre ölüm şekli üç aşamadan oluşmaktadır. Birincisi ruhun bedeni terk etmesiyle oluşan fiziksel ölüm, ikincisi bedenin gömülmesi ile gerçekleşen ölüm, üçüncüsü ise ölen kişiyi hatırlayacak kimsenin kalmamasıyla birlikte unutulmuş olarak gerçekleşen ölümdür. Ölen kişinin unutulması ölümlerin en kötüsü olarak kabul edilir. Bu yüzden Meksika kültüründe ölüm anlayışı, ölümler günü bayramı ile ölümleri hatırlamak amacıyla bir kutlamaya dönüşmüştür. Ölümler gününde, evlerde hazırlanan sunaklara ölümlerin resimleri, çeşitli yemekler ve mumlar koyulur. Yapılan bu hazırlıklar ayrıca ölüm çiçeği olarak adlandırılan kadife çiçeği ile süslenir. İnanişaya göre çiçek yapraklarının ruhlara yol gösterildiğine inanılır. Benzer törenler günümüzde, Güney Amerika, Avrupa, Asya ve Afrika'nın bazı kültürlerinde mevcuttur ve bunun da temeli Meksika'nın antik uygarlıklarına dayanır. Fakat ölümler günü bayramı pek çok yerde uygulanıyor olsa da uygulanış biçimleri farklılık gösterebilmektedir (Sağır, 2013,

s. 130-131).

Ölüm kavramı bazı kültürlerde ele alınması ve düşünülmesi yasak bir unsurken, bazı kültürlerde ise ciddi bir şekilde yaşamın bir parçasıdır. Batı toplumlarında ve modern dünyada ölümden konuşulması genellikle çok zordur ve bundan kaçınılır. İnsanlar ölümün kendilerinden uzak olmasını ister. Eskiden insan ömrü ortalaması oldukça kısa olduğundan ölüm kavramı üzerine daha fazla düşünülmüştür. Fakat günümüzde teknolojinin de gelişmesi ve sağlık konusunda yapılan gelişmeler doğrultusunda yaşam ortalaması oldukça yukarı çıkmıştır ve bu sebeple ölümden daha az bahsedilmektedir. Diğer bir bakış açısı ile dünya üzerinde gerçekleşen savaşlar, toplu ölümler ve doğal felaketler ölüm hakkında konuşulmamasını sağlayan etkenlerdendir. Hâlbuki dünyanın başka yerlerinde ölüm kavramı tabu olmaktan ziyade sosyal hayatın ve toplum geleneklerinin bir parçasıdır. Buna örnek olarak Endonezya'nın güney Sulawesi bölgesinde, ölümler ve bedenlerinin toplumun hâlâ bir parçası olmayı sürdürdüğü Toraja etnik grubu verilebilir. Buradaki bedensel ölüm, batıdaki tersine, ebedi bir ayrılık değil fakat bir sürecin aşamasını oluşturur. Bu süreç içerisinde yaşayanlar, ölümlerle birlikte konuşmaya ve yemek yemeye devam edip, onları yalnız bırakmamaktadırlar. Ölümler düzenli olarak mezarlarından çıkarılıp yeni giysiler giydirilip şehirde gezdirilirler. Sulawesi bölgesindeki Torajalar, yakınları yaşamlarını yitirdiklerinde aslında ölmediklerine inanarak, onlarla derin bağlar kurmaya devam etmektedir (http-1).

1.4. Dehşet Yönetimi Kuramı

Bu kuramın ortaya çıkmasında önemli rol oynayan Freud'un yaşam ve ölüm içgüdüleri ve Ernest Becker'in ölümün reddi kavramlarına göre, insanın ölüm bilincinin kendisinde oluşturduğu dehşet duygusundan kurtulmak için bulundukları toplumun kültürüne uygun davranmaya ve öz saygısını korumaya yöneldiği görülmektedir. Ernest Becker, ölüm bilincinin insanda kültürel ve psikolojik olarak kendisini savunma sistemi oluşturduğunu belirtmektedir. Kişinin gelecekte öleceğini bilmesinin meydana getirdiği dehşet hissinin çocukluğundan başlayarak öleceği güne kadar onunla birlikte olduğunu dile getiren Becker, insanın bu dehşet karşısında olan mücadelesini düşüncelerinde ve davranışlarında görmeyi mümkün olduğunu belirtir (Ünal, 2020, s. 67-71).

Dehşet yönetimi kuramı, insanların hayat içerisindeki davranışlarını, değerlerine neden bu kadar güçlü bağlandıklarını, öz saygıya neden ihtiyaç duyduklarını ölüm korkusunun oluşturduğu dehşet üzerinden araştırma yapan bir kuramdır. İnsanların ölüm karşısındaki korkularını sergiledikleri düşünce ve davranışlarıyla anlamaya çalışır. İnsanların ölümlü olmasından dolayı ölüm farkındalığının kişilerin davranışlarda belirleyici bir unsur olduğunu belirtir. Bu sebeple dehşet yönetimi kuramı, toplumlar arası ilişkiler yanında, sağlıkta ve dini inançların da içinde bulunduğu birçok dalda insanların düşünce ve davranışları üzerine çalışmaktadır. İnsanlar ölümden korkarlar. Evrim süreci içerisinde insanların geliştirdikleri beceriler, plan yapma ve kendi geleceğini şekillendirme gibi ileri görüşlülük içeren davranışlarla çevresine uyum sağlamasına yardımcı olurken diğer yandan ölümlü olduklarının farkındalığını benimsemektedirler. Tüm canlılarda var olan kendini koruma içgüdüğü ve sadece insanlara ait bir özellik olan ölüm bilincine sahip olma durumu, ölümün bir son olması, sahip olduğu belirsizlik, sebep olduğu kaygı, uzun bir yaşama sahip olma isteği doğrultusunda bireylerde dehşet duygusu ortaya çıkarmaktadır. Dehşet yönetimi kuramı ise oluşan bu dehşet duygusunun kültürel dünya görüşü ve bu görüşlerin bireyde oluşturduğu öz saygı ile kontrol edildiğini dile getirmektedir. Bu kuram kültürel dünya görüşünü koruyarak ve bu görüşlerin sağladığı kültürel değerlere uygun davranışların sergilenmesi ile kazanılan öz saygı şeklinde iki yönlü olarak işleyen bir sistemdir. Bu bağlamda bu kuram kültürün ve öz saygının psikolojik işlevlerine odaklanmaktadır. Bu iki sistemin oluşum sebebinin temelinde bireyin ölüm korkusuna karşı kendini korumaya alma çabası ve ölümsüzlüğü arama içerisindeki gayreti yatmaktadır (Doğulu ve Uğurlu, 2015, s. 33-47). İnsanlar kendilerine ölümü hatırlatan olaylar karşısında hemen ölümü düşünmezler fakat süreç içerisinde ölüm bilinci kendisini gösterir ve insanların göstermiş olduğu davranışlar ölüm kaygısını bastırmaya yöneliktir. Ölümlülük farkındalığı ortaya çıktığında gösterilen ilk savunma şekli tehdidi minimum seviyeye indirmektir. Daha sonra bu ilk savunma, yerini kültürel dünya görüşüne bırakır (Yeniçeri, 2016, s. 43-52). Dünya görüşünün ölüm gerçeği karşısındaki önemi arandığında, yaşama bir anlam yükleyen bireylerin, anlam yüklemeyenlere göre ölüm karşısında daha az dehşete düşmesi gösterilebilir. Başka bir deyişle, bireyin hayata yüklediği anlam ve değerleri, onu ölüm karşısında daha sakin olmaya yöneltir (Koç ve

Kafa, 2019, s. 129-139).

Kültürel dünya görüşleri insanların ortak olarak oluşturdıkları sembolik kavramlardır ve bunlar insanların varlığını anlamlı hale getirerek bir gerçekliğe dayandırmasında yardımcı olur. Kültürel kavramlar insanlara bir dayanışmanın parçası olduklarına dair olanak sağlarlar. İnsanın hayatına bir amaç ve anlam katarak çevresiyle uyum içinde yaşamasını sağlayan kültür, kişiye gerçek veya sembolik olarak ölümsüzlük vermiş olur. Böylece insanlar içinde bulunduğu kültürün şartlarına uygun yaşadıklarında gerçek ölümsüzlüğe ulaştıklarını düşünürler. Bu sayede kişi ölse bile sahip olduğu görüşlerin devam edeceği hissi kişiye bir ölümsüzlüğe ulaşma duygusu sunmaktadır. Manevi inançlar ölümden sonraki hayat için yorumlarda bulunurken, dini inanç benimsememiş toplumlarda ölümsüzlük sembol olarak vurgulanır.

Öz saygı kültürün oluşturduğu değerler doğrultusunda yaşayan insanın benliğinin sahip olduğu tutumlardır. Buna göre, insanın sahip olduğu dünya görüşüne ve sağladığı anlamlara bir katkıda bulunması öz saygısının da kültürel tabanlı olduğunu göstermektedir. Çocukluk döneminde bireyin tüm ihtiyaçları ailesi tarafından karşılanır. Çocuk büyüdükçe ailesinin istediği şekilde davranması sayesinde isteklerini yerine getirebildiğini anlamaya başlar ve bu durum aileden gelen desteğin şartlı olduğunu gösterir. Çocuğun algısı geliştikçe ailesinin de ölümlü olduğunu ve ailesinden gelen ilginin yeterli olmadığını düşünerek kendisi için daha güçlü bir koruma ortamı bulmaya çalışacaktır. Bunu da içinde bulunduğu kültürde bulacaktır. Sahip olduğu kültüre göre davranışlar sergileyen birey bu sayede kendisini daha güvende hissedecek ve ailesiyle birlikte olduğu zaman diliminde hissettiği değerleri, kültürel dünya görüşü içinde yaşadığında aynı şekilde hissedecektir (Koç ve Kafa, 2019, s. 129-139). İnsanlar bireysel olarak yok olacaklarının farkında olsalar da, içinde bulundukları topluluğun ve bu topluluğa ait kültürel değerlerin devam edeceğini düşünerek ölümsüzlük adına kültürel dünya görüşlerini önemli bulurlar. Kişiler kendi öz saygılarını, benimsedikleri kültürel değerler sayesinde yükselttikleri için, kültürel dünya görüşlerini doğru ve en geçerli düşünce olarak görürler. İki farklı görüşü kabul etmek çelişki yaratacağından ve öz saygılarına zarar verebileceğinden dolayı, diğer dünya görüşlerini reddederek kendi

düşüncelerini yüceltme eğiliminde olurlar (Doğulu ve Uğurlu, 2015, s. 33-47).

Dehşet yönetimi kuramında, öz saygının ruhsal iyilik yönünden önemi vardır. Öz saygısı yüksek bireylerin düşünceleri açık ve nettir. Hayat içinde belirledikleri hedefleri vardır. Bu bireyler kendilerine pozitif anlamda yön verebilirler ve karşılaştıkları problemlerle sağlıklı bir şekilde mücadele ederler. Buna karşılık öz saygısı düşük bireylerin kendilerine olan olumsuz düşünceleri ölüm karşısında düştükleri dehşeti yönetememelerine sebebiyet vermektedir (Koç ve Kafa, 2019, s. 129-139). Toplumsal olarak karşılaşılan tehditler karşısında birey öz saygısını koruma içgüdüsüne sahiptir. Kişinin öz saygısı ile ölüm kaygısı arasında ters orantı mevcuttur. Ölüm kaygısı ile başa çıkmak zorlaştıkça, öz saygı gözle görülür bir şekilde düşmektedir. Başka bir açıdan bakıldığında kültürel dünya görüşüne uyum sağlamakta zorlanmayan ve kendi öz saygısını yükseltebilme yeteneğine sahip olan bir birey, ölüm korkusunun oluşturduğu dehşet karşısında kendisini korumaya almaktadır (Ceylan ve Yapıcı, 2020, s. 643-666).

Dehşet yönetimi kuramına göre bireyin sahip olduğu kültürel dünya görüşleri ve öz saygısı birbiriyle bağlantılı olarak ilerlemektedir. Bireyin toplumun sahip olduğu kültür değerleriyle birlikte uyum içinde olması, öz saygısına pozitif anlamda etki etmekte, buna bağlı olarak öz saygısının değer bulmasıyla, bireyin içinde bulunduğu kültürel dünya görüşlerine daha da bağlanarak, onları koruma içgüdüsüne yöneldiği gözlemlenmektedir.

Kültürü oluşturan en önemli unsurlardan biri kuşkusuz sanattır. Toplamlar sahip oldukları değerleri belirli yöntemler kullanarak, duygu ve tasarım eşliğinde yeniden yorumlarlar. Bu anlamda sanat, kültürün görsel açıdan bir yansıma biçimidir. Toplamların benimsedikleri kültürel dünya görüşleri içerisinde insanların ölüm kavramına olan farklı bakış açıları, bu kavrama karşı hissedilen farklı duygular doğrultusunda sembolleşmiş ve çeşitli şekillerde yorumlanarak ele alınmıştır. Özellikle bu kavrama ait sembolleşmelere resim, müzik ve edebiyat alanlarında rastlamak mümkündür. Bu semboller sayesinde ölüm kavramına ait benimsenen kültürel değerlerin, diğer kültür ve toplamlar arasında bir iletişim aracı olduğu da görülmektedir.

Bu sembollerin çeşitliliği ve sahip oldukları anlamlar da insanların bir açıdan ölüm kavramının oluşturduğu korkulara karşı aldıkları bir savunma biçimidir. Bu sayede ortaya çıkan sanat eserleri, dehşet yönetimi kuramını destekler nitelikte, ölüm kavramının belirsizliğinin oluşturduğu dehşetin etkisini biraz olsun azaltarak daha anlaşılır ve kontrol edilebilir bir unsur olarak ele alınmasını sağlamaktadır.

1.5. Sanatta Ölümün Temsili

İnsanlar topluluk olmaya başladıkları ilk zamanlardan beri, yaşamlarında karşılaştıkları problemleri ve zorlukları, birbirleriyle olan iletişimlerinde kullanırken, farklı yollar denemişlerdir. Sözler, simgeler, işaretler zaman içerisinde kendi anlatım biçimlerine dönüşmüştür. Bu biçimler daha sonra insan hayatının önemli birer unsurları olarak çeşitli alanlarda görselliğe dönüşerek, yüzyıllar boyunca sanat eserlerinde kullanılmıştır. Ölüm kavramı da, resim sanatında insan yaşamının olduğu her dönemde kendine yer bulmuştur. Türk resim sanatında, birçok ressam tarafından kullanılan ölüm kavramına ait görsellikler mevcuttur. Bu kavrama ait görseller incelendiğinde, sahip oldukları ilk anlamlarının yanında, onlara yüklenen anlamları da barındırdıkları anlaşılmaktadır. Bunu oluşturan en büyük etkenin, geçmişten günümüze kadar olan süreçte oluşan kültürel ve inanç değerleri gösterilmektedir. Ölüm kavramıyla beraber oluşan ikinci dünya anlayışı ve buna bağlı gelişen imgeler önemli öğelerdir. Bu öğelerden birisi, ölüm olayı gerçekleştikten sonra, varsayılan ruhun yükselerek gittiği düşünülen gökyüzü olarak kabul edilir. Çünkü Türklerin inançlarına göre gök, yaratıcının yeridir. Günümüz resim sanatında gökyüzüne ulaşmak için hayvan görsellerinin değişik sembolle dönüştürülerek kullanılması diğer öğelere örnek gösterilebilir. Gökyüzüne ulaşımı simgeleyen bir diğer görsel ise ağaçlardır. Ölen kişinin diğer dünyaya geçişini gösteren bu sembol, halen Anadolu'daki geleneklerde varlığını sürdürmektedir. Bir başka örnek, öteki dünyaya geçişi simgeleyen mezarlar ise, gerek başlı başına bir unsur olarak, gerekse değişik semboller şeklinde Türk resim sanatında kullanılmıştır. Aynı zamanda Çağdaş Türk Resim sanatında bazı sanatçılar İslamiyetten önce kullanılan dini ve kültürel desenleri, günümüz İslam inancında oluşan sembollerle harmanlayarak resimlerinde kullanmış ve bu sayede ölüm kavramına ait farklı kültürel unsurları gelecek zamanlara taşıyabilmişlerdir. Sanatçıların mezar taşını, ölümü anlatan en net

unsur olarak kullanmalarının yanında, taşların üzerinde yazan yazıları kullanarak yapılan eklemeler, yaratıcının sonsuzluğunu ve ölen canlıların da bu sonsuzluğa eriştiklerini sembolize ettiği belirtilmektedir (Yılmaz, 2016). Ölüm kavramının, birey ve kültürlerin çeşitliliğiyle farklı şekillerde ele alındığı bilinmektedir. Çoğu sanat eseri, kendisini oluşturan ressamın ve toplumun birer yansımasıdır. Dünyaca bilinen birçok tabloda ölüm kavramı, savaş katliamları, intiharlar, soykırım başlıkları altında konu edilmiştir. Bu konular gerçektir ve tarihe tanıklık ederek ölüm kavramını ve yaşamla arasındaki o ince çizgiyi yoğun duygular eşliğinde sunmaktadır. Yapılan araştırmalarda, ölüm kavramının en fazla resmedildiği dönem Rönesans dönemi olarak belirtilmiştir. Yapılan bu sanat eserleri, dini hikayelerin yanında o dönemde gerçekleşen ölüm olaylarını anlatan birer belge olmuşlardır. Rönesans döneminde ölüm kavramının en çok anlatıldığı konu Hz. İsa'nın ölümü olmuştur. Avrupa'da yapılan çoğu resimde İsa'nın öldürülmesi konu edilmiştir fakat beden ölümünün yanında, ruhun bedenden ayrı olarak ölümsüz olduğunu gösteren çalışmaların olduğu da bilinmektedir (Aksoy, 2018). Resim sanatında hayatın geçici olduğu ve ölüm kavramının ciddiyeti değişik sembolik anlatımlarla yapılmıştır. Bu anlatımlar Avrupa'nın geliştirmekte olduğu eski dönemlerde yapılan tablolarda daha çok karşımıza çıkmaktadır. Bu dönemin Orta Çağ'a kadar uzandığı belirtilir. Bu tablolarda, kafatası, sönük mum, kum saati, solmuş çiçekler, meyveler, hayatın faniliğini ve geçiciliğini göstermek için kullanıldığı belirtilmektedir. Resim sanatında ölümlü olduğumuzu belirten diğer unsurlardan bazıları iskeletler ve ölü hayvanlardır. Bu objelerin tek başlarına olduğu kadar, canlı figürlerle de birlikte resmedildiği görülebilir. Bu sayede hayattaki bütün canlıların ölümlü olduğu anlatılmıştır (Soylu, 2019).

