

**EKOELEŐTİREL SÜREÇ İLİŐKİSEL FİLM
İNCELEME YÖNTEMİ İLE
“AYI KARDEŐ” VE “POM POKO”
ÇİZGİ FİMLERİNİN ANALİZİ,
ÇAĞRILMAYAN İNSAN UYGULAMA FİLMİ**

Yüksek Lisans Tezi

**Gizem GÜVENDAĞ
Eskiőehir 2019**

**EKOELEŖTİREL SÜREÇ İLİŖKİSEL FİLM İNCELEME YÖNTEMİ İLE
“AYI KARDEŖ” VE “POM POKO” ÇİZGİ FİMLERİNİN ANALİZİ,
ÇAĞRILMAYAN İNSAN UYGULAMA FİLMİ**

Gizem GÜVENDAĞ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Hikmet Sofuoğlu

**Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Nisan, 2019**

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Gizem GÜVENDAĞ'ın "Ekoeleştirel Süreç İlişkisel Film İnceleme Yöntemi İle "Ayı Kardeş ve "Pom Roko" Çizgi Filmlerinin Analizi, Çağrılmayan İnsan Uygulama Filmi" başlıklı tezi 23 Mayıs 2019 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı Yüksek Lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı)

: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

İmza
.....

Üye

: Dr. Öğr. Üyesi Başak ÜRKMEZ

.....

Üye

: Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem TAŞ ALİCENAP

.....

.....

Prof. Hayri ESMER
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

EKOELEŞTİREL SÜREÇ İLİŞKİSEL FİLM İNCELEME YÖNTEMİ İLE “AYI KARDEŞ” VE “POM POKO” ÇİZGİ FİMLERİNİN ANALİZİ, “ÇAĞRILMAYAN İNSAN” UYGULAMA FİLMİ

Gizem GÜVENDAĞ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Nisan, 2019

Danışman: Prof. Hikmet Sofuoğlu

21. yüzyılda ekolojik dengenin bozulması ve buna bağlı olarak insan ve insan dışı doğa ilişkilerinin tahrip olması, hareketli görsellerin pek çok alanında araştırılacak bir alan haline gelmiştir. Hareketli görseller; sinema ve bu bağlamda animasyon sineması izleyiciyi etkileme, taşıma ve değiştirme potansiyeline sahiptir. Ayrıca tarihsel ve sosyolojik bazı gelişmelerle beraber, izleyici için hareketli görsellerin anlamı zaman içerisinde değişmektedir. Bu değişimi ekoeleştirel bir bakış açısıyla incelemenin günümüzde yaşanan ekolojik problemlerin çözümüne rehberlik edebileceği düşünülmektedir.

Bu doğrultuda Adrian Ivakhiv’in geliştirdiği “Ekoeleştirel Süreç İlişkisel Film Analizi” yönteminin sorularının, animasyon filmlerini çok katmanlı olarak incelenmesine katkı sağlayabileceği ön görülmüştür. Sorular, filmlerin maddi ve üretim ekolojilerinden sosyal ve tarihsel ekolojilerine kadar çeşitlilik göstermekte ve üç farklı başlıkta toplanmaktadır. Bu çeşitliliğin çok yönlü bir film analizi elde edilmesi açısından faydalı olabileceği düşünülmüştür.

Bu çalışmada, Adrian Ivakhiv’in “Ekoeleştirel Süreç İlişkisel Film Analizi” yöntemi araştırmanın odağına alınmıştır. “Ekoeleştirel Süreç İlişkisel Film Analizi” yönteminin soruları ekolojik problemleri konu alan “Ayı Kardeş” ve “Pom Poko” animasyon filmlerine sorularak, “Ekoeleştirel Süreç İlişkisel Film Analizi” yönteminin animasyon filmlerini analiz etmede bir yöntem olarak taşıdığı potansiyel ortaya konmaya çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Animasyon sineması, Ekoloji, Süreç ilişkisel analiz