Farklı alanlarda ele alınan ölüm kavramı, 19. Yüzyılın başlarında romantizmin etkisi ile birlikte edebiyat dünyasında da kendine yer bulmuştur. Türk edebiyatında ölüm kavramı, İslamiyet öncesi dönemde bir kahramanın arkasından düzenlenen törenlerle gösterilirken, İslamiyet sonrasında ağıt şeklinde biçimlenmiştir (Aydemir, 2013). İslam öncesi Türk edebiyatı, ölüm kavramını sagu ismiyle, halk edebiyatı ağıt ismiyle ve divan edebiyatı mersiye ismiyle ele almıştır. Bu türdeki şiirler genellikle ölen kişinin kahramanlık ve cesaretini dile getirmiştir. Divan şairleri ölüm kavramını İslami düşünce

çerçevesinde ele almışlardır. Bu düşünceler içerisinde kavuşma ve mutluluk vardır. Onlara göre ölüm kabul edilmelidir. Bu yüzden sorgulamak yerine kendi düşüncelerini dile getirmişlerdir (Savran, 2009). Ölüm kavramı, Tanzimat döneminden sonra, Türk edebiyatının Fransız edebiyatında da etkilenmesiyle farklı bir boyut kazanmıştır. Bu dönemin şairleri, beden yok oluşunu ve bu süreci şiirlerinde kullanarak, ölüm kavramına geniş yer vermişlerdir. Romantizmle birlikte serbest bir biçimde ele alınan ölüm, aklın esas alındığı kuralcı bir yaklaşımla birlikte din anlayışının dışına çıkmıştır. Ölümün kendisi sorgulanarak, yeni felsefi düşünceler geliştirilmiş ve ölüm kavramına farklı bakış açıları kazandırılmıştır. Ölüm kavramının, bir kavuşma ve sonsuz bir yaşam olarak ele alındığı Türk şiiri, Tanzimat dönemi sonrasında ölümü bu kez ayrılık ve hiçlik olarak ele almıştır. İnsanın sonsuz yaşam fikirleri, yerini yok oluşa ve hayatın bir hiç olduğu inancına bırakmıştır (Aydemir, 2013).

Ölüm kavramının heykel sanatında kullanımı M.Ö. 10.000 yılına dayandığı belirtilmiştir. Günümüze kadar birçok şekillerde ele alınmışsa da önemini her zaman korumuştur. Eski çağlarda yapılmış çok sayıda heykelde ölüm kavramını ve beraberindeki dini inançların etkisini görmek mümkündür. Ölümden sonra insanın nasıl bir ortamda olacağını içeren düşünceler, dini inançlarla şekillenerek yaşama etki etmiştir. Bu düşüncelerle birlikte, ölüm ötesinde bir anlam arayışı içinde olarak, birçok soruya cevap aranmış, kafatası gibi objelere dini anlamlar yüklenmiş ve kabartmalar yapılmıştır. Tapınmak için yapılan heykellerle birlikte yapılan bu kabartmalar ölüm kavramı üzerine yapılan ilk örnekler olmuştur. Antik uygarlıklarda, ölen kişinin diğer dünyada hayatına devam etmesine yardımcı olduğuna inanılan heykeller yapılmıştır. İlk başlarda manevi inançlar doğrultusunda ele alınan ölüm kavramı, insanlığın gelişimi ile birlikte değişerek, toplumların estetik kaygılarına dönüşmüş ve savaşlarda kazanılan başarıları göstermek için kullanılmıştır. İçinde bulunduğumuz zamanda, toplumsal değerlerin farklılığı ve meydana gelen değişimler, heykel sanatının ölüm kavramını ele alış şeklini etkilemiş ve ölümü gerçek ölü bedenlerle ve kafatasları ile betimlemiştir. Bütün coğrafyalarda ölümü sembolize eden kemik ve kafatasları, heykel sanatındaki ölüm kavramında önemli bir yere sahiptir (Bakır, 2013).

Müzik diğer sanat dallarında da olduğu gibi insanın duygu ve düşüncelerini sanatsal olarak ifade edebildiği bir alandır. Ölüm kavramının ele alındığı kimi eserlerde, ya ölen kişiyi takip eden bir ifade mevcuttur ya da ölen kişinin yakınlarının sahip olduğu yası dile getirmektedir. Bundan dolayı yas ve ölüm iki farklı şekilde ele alınmıştır. Hristiyanlıkta cenaze törenleri müzikle beraber yapılmaktadır. Müziğin böyle bir ortamda duyguları yatıştırıcı ve teselli edici bir gücü vardır. Bu müziklerin sahip olduğu özellikler hüznü ve ağıt anlatım yapıları olmasıdır (Seven, 2020). Müziğin ölüm kavramı ile olan ilişkisinin dinler ve diğer inançlarla bağlantılı olması çok normaldir. Ölümle bağlantılı ritüellerin kurulmasında müziğe önem verilmiş ve toplulukların, bu gerçeğin meydana getirdiği acıyı birlikte hissetmeleri sağlanmıştır. Bu sayede müzik neredeyse bütün inançlarda bir iletişim aracı olmayı başarmıştır. Her kültür ölümle olan ilişkilerinde müziğe bir şekilde yer vermiştir (Maral, 2017). Ülkemizde, ölüm olayından sonra halk tarafından üzüntülerin ezgiler eşliğinde dile getirilmesi, ağıt olarak isimlendirilir. Bu tarz müzikler, kaynağı olduğu coğrafyanın müzik anlayışından beslenerek gelişmiştir. Ağıtların en belirgin özelliklerinden biri ezgi biçimleridir. Bu müzikler daha çok inilti ve tiz özellikleri taşımaktadır. Buna sebep, bu ağıt müziğin söylendiği sırada söyleyen kişinin, çok yoğun duygular içinde olmasıdır. Müziği söyleyen kişi, ölen kişinin yakını olmasa bile, bu acı yüklü ortamı iyice benimseyerek, böyle bir ortamın oluşmasında oldukça etkili bir güce sahiptir. Ağıtlar aynı zamanda ölümün yarattığı acıyı biraz da olsa dindirmektedir. Ağıtla birlikte ağlanması, insanın kalbini yumuşatan, merhamet ve acıma duygularını ortaya çıkaran bir özelliğe sahiptir (Güven, 2013).

Seyircinin ölüm kavramı ile olan ilişkisi haberler, diziler veya filmler sayesinde olmaktadır. Sinema filmlerinin birçok kategorisinde ölüm olayına rastlamak mümkündür. Filmlerdeki ölüm olayı eğer kötü karakterin başına geliyorsa, seyirci bu ölümleri doğru ve gerekli olarak görmektedir. Fakat tam tersi olarak, ölüm olayı eğer iyi ve sevdiği karakterin başına geliyorsa, seyirci bu ölümleri kabullenmekte zorluk yaşayarak karakterin ölümüne üzülmemektedir. Buna bağlı olarak iyi karakterlerin doğrulukla birlikte yiğitliği överek, değer verdiği şey uğruna ölmeleri ve öldürmeleri kahramanca ve haklı olarak ifade edilmektedir. Kötü karakterler ise geçici maddi

değerler aşkına veya takıntılı olmalarının bir sebebi sonucu ölmekte ve öldürmektedirler. Ölüm olayının sıradan bir eylem haline geldiği sinema dünyasında, ölüm kavramı ayrıntılı bir bakış açısından ziyade hikâyenin ilerlemesini sağlayan bir unsur olarak ele alınmaktadır. Yani ölüm kavramı, sorgulanmaktan öte, dünya üzerinde bir sonuç olarak görülmektedir. Ancak bununla birlikte tüketim toplumunun ihtiyaçları doğrultusunda oluşan medya, gençliği, güzelliği, çekiciliği ve sağlıklı olmayı savunan düşünceleri ön planda tutmaktadır. Aslında tüm bu süreç ölüm kavramının zıttını temsil etmektedir. Çünkü ölüm kavramı yaşlılık, çirkinlik, iticilik, ve kötü yaşam koşullarıyla bağdaştırılmaktadır. Tüketim kültürü insanı, ölümü unutmaya yöneltmektedir. Ölüm kavramına karşı benimsenen bu ilgisizlikle birlikte, ölümü ve anlamını ve aynı zamanda sonrasını ele alan filmlerin de dünya sinemasında yer aldığı görülmektedir. Sinemanın yaşama verdiği değere, ölüm kavramı da sahiptir. Ölüm kavramının gerçek anlamıyla ele alındığı filmler, sinemada daha çok mevcuttur. Böyle filmler, öleceğini bilen bir karakterin çevresinde gelişen ve dünyadaki yaşamına odaklandığı filmlerdir. Ölüm kavramının gerçeküstü bir şekilde ele alındığı filmlerde, sadece dünya üzerindeki anlatım biçimi değil, aynı zamanda insan dışı varlıklara ve ruhlar aleminde de geçiş yapılabilen bir tasarıma da yer verilmektedir. Ölüm kavramının gerçekçi bir anlatıya sahip olduğu filmlerde, ölüm olayı, insanın hayatını mahveden, acı verici ama yine de yaşamın değerini, gerçek aşkı ve arkadaşlığı arayan bir kavram olarak ele alınmaktadır. Bu filmlerdeki karakterler, ölümcül bir hastalığa yakalandıktan sonra öleceklerini bildikleri halde bu zaman diliminde neler yapacaklarını veya yapabileceklerini araştırmaktadır. Ölüm kavramının gerçeküstü bir şekilde anlatıldığı filmlerde öteki dünyanın anlatılma biçiminde zorluklar mevcuttur. Hiç bir insan tarafından görülmemiş bir ortamın görselliğe çevrilmesi, durumu zorlaştırmaktadır. Sinemanın hem görselliğe hem de sese dayanması ve hakkında hiçbir bilginin bilinmediği bir ortamın oluşturulmasındaki zorluklar, öteki dünya kavramıyla ilgili bilgilerin genişçe yer aldığı dinlerden ve kutsal kitaplarından yardım alınarak giderilmektedir. Dini inançlar benimsenerek hazırlanan bu anlatılar, hiçbir bilgi sahibi olunmayan öteki dünya kavramını, yine dünyamızda benimsediğimiz hali hazırda var olan duygular ve kavramlar vasıtasıyla birlikte görselliğe dönüştürülmektedir. Sinema dünyasında bu anlatım biçimi ile hazırlanmış çeşitli filmler mevcuttur. Sinema dünyası denemeler

aracılığı ile ölüm kavramını ve ötesini insanlar için görselleştirmektedir. Ölüm kavramına, gerek gerçekçi bir bakış açısı ile gerekse ölüm ötesini anlatmaya çalıştığı temsili unsurlarla seyirci üzerinde etki oluşturabilmektedir (Bilis, 2017).

Ölüm kavramı sanatın bütün dallarında dönemsel olarak ele alınmış ve çeşitli şekillerde yorumlanarak anlam kazandırılmaya çalışılmıştır. Anlaşılacağı üzere zamana ve teknolojiye bağlı olarak değişen ve gelişen sanat anlayışı ve akımları ölüm kavramının yorumlanmasının da değişebileceğini ortaya koymaktadır. Bu sebeptendir ki ölüm algısı toplumların gelişmesiyle paralel olarak daha fazla çeşitlilikte yorumlanabilen bir kavram haline gelmektedir.

1.6. Animasyon Sinemada Ölümün Temsili

Son zamanlarda, görsel iletişimin daha çok kullanılması, çocukların kültürel anlamda daha hızlı gelişmesine, birçok kavramın yanında anlaşılabilirliği güç olan ölüm kavramını da televizyon ve filmlerden öğrenmesine büyük katkı sağlamaktadır. Düşüncelerimizi görselleştirme konusunda sınırın sadece hayal gücüne bağlı olduğu animasyon da ölüm kavramının ele alındığı alanlardan bir tanesidir. Animasyon hem teknik hem de yaratıcılık olarak sahip olduğu imkânlar anlamında sınırı olmayan bir ortamdır. Bu sayede toplumun benimsediği kültür öğelerinin semboller şeklinde animasyon filmlerde görselleştirilmesi mümkündür. Ölüm kavramı da her ne kadar bilinmezliğini koruyan ve soyut bir kavram olsa da animasyon tekniğinin zengin anlatım biçimi ile kolaylıkla farklı anlamlar kazanabilmektedir.

Bu doğrultuda bakıldığında Meredith Cox ve arkadaşlarının 2005 yılında yaptığı *“Death in Disney Films: Implications for Children’s Understanding of Death - Disney Filmlerinde Ölüm: Çocukların Ölümü Anlamasına Etkileri”* isimli çalışmasında 1937 ve 2003 yılları arasında üretilen Disney filmleri üzerine yaptığı çalışmada çizgi filmlerde ölüm kavramını ve nasıl ele alındığını incelemiştir. Cox (2005) çizgi filmlerde ölümün ele alınış biçimini beş ana başlıkta toplamıştır. Bunları; karakter durumu, ölüm tasviri, ölüm durumu, duygusal tepki ve nedensellik olarak kategorize etmiştir. Bunlar; (Cox, Garrett ve Graham, 2005, s. 272-273)

Karakter durumu; ölen karakterin filmdeki pozisyonuyla ilgilidir. İyi (kahraman) veya kötü (düşman) karakter olarak iki alt başlıkta ele alınır. Kahraman ve düşman ölümlerinin eşit sayıda, bazen de kahraman ölümlerinin düşman ölümlerine kıyasla daha fazla gerçekleştiği belirtilmiştir. Eşit olmayan bu durum karakterlerin ne kadar savunmasız olduğunun bir göstergesidir.

Ölüm tasviri; karakterin ölümünün filmde nasıl gösterildiğidir. Karakterin kesinlikle ölü olduğunu gösteren açık ölüm, ölümle sonuçlanacak bir olayla karşılaştıktan sonra karakterin izleyici tarafından tekrar görülmediğini gösteren örtük ölüm ve karakterin uzun süreli bir uyku duruma düşmesiyle gösterilen uyku ölümü olarak üç alt başlıkta ele alınır. Ana karakterlerin öldüğü sahnelerde açık ölümlerin daha fazla görüldüğü belirtilmiştir. Fakat son yıllarda yapılan animasyon filmlerde nispeten daha az açık ölüme rastlandığı söylenmektedir. Bu da ölüm tasvirinin zamana paralel olarak daha az doğrudan ve daha az sarsıcı bir şekilde ele alındığını göstermektedir. Örtük ölümler daha çok düşmanlar üzerinde görülmüştür. Bu durum kahramanlara kıyasla düşmanların ölümlerinin daha önemsiz olduğunu düşündürmektedir.

Ölüm durumu; karakterlerin ölümünün gerçek bir son mu yoksa değiştirilebilir bir sonuç mu olduğunun göstergesidir. Hiç bir şekilde geri gelmediği kalıcı ölüm (permanent/final death), öldükten sonra herhangi bir yolla hayata geri dönebildiği geri dönüşümlü ölüm (reversible death), ölü olarak yine kendi ölü bedenine geri gelebildiği tersine çevrilebilir-aynı ölüm (reversible-same form death) ve öldükten sonra farklı bir formda geri gelebildiği tersine çevrilebilir-değiştirilmiş ölüm (reversible-altered form death) olarak dört alt başlıkta ele alınır. Çoğu ölümün kalıcı olduğu belirtilir. Ölümün kesin olduğunu belirtmesi açısından olumlu olduğu düşünülmektedir. Buna kıyasla ölümün tersine çevrilebildiği animasyon filmlerde kahramanların düşmanlara kıyasla ikinci bir şansı hak ettiği fikri görülebilmektedir.

Duygusal tepki; ölen karakterin çevresinde bulunan diğer karakterlerin ölüme duygusal anlamda nasıl tepki verdikleridir. Bir karakterin ölüm karşısında mutlu veya rahat

davranışlar sergilediği olumlu duygu; hayal kırıklığı, öfke veya üzüntü içeren davranışların sergilendiği olumsuz duygu veya önemsizmiş gibi nötr davranışların gösterildiği duygu eksikliği olarak üç alt başlıkta ele alınır. Olumsuz duyguların çoğu bir kahraman öldüğünde görülmüştür. Olumlu duygular sadece kötü ve düşman karakterin ölümü sonrasında ortaya çıkmış fakat fazla yaygın olmadığı belirtilmiştir. Duygusal eksikliğin olduğu ölümler genel olarak düşmanların ölümleri olarak gösterilmiştir. Bu da kahramana karşı olan karakterlerin ölümlerinin tanınmayan bir ölüm olarak tasvir edilmesini sağlamaktadır.

Nedensellik; gerçekleşen ölümün haklı veya haksız olarak yorumlanmasıdır. Bir karakterin başka bir karaktere zarar verme niyetiyle gerçekleşen kasıtlı ölüm, kasıtsız veya istenmeden gerçekleşen bir olay sonucu meydana gelen kazara ölüm, karakterin cezalandırılması gerektiği düşünülen gerekçeli ölüm ve hak etmedikleri veya yanlış bir şey yapmadıkları halde gerçekleşen haksız ölüm olarak dört alt başlıkta ele alınır. Tüm haklı ölümlerin düşmanların başına geldiği ve kahramanların da haksız ölümle karşılaştığı görülmüştür. Düşmanların başına gelen ölümler daha çok kazalar sonucu meydana gelmiştir. Bu durum düşmanların kötü uğraşlar içerisinde olduklarını ve ölmeyi hak ettiklerini desteklemektedir. Bu tarz ölümler, kahramanların izleyici üzerindeki iyi imaj etkisini artırmak ve hak ettiklerini elde etmeleri konusunda fikir birliği sağlamaktadır. Kahramanlar iyi oldukları için kimseye zarar verme düşünceleri olmadığından, kötü karakterlerin kendi kendilerini öldürmesi fikri ortaya çıkmış olmaktadır.

Tüm bu açıklamalar içinde “ölüm durumu” başlığı aslında bütün meydana gelen ölümlerin ortak paydada buluştuğu yerdir. Ölümün bir son mu yoksa devamı mümkün olan bir durum mu olduğu sorularını yorumlamaktadır. Cox’un 1937-2003 yılları arasında incelediği 10 Disney animasyon filmlerin “*Snow White and the Seven Dwarfs - Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937)*”, “*Bambi (1942)*”, “*Sleeping Beauty - Uyuyan Güzel (1949)*”, “*The Little Mermaid - Küçük Deniz Kızı (1989)*”, “*Beauty and the Beast - Güzel ve Çirkin (1991)*”, “*The Lion King - Aslan Kral (1994)*”, “*The Hunchback of Notre Dame - Notre Dame’in Kamburu (1996)*”, “*Hercules - Herkül*

(1997)”, “*Mulan* (1998)”, “*Tarzan* (1999)” toplamında 23 ölüm sahnesi olduğunu belirtmektedir. Bu ölümlerin büyük bir bölümü olan %74’lük kısmını kalıcı ölüm olarak belirten Cox, geri kalan %26’lık kısım içerisinde geri dönüşümlü ölümün çeşitli şekillerde ele alındığını söylemektedir. Bu bilgiye ek olarak bütün geri dönüşümlü ölüm çeşitlerinin de sadece ana karakterlerin başına geldiğini de belirtmiştir.

Tarzan animasyon filminde, hikayenin başında Tarzan’ın ailesi bir gemi kazasından kurtulup adaya çıkar. Buraya yerleşen aile daha sonra bir leoparın saldırısına uğrar ve



Görsel 1.1. *Tarzan* (1999)
Kalıcı ölüm.

ölür. Hikayede canlı olarak tekrar görülmeyen ailenin başına gelen bu ölüm, kalıcı ölümdür (Bkz. Görsel 1.1)



Görsel 1.2. *Herkül* (1997)
Geri dönüşümlü ölüm.

Herkül animasyonunda Herkül, ölen Meg'in ruhunu yeraltı dünyasından kurtarır ve bedenine geri koyar. Bu sayede Meg'in tekrar hayata geri dönmesi, geri dönüşümlü ölümdür (Bkz. Görsel 1.2).

Güzel ve Çirkin animasyonunda Gaston, canavar prensi bıçaklar ve aldığı bıçak darbesi yüzünden canavar ölür. Fakat Bella'nın ona olan gerçek aşkı sayesinde canavarın üzerindeki büyü bozulur ve insan olarak hayata geri döner. Bu şekilde, tersine çevrilebilir-değiştirilmiş ölüm görülmektedir (Bkz. Görsel 1.3).

Bunun yanında James A. Graham ve arkadaşları 2018 yılında yaptığı "*Death and Coping Mechanisms in Animated Disney Movies: A Content Analysis of Disney Films (1937– 2003) and Disney/Pixar Films (2003–2016) - Animasyonlu Disney Filmlerinde*



Görsel 1.3. *Güzel ve Çirkin (1991)*
Tersine çevrilebilir-değiştirilmiş ölüm.

Ölüm ve Başa Çıkma Mekanizmaları: Disney Filmlerinin (1937– 2003) ve Disney/Pixar Filmlerinin (2003–2016) İçerik Analizi isimli çalışmada, 2003 yılından 2016 yılına kadar üretilen Disney/Pixar yapımı animasyon filmlerini inceleyerek bu araştırmaya katkı sağlamıştır. Graham’ın incelediği 8 Disney/Pixar animasyon filmlerin “*Finding Nemo - Kayıp Balık Nemo (2003)*”, “*The Incredibles - İnanılmaz Aile (2004)*”, “*Up - Yukarı Bak (2009)*”, “*The Princess and the Frog - Prenses ve Kurbağa (2009)*”, “*Tangled - Karmakarışık (2010)*”, “*Frozen - Karlar Ülkesi (2013)*”, “*Big Hero 6 - 6 Süper Kahraman (2014)*”, “*Moana (2016)*” büyük bir bölümü olan %90’lık kısmında kalıcı ölüm, diğer %10’luk kısmında geri dönüşümlü ölüm olduğunu belirtmiştir. Bu çalışmanın temelini oluşturacak olan animasyon sinemada ölüm kavramının temsili konusunu Cox’un (2005) ölüm durumlarına göre ele aldığımızda çizgi filmlerde ölüm kavramının olası temsillerine dair fikir geliştirilebilir.

Sinemadan bağımsız olarak devamlılık gerektiren çizgi dizilerde ölüm durumu ele alındığında, bütün ölüm şekillerinin mevcut olduğunu görebiliriz. Fakat kalıcı ölümün hemen hepsinin düşmanların başına geldiğini, bu sayede ana karakterin dizi boyunca görünerek hikâyenin devamlılığını sağladığını söyleyebiliriz. Bir başka açıdan bakıldığında yine hikâyenin devamlılığının sağlanmasına katkıda bulunan geri dönüşümlü ölümde, karakterin başına ölümle sonuçlanabilecek bir veya birden fazla olay geldiğinde, hiçbir şey olmamış gibi hikâyeye geri dönmesiyle sağlanmaktadır. Bu duruma verilebilecek en belirgin örnekler “*Tom ve Jerry*”, “*Bugs Bunny*”, “*Daffy Duck*”, “*Sylvester ve Tweety*”, “*Coyote ve Road Runner*”, “*Pembe Panter*” çizgi dizileridir.

Batılı animasyonlar dışında Doğu kültüründe Japonya’ya ait bir tür olan anime de ölüm kavramını konu edinmiştir. Kültürel unsurların oluşumunda önemli rol oynayan Shinto, Budizm ve Zen inanç sistemlerinin çeşitliliklerinden dolayı günlük yaşantılarını şekillendiren tanrı ve ruh öğelerinin kullanılması animayı birçok ülkenin animasyon sinemasından farklı şekillendirmektedir (Taş Alicenap, 2004, s. 46). Animelerde şiddetin ortaya çıkması, 1970 yılından sonra Batının film kültürüyle beraber gelen korku ve gerilim konularına dayanmaktadır. Artık animelerde ölümü aşırı şiddet içerikleriyle görmek mümkündür. Ölüm kavramının, ölüm sonrası hayat, ölümsüzlük, ölümden sonra hayata farklı bir bedende devam etme, veya öldükten sonra dönüşülen yaratık formları gibi konular halinde işlenmektedir. Animelerde öteki dünya kavramı oldukça büyük bir çeşitliliğe sahiptir. Her ölümden sonra ara bir dünya veya evrene gelen ruhların, burada çeşitli şekillerde ya tekrar dünyaya dönüşleri ya da ebedi mutluluğa erişmeleri konu edilmiştir (Nureeva, 2020, s. 47).

Türkiye’de animasyon yapımı 1930 yıllarında karikatür sanatçılarının denemeleriyle başlamıştır. Fakat bu animasyonlar oldukça sınırlı olup, yetersiz imkânlar doğrultusunda kendini geliştirememiştir. Küreselleşme ve teknolojiye bağlı olarak günümüzde hızlı bir gelişim gösteren Türk animasyonunda ölüm kavramını görmemiz neredeyse yok denecek kadar azdır. Daha çok reklam ve çocuklar için dizi projesi olarak üretilen animasyonların eğlendirici ve eğitici konular üzerinden işlendiği görülmektedir. Az



Görsel 1.4. Kötü Kedi Şerafettin (2016)
Kalıcı Ölüm.

sayıda üretilen animasyon sinema projelerinde de ölüm ve ölüm kavramı yok denecek kadar azdır. Buna karşın, 2016 yılında, karikatürist Bülent Üstün'ün aynı isimli çizgi romanından uyarlanan “*Kötü Kedi Şerafettin*” adlı animasyon filmde kalıcı ölümle beraber, hem geri dönüşümlü ölüm, hem de kendini tekrar eden tersine çevrilebilir-aynı ölüm şekli görülmektedir.

Kötü Kedi Şerafettin animasyonunda, Pırtav karakterinin elektrikle çarpılarak ölmesi ve Cemil karakterinin kalbine saplanan makasla ölmesi kalıcı ölümüne örnektir (Bkz. Görsel 1.4).

Tacettin karakteri kalbinden vurulup öldükten sonra yapılan müdahalelerle tekrar hayata geri döner. Bu sayede geri dönüşümlü ölümle birlikte yeniden hikâyeye katılır (Bkz. Görsel 1.5).

Çizer karakter balkondan düşerek ölür. Sonra kendi ölü bedenine geri döner. Bu sayede hayata dönmesi tersine



Görsel 1.5. Kötü Kedi Şerafettin (2016)
Geri dönüşümlü ölüm.



Görsel 1.6. *Kötü Kedi Şerafettin (2016)*
Tersine çevrilebilir-aynı ölüm.

çevrilebilir-aynı ölüme örnektir. Bu durum hikayede birden fazla kez görülebilmektedir (Bkz. Görsel 1.6).

Görülüyor ki, Disney ve Pixar tarafından üretilen animasyon filmler ölümü daha az açık bir şekilde, daha gerçekçi olarak ele almaktadır. Birçok karakterin hastalık, yaşlılık veya kazalar sonucu öldüğü belirtilmiştir. Bu olaylar gerçek hayatımızda da insanların başına gelen ölüm sebepleridir. Doğu kültürünün sahip olduğu inanç sistemlerinin oluşturduğu çeşitlilikle beraber Japon animasyon sanatı anime ölüm kavramını inançlarıyla beraber harmanlayarak geleneksel anlamdan daha farklı olarak ele almaktadır. Türk animasyonu ise daha çok reklam ve eğlence odaklı olduğundan ölüm kavramına oldukça nadir projelerde rastlandığı görülmektedir. Yine de üretilen animasyon filmler bu ölümlerin çoğunu kısmen göstermekte ve hemen hepsinde tüm ölümlerin geri döndürülemez bir olay olduğunu belli etmekteledir.

İncelenen bu başlıklarla birlikte kültürel öğelerin sahip olduğu değerler doğrultusunda ölüm ve ölümün oluşturduğu belirsizlik karşısında bir savunma mekanizması olarak görebileceğimiz Meksika kültürüne ait “*Ölüler günü*” bayramı ve bu kültürel değerler temel alınarak oluşturulan “*Coco*” (2017) adlı animasyon filmi incelenecektir. Bu sayede dehşet yönetimi kuramını oluşturan kültürel dünya görüşleri ile birlikte, animasyon sinemanın sembolleştirme yoluyla ölüm kavramını biçim ve içerik olarak nasıl ele aldığı ayrıntılı olarak incelenecektir.

1.7. Amaç

Bu araştırmada, ölüm kavramının sahip olduğu gerçek anlam ve yüklenilen farklı anlamlar doğrultusunda animasyon sinemada biçim ve içerik olarak nasıl temsil edildiğini araştırmak amaçlanmıştır. Bu amaç çerçevesinde 2017 Disney & Pixar ortak yapımı “*Coco*” animasyon filmi ölümü ele alış biçimi üzerinden biçim ve içerik olarak çözümlenecektir. Ardından ölüm kavramının biçim ve içeriğe yansıdığı 1 dakikalık “*Geri Dönüşüm*” isimli bir animasyon film uygulaması gerçekleştirilecektir. Bu çalışmada aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

1. Animasyon sinemada ölüm ne şekilde temsil edilmektedir?
2. Animasyon sinemada ölüm kavramı içerik olarak nasıl temsil edilmektedir?
3. Animasyon sinemada ölüm kavramı biçim olarak nasıl temsil edilmektedir?
4. Animasyon sinemada ölüm diğer sanat dallarından farklı olarak nasıl temsil edilmektedir?

1.8. Önem

Bu çalışma, insanlık için belirsizliğini ve bilinmezliğini koruyan ölüm kavramının, bir canlandırma sanatı olan animasyon sinemada biçim ve içerik olarak nasıl temsil edildiğinin araştırılması açısından önemlidir. Yaratıcılık ve abartının temel öğeler olarak kullanıldığı animasyon sinemada, ölüm kavramının nasıl ele alındığının araştırılmasının, bu konuda gerçekleştirilecek olan çalışmalarda yaratıcılık, özgünlük, karakter ve öykü çeşitliliği anlamında animasyon sanatçılarına fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

1.9. Varsayımlar

Yapılan araştırmada şu varsayımlar esas olarak alınmıştır.

1- Cox'un animasyon filmlerde ölümün temsili için belirlediği "*ölüm durumu*" bu çalışmanın analizi için uygun ve yeterli bir yöntemdir.

2- "*Coco*" animasyon filmi, Cox'un "*ölüm durumu*" olarak adlandırdığı başlıktaki tüm ölüm tanımlarını içermektedir.

3- Çalışmada ele alınan görsel ve yazılı kaynaklar yeterli ve güvenilirlerdir.

1.10. Sınırlılıklar

Bu araştırmayı oluşturan sınırlılıklar aşağıdaki gibidir;

1- Bu çalışmada ele alınan filmin analizi, Meredith Cox'un ölüm kavramının animasyon sinemada nasıl ele alındığını belirttiği başlıklardan biri olan "*ölüm durumu*" ile sınırlıdır.

2- Meredith Cox'un "*ölüm durumu*" başlığında tanımladığı dört ölüm durumunu da barındırdığı için film incelemesi "*Coco*" animasyon filmi ile sınırlıdır.

3- Çalışmada gerçekleştirilen uygulama filmi, Meredith Cox'un "*ölüm durumu*" başlığındaki tanımlardan yola çıkılarak hazırlanmıştır.

4- Uygulama filmi, "*geleneksel animasyon*" tekniği ile sınırlandırılmıştır.

1.11. Tanımlar

Çizgi film: Bir konuyla ilgili olarak karakterlerinin hareketlerini belirtecek biçimde art arda çizilmiş resimlerden oluşan sinema filmi.

Dehşet yönetimi: Ölüm bilincinin insanda oluşturduğu korku duygusunun, içinde bulunduğu kültürel değerlere uygun davranma ve öz saygısını koruma şeklindeki kontrol mekanizması.

Geleneksel animasyon: Her karenin elle çizildiği bir animasyon tekniği.

İkonografi: 1-İkonların tanıtılması ve açıklanması. 2-Dinî bir konunun sanata aktarılması sonucu ortaya çıkarılan sanat eserlerinin incelenmesi.

Karakter:Bir bireyin kendine özgü yapısı, onu başkalarından ayıran temel belirti ve bireyin davranış biçimlerini belirleyen, üstün ana özellik, öz yapı, ıra, seciye.

Kavram: Bir nesnenin veya düşüncenin zihindeki soyut ve genel tasarımı.

Kuram: 1-Uygulamalardan bağımsız olarak ele alınan soyut bilgi. 2-Belirli bir konudaki düşüncelerin, görüşlerin bütünü.

Mekân: Yer, bulunulan yer.

Ölüm: Bir insan, bir hayvan veya bitkide hayatın tam ve kesin olarak sona ermesi, ahiret yolculuğu, ebedî uyku, emrihak, irtihal, memat, mevt, vefat.

Ölüler günü: İspanyollar ve Latin Amerikalıların kutladığı, amacı ölüleri anmak olan bir festival.

Öz saygı: İnsanın kendine duyduğu saygı, onur, haysiyet.

2.YÖNTEM

Bu araştırma üç aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamada tarama modeli kullanılmıştır. *“Tarama, geçmişte ya da hâlen varolan bir durumu varolduğu şekliyle tespit etmeyi amaçlayan araştırma modelidir. Araştırmaya konu olan olay, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır”* (Karasar, 2016, s.109). Araştırmanın bu bölümünde ölüm kavramının genel tanımıyla, kültürel farklılıklarıyla ve sanatın çeşitli alanlarında kullanımıyla ilgili yazılı ve görsel taraması yapılmıştır.