ABSTRACT

ANALYSIS OF THE ANIMATION FILMS “BROTHER BEAR” AND “POM POKO”
THROUGH ECO-CRITICAL PROCESS RELATIONAL FILM METHOD,
“UNINVITED HUMAN” APPLICATION MOVIE

Gizem GÜVENDAĞ

Department of Animation

Anadolu University, School of Fine Arts, April, 2019

Advisor: Prof. Hikmet Sofuoğlu

The deterioration of the ecological balance in the 21st century and the destruction of human and non-human nature relations have become an area to be explored in many fields of moving images. Moving images; cinema and in this context, the animation cinema has the potential to influence, move and change the audience. In addition, along with some historical and sociological developments, the meaning of moving images for the audience changes over time. It is thought that examining this change from an ecological perspective can guide to the solution of ecological problems of today.

In this respect, it is foreseen that Adrian Ivakhiv's questions of the “Eco-critical Process Relational Film Analysis” can contribute to the multi-layered analysis of the animation films. The questions range from material and production ecologies to social and historical ecologies and are grouped under three different headings. This diversity is thought to be useful in terms of obtaining a versatile film analysis.

In this study, the method of Adrian Ivakhiv's “Eco-critical Process Relational Film Analysis” was taken into the focus of the study. By asking the questions of “Eco-critical Film Analysis Method” to “*Brother Bear*” and “*Pom Poko*” which are dealing with ecological problems, it has been tried to reveal the potential of the "Eco-Critical Process Relational Film Analysis" method as a method for analyzing animated films.

Keywords: Animation cinema, Ecology, Process relational analysis

TEŞEKKÜR

Öncelikle araştırma süresince yanımda olan ve desteğini eksik etmeyen değerli tez danışmanım, sevgili hocam Prof.Hikmet SOFUOĞLU'na teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca bu süreçte yardımlarını esirgemeyen ablam Ezgi Güvendağ Pekgöz'e, arkadaşlarım Merih Özyıldız, Nil Müge Felekten, Gregor Kurschmirz ve Yahya Özkan Akyürek'e bütün bölüm hocalarıma ve eğitim hayatım boyunca desteklerini esirgemeyen babam Hüseyin Mustafa Güvendağ ve annem Fatma Filiz Uslu Güvendağ'a teşekkürlerimi borç bilirim.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

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

Gizem Güvendağ

İÇİNDEKİLER

Sayfa

EKOELEŞTİREL SÜREÇ İLİŞKİSEL FİLM İNCELEME YÖNTEMİ İLE	
“AYI KARDEŞ” VE “POM POKO” ÇİZGİ FİMLERİNİN ANALİZİ:	
“ÇAĞRILMAYAN İNSAN” UYGULAMA FİLMİ	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	x
ŞEKİLLER DİZİNİ	xii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	1
1.1.1. Ekofelsefe	3
1.1.2. Ekoeleştir, sinema ve çizgi film	7
1.1.3. Adrian J. Ivakhiv’in süreç ilişkisel inceleme yöntemi	12
1.1.3.1. Film Dünyası	14
1.1.3.1.1. Jeomorfizm	14
1.1.3.1.2. Biyomorfizm	15
1.1.3.1.3. Antropomorfizm	15
1.1.3.2. Film Deneyimi	17
1.1.3.2.1. Birincilik (Etkileyicilik)	17
1.1.3.2.2. İkincilik (Anlatı)	17
1.1.3.2.3. Üçüncülük (İzleyici)	18
1.1.3.3. Film Dünyası-Gerçek Dünya İlişkisi	19
1.1.3.3.1. Maddi ekolojiler	19
1.1.3.3.2. Sosyal ekolojiler	19