İkinci aşamada ölüm kavramının insanın benliğinde meydana getirdiği korkunun kültürlerarası farklılıklarıyla *“dehşet yönetimi”* kuramı sayesinde nasıl kontrol altına alındığı ve animasyon sinemada nasıl kullanıldığı *“Coco”* animasyon filmi çözümlenerek ele alınmıştır. Bu çözümlemede *“Coco”* animasyon filmi özellikle Cox’un *“ölüm durumu”* başlığıyla ilişkilendirilerek açıklanmıştır. *“Coco”* filminin karakterlerinin ölümleri *“ölüm durumu”* başlığı altındaki *“kalıcı ölüm, geri dönüşümlü ölüm, tersine çevrilebilir-aynı ölüm ve tersine çevrilebilir-değiştirilmiş ölüm”* üzerinden analiz edilmiştir.

Üçüncü aşamada dehşet yönetimi kuramı doğrultusunda oluşan kültürel değerler ve *“ölüm durumu”* başlığında belirttiği maddeler temel alınarak *“Geri Dönüşüm”* isimli bir uygulama filmi yapılmıştır. Yapılan bu uygulama filmin üretim aşamaları sırasıyla aşağıdaki gibidir;

1- Ölüm kavramı, dehşet yönetimi kuramı ve ölüm kavramının çizgi filmlerde ele alınış biçimleri ayrıntılı bir şekilde incelenerek, elde edilen bilgiler kapsamında uygulama filmi senaryosu oluşturulması.

2- Oluşturulan senaryo doğrultusunda uygulama filmin üretilcek sahnelerinin, resimli taslak (storyboard) şeklinde görsel ve yazılı anlatım dili ile tasarlanması

3- Filmin yapılacağı tekniğin kararlaştırılması

- 4- Uygulama filmde kullanılacak olan karakter ve mekân tasarımlarının hazırlanması
- 5- Tasarlanan karakter ve mekânların birleştirilerek animasyona hazır birer sahne haline getirilmesi
- 6- Geleneksel 2B animasyon tekniği kullanılarak sahnelerin animasyonlarının yapımı
- 7- Animasyonu tamamlanan sahnelerin renklendirilmesi
- 8- Bütün sahnelerin tamamlanması sonrası kurgunun yapılması
- 9- Ses ve müzik eklenmesi

Tüm bu üretim aşamaları sonrasında 1 dakikalık bir uygulama animasyon filmi üretilmiştir.

3.BULGULAR VE YORUM

3.1. “Coco” Animasyon Filminin Ölümün Temsili Üzerinden Biçim ve İçerik Olarak Çözümlemesi



Görsel 3.1. “Coco” (2017) Film afişi

Film:	<i>Coco</i>
Süre:	<i>105 Dakika</i>
Yıl:	<i>2017</i>
Ülke:	<i>Amerika Birleşik Devletleri</i>
Stüdyo:	<i>Walt Disney Studios & Pixar Animation Studios</i>
Teknik:	<i>3B Animasyon</i>
Yönetmen:	<i>Lee Unkrich</i>
Yapımcı:	<i>Darla K. Anderson</i>
Senarist:	<i>Adrian Molina & Matthew Aldrich</i>
Hikâye:	<i>Lee Unkrich, Jason Katz, Matthew Aldrich, Adrian Molina</i>
Oyuncular:	<i>Anthony Gonzalez, Gael García Bernal, Benjamin Bratt, Alanna Ubach, Renée Victor, Ana Ofelia Murguía, Edward James Olmos.</i>
Müzik:	<i>Michael Giacchino</i>
Görüntü Yönetmeni:	<i>Matt Aspbury & Danielle Feinberg</i>
Kurgu:	<i>Steve Bloom & Lee Unkrich</i>
Bütçe:	<i>\$175-200 Milyon</i>
Hasılat:	<i>\$807,816,196</i>

3.1.1. “Coco” animasyon filminin içerik olarak çözümlemesi

Bu bölümde “Coco” animasyon filminin konusu ve filmin konusunu oluşturan ölümler günü festivali ile ilişkisi ayrıntılı bir şekilde ele alınarak, ayrıca Meksika kültürünün bir parçası olan ölümler gününün kutlanması, dehşet yönetimi kuramı bağlamında toplumsal ve bireysel olarak bağlantısı incelenmiştir.

3.1.1.1. Konu

Meksikalı bir aile olan Imelda Rivera ve müzisyen eşi beraber çok mutlu bir hayat yaşar. Fakat müzisyen koca kariyeri için eşini ve kızı Coco’yu terk eder. Terk edilmenin verdiği üzüntü ve sinirle Imelda hayatından müziği çıkarır ve evinde yasaklar. Artık Coco’ya kendisi bakacağı için ayakkabıcılığa başlar. Coco büyüdüğünde o da ayakkabıcılık mesleğini sürdürür. Yıllar geçtikçe büyük bir aileye sahip olan Coco, artık çok yaşlıdır. Büyük büyük torunu Miguel ise herkesten çok farklıdır ve müziğe çok

fazla ilgi duymaktadır. Tüm zamanların en başarılı şarkıcısı Ernesto de la Cruz hayranıdır ve onun gibi başarılı bir müzisyen olmayı ister. Bir gün ölüler günü için hazırlanan sunakta bulunan Imelda'nın aile fotoğraf çerçevesini yanlışlıkla düşürür ve fotoğrafta Imelda'nın yüz kısmı yırtılmış ve görünmeyen kocasının elinde Ernesto de la Cruz'a ait olan ünlü gitarı görür. Miguel, Ernesto'nun büyük büyük torunu olduğunu düşünerek ailesine durumu anlatmaya çalışır fakat büyükannesi Elena, aile geleneklerine karşı geldiğini düşünerek Miguel'e karşı çıkar ve onun gitarını kırar. Miguel de ne pahasına olursa olsun ölüler gününde müzik yeteneğini göstermek ister ve Ernesto'nun anıt mezarından onun ünlü gitarını çalar ancak artık görünmez olur. Fakat ölüler diyarından dünyaya ziyarete gelen ölü yakınları ve köpeği Dante onu görür. Hep beraber ölüler diyarına, ziyarete gelemeyen Imelda'nın yanına giderler. Miguel lanetlendiğini ve güneş doğmadan önce yaşayanların dünyasına geri dönmesi gerektiğini; aksi takdirde ölüler diyarında bir ölü olarak kalacağını öğrenir. Gitarı çalarak oluşan laneti geri çevirmek için kadife çiçeğinin taç yaprağı ile bir aile üyesinin izni gerekir. Fakat Imelda izni verirken yaşayanların dünyasına döndüğünde müzikle bir daha ilgilenmemesini söyler. Miguel bunu kabul etmez ve Ernesto'nun iznini almak için onu aramaya başlar. Bu sırada Miguel, bir zamanlar Ernesto ile beraber müzik yapan Hector ile tanışır. Hector, Ernesto'ya ulaşması için Miguel'e yardım etmesi karşılığında, kendi fotoğrafını yaşayanların dünyasına götürmesini ve bu sayede uzun zamandır göremediği kızını ziyaret edebilmeyi ister. Fakat Ernesto ve Hector'un dostluğunun bozuk olduğunu öğrenen Miguel tek başına Ernesto'nun yaşadığı yere giderek onunla tanışır. Daha sonra Hector karşısına çıkar ve geçmişle yüzleşirken, Ernesto'nun kendisini zehirleyerek öldürdüğünü ve sahip olduğu bütün şarkıları çaldığını öğrenir. Ernesto bu durumun kendisi için hiç iyi olmadığını anlar ve Hector'un fotoğrafını çalarak, Hector ve Miguel'i su çukuruna hapsedirir. Bu zaman diliminde Miguel, Hector'un aslında onun büyük büyük dedesi olduğunu ve Coco'nun da onun kızı, aynı zamanda hatırlayan tek kişi olduğunu öğrenir. Dante onları bulur ve ölü Rivera aile üyeleri tarafından kurtarılırlar. Miguel'in gerçekleri anlatmasıyla Hector ve Imelda barışır. Hector'un tek fotoğrafını geri almak için gizlice Ernesto'nun sahnesine girerler. Fotoğrafi almayı başaran Imelda, Miguel'i geri göndereceği sırada Ernesto buna engel olur. Fotoğraf suya düşerek kaybolur ve Ernesto da çan altında kalır. Güneşin doğmak

üzere olması Miguel için son şanstır ve unutulmak üzere olan Hector için tehlikedir. Imelda hiçbir şartı olmadan Miguel'e izin verir ve yaşayanların dünyasına geri dönen Miguel, Hector'un kızı Coco için yazdığı şarkıyı söyler. Coco babasını hatırlar ve fotoğraftaki Hector'un yüzünü gösteren yırtık olan parçayı Miguel'e verir. Tamamlanan fotoğraf gelecek yılki ölümler günü için hazırlanan sunakta yerini alır.

3.1.1.2. “Coco” animasyon filminde ölümler günü festivali (Día de muertos)

Ölümler günü Meksika kültürüne ait bir festivaldir. Kasım ayının 1. ve 2. günü kutlanmaktadır. Dünya üzerinde ölen insanların ölümler diyarına gittikleri ve dünyada hatırlanarak tekrar dünyayı ziyarete geldikleri düşünülür. Ölen insanları hatırlayacak kimse kalmadığında kesin ölümün gerçekleştiğine inanılır. Yas tutmanın tersine daha neşeli bir havada kutlanır. Ölen insanlara saygı duymak adına yapılan, bütün aile üyelerinin bir araya gelerek ölmeden önce geçmişte beraber geçirdikleri güzel günleri hatırlamaktır.

Bu günün geçmişi temelde Maya ve Aztek topluluklarına dayanır. Tamamen aynı olmamakla beraber benzer uygulamalar Avrupa'da, Asya'da ve Afrika'nın bazı bölgelerinde vardır. Her ne kadar kaynağını Meksika'nın antik topluluklarından almış olsalar da uygulama biçimleri farklılık göstermektedir. Meksika kültüründe yaygın olan ölüm kavramı aslında üç kategoriye ayrılmıştır. Birincisi dünya üzerinde gerçekleşen, ikincisi vücudun gömülmesi ile karşılaşılan, üçüncüsü ise ölen kişinin unutulması ile ortaya çıkan ölümdür. Ölen kişi unutulduğunda ölümün en kötüsünün gerçekleştiğine inanılır. Bu yüzden insanların ölüm kavramına olan yaklaşımları daha çok ölen insanları hatırlamak üzerinedir. Ölen insanların hatırlanması, kültürel anlamda ölümün görsel olarak şekil aldığı alanlar olan mezarlıklarda başlamaktadır. Yine ölümler gününde evin bir köşesinde veya odasında (*ofrenda*) sunaklar hazırlanarak, bu sunaklar ölen insanların fotoğraflarıyla, en sevdiği yemeklerle, dini sembollerle, mumlarla süslenir. Ayrıca kadife çiçekleriyle sunaklara yollar yapılır. Bu sayede ruhlara yol gösterdiğine inanılır (Sağır, 2013, s. 130).

“*Dehşet yönetimi*” kuramı kapsamında ölümler günü ele alındığında, toplum olarak Meksikalılar, ölümün oluşturduğu korkuyu reddetmek ve görmezden gelmek yerine, onu kabullenip hayatlarının bir parçası haline getirmişlerdir. Bu sayede ölümler günü kültürel bir dünya görüşü olarak, ölen insanların dünyadaki yakınları tarafından hatırlandıkları sürece ölmediklerine ve onları her yıl ziyaret ettiklerine inanmalarını sağlayan bir kutlamaya dönüşmüştür. Bunun sağladığı yarar, aile üyelerinin bir araya gelerek atalarını hatırlamaları, bu birlikteliğin aile bağlarını kuvvetlendirmesi ve gelecek nesillere kültürlerinin bir parçası olarak ölümün hayatlarının bir parçası olduğunu bilmektir. Bununla birlikte birey olarak da bu kültürü benimseyen insanların, kendileri de bu dünyada öldüklerinde onları hatırlayacak olan insanların olacağını bildiklerinden, kendilerine olan inanç ve öz saygılarını yüceltmektedirler. Toplumsal bağların bireyde oluşturduğu öz saygı, öldükten sonra hatırlanacağını bilen bir birey için diğer dünyada ölümsüzlüğü elde edebileceği bir güce dönüşmektedir.

3.1.2. “Coco” animasyon filminin biçim olarak çözümlemesi

Ölüm kavramını ve Meksika ölümler gününü konu alan “Coco” (2017) animasyon filmi, biçimsel anlamda ölümle ilişkili birçok görsel barındırmaktadır. Bu görseller ölümle alakalı olduğu kadar kültürel anlamda da sembolleşmiş bir biçimde kendine yer edinmiştir. Bu da hikayenin anlamı ve anlatımı için zengin bir malzeme oluşturmaktadır.

3.1.2.1. Karakterler

Bu bölümde “Coco” animasyon filmindeki karakterler, senaryoya katkıları ve Cox’un (2005) belirttiği beş başlıktan “*karakter durumu, ölüm tasviri, duygusal tepki ve nedensellik*” başlıkları ile ilişkileri belirtilerek “ölüm durumu” başlığı ayrıca ayrıntılı olarak incelenmiştir.

Karakter durumu başlığı altında, Hector, Chicharrón ve Coco’nun ölümü iyi karakterin ölümüne, Ernesto de la Cruz’un ölümü ise kötü karakterin ölümünü göstermektedir. *Ölüm tasviri* olarak, Hector, Chicharrón ve Ernesto de la Cruz ‘un ölümleri açık ölümüne, Coco’nun ölümü ise kapalı ölümüne örnek olarak gösterilebilir. *Duygusal tepki* durumu ise Coco ve Chicharrón’un ölümünde diğer karakterlerin hüzünlenmesi ve Ernesto de la

Cruz ‘un ölümüne pek çok kişinin sevinmesi örnek gösterilir. *Nedensellik* bağlamında ele alındığında, Ernesto de la Cruz’un Hector’u öldürmesi kasıtlı bir ölümdür. Bu sebeple Hector haksız yere öldürülmüştür. Fakat Ernesto de la Cruz’un yaptığı ihanetin ortaya çıkmasından sonra ölmesi gerekçeli ölümü göstermektedir. Dolayısıyla ölümün nedenselliği anlamında bağlantı kurulur. Cox’un bu başlıkları dışında değindiği, “ölüm durumu” başlığı yöntemde belirtildiği üzere ayrıntılı olarak ele alınmıştır.



Görsel 3.2. “Coco” animasyon filminde Miguel karakterinin yaşayanların dünyasında ve ölümler diyarındaki görseli.

Miguel, müzik sevdalısı ve gitar çalmayı seven bir çocuktur. Bunu gizli bir şekilde yapmaktadır çünkü aile geleneği olarak müzik çalması yasaktır. Tüm zamanların en başarılı müzisyeni Ernesto de la Cruz hayranıdır. Bir gün onun gibi başarılı bir müzisyen olmak istemektedir. Bunun için sürekli onun filmlerini izler ve şarkılarını dinler. Ölümler gününde Santa Cecilia’da çalgıcı meydanında olacak olan gösteri için

sakladığı müzik yeteneğini göstermeye karar verir fakat ailesine yakalanacağını anladığında gitarını sunak (*ofrenda*) odasında saklar. Yanlışlıkla sunaktan düşürdüğü aile fotoğrafında gizli kalmış bir gitar fotoğrafı bulur ve aslında bu gitarın Ernesto de la Cruz'un gitarıyla aynı olduğunu öğrenince, büyük büyük babasının Ernesto de la Cruz olduğunu düşünür ve çok heyecanlanır. Artık müzik yapmak için daha da cesaretlenir ve kendi yolunu bulmak için onun izinden gitmek ister. Bunu ailesiyle paylaşır fakat ailesi müzikle uğraştığını öğrendiğinde, özellikle büyükannesi Elena, bu durumu kabullenemez ve Miguel'in geleceğini kurtarmak adına müzik çalmasını engellemek için gitarını parçalar. Miguel, ailesinin bu tutumunu reddederek onlardan uzaklaşır ve kendi şansını yakalamak için bir yolculuğa çıkar. Miguel, büyükannesi Elena'nın gitarını kırması yüzünden yetenek yarışmasında çalacak başka bir gitar aramaya başlar fakat hiç kimse gitarını paylaşmak istemez. Sonrasında büyük büyük babası olarak düşündüğü Ernesto de la Cruz'un anıtından onun gitarını alır. Fakat ölümler gününde ölümlerden bir şeyler alınması Miguel'i farkında olmadan bir lanetin içine atar ve ölümler diyarına geçiş yapar. Fakat sonunda Miguel ailesinin rızasını alır ve canlılar dünyasına geri dönmeyi başarır (Bkz. Görsel 3.2).

Ölüm durumu; Miguel, ölümler gününde Ernesto de la Cruz'un gitarını mezarlıktaki anıtından aldığı anda lanetlenir ve ölümler diyarına geçer. Bu olay sonucunda aslında ölmüştür. Canlılığının simgesi olan vücudu yavaşça silinmeye başlayıp iskelet formu ortaya çıkmaktadır. Burada tersine çevrilebilir-aynı ölüm şekli gerçekleşmek üzeredir. Eğer güneş doğmadan yaşayanların dünyasına geri dönmezse, ölümler diyarında sonsuza kadar iskelet formunda yaşayacaktır. Fakat hikaye ilerledikçe geri dönüşümlü ölüm gerçekleşir ve Miguel yaşayanların dünyasına geri dönmeyi başarır.