1.1.3.3.3. Algısal ekolojiler	20
1.1.3.4. Sinema ve Çizgi Filmde Süreç İlişkisel Yönteminin	
Kullanımı	20
1.2. Amaç	23
1.3. Önem	24
1.4. Varsayımlar	25
1.5. Sınırlılıklar	25
1.6. Tanımlar	25
2. YÖNTEM	26
3. BULGULAR VE YORUM	27
3.1. Ayı Kardeş (2003)'in Süreç İlişkisel Film Analizi	27
3.1.1. Film dünyası	29
3.1.1.1. Jeomorfizm	29
3.1.1.2. Biyomorfizm	35
3.1.1.3. Antropomorfizm	39
3.1.2. Film deneyimi	42
3.1.2.1. Birincilik	42
3.1.2.2. İkincilik	44
3.1.2.3. Üçüncüllük	46
3.1.3. Film dünyası- gerçek dünya ilişkisi	52
3.1.3.1. Maddi ekolojiler	52
3.1.3.2. Sosyal ekolojiler	54
3.1.3.3. Algısal ekolojiler	57
3.2. Pom Poko (1994)'nın Süreç İlişkisel Film Analizi	59
3.2.1. Film dünyası	62
3.2.1.1. Jeomorfizm	62
3.2.1.2. Biyomorfizm	66
3.2.1.3. Antropomorfizm	71
3.2.2. Film deneyimi	74

3.2.2.1. Birincilik	74
3.2.2.2. İkincilik	78
3.2.2.3. Üçüncülük	79
3.2.3. Film dünyası-gerçek dünya ilişkisi	86
3.2.3.1. Maddi ekolojiler	86
3.2.3.2. Sosyal ekolojiler	87
3.2.3.3. Algısal ekolojiler	88
3.3. Ayı Kardeş (2003) ve Pom Poko (1994) Filmlerinin Değerlendirmesi ..	91
3.4. Çağrılmayan İnsan Canlandırma Sahnesi Uygulaması	94
3.4.1. Çağrılmayan İnsan filminin hikaye oluşturma aşamaları	94
3.4.2. Çağrılmayan İnsan filminin üretim aşamaları	96
4. SONUÇ VE ÖNERİLER	100
KAYNAKÇA	103
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1.1. “Fantasmagorie” (1908) filminden kendini çizen çizgi	10
Görsel 1.2. “Stalker” (1979) filminden bir kare	22
Görsel 1.3. “S.T.A.L.K.E.R :Shadow of Chernobyl” video oyunundan bir kare	22
Görsel 1.4. “Lilo & Stitch”’i (2002),’in 9/11’den sonra değiştirilen animasyon sahneleri	23
Görsel 3.1. “Ayı Kardeş” (1994) filminin afişi	29
Görsel 3.2. “Ayı Kardeş” (1994) filminde doğa	30
Görsel 3.3. “Ayı Kardeş” (1994) farklı yeryüzü şekillerini gösteren kareler	32
Görsel 3.4. “Ayı Kardeş” (1994) filminde kuzey ışıklarını gösteren bir kare	34
Görsel 3.5. Denali National Parkı’nda kuzey ışıkları	34
Görsel 3.6. “Ayı Kardeş” (1994) filmindeki dönüşüm sahneleri	36
Görsel 3.7. “Ayı Kardeş” (1994) filminde farklı gerçekçi formlarındaki canlılar...	37
Görsel 3.8. “Ayı Kardeş” (1994) filminin insan karakterleri	39
Görsel 3.9. “Ayı Kardeş” (1994) filminin tek aktif kadın karakteri, Tanana	42
Görsel 3.10. “Ayı Kardeş” (1994) filminde değişen renk paleti ve ekran oranı	44
Görsel 3.11. Inuit kültüründe müzikal törenler	47
Görsel 3.12. Inuit şaman tılsımına bir örnek	48
Görsel 3.13. “Grizzly Man” (2005) filminden bir kare	51
Görsel 3.14. Albert Bierstadt’ın “Rocky Mountain Landscape” (1863) isimli eseri.	53
Görsel 3.15. “Ayı Kardeş” (1994) filminde İnuit kabilesi	55
Görsel 3.16. “Ayı Kardeş” (1994) filminde Kenai’nin totemini attığı sahne	56
Görsel 3.17. “Aladdin” (1992) filmi Arap kültürünü ötekileştirerek göstermek ile eleştirilmiştir.	57
Görsel 3.18. “Pom Poko” (1984) filminin afişi	62
Görsel 3.19. “Pom Poko” (1984) filminden Satoyama doğayı gösteren bir kare	63
Görsel 3.20. “Pom Poko” (1984) filminde yapılan ilk sınır ihlali	64

Görsel 3.21. “Pom Poko” (1984) filmindeki Kamatsujima Şehri	66
Görsel 3.22. “Pom Poko” (1984) filmindeki tanukiler üç farklı formu	67
Görsel 3.23. “Pom Poko” (1984) filmindeki tanukilerin dönüşüm aşamaları	69
Görsel 3.24. “Pom Poko” (1984) filminde modern insan yaşamına alışmaya çalışan tanukiler	70
Görsel 3.25. “Pom Poko” (1984) filminde iki yaşlının diyalogundan bir kare	73
Görsel 3.26. “Pom Poko” (1984) filmindeki insan-tanrı benzetmesinden bir kare ..	74
Görsel 3.27. “Belly Drum Dance”’in (1933) müzikli animasyon kaydından bir kare	75
Görsel 3.28. “Pom Poko” (1984) filminde “Hortlak Operasyonu”’ndan kareler ...	76
Görsel 3.29. “Pom Poko” (1984) filminde tanukilerin yok edilen doğayı tekrar yaratma çabası	77
Görsel 3.30. “Pom Poko” (1984) filminde tanukilerin Edo dönemi	80
Görsel 3.31. “Pom Poko” (1984) filminde Takarabune’ nin yer aldığı sahne	81
Görsel 3.32. “Pom Poko” (1984) filminde “Nasu no Yoichi” göndermesi	82
Görsel 3.33. “Pom Poko” (1984) filmindeki yüz­süz insan formundaki tanukiler ...	83
Görsel 3.34. “Watership Down” (1978) filminden bir kare	84
Görsel 3.35. “Pom Poko” (1984) filminde plazmatik ve grotesk tanuki bedeni	88
Görsel 3.36. “Çağrılmayan İnsan” filminin “Avından El Alan” hikayesi referans alınarak üretilen karesi	96
Görsel 3.37. Patricia Piccinini’nin “Big Mother” (2005) isimli eseri	96
Görsel 3.38. “Çağrılmayan İnsan” filminin “Çağrılmayan Yakup” şiirinden referans alınarak oluşturulan konsept çalışmasından bir örnek	97
Görsel 3.39. “Çağrılmayan İnsan” filminin sahnelerinin Quill yazılımındaki animasyon aşamaları	98
Görsel 3.40. “Çağrılmayan İnsan” filminin sahnelerinin Blender yazılımındaki render aşamaları	99

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 1.1. İnsan merkezilik, biyomerkezilik ve ekomerkezilik grafiği	6
Şekil 1.2. Ivakhiv'in Süreç ilişkisel film incelemesi; (1)Film dünyası, (2)Film deneyimi, (3)Film-gerçek dünya ilişkisi	14

1. GİRİŞ

1.1. Problem

"Zararlı otların bir ekolojisi olduğu gibi kötü fikirlerin de bir ekolojisi vardır."

Gregory Bateson.¹

İnsanlar her zaman öyküler anlatmışlardır. Bu öyküler, teknoloji geliştikçe geniş bir yelpazede çeşitlenen görüntü biçimleri ile görselleştirilmiştir. 15. yüzyılda doğrusal perspektifin bulunuşu ile birlikte dünyanın hareketli akışı, bir kaçma noktasına indirgenerek durağan görsel bir alana teslim edilmiştir. Bu doğrusal bakış açısı, sabit gözlemciler tarafından görülen fiziksel gerçekliği doğru bir biçimde “temsil” etmeyi mümkün kılmaktadır. İnsanın kendisini dünyanın merkezine, dünyanın matematiksel modelini sunan doğrusal perspektif aracılığı ile yerleştirdiği söylenebilir. Perspektifin bulunuşu ile birlikte mekanın fethi ve yeni toprakların sömürgeleşmesine yol açan haritalama tekniklerinin gelişimini kolaylaştırdığı, daha önemlisi haritalanacak, ölçülecek boş alanları görsel kayıtlara dönüştüren bilimsel bir bakış açısının gelişmesine katkıda bulunduğu söylenebilir.