Imelda, müzisyen kocası onu terk ettikten sonra kızı Coco'ya bakabilmek için ayakkabıcılığa başlayan bir kadındır. Rivera ailesinin ölü olarak en yaşlı ve saygın üyesidir. Öldükten sonra her ölümler gününde ailesini ziyaret edebilen bir ölü olarak, son girişiminde fotoğrafı sunak (*ofrenda*) odasında olmadığı için yaşayanların dünyasına geçemez ve ailesini ziyaret edemez. O ana kadar hiç bir problem yaşamayan Imelda, bu durumun hiç normal olmadığını düşünür ve üzülür. Daha sonra ilginç bir şekilde ölümler

diyarına geçmeyi başaran büyük büyük torunu Miguel ile karşılaşır ve fotoğrafını sunaktan Miguel'in aldığını öğrenir. Imelda, Miguel'i yaşayanların dünyasına geri gönderip kendi fotoğrafının sunak odasına konulması için onu ikna etmeye çalışır. Çünkü aslında Imelda yaşayanlar dünyasında öldükten sonra tersinir-aynı ölüm şekli ile iskelet bedeninde ölüler diyarında yaşamaya devam etmektedir. Her yıl ölüler gününde fotoğrafının sunak odasında olmasından dolayı ailesini ziyaret ederek, yaşamını ölüler diyarında sürdürebilmektedir. Aksi takdirde, yaşayanların dünyasına geçemeyecek ve unutulmaya yüz tutacağı için kalıcı ölümün gerçekleşmesi mümkün olacaktır (Bkz Görsel 3.3).

Ölüm durumu; Imelda, canlılar dünyasında hayatını kaybettikten sonra yaşayanların dünyasında hatırlandığı sürece tersine çevrilebilir-aynı ölüm şekli ile ölüler diyarında iskelet formunda yaşamına devam etmektedir.



Görsel 3.3. “Coco” animasyon filminde Imelda karakterinin yaşayanların dünyasında ve ölüler diyarındaki görseli.



Görsel 3.4. “Coco” animasyon filminde Coco karakterinin yaşayanların dünyasında ve ölümler diyarındaki görseli.

Coco, Rivera ailesinin yaşayan en yaşlı üyesidir. Çok yaşlı olduğu için tekerlekli sandalyeye muhtaçtır. Yüzünde sürekli bir tebessüm ifadesi vardır. Babası, onu ve annesini müzik için terk ettiği günden beri babasının bir gün döneceğini ümit ederek yaşar. Çok fazla konuşkan değildir. Sadece babasını hatırlatan olaylara karşı heyecanlanmaktadır. Fakat artık zaman geçtikçe babasını unutmaya başlar ve babası Hector, kalıcı ölümle ölümler diyarını da terk etmek üzeredir. Miguel’in bir şekilde büyük büyük annesi Coco’ya babasını hatırlatması gerekir fakat sahip olduğu tek fotoğrafını da kaybetmiştir. Sonunda Miguel, Coco’nun babası Hector’un, Coco için yazdığı “*Hatırla Beni*” şarkısını çalmaya başlar ve Coco şarkıya eşlik ederek babasını hatırlar. Daha sonra Coco yıllardır babasının mektuplarını ve şiirlerini sakladığı defterden yırtık olan fotoğrafın parçasını, yani Hector’un resmini Miguel’e gösterir ve fotoğraf artık tamamlanmıştır (Bkz. Görsel 3.4).

Ölüm durumu; Coco hikâyesinin sonunda ölür ve bir sonraki yıl ölümler gününde fotoğrafı sunak odasına koyulur. Bu sebeple tersine çevrilebilir-aynı ölüm şekli ile iskelet formunda ölümler diyarında ailesi ile birlikte yaşamaya devam eder.



Görsel 3.5. “Coco” animasyon filminde Elena karakterinin yaşayanların dünyasındaki görseli.

Elena, Coco’nun kızı, Miguel’in büyükannesidir. Ailesini bir arada tutmaya çalışan, geleneklerine oldukça bağlı bir kadındır. Imelda’nın başlattığı müzik yasağını büyük bir ciddiyetle devam ettirmektedir. Miguel’in müzisyen olan büyük büyük babası hakkında konuşmasını dahi engellemektedir. Öyle ki torunu Miguel’in müzik çaldığını öğrendiğinde onun geleceği hakkında büyük endişe duyar ve Miguel’in gitarını parçalar. Her ne kadar üzücü bir durum olsa da aslında bu olay Miguel’in kendi yolunu bulmasını sağlayan bir adım olur. Sonunda Coco’nun babasını hatırlaması ile beraber kızını da hatırlaması, Elena’yı duygusallaştırır ve yıllarca müziğin yasak olarak kabul edildiği

Rivera ailesine tekrar mzik girmiř olur (Bkz. Grsel 3.5).



Grsel 3.6. “Coco” animasyon filminde Dante karakterinin yařayanların dnyasında ve ller diyarındaki grseli.

Dante, bir sokak kpeğidir fakat Miguel ona sahiplik etmektedir. Xoloitzcuintle, kısaca Xolo (*şolo*) olarak bilinir. Tyl ve tysz olarak cinsine gre iki řekilde de bulunabilir. Tysz olanı Meksika tysz kpeğİ olarak adlandırılır. Meksika coğrafiyasındaki eski medeniyetlerde, Xolo ırkı kpeklerin kurban edilerek len sahipleriyle birlikte gmldğ ve onlara yeraltı dnyasında rehberlik ettiğİ sylenmektedir. Meksika’ya ait bu kpek cinsi Aėustos 2016’da “*kltrel miras ve sembol*” olarak ilan edilmiřtir. Meksikalı sanatçılar Diego Rivera ve Frida Kahlo çalıřmalarının bazılarında Xolo kpek ırkını kullanmıřlardır ([http-4](http://4)).

Dante, ismini nl italyan řair Dante Alighieri’den alır. Dnya edebiyat tarihinde byk

başarı elde etmiş olan ve ahirete yapılan bir yolculuğu anlattığı “İlahi Komedya” (14.yy) en ünlü eseridir. Bu eser “Cennet”, “Araf” ve “Cehennem” olarak üç ciltten oluşmaktadır. Animasyonda da köpeğin Miguel ile birlikte araf bölgesi olan ölümler diyarına geçmesi ve ona yardım ve rehberlik etmesi oldukça anlamlıdır (http-5) (Bkz. Görsel 3.6).

Ölüm durumu; Dante, Miguel ölümler diyarına geçtikten sonra onu görebilen tek canlıdır. Birlikte ölümler diyarına geçtiklerinde Dante de artık bir ölüdür. Hikayenin ilerleyen zamanlarında o da diğer Alebrijelerin sahip olduğu özellikleri edinir. Vücudu çeşitli renklerle kaplanır ve sırtından iki tane kanat çıkarak bir ruhani rehbera dönüşür. Bu sayede artık uçabilmektedir. Böylelikle Dante için tersine çevrilebilir-değiştirilmiş ölüm şekli gerçekleşmiştir. Hikayenin sonunda Miguel ile birlikte yaşayanların dünyasına geri dönmesiyle de geri dönüşümlü ölümü deneyimlemiştir.



Görsel 3.7. “Coco” animasyon filminde Hector karakterinin yaşayanların dünyasında ve ölümler diyarındaki görseli.

Hector, Imelda'nın müzisyen kocasıdır. Coco'nun babası ve Ernesto de la Cruz'un müzik ortağıdır. Hector müzik aşkından eşini ve kızını terk ettikten sonra, bunun doğru olmadığını düşünerek eve tekrar geri dönmek ister. Fakat bu sefer Ernesto bu durumdan etkileceği için Hector'un geri dönmesini istemez. Ernesto, intikam duygusu ile Hector'u kandırarak onu zehirler ve ölümüne sebep olur. Imelda, Hector'un bu terk edişini, onu hayatından çıkararak cezalandırır. Rivera ailesinde Hector'un hiç bir fotoğrafı yoktur ve bu yüzden de Hector her ölüler gününde, ölüler diyarından yaşayanların dünyasına geçemez. Bunu başarmak için her yolu dener fakat bir türlü başarılı olamaz. Miguel ile tanıştığında, kendi fotoğrafını yaşayanların dünyasına ulaştırmak için onun en iyi seçenek olduğunu düşünür. Çünkü kızının onu unuttuğunu hissetmektedir (Bkz. Görsel 3.7).

Ölüm durumu; Hector, müzisyen arkadaşı Ernesto de la Cruz tarafından zehirlenerek öldürülür. Hatırlanması sayesinde tersine çevrilebilir-aynı ölüm şekli ile ölüler diyarında yaşamaya devam etmektedir. Fakat fotoğrafı sunak odasında olmadığı için yıllarca yaşayanların dünyasını ziyaret edemediği için kızı Coco'yu görememektedir. Artık onu yaşayanların dünyasında hatırlayan tek kişi kızı Coco'dur ve o da çok yaşlı olduğu için babası Hector'u yavaş yavaş unutmaktadır. Eğer Coco babasını unutursa, Hector kalıcı ölüm şekli ile ölüler diyarından yok olacaktır.

Ernesto de la Cruz, tüm zamanların en başarılı müzisyeni olarak kabul edilir. Söylediği şarkılarla başarı sağlar ve çok popüler olur. Bunu kendi şansını yakalayarak başardığını dile getirir. Öyle ki hırsları yüzünden en iyi arkadaşı ve müzik ortağı Hector'u zehirleyerek öldürür ve şarkı defterini çalar. Başarısını bu şekilde arkadaşına ihanet ederek elde eder. Fakat bir gösterisinde, kaza sonucu üzerine büyük bir çan düşer ve ölür. Ölüler diyarında yaşamaya devam eder. Ölüler diyarında da popülerdir çünkü herkesin çok sevdiği bir kişidir. İnsanlar onun resmine sahip olduğu ve sürekli onu hatırladığı için aynı başarısını ölüler diyarında da sürdürmektedir (Bkz. Görsel 3.8).

Ölüm durumu; Ernesto de la Cruz, bir konser sırasında üzerine büyük bir çan düşmesi sonucu ölür. Yaşayanların dünyasında onu hatırlayan birçok kişi olduğu için tersine



Görsel 3.8. “Coco” animasyon filminde Ernesto de la Cruz karakterinin yaşayanların dünyasında ve ölümler diyarındaki görseli.

çevrilebilir-aynı ölüm şekli ile ölümler diyarında yaşamaya devam eder. Fakat yıllar sonra Hector’u öldürerek yaptığı ihanetin ortaya çıkması ve Miguel’i öldürme teşebbüsünde bulunması sonucu, Imelda’nın ruhani rehberi tarafından ortamdan uzaklaştırılmak istenir. Yaşarken ölümüne sebep olan ölüm şekli ile ölümler diyarında da yine büyük bir çanın altında kalır ve kalıcı ölümle birlikte ölümler diyarını sonsuza kadar terk eder.

Chicharrón, Hector’un arkadaşıdır. Yaşayanların dünyasında fotoğrafı olmadığı için ölümler diyarında unutulmaya yüz tutmuş bir karakterdir. Bu yüzden kendini iyi hissetmeyen yaşlı bir ölüdür. Hector ve Miguel, Chicharrón’dan gitarını ödünç almak için onu ziyaret ettiklerinde bir hamakta eşyalarının arasında dinlenmektedir. Gitarı ödünç isteyen Hector, azar یشtir çünkü daha önce de Chicharrón’dan birçok eşya almış fakat geri getirmemiştir. İlk başta gitarını vermek istemez fakat unutulduğunu hissettiği



Görsel 3.9. “Coco” animasyon filminde Chicharrón karakterinin ölümler diyarından yok olması.

için gitarın da anlamsız olduğunu söyleyerek son zamanları için Hector’dan bir şeyler çalmasını ister. Hector önce kabul etmez ve gitarın arkadaşı Miguel için olduğunu söyler. Fakat Chicharrón, gitarı istiyorsa hak etmesi gerektiğini dile getirir. Hector Chicharrón’un bu isteğini yerine getirir ve onun çok sevdiği bir müziği çalmaya başlar. Bu Chicharrón’un son mutlu anlarıdır (Bkz. Görsel 3.9).

Ölüm durumu; Tersine çevrilebilir-aynı ölüm şekliyle ölümler diyarında yaşayan Chicharrón, kendini güçsüz hissetmektedir çünkü yaşayanların dünyasında unutulmak üzeredir. Hector ve Miguel, Chicharrón’un gitarını almak için onu ziyaret ettiklerinde, Hector’dan kendisi için bir müzik çalmasını rica eder. Müzik dinlerken yaşayanların dünyasında artık tamamen unutulur ve kalıcı ölümle birlikte ışık ve toz bulutu şeklinde yok olur.

Alebrijeler, Meksika halk sanatında parlak ve renkli fantastik yaratık heykelleridir. Yaratıcısı, aynı zamanda kendisi de sanatçı olan Pedro Linares'tir. Alebrijelerin, ölümünü ve yeniden doğuşunu betimleyen bir rüyadan kaynaklandığını dile getirir.



Görsel 3.10. “Coco” animasyon filminde Alebrijeler.

Linares 1936 yılında 30 yaşındayken çok ağır bir hastalık geçirir ve bu süreçte uykusunda çok garip bir rüya gördüğünü, rüyasında farklı şekillerde bir sürü canlı olduğunu ve hepsinin bir ağızdan “*Alebrijeler! Alebrijeler! Alebrijeler!*” diye bağırıldığını söyler. İyileştikten sonra rüyasında gördüğü fantastik canlıların heykellerini yapar ve onlara “*Alebrije*” adını koyar. Filmde de Alebrijeler ruhani rehber olarak adlandırılır. Ölüler diyarında her ölüye ait bir Alebrije, yani ruhani rehber vardır. Her biri farklı canlı kombinasyonlar sonucu oluşan bu ruhani rehberler, farklı şekillerde, parlak ve canlı renklere sahiptir (Bkz. Görsel 3.10).

Yapılan karakter çözümlemesinde, Coco animasyon filminde karakterler arasında Cox'un (2005) çizgi filmlerde ölümün nasıl ele alındığını belirttiği başlıklarından (*karakter durumu, ölüm tasviri, ölüm durumu, duygusal tepki ve nedensellik*) biri olan “ölüm durumu” incelendiğinde “kalıcı ölüm, geri dönüşümlü ölüm, tersine çevrilebilir-aynı ölüm ve tersine çevrilebilir-değiştirilmiş ölüm” lerin hepsine rastlanmıştır. Bu da ölüm kavramının diğer filmlerden bağımsız olarak animasyon sinemada daha çeşitli birçok anlatım biçimiyle ele alınabildiğini göstermektedir.

3.1.2.2. *Mekân*

“Coco” animasyon filminde iki mekân kullanılmıştır. Bunlar yaşayanların dünyası ve ölümler diyarıdır. *Yaşayanların dünyası*, insanların canlı olarak yaşadıkları yerdir. Olduğu gibi dünya ve insanın yaşamı birebir yansıtılmıştır. Hikâye olarak Meksika’da Santa Cecilia kasabasında geçmektedir. Klasik Meksika müziğini besleyen küçük bir kasabadır. Soluk ve tozlu gibi görünmesine karşılık, ölümler günü için oldukça renkli bir ortam haline gelmektedir. Hikayede üç farklı mekân görülür. Bunlardan ilki insanların toplandığı ve ölümler gününde müzik çalınan çalgıcı meydanı (*Mariachi Plaza*), ikincisi Imelda’nın ayakkabıcılık yapmaya başladığı ve ailesi tarafından devam ettirilen, Rivera ailesinin yaşadığı yer (*Rivera Familia de Zapateros 1921*) ve üçüncüsü Santa Cecilia yerel mezarlığıdır (*Panteón Santa Cecilia*) (Bkz. Görsel 3.11). Mezarlıklar ölümler günü dolayısıyla özellikle kadife çiçekleriyle, mumlarla ve yiyeceklerle dekora edilmiştir çünkü ölümlerin ölümler diyarından yaşayanların dünyasına geçişlerini yaptıkları bir geçit görevi görmektedir.

Ölümler diyarı, Meksika kültüründe insanların öldükten sonra gittiğine inanılan ve ruhlarının yaşamaya devam ettikleri yerdir. Bu inanç sisteminin temelinde Maya uygarlığının ölüm anlayışı olduğundan, ölümler diyarının mekân temeli de Maya piramitlerinin üzerine inşa edilmiştir. Kadife çiçeğinin ölümlere yol gösterdiği varsayılarak, ölümler diyarından yaşayanların dünyasına geçişler bu kadife çiçeklerinin taç yapraklarıyla oluşturulan köprüler tarafından sağlamaktadır. Bütün ruhlar ölümler gününde bu köprülerden geçerek sevdiklerini tekrar görmek için yaşayanların dünyasına geçerler. Filmde köprülerin sahip olduğu bir diğer özellik ise, ruhların yaşayanlar



Görsel 3.11. “Coco” animasyon filminde yaşayanların dünyasında kullanılan mekânlar.

dünyasındaki sunaklarda fotoğraflarının olup olmadığına göre, ruhlara bu geçişlerde izin verip vermediğidir. Eğer geçiş izni varsa ruhlar bu çiçekler üzerinde kolayca yürüyebilmektedir. Eğer geçiş izni yoksa çiçeklere basılma özelliği ortadan kaybolduğundan yürümesi zor bir hal alarak bu geçişe izin vermemektedir. Ölüler diyarı, karanlık bir boşluk içerisinde oldukça geniş ve alışılmışın dışında bir yapıya sahiptir. Ölen insanların ruhlarının sürekli eklendiği bir ortam olduğundan yapılar üst üste eklenmiş bir yığın olarak görülmektedir. Buna karşın parlak ışıklar ve renklerle dolu büyük bir metropol şehri andırır (Bkz. Görsel 3.12).



Görsel 3.12. “Coco” animasyon filminde ölümler diyarı.

3.1.2.3. İkonografi

Ölümler günü, insanların inançları doğrultusunda anlam yüklenmiş birçok sembole sahiptir. Bu semboller sahip oldukları anlamlarla birlikte “Coco” animasyon filminde kullanılarak hikâye anlatımını pekiştirmiştir (Bkz. Görsel 3.13). Meksika kültürüne ait olan ve animasyonda da kullanılan delikli kâğıt, kadife çiçeği ve sunak, evrensel olarak ölümün simgesi olan kurukafa sembolü ve renk konseptinin filmdeki anlamı bu bölümde ele alınan unsurlardır. Filmde ölümler gününe ait ve ölümü simgeleyen unsurların kullanılması, bu inanca sahip insanların hikayeye odaklanmasını kolaylaştırmakta ve ayrıca diğer insanların ise farklı kültür ve değerler hakkında yeni bilgiler edinmesine olanak sağlamaktadır.

Delikli kağıt (papel pikado), renkli kâğıt mendil yaprakların kesilmesiyle yapılan bir Meksika halk sanatıdır. Birçok tören ve bayramda sergilenmesinin yanında, en ünlü papel picadolar ölüler gününde asılanlardır. “Coco” animasyon filminde hikayenin giriş



Görsel 3.13. “Coco” animasyon filminde kullanılan Delikli kağıt (Papel Picado) ve gerçek bir görseli.

sahnesinden itibaren film boyunca görülen papel picadolar, sunakların yanı sıra bahçelere ve sokaklara asılmaktadır. Üzerlerine işlenen konular kuşlar, çiçekler ve en ünlüsü iskelet ve kurukafa şekilleridir. Bu kültürün temelini oluşturan Aztek halkı, ruh figürlerini ağaç kabuklarına oymuşlardır. Sonrasında ağaç kabuklarını kaba bir kâğıt yapımında kullanarak bu geleneğe devam etmişlerdir. Günümüzdeki halini 19. yy’ın ortalarına doğru almıştır (Bkz. Görsel 3.13).

Kadife çiçeği (Cempasúchil), Meksika kadife çiçeği veya Aztek kadife çiçeği olarak da bilinen bu çiçek Meksika’ya özgü bir çiçektir. Ölüler gününün en önemli öğelerinden



Görsel 3.14. “Coco” animasyon filminde Kadife çiçeği (Cempasúchil) ve gerçek bir görseli.

biridir. Ölüler günü kapsamında sunakların ve mezarların süslenmesinde kullanılır. Bu yüzden “ölülerin çiçeği” olarak da bilinmektedir. Taç yaprakları, mezarlıktan eve doğru serilerek ruhların evlerinin yolunu bulmasında yardımcı olduğuna inanılır. “Coco” animasyon filminde de sunaklarda, mezarlıkta ve yollarda hem süsleme hem de yol gösterici unsur olarak kullanılan kadife çiçeğinin, en belirgin olarak sembolize edildiği yer ölüler diyarı ile yaşayanların dünyası arasında köprü görevi görüyor olmasıdır. Bunun yanında filmde kadife çiçeğinin taç yaprakları sayesinde sihirli bir şekilde ölüler diyarından yaşayanların dünyasına geçiş yapılabilir (Görsel 3.14).

Sunak (Ofrenda), Meksika’da ölüler günü festivali için ölen insanların aileleri tarafından evin bir köşesinde veya odasında hazırlanan bir anma ortamıdır. Aynı zamanda mezarlıklarda ve kiliselerde de bulunabilmektedir. Bu sunaklarda üç katman



Görsel 3.15. “Coco” animasyon filminde Sunak (Ofrenda) ve gerçek görselleri.

mevcuttur. Birincisi ölen kişinin fotoğrafıdır. İkincisi evde hissetmeleri için sevdiği yiyeceklerin olmasıdır. Üçüncüsü ise kadife çiçekleri ve yanan mumlardır. Bu sunaklar sayesinde aile üyeleri ölen yakınlarını hatırlayarak, onların yaşamaya devam ettiklerine ve kendilerini ziyaret edebildiklerine inanmışlardır (Bkz. Görsel 3.15).

Kurukafa, “Coco” animasyonundaki en belirgin semboldür. Ölümü temsil etmesinden dolayı karakterler başta olmak üzere, yaşayanlar dünyasında ve ölüler diyarında bolca kullanılmıştır. Meksika kültüründe ölümler günü dolayısıyla sunaklara konulan veya duvarlara asılan heykeller ile resim veya poster olarak görsel olarak bu günü anlamlı bir şekilde desteklemektedir. Festival süresince makyaj veya maske olarak da insanlar tarafından kullanılmaktadır. “Coco” animasyon filminde de yaşayanların dünyasında bu kurukafa sembolünü kültürel anlamda birebir görmek mümkündür. Ölümler diyarında ise



Görsel 3.16. “Coco” animasyon filminde yaşayanların dünyasında kullanılan kurukafa sembolleri.

konseptin tamamen kurukafa sembolü üzerine kurulduğu görülmektedir. Şehirde üst üste oluşan yapıların birleşmesiyle görülen kurukafa sembolü, mimari olarak da mevcuttur. Dekorlarda ve objelerde olan kullanımı da oldukça açık bir şekilde göze çarpmaktadır (Bkz. Görsel 3.16 ve 3.17).

Renk konsepti anlamında, yine iki dünya arasındaki ortam farkı, farklı renk paletleri ile sembolize edilmiştir. Sarı ve turuncu renklerin hakim olduğu

yaşayanların dünyasında sebep olarak güneş, kadife çiçeği ve mum ışıkları belirgin bir nedendir. Sarı rengin, yaşam, neşe ve mutluluğu simgelemesi yanında, turuncu rengin pozitif enerji ve sosyalliği simgelemesi, insanların ölen yakınları tarafından ziyaret edilmeleri ve ölmediklerini bilmeleri onları daha mutlu ve sosyal topluluk haline getirmektedir. Çok renkli olmasının yanında, mavi ve mor tonlarının hakim olduğu ölüler diyarı ise yaşayanların dünyasına



Görsel 3.17. “Coco” animasyon filminde ölüler diyarında kullanılan kurukafa sembolleri.



Görsel 3.18. “Coco” animasyon filminde kullanılan yaşayanların dünyası (sol) ve ölüler diyarı (sağ) renk konsepti.

karşın zıt bir görsellik sunmaktadır. Mavi rengin sonsuzluğu ve mor rengin arada kalmışlıkla birlikte ölümü simgeliyor olması, ölüler diyarında ölülerin bu araf bölgesinde, hatırlandıkları sürece sonsuz bir şekilde yaşadıklarını anlatır niteliktedir. Aynı zamanda sarı ve turuncu renklerin sıcak renk, mavi ve mor renklerin soğuk renkler olması da yaşam ve ölümü ayırmaktadır (Bkz. Görsel 3.18). Bu farklılık aynı zamanda filmin afişindeki “Coco” yazısının renklerinden de anlaşılmaktadır (Bkz. Görsel 3.1).

Ölüm kavramı, toplumların kendi içinde oluşturduğu değerler temel alınarak birçok açıdan sembolleşmektedir. Meksika kültürüne ait olan “Ölüler günü” nün, ölüm kavramını ifade ettiği, kendi kültürel anlatımın yanında evrensel olarak da birden fazla sembole sahip olduğu gözlemlenmiştir. Bu görsel tasarımlar, ele alınan hikayenin hem yerel hem de evrensel olarak anlatımında görsel zenginlikler sunmaktadır. Bu şekilde

sembollerin sinematografik açıdan film diline olan katkıları oldukça fazladır.

3.1.2.4. *Kostüm*

Coco animasyon filminde yaşayanların dünyasında kostümler günlük sıradan kıyafetler olmakla beraber, müzisyenlerin kıyafetleri daha çok öne çıkmaktadır. Charro (çarro) adı verilen bu kıyafetler Meksika’da ortaya çıkan bir tür atlı süvari kıyafetidir. Genellikle rodeocular veya mariachi müzik sanatçıları tarafından festival kutlamalarında kullanılır. Kadın veya erkekler tarafından giyilebilen Charro kıyafetleri dar, süslü pantolonlar veya etekler, kısa ceketler ve ipek kravatlardan oluşur. Genellikle geniş kenarlı fötr bir şapka ile tamamlanır (http-7). Filmde Ernesto de la Cruz, Hector ve Miguel’in yanı sıra birçok müzisyeni charro kıyafetiyle görmek mümkündür (Bkz. Görsel 3.19)



Görsel 3.19. “Coco” animasyon filminde kullanılan Charro kıyafetleri.

Ayrıca ölüer diyarında kostümler, yaşayanların dünyasından farklı olarak, hatırlanma derecelerine göre renk ve parlaklık farklılığı gösterir. Yaşayanların dünyasında hatırlanan ölüerın kıyafetleri oldukça renkli, parlak ve değerli olurken, sunak odalarında fotoğrafı bulunmayan veya unutulmaya yüz tutmuş ölüerın kıyafetleri daha



Görsel 3.20. “Coco” animasyon filminde, yaşayanların dünyasında hatırlanan (sol kısım) ve unutulmaya yüz tutmuş ölüerın (sağ kısım), ölüer diyarındaki farklı durumları.

renksiz, soluk ve değersiz bir biçimde gösterilmiştir (Bkz. Görsel 3.20).



Görsel 3.21. “Coco” animasyon filminde ölüer diyarındaki Rivera ailesinin giydiği kahverengi deri önlükler.

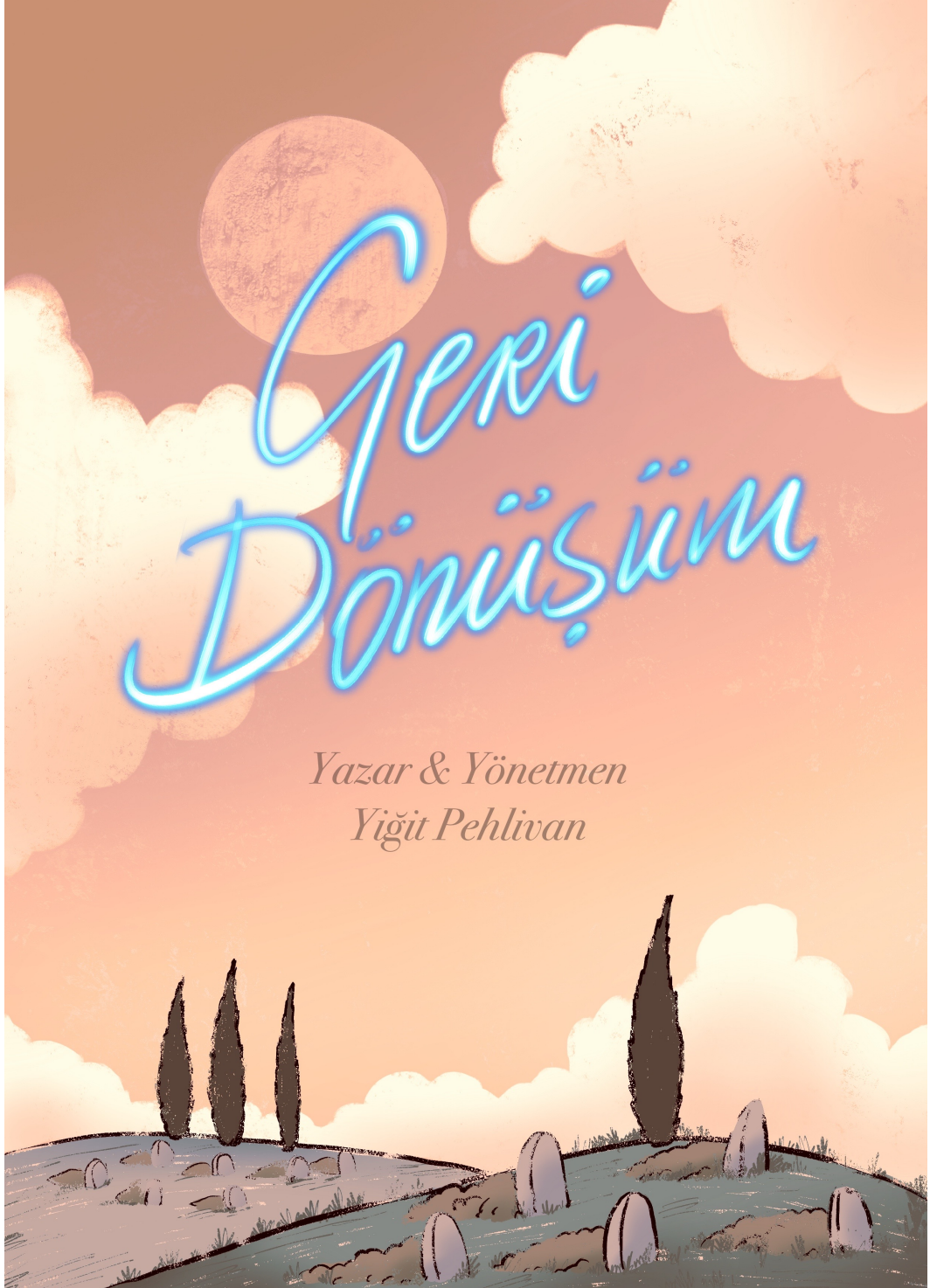
Ek olarak ölümler diyarındaki Rivera ailesinin üyeleri, diğler ölümlerden farklı olarak kıyafetlerinin üzerlerine, yaşarken yapmış oldukları meslek olan ayakkabıcılık uğraşlarından dolayı kahverengi deri önlük giymektedirler (Bkz. Görsel 3.21).

3.1.2.5. Müzik

“Coco” animasyon filminin müzikleri Michael Giacchino tarafından bestelenmiştir. Şarkı sözü yazarları ise Germaine Franco, Adrian Molina, Robert Lopez ve Kristen Anderson-Lopez’dir. Film, 90. Akademi (Oscar) ödülllerinde en iyi özgün şarkı (Hatırla beni) kategorisinde ödöl almıştır.

Animasyon, Meksika kültürünün bir parçası olan ölümler gününün yanında, ailesininin müzik yapmayı yasaklamasına rağmen müzisyen olmak isteyen Miguel’in hikayesine de odaklanır. Miguel fırsat buldukça gitarıyla ailesinden gizli bir şekilde hayranı olduğu Ernesto de la Cruz’un şakılarını çalar. Gitar Meksika kültüründe önemli bir yere sahiptir. Bu sebeple film içerisinde Meksika kültürüne ait olan Mariachi müzik türünü sıklıkla duyarız. Bu müzik türü Meksika’nın çeşitli bölgelerinde zamanla gelişen ve geçmiş 18. yy’a kadar dayanan bir müziktir. Dört veya daha fazla üyeli gruplar halinde gitar mecburi olmak şartıyla, bas gitar, trompet, keman ve/veya vihuela enstrümanlarıyla çalınır. Şarkı sözlerinin içeriğini aşk, ihanet, ölüm, kahramanlık veya kırsal hayat tarzı oluşturmaktadır (<http-6>).

3.2. “Geri Dönüşüm” Animasyon Filmi Uygulaması



Görsel 3.22. “Geri Dönüşüm” uygulama film afişi.

Film:	<i>Geri Dönüşüm</i>
Süre:	<i>1 Dakika</i>
Yıl:	<i>2022</i>
Ülke:	<i>Türkiye</i>
Teknik:	<i>Dijital & 2B Animasyon</i>
Danışman:	<i>Doç. Dr. Çiğdem Taş Alicenap</i>
Yönetmen:	<i>Yiğit Pehlivan</i>
Hikâye:	<i>Yiğit Pehlivan</i>
Müzik:	<i>Yiğit Pehlivan</i>
Kurgu:	<i>Yiğit Pehlivan</i>

“*Geri Dönüşüm*” isimli uygulama filmi “*Yapım öncesi*”, “*Yapım aşaması*” ve “*Yapım Sonrası*” başlıkları altında incelenecektir. Yapım öncesi başlık içerisinde, konu, resimli taslak (storyboard), karakter tasarımı ve mekan tasarımı ve ikonografiden bahsedilecektir. Yapım aşaması bölümünde sahnelerin oluşturulması ve animasyonların yapımı üzerinde durulacaktır. Son olarak yapım sonrası kısmında kurgu, ses ve müzik ele alınacaktır.

3.2.1. “*Geri Dönüşüm*” film uygulaması yapım öncesi süreçleri

Bu bölümde uygulama filmin planlaması ve tasarlanması ele alınacaktır. Sırasıyla konu, resimli taslak (storyboard), karakter tasarımı, mekan tasarımı ve ikonografi başlıkları incelenerek uygulama filmin hazırlık aşamalarından bahsedilecektir.

3.2.1.1. *Konu*

Mezarından çıkan bir ruh gökyüzüne yükselmek için selvi ağacını mancınık olarak kullanır. Bu sayede gökyüzüne yükselmeyi başaran ruh, bulutların içine girerek gözden kaybolur. Sonrasında bebek şeklinde, bir leylek tarafından yeni yaşamına doğru götürülür.