Perspektif, Martin Heidegger'in yorumladığı biçimde bize “dünyayı resim olarak” veren modernliğin doğuşuna ön ayak olan bilimsel bir görüntüleme yöntemi olarak görülürken, günümüz düşünürlerinden Baudrillard ise artık simülasyon dünyası içinde hipergerçek bir dünyada yaşadığımızı öne sürer: “Günümüzdeki soyutlama anlayışının haritacılık, kopyalama, aynadan yansıma ya da kavramla bir ilişkisi kalmamıştır. Simülasyon kavramının harita üzerindeki bir alan, bir töz ya da referans sistemiyle hiçbir ilgisi yoktur. Başlangıcı ya da gerçekliği olmayan gerçeğin modeller aracılığı ile üretilmesidir; bir hipergerçekliktir (Baudrillard, 1989, s.253)”. Baudrillard’a göre artık günümüzde, gerçeğe tamı tamına uyan, böyle bir gerçeği bire bir yansıtmaya temel olacak bir dünya yok; “sadece gerçeği yeniden üretmeye yarayan çeşitli modeller, aslında gerçeğin genetik bir küçülmesi olan benzeşimler var elimizde. Gerçeğin yeniden üretimi, küçültülmüş matrislerle, komut modellerine göre yapılıyor artık.-ve bu da gerçeğin sonsuzcasına üretilmesini olanaklı kılmaktadır (Baudrillard, 1989, s.254)”.

¹ (Guattari, 2000, s.27)

Günümüzde doğrusal perspektiften türetilmiş, resimler, fotoğrafik ve sinematik görüntüler, eylemlerin karşı eylemlerin bulunduğu öykülerine karakterleri ile özdeşleşme yolu ile seslerin, sözcüklerin, jestlerin ve eylemlerin akışına katarak bizleri dönüştürmektedirler. Ann Kaplan'ın "*Looking for the Other: Feminism, Film and the Imperial Gaze*" kitabında ileri sürdüğü gibi "Fotoğrafın ve onu takipten üç boyutlu sanat uygulamalarının gelişimi ilişkilere yeni bir bakış açısı getirmiş ve insanların kendilerini algılayışlarını geri dönüşü olmayan bir biçimde değiştirmiştir (Kaplan, E.A, 1997, s.5)". Çağımızın düşünürlerinden Paul Virilio, "anlık gerçeklik algımızın yerini gerçeklik etkisine bıraktığını, bir filmin içindeymişçesine kendimizi sürekli sinematize yada medyatize edilmiş hissettiğimizi öne sürer (Telotte, 2000 s.179)". Gerçekten de son yüz yıldır artmakta olan bir oranla etrafımız sinema, animasyon, video oyunları, mobil uygulamalar vb. gibi pek çok hareketli görsel ile çevrilmiştir. Bu görseller kendileri hareket ederken etkileşime girdikleri izleyiciyi de dönüştürmektedirler. Adrian J. Ivakhiv "*Hareketli Görüntünün Ekolojisi*" adlı kitabında daha önce hiç karşılaşılmamış bir biçimde, evrenin en açık, en acımasız ve en görünürde nesnel görüntüsünü veren teknolojilerin hakim olduğu görsel bir dünyada yaşadığımızı vurgular; "Görseller ve temsiller ile çevrelenmiş durumdayız. Görselleştirilme kapasitemiz hiç olmadığı kadar sınırlarını aşmış: yıldızların dışında, hücrelerimiz ve atomlarımızın içine kadar, gezegeni paylaştıklarımızın ötesinde ve pek çok farklı açıdan (Ivakhiv, 2013, s.2)".