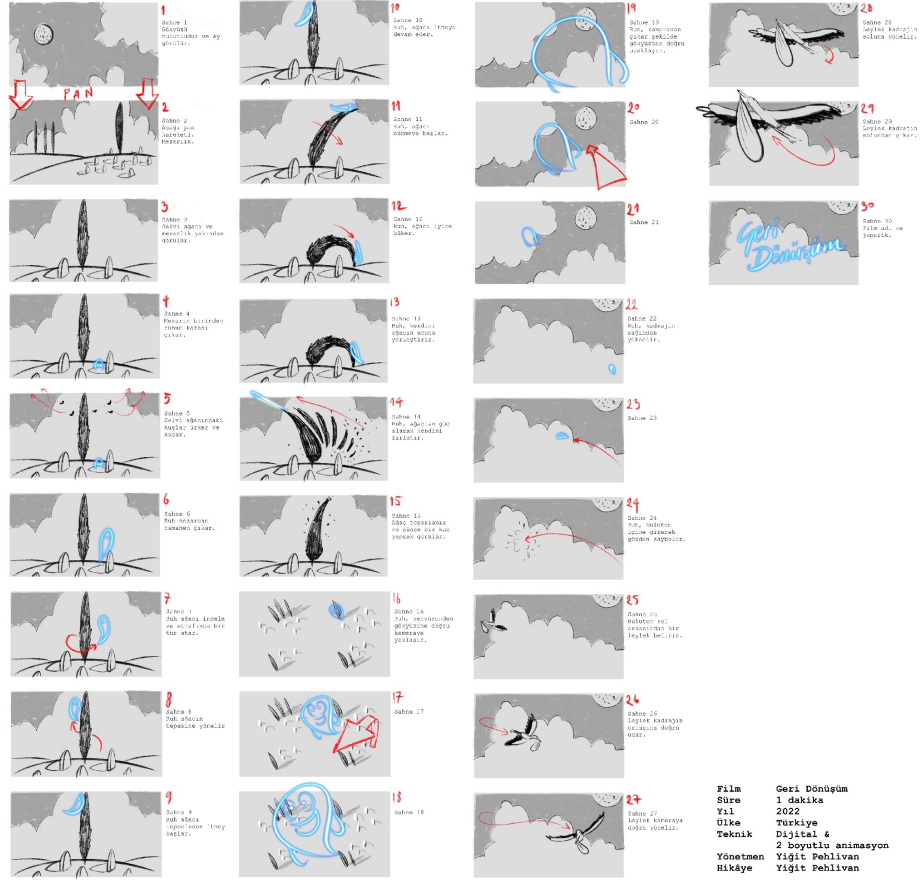
Dehşet yönetimi kuramı açısından bakılırsa, ölümden sonra bedenini terk eden ruhun gökyüzüne doğru, cennete veya tanrıya yükselmesi, birçok toplum tarafından kabul

görmüş bir anlayıştır. Ruhların yükselirken bu yolculuklarında kendilerine yardım etmeleri için mezarlıklara selvi ağaçları dikilmektedir. Sebebi ise gökyüzüne doğru uzayan ince ve uzun boyları doğruluğu simgelediği kadar, her mevsim yeşil kalmalarıyla ölümsüzlüğü simgeliyor olmalarıdır. Bu sayede selvi ağaçları bazı toplumlarda mezarlarda kullanılan bir kültürel değer haline gelmiştir. Toplum benimsediği bu kültürel değerle insanların öldükten sonra ruhlarının hiç bir zorluk çekmeden gökyüzüne, yani cennete veya tanrıya yükselmesini, dolayısıyla huzura erdiğini düşünmektedir. Bu durum bireysel olarak kişinin kendi ölümünden sonra da aynı huzura ereceğini ve kendinden sonraki yaşamlarda da bunun devam edeceğini bilmesi bireyde öz saygıyı oluşturmaktadır. Bu durumun yarattığı rahatlama da ölüm karşısında elde edilen bir çeşit kontrol mekanizması, yani dehşet yönetim şeklidir.

Geri dönüşüm uygulama filmi de oluşturulurken kültürel olarak kabul edilen bu unsurlar kullanılarak görselleştirilmiştir. Meredith Cox'un (2005) çizgi filmlerde ölüm kavramının nasıl ele alındığını belirttiği başlıklardan biri olan "*ölüm durumu*" içerisindeki "*tersine çevrilebilir-değiştirilmiş ölüm*" şekli ile ruh karakteri mezardan çıkmaktadır. Selvi ağacının sahip olduğu ince ve uzun gövdesi mecazi anlamda ruhlara gökyüzüne doğru yol göstermesiyle bilindiğinden uygulama filmde ruh karakteri selvi ağacını mancınık (*katapult*) olarak kullanarak kendini gökyüzüne gönderir. Gökyüzüne yükselen karakter bulutların arasında kaybolur. Burada yine "*tersine çevrilebilir-değiştirilmiş ölüm*" şekli ile bebek olarak geri döner ve yeni bir hayatı simgeleyen leylek tarafından yeni yaşamına doğru götürülür.

3.2.1.2. Resimli taslak (Storyboard)

Resimli taslak, bir filmin çekimden önce sözcüklerle ve görsel olarak tasarlanmasıdır. Uygulama filminde karakterlerin animasyonları, objelerin hareketleri, kamera hareketleri, çekim açıları, sahnelerin süreleri ve müziğin hangi sahnelerde kullanılacağı yazılı ve görsel olarak resimli taslak içerisinde gösterilmektedir (Bkz. Görsel 3.23). Animasyonu yapılacak olan uygulama filmi bu aşamada bir bütün şeklinde genel hatlarıyla ele alınarak, filmin hikayeyi net bir şekilde ifade edebilmesi ve anlatımı kuvvetlendirmesi açısından gerek sahne eklenmesi veya çıkarılması, gerekse kurgu ve

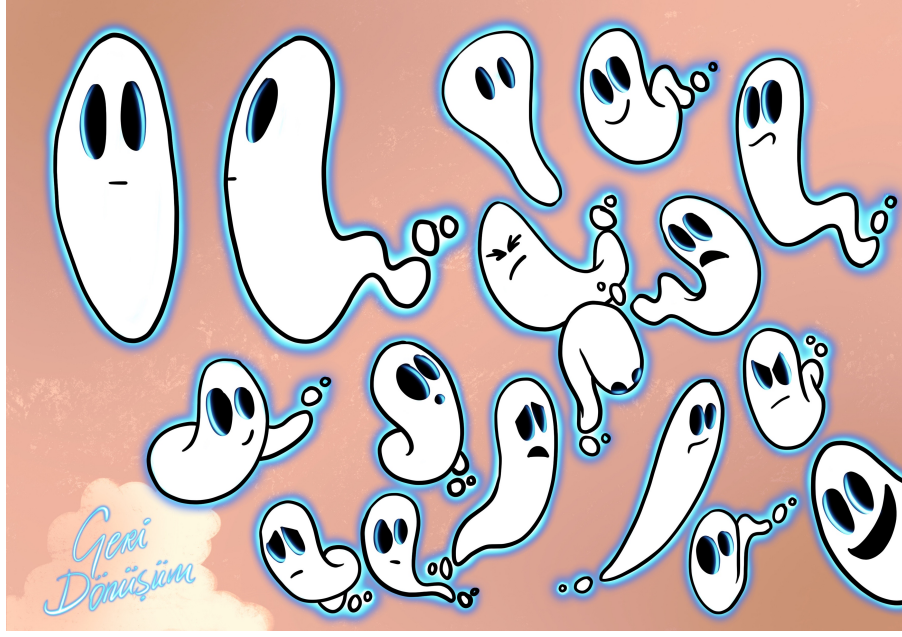


Görsel 3.23. “Geri Dönüşüm” uygulama filminin resmi taslak (storyboard) görseli.

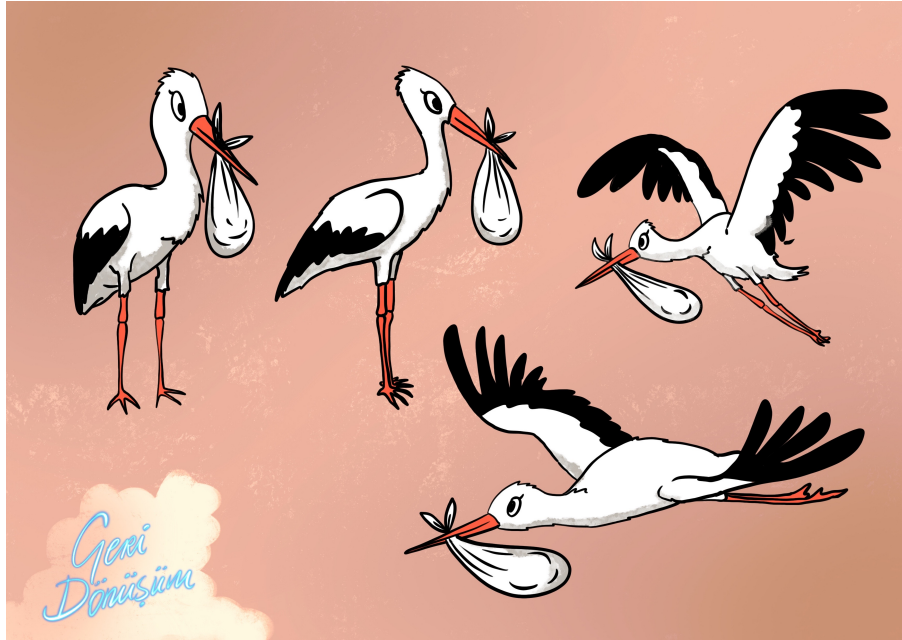
ses değişikliğinin uygulanması ile kontrol edilmektedir. Uygulamaya başlamadan önce genel kontrolün sağlandığı bu aşamada aynı zamanda üretimin yapılacağı tekniğin de karar verilmesi süreci hızlandıran bir diğer unsurdur.

3.2.1.3. Karakter tasarımı

“Geri Dönüşüm” uygulama filminde iki karakter mevcuttur. Ruh ve leylek olarak tanımlanan bu karakterler tasarlanırken hikâyenin anlatımına en uygun görsellikte tasarlanmıştır. Bu şekilde hem ölüm hem de geri dönüşümün gerçekleşmesi için yeni bir hayatın başlangıcı amaçlanmıştır. Ruh karakteri, aslında varlığına inanılan fakat görülmeyen bir öge olduğu için daha fantastik, uçabilen bir hava tabakası olarak görselleştirilmiştir. Yapı olarak görünmez olmasından dolayı, atmosfer ile bağdaştırılarak beyaz ve parlak mavi bir renkte tasvir edilmiştir. Bir ruh olduğu için,



Görsel 3.24. “Geri Dönüşüm” uygulama filmi “Ruh” karakteri.



Görsel 3.25. “Geri dönüşüm” uygulama filmi “Leylek” karakteri.

yaşayan bir bedene ait olan göz bebekleri yerine, göz çukurları kullanılmıştır (Bkz. Görsel 3.24). Leylek karakteri ise tasarlanırken daha gerçekçi bir yaklaşımla ele alınmıştır. Uzun boylu, uzun bacaklı, beyaz tüylü ve siyah kanatları vardır. Gagasıyla

içinde bebek olan bir kundak taşımaktadır (Bkz. Görsel 3.25).

3.2.1.4. *Mekan tasarımı*

Hikaye kırsal bir alanda mezarlıkta geçmektedir (Bkz. Görsel 3.26). Bunun yanında hikâyeye selvi ağaçlarıyla birlikte gün batımının pembeye boyadığı bir gökyüzü ve heybetli bir şekilde beyaz bulutlar eşlik etmektedir (Bkz. Görsel 3.27). Mezarlık ve



Görsel 3.26. “Geri Dönüşüm” uygulama filmi
mekan tasarımı.



Görsel 3.27. “Geri Dönüşüm” uygulama filmi
mekan ve gökyüzü tasarımı.

çevresi tasarlanırken ölüm kavramına ait ikonografiler dışında diğer unsurlardan kaçınılarak sadece mezarlık ve onlarla ilişkili olan selvi ağaçları kullanılmıştır. Ruhların son yolculukları için çıkış yeri olarak bilinen mezarlık ve bu yolculuklarında onlara yol gösteren selvi ağaçlarına bu şekilde daha fazla odaklanılmaktadır.

3.2.1.5. İkonografi

Ölüm kavramına ve bu kavramın toplumlar üzerinde oluşturduğu etkiyle ortaya çıkan kültürel değerlere ait semboller, uygulama filmde kullanılmıştır. Mezarlık, mezar taşı, ruh, leylek ve renk konseptinin sahip oldukları anlamlar, hikayeyi ve olay örgüsünü desteklemesi açısından önemli görülmektedir.

Mezarlık, ölen insanların toprağa defnedildiği alanlardır. Tek tanrılı inanç sistemini benimsemiş bazı toplumlarda mezarlıkların, ölenlerin ruhlarının diğer hayata geçtiklerine inandıkları yer olarak kabul edilir.

Selvi ağacı, uzun boyları ve her mevsim yeşil olmaları sayesinde doğruluk ve ölümsüzlüğü simgelemektedir. Ayrıca uzun gövdelerinin ruhlara, yeryüzünden gökyüzüne olan yolculuklarında yardım ettiğine inanılır.

Mezar taşı, mezarlıklarda gömülü olan kişiye ait kimlik bilgilerinin yanında duaların da yazılı olabildiği ve mezarın baş kısmına dikilen bir taştır. Genellikle dörtgen şeklinde olan bu taşlar birçok farklı tasarımlarla da olabilmektedirler.

Ruh, bazı inanışlarda canlıların manevi varlığını temsil eden, ayrıca yaratıcıya bağlı olan bir uzantı veya devamlılık olarak kabul edilir. Ruh, canlı öldükten sonra bedeni dışında canlılığını devam ettiren bir öz olarak ele alınır. Birçok inançta bütün canlıların ruhu olduğuna inanılır. Ruhlar beden olmadan da varlıklarını sürdürdükleri için ölümsüz olarak kabul edilirler. Bu yüzden ölümden sonra düşünülen hayat için önemli bir varlık olarak düşünülmektedir.

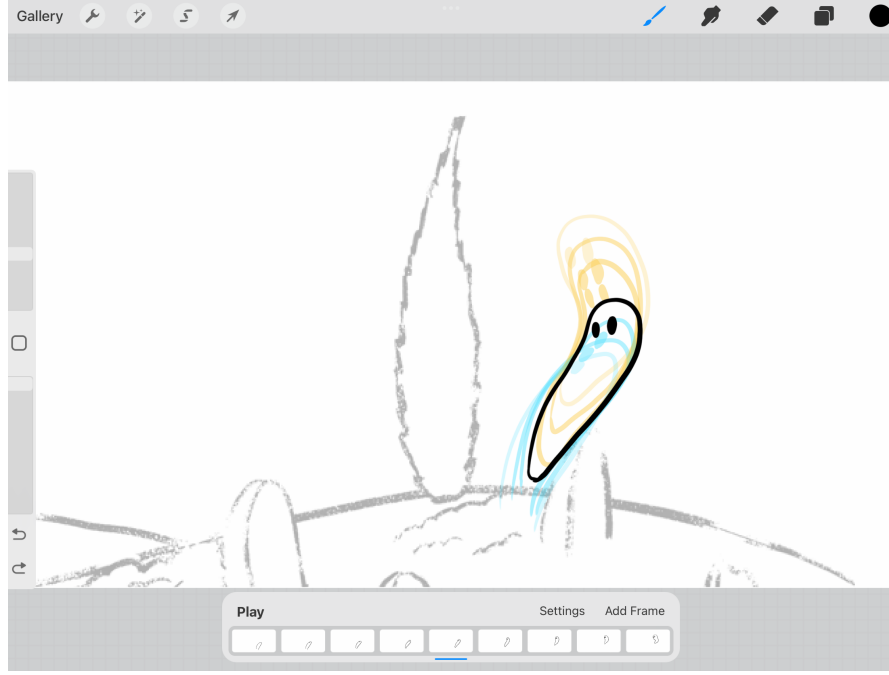
Leylekler, sıcak iklimleri sevmelerinden dolayı bahar mevsiminin habercileri olarak görülürler. Bu sayede doğaya hayat veren yeni bir başlangıç şeklinde yorumlanarak bazı Türk toplumlarının yanında birçok Avrupa kültüründe de bebeklerin dünyaya gelişini betimlemektedirler. Beyaz renkleri saflığı temsil ettiği kadar, çok yükseklerden uçuyor olmaları, cennet ile dünya arasında bir bağ oluşturduklarına inanılır.

Renk konsepti olarak ruh karakteri beyaz ve parlak mavi olarak tasarlanmıştır. Eski Türk kültüründe gök-tanrı inancından dolayı mavi renk kutsal kabul edilir ve yağmurdan dolayı bereketi simgelediği gibi aynı zamanda felaketi ve ölümü de simgelemektedir. Bununla alakalı olarak insanın doğarken gökten geldiğine ve öldüğünde de yine göğe yükseldiğine inanılır (Yıldırım, 2012, s. 134). Mavi rengin Yahudilik inancında tanrısal bir renk olduğu kadar Çin kültüründe cenneti ve ölümsüzlüğü betimlemektedir. Eski Mısır kültüründe ölümsüzlüğü ve sonsuzluğu temsil etmesinin yanında ölümün ve hakikatın rengi olarak da kabul edilmiştir (Mazlum, 2011, s. 132-133). Gökyüzü ve bulutlar, turuncu, pembe ve beyaz renk tonlarının birleşiminden oluşur. Turuncu renk enerjiyi, canlılığı, sıcaklığı ve sağlığı simgelemektedir. Pembe renk ise sevgi, şefkat ve çocukluğu simgeleyen bir renktir. Beyaz renk ise saflığın ve masumiyetin bir göstergesidir. Bu renkler sayesinde ruhun bebek şeklinde yeni bir hayata başlaması amaçlanmıştır.