Günümüzde fiziksel, sosyal ve kültürel ekolojik dengelerin bozulması sonucunda; dünyamızın küresel ısınma, çevre felaketleri, hayvan ve bitki nesillerinin tükenmesi gibi geri dönüşü mümkün olmayan tehlikelerle karşı karşıya kaldığı bilinmektedir. İnsan ve diğer canlılar arasındaki dengenin bozulmasının sonuçlarının çok ağır bir şekilde kendini göstermesi ile beraber son yıllarda çevre ile ilgili kavramlara, ekoloji ve ekofelsefeye verilen önem de artmıştır.

1.1.1. Ekofelsefe

19. yüzyılda sanayi devrimi ile birlikte ortaya çıkan çevreyi korumaya yönelik hareketlerin, doğayı gelecek kuşaklara aktarma amacını taşıyan insan merkezli düşünceyi temsil ettiği söylenebilir. Ağaç biçimli düşünce sistemini andıran bu hiyerarşik yapının en üstünde bulunan yaşamın merkezindeki insan, kendi dışındaki tüm varlıkları amaçlarını gerçekleştirmeye yönelik araçlara indirger. İnsan-merkezli bu yaklaşımda doğa sonu olmayan bir kaynak deposudur. Heidegger'e göre dünyayı bir kaynak, teknolojiyi de amaçlarımıza hizmet eden bir araç olarak gördüğümüz sürece ona sahip olmak istencine kapılırız. Bu nedenle Heidegger teknolojiyi bir meydana getirme, bir açığa çıkarma olarak görür; açığa çıkarmayı “doğadan makul olmayan şekilde elde edilebilecek ve depolanabilecek enerji talebini ortaya koyan bir meydan okuma olarak betimler (Heidegger, 1977, s.13-14)”. Bu meydan okuma doğada gizlenen kilidin açılması, dönüştürülmesi, depolanması, dağıtılması ve yeniden paylaşılmasıdır. “Ancak bu açığa çıkartılmanın sonu yoktur ve bu insan merkezli bir bakış açısının ürünüdür (Heidegger, 1977, s.16)”.

İnsan merkezli bakış açısına karşı argümanları olan ekofelsefe, derin ekolojinin kurucusu Arne Naess tarafından literatüre kazandırılmıştır. Arne Naess'in, 1973'de yayınladığı *“The Shallow and the Deep: Long Range Ecology Movement: A Summary”* adlı makalesinde derin ve uzun vadeli ekoloji perspektifinin ilkelerini; “İnsan-çevre anlayışını ilişkisel toplam çevre anlayışı doğrultusunda reddedilmesi”, “biyosferik eşitlikçilik”, “çeşitlilik ve ortak yaşam ilkeleri”, “sınıf karşıtı duruş”, “kirlilik ve kaynakların tükenmesi ile mücadele.”, “karmaşıklık”, “yerel özerklik” ve “merkez-dışılık” olarak belirlemiştir (Naess, 1973, s.95-98). Daha sonraki yıllarda Arne Naess ve George Sessions'ın formüle ettikleri derin ekolojinin ilkeleri şunlardır;

1. Yeryüzündeki insanların ve insan olmayan yaşamın iyi durumda olması ve gelişmesi, kendi başına bir değere sahiptir. Bu değer, insan olmayan dünyanın insanlar için taşımakta olduğu değerden bağımsızdır.

2. Yaşam formlarının zenginliği ve çeşitliliği, kendi başlarına bir değer olarak yeryüzünde yaşamın zenginliğine ve çeşitliliğine katkıda bulunur.

3. Yaşamsal gereksinimlerini karşılamak dışında, insanların bu zenginliği ve çeşitliliği azaltmaya hiçbir hakları yoktur.

4. Günümüzde, insanın insan olmayan dünyaya müdahalesi yüksek düzeydedir ve durum kötüleşmektedir.

5. İnsan yaşamının ve kültürlerinin gelişmesi daha az bir nüfus gerektirmektedir. İnsan dışında kalan canlı yaşamın gelişmesi de böyle bir azalmayı gerektirmektedir.