3.2.2. “Geri Dönüşüm” film uygulaması yapım aşaması süreci

Animasyon yapım sürecinde Procreate programı ile geleneksel 2B animasyon tekniği kullanılmıştır. Bu teknik yapılmak istenilen animasyonun kare kare çizilerek sinemanın saniyede 24 kare kuralını baz almaktadır. Uygulama filmde geçen karakter ve objelerin, resimli taslak (storyboard) aşamasında görselleştirilen hareketleri, hikaye içinde belirtilen başlangıç ve bitiş süreleri hesaplanarak animasyonları yapılmıştır.

İlk aşamada giriş sahnesi için tasarlanan bulutlar doğallıklarını korumaları için minimum kaydırma hareketi kullanılarak hareketlendirilmiştir. Sonrasında selvi ağacı ve ruh karakterine ait animasyonlar geleneksel animasyon tekniği ile (Bkz. Görsel 3.28) saniyede 12 kare çizilerek ($12 \times 2 = 24$) hazırlanmıştır. Ruh karakterinin kameraya



Görsel 3.28. “Geri Dönüşüm” uygulama filmi geleneksel 2B animasyon yapım aşaması.

yaklaştığı sahnelerde yapılan animasyonun yanında, kameranin yakınlaştırma (zoom in) ve uzaklaştırma (zoom out) hareketlerinden yararlanılarak animasyon daha etkili bir hale getirilmiştir. Son olarak leylek animasyonu yapılırken referans videoları izlenmiş ve elde edilen gözlemler doğrultusunda gerçekçi bir uçuş animasyonu yapılmıştır.

Animasyonları hazırlanan karakterlerin renklendirilme işlemi yine kare kare yapılan animasyon üzerine gerçekleştirilmiştir. Renklendirmesi yapılan animasyonlar, kendisi için hazırlanan mekân üzerine yerleştirilerek sahne bütünlüğü kontrol edilmiş ve sonrasında sahneler kurgu için hazır hale getirilmiştir.

3.2.3. “Geri Dönüşüm” film uygulaması yapım sonrası süreçleri

Yapım sonrası süreci, animasyonları yapılarak renklendirilen sahnelerin bir araya getirilerek kurguları yapıldıktan sonra, duygu yoğunluğunu güçlendirmesi açısından ses ve müziğin eklenerek sonlandırıldığı bölümdür. Uygulama filminde kurgu, After Effects programında sahnelerin resimli taslak (storyboard) bölümündeki mevcut olay örgüsü sıralaması korunarak birleştirilmiştir. Yapılan kurgudan sonra sahnelerin içerdiği

aksiyonlara uygun ses efektleri eklenmiştir.

Müzik olarak giriş sahnesinde görülen mezarlık için tasavvuf müziği tercih edilmiştir. Tasavvuf müziği İslam inancında, eğlence amacı dışında, insanın yaratıcının yüceliğine karşı kendi acizliğinin farkına varmasını sağlayan ilahi bir müzik türüdür. Bu şekilde canlıların ölümlü olduğunu dini duygularla betimleyen bu müzik türü, mezarlık sahnesi ve ruh karakteri için uygun görülmüştür. Filmin sonunda ruhun bir bebeğe dönüşerek leylek aracılığı ile yeni bir hayata başlaması gospel müzik ile desteklenmiştir. Gospel müzik ise kilisede org veya piyano destekli çalınan ve kadın vokaller tarafından tanrıya söylenen duaların oluşturduğu bir ilahi müziktir. Bu müzikle, göğe yükselen ruhun cennetten alınarak yeni bir hayata başlamasının, ilahi bir şekilde desteklenmesi amaçlanmıştır.

En son aşamada uygulama filmin giriş ve çıkışına gerekli bilgilerin gösterildiği jenerik eklenmiş ve uygun görülen formatta işlenerek (render) izlenmeye hazır hale getirilmiştir.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Ölüm kavramı, her ne kadar bilinmeyen bir kavram olsa da insanoğlunun sürekli merak duyduğu bir konudur. Deneyimlenmesi mümkün olmayan bir kavram olduğu için yoruma açık bir yapıya sahiptir. Canlı olan herhangi bir varlığın hayatının sonlanması dışında, her toplumun kendince benimsediği ortak değerler doğrultusunda farklı anlamların yüklendiği ölüm kavramı, bir bitiş veya son olabildiği kadar, ölümsüzlüğü de anlam olarak barındırabilmektedir. Coğrafyaya bağlı olarak fiziksel çevrenin oluşturduğu yaşam standartları ile beraber, sosyo-ekonomik durum, kültürel değerler veya dini inançlara kadar birçok alan, farklı şekilde yorumlanmasına sebep olabilen etkenlerdir. Ölüm bilincine sahip tek canlı olan insan, bu kavramın toplum ve birey üzerinde oluşturduğu korkuyu “*dehşet yönetimi*” kuramı ile kontrol altına almaktadır. Bu kuramın öncülerinden Freud ve Becker, oluşan bu korku duygusundan kurtulmaya çalışan insanın, toplumun benimsediği kültürel değerlere uygun davranmasıyla ve içinde bulunduğu toplum tarafından kabullenmesine bağlı olarak kendi öz saygısını korumaya yönelmesiyle açıklamaktadırlar.

Kültürel değerler bir çok alanda kendini göstermektedir. Sanat şüphesiz bunların en önemlilerinden bir tanesidir. Sanatın bir çok alanında ölüm kavramına ait sembollere rastlamak mümkündür. Bu sayede ölüm hakkındaki düşünceler ve semboller, kültürel birer değere dönüşerek toplum içerisinde ve toplumlar arası, hatta nesiller boyu bir iletişim aracı haline gelmektedir. Resim, müzik, edebiyat ve sinemada uzun yıllar kendine yer bulan ölüm kavramının, animasyon sinemada da ele alındığı görülmektedir. Meredith Cox ve arkadaşları, Disney ve Pixar animasyon stüdyolarının 2 boyutlu ve 3 boyutlu olarak ürettiği animasyon filmlerde “*karakter durumu, ölüm tasviri, ölüm durumu, duygusal tepki ve nedensellik*” başlıklarıyla, ölüm kavramının nasıl ele alındığını incelemişlerdir. Bu başlıklarla beraber, diğer hepsini kapsadığı varsayılan “*ölüm durumu*” içerisinde “*kalıcı ölüm (final/permanent death), geri dönüşümlü ölüm (reversible death), tersine çevrilebilir-aynı ölüm (reversible-same form death) ve tersine çevrilebilir-değiştirilmiş ölüm (reversible-altered form death)*” başlıkları ayrıntılı bir şekilde incelenerek, animasyon sinemada ölüm kavramının kalıcı mı yoksa geri dönülebilir bir olay olarak mı kullanıldığının araştırılması yapılmıştır. Bu başlıklar

altında “Coco” animasyon filminin çözümlemesi yapılmıştır. Konusunu Meksika kültürünün benimsediği ölümler günü festivalinden alan “Coco”, hem “*dehşet yönetimi*” kuramına bağlı olarak Meksika kültürünün ölüm karşısında benimsediği anlayış hem de Meredith Cox’un “*ölüm durumu*” başlığında belirttiği dört ölüm şeklinin hepsini ele almasından dolayı, bu konuda iyi bir örnek olduğu görülmüştür. Bu çözümleme sonucunda ölüm kavramının animasyon sinemada da ele alındığına, ve ayrıca ölüm kavramının sonrası için bilinmezliğinden kaynaklı yoruma açık yapısı ile, birçok ifade şekilleriyle ele alınabildiği sonucuna ulaşılmıştır. İçerik olarak temsilde geçmişten günümüze, farklı coğrafyalarda bulunan toplumların yaşam şekilleri doğrultusunda benimsenen inançların ve davranışların konulara ve anlatıma desteğinin mümkün olduğu görülmektedir. Bu geleneklerin görsel anlamda sembolleşmesi ile de biçimsel bir anlatıma bürünen ölüm kavramı, bu kültür çeşitliliği ile birlikte görsel bir zenginlik sunmaktadır.

Bu araştırma sonunda, toplumların ölüm kavramı karşısında hissettikleri endişeyi kontrol etme sürecinde oluşan semboller ve Meredith Cox’un çizgi filmlerde ölüm kavramının nasıl ele alındığını belirttiği beş balıktan biri olan “*ölüm durumu*” ele alınarak “*Geri Dönüşüm*” isimli bir animasyon uyarlama film gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte ölüm kavramının farklı toplumlarca ortak olarak benimsendiği ve sembolleştiği öğeler uygulama film içerisine dahil edilmiştir. Ölüm kavramının birçok alanda olduğu gibi animasyon sinemada da hem içerik hem de görsel olarak ele alınabilen bir kavram olması, ölüm olgusuna karşı duyulan ilginin ve farklı bakış açılarının, bu alanda üretilecek olan animasyon filmlerin anlatım zenginliği bakımından alternatif bakış açıları sunabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Aksoy, M. (2018). *Rönesans Resim Sanatında Ölüm Teması*, Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art, Cilt 3, Sayı 6
- Aydemir, M. (2013). *Tanzimat Dönemi Türk Şiirinde Ölüm Algısı*, International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, Vol 8/4, s. 233-253, Ankara
- Bakır, H. (2013). *Heykel Sanatında Ölüm Teması*, Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı Heykel Programı Yüksek Lisans Tezi
- Bilis, Ali E. (2017). *Tarihsel Süreçte Ölüm Algısı ve Sinemada Ölüm: “The Bucket List” Film Örneği*, Erciyes İletişim Dergisi, Cilt 5, Sayı 1, s. 296-312
- Ceylan, İ., Yapıcı, A. (2020). *Dehşet Yönetimi Kuramı ve Dini Dünya Görüşü Bağlamında Ölüm Korkusuyla Başa Çıkma: Ankara Terör Saldırıları Üzerine Nitel Bir Araştırma*, Turkish Studies- Religion, 15(4), 643-666
- Cirhinlioğlu, F. G. (2010). *Çocuk Gelişimi ve Ruh Sağlığı*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım
- Coşkun, G., Özgür, H. (2011). *Apoptoz ve Nekrozun Moleküler Mekanizması*. Arşiv, 20, 145
- Cox, M., Garret, E., Graham, J. A. (2005). *Death in Disney Films: Implications For Children’s Understanding of Death*, OMEGA, Vol. 50 (4), s. 267-280
- Doğulu, C., Uğurlu, S. N. (2015). *Dehşet Yönetimi Kuramı Üzerine Bir Derleme*, Türk Psikoloji Yazıları, 18 (35) 33-47

- Dregrov, A. (2000). *Çocuk, Kayıplar ve Yas*. Ankara: Türk Psikolog Derneği Yayınları
- Gökenç, S. (2016). *Çin'in Antik Dönemdeki Ölüm ve Cenaze Merasimi Kültürü'nün Çince İmlere Yansıması*, Curr Res Soc Sci, 2, s. 86-95
- Graham, J. A., Yuhas, H., Roman, J.L. (2018). *Death and Coping Mechanisms in Animated Disney Movies: A Content Analysis of Disney Films (1937-2003) and Disney/Pixar Films (2003-2016)*, Social Science, 7, 199; doi:10.3390/socsci7100199
- Güven, M. (2013). *Anadolu Ağıtlarının Türkleşme Süreci ve Üç Ağıt Örneği*, Cyprus International University, Folklor/Edebiyat, Cilt 19, s. 175
- Kahya, Ö. (2018). *Ölüm Sonrası Hayat: Sümerce Metinlerde Öteki Dünya*, TAD, Cilt 37, Sayı 63, s. 49-76
- Karakoç, M. (2016). *Paleolitik Çağda Mezarlar ve Ölüm Kavramı*, Folklor/Edebiyat, Cilt 22, Sayı 87
- Karakuş, G., Öztürk, Z. Ve Tamam, L. (2012). *Ölüm ve Ölüm Kaygısı. Arşiv Kaynak Tarama Dergisi*, 21 (1), 42-79
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar İlkeler Teknikler*, Nobel Akademik Yayıncılık, 2. Yazım, 31. Basım, s. 109
- Kellehear, A. (2012). *Ölümün Toplumsal Tarihi*, Phoenix Yayınları, Ankara. Çev. Tuğçe Kılınç, s. 42
- Kızıl, A. (2017). *Antik Dönem Yunan Dünyası 'nda Ölüm Kavramı ve Bununla İlgili Bazı Betimler*, Uluslararası Amisos Dergisi, Cilt 2, Sayı 3, s. 32-65

- Koç, V., Kafa, G. (2019). *Dehşet Yönetimi Kuramı Çerçevesinde Benlik Saygısı ve Bağlanmanın Rolü*, Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 11(1), 129-139
- Küçük, A., Tümer, G., Küçük, Mehmet A. (2010) *Dinler Tarihi*, Berikan Yayınevi, Ankara
- Küçük, A. Karahan, M. Alp (2015) *Beyin Ölümü Tanısı ve Son Değişiklikler*, Harran Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi, Cilt 12. Sayı 2
- Maral, A. (2017). *Requiem'lerin Dünyevileşmesi ve Müzik-Ölüm İlişkisinin Dinin Himaye ve Retoriğinden Uzaklaşmasına Kurumsallaşmış Bir Tür Üzerinden Örnekler*, MSGSÜ Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı 16, s. 260-275
- Mazlum, Ö. (2011). *Rengin Kültürel Çağrışımları*, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler dergisi, Sayı 31, s. 132-133
- Nureeva, M. (2020). *Japon Kültüründe Ölüm Olgusu: Çağdaş Japon Sineması Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Sosyolojisi Anabilim Dalı, s. 47-48
- Pipe, J. (2014). *Eski Mısır Mumyalar Sihir ve Efsaneleri*, Akıl Çelen Kitaplar, Ankara
- Sağır, A. (2013). *Ölüm, Kültür ve Kimlik: Iğdır Ölü Bayramı ile Meksika Ölü Günü Örneği*, Milli Folklor, 25 (98), 125-137.
- Sağır, A. (2014). *Ölüm Sosyolojisi*, Phoenix Yayınevi, Ankara
- Seven, S. (2008). *Çocuk Ruh Sağlığı*, Pegem Akademi, Ankara
- Seven, E. (2020). *Ölüm ve Yas Temalı Piyano Eserlerinin Müzik Dillerindeki Ortak Noktaları ve Farklılıkları*, Yüksek Lisans Tezi

- Soylu, R. (2019). *Resimde Ölüm ve Fanilik İmgelerinin Göstergebilim Çözümlemeleri*, Türk & İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl 6, Sayı 23, s. 40-52
- Taş Alicenap, Ç. (2014) *Yerelden Evrensele Japon Anime ve Manga Sanatı*, Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Cilt 7, Sayı 7, s. 31-59
- Thomas, L. Vincent (1991) *Ölüm*, İletişim Yayıncılık, İstanbul
- Ünal, S. (2020). *Dehşet Yönetimi Kuramı Bağlamında COVID-19 Salgını Hakkında Psikososyal Bir Değerlendirme*, Klinik Psikiyatri Dergisi, 23(Ek1), 67-71
- Yeniçeri, Z. (2016) *Dehşet Yönetimi Kuramı ve İş Yaşamı*, İş ve İnsan Dergisi, Cilt 3, Sayı 1, 43-52
- Yıldırım, E. (2012). *Türk Kültüründe Renkler ve İfade Ettikleri Anlamlar*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, s. 134
- Yılmaz, Ahmet H. (2016). *Türklerde Ölüm Anlayışının Çağdaş Türk Resminde Göstergebilimsel Açıdan İncelenmesi*, İdil Dergisi, Cilt 5, Sayı 20
- Yörükoğlu, A. (2004) *Çocuk Ruh Sağlığı*, Özgür Yayınları, İstanbul

İNTERNET KAYNAKLARI

http-1: Bennett, A (2016). When Death Doesn't Mean Goodbye.

<https://www.nationalgeographic.com/magazine/2016/04/death-dying-grief-funeral-ceremony-corpse/> (Eriřim tarihi: 23.12.2018)

http-2: Walsh, G (?). Cultural Differences in Dealing With Death?

http://adventist.org.uk/___data/assets/pdf_file/0018/39321/Cultural-differences-in-dealing-with-loss.pdf (Eriřim tarihi: 25.12.2018)

http-3: <http://lmpcc.org.au/admin/wp-content/uploads/2011/07/Customs-Beliefs-Death-Dying.pdf> (Eriřim tarihi: 25.12.2018)

http-4: <https://en.wikipedia.org/wiki/Xoloitzcuintle> (Eriřim tarihi: 31.10.2021)

http-5: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dante_Alighieri (Eriřim tarihi 31.10.2021)

http-6: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mariachi> (Eriřim tarihi 25.11.2021)

http-7: https://en.wikipedia.org/wiki/Charro_outfit (Eriřim tarihi 25.11.2021)