6. Politikalar bu nedenle değişmelidir. Değişen politikalar, temel ekonomik, teknolojik ve ideolojik yapıları etkileyecektir. Böyle bir değişikliğin getireceği sonuç, şimdiki durumdan derin bir biçimde farklı olacaktır.

7. İdeolojik değişiklik, gittikçe yükselen bir yaşam kalitesini amaçlamaktan çok esas olarak yaşamın niteliğinin değerlendirilmesine (içsel değer taşıyan konumlarda yer alma) yönelecektir. Büyüklük/irilik ile yücelik arasındaki farkın derinden bilincine varılacaktır.

8. “Derin Ekoloji’nin bu etik ilkelerini paylaşan herkesin, yaşama geçirilmesi konusunda doğrudan ya da dolaylı bir yükümlülükleri vardır (Keller, 2008, s.210)”.

Naess, ekofelsefeden ekolojik uyum ve dengenin felsefesi olarak bahsetmektedir. Naess insan merkezli düşünce sistematığının eleştirisinin yanında, onu ekolojik krizin önemli bir kaynağı olarak da görülür. Bu sorunların çözümü ise ideolojik, ekonomik, kültürel ve teknolojik yapılardaki değişiklikler ile gerçekleştirilebilir. Derin ekolojistlerin ekolojik krizin kaynağı olarak insan merkezci felsefeyi, özellikle insan ve doğayı ayıran yaklaşımları ortaya koyması, ekofelsefenin gelişmesine neden olmuştur. Naess, farklılık ve oluş felsefesinin kuramcısı Deleuze gibi yaşamı açık bir bütün olarak ele alır; tüm varlıklar birbirlerine hiyerarşik olmayan bir biçimde etkileşim-oluş içindedirler. Ona göre sadece ekofelsefe; kirlilik, yeraltı rezervleri, nüfus artışıyla ilgilenmemekte aynı zamanda diğer öncelikleri ile ilgili “farklılıkların” gösterilmesini amaçlamaktadır. Bu anlamda derin ekolojistlere göre, insanın insan olmayan doğaya olan baskınlığı, erkeğin kadına egemenliği, zengin yoksula egemenliği biçiminde gerçekleşmektedir.

Ekofelsefe alanında önemli çalışmaları olan Brereton ve Culloty’nin “*Eco-film and the Audience*” isimli makalelerinde, “derin ekolojistlerin ve eko-eleştirmenlerin, insan kültürleri içerisindeki doğa imgelerini” ele almalarının önemli bir meydan okuma olduğunu belirtmektedirler. Örnek olarak Morton’un güzel manzaraların kültürel idealleştirilmesinin eleştirisini şu şekilde aktarırlar; “Çünkü bir kaide üzerine doğa denilen bir şeyi koymak ve onu uzaklara hayran bırakmak, ataerkilliğin kadın figürü

için yaptıklarını çevre için yapmaktır. Paradoksal bir sadist hayranlık eylemidir. (Culloty ve Brereton, 2017, s. 139)". "Bu açıdan bakıldığında biyosferik eşitlik, kendini gerçekleştirme ve çeşitlilik üzerinden yükselen derin ekolojik bilinç, sınıf hiyerarşi karşıtı duruş, insanın öteki üzerine üretmiş olduğu her türlü iktidar isteğine karşı kapsamlı bir duruş olarak yorumlanabilir (Culloty ve Brereton, 2017, s.1)". Kısaca ekofelsefe; günümüz toplumu için yeni bir felsefe alanıdır. İnsanlığı doğa ile bir görmektedir ve insanın post-modern dünyada maruz kaldığı ya da yarattığı sorunların çözümünün araştırılmasında önemli bir yer kaplamaktadır. Var olan sistemlerin sürdürülebilirliğini sorgulamakta ve dengeli ve uyumlu bir yapının varlığını araştırmaktadır.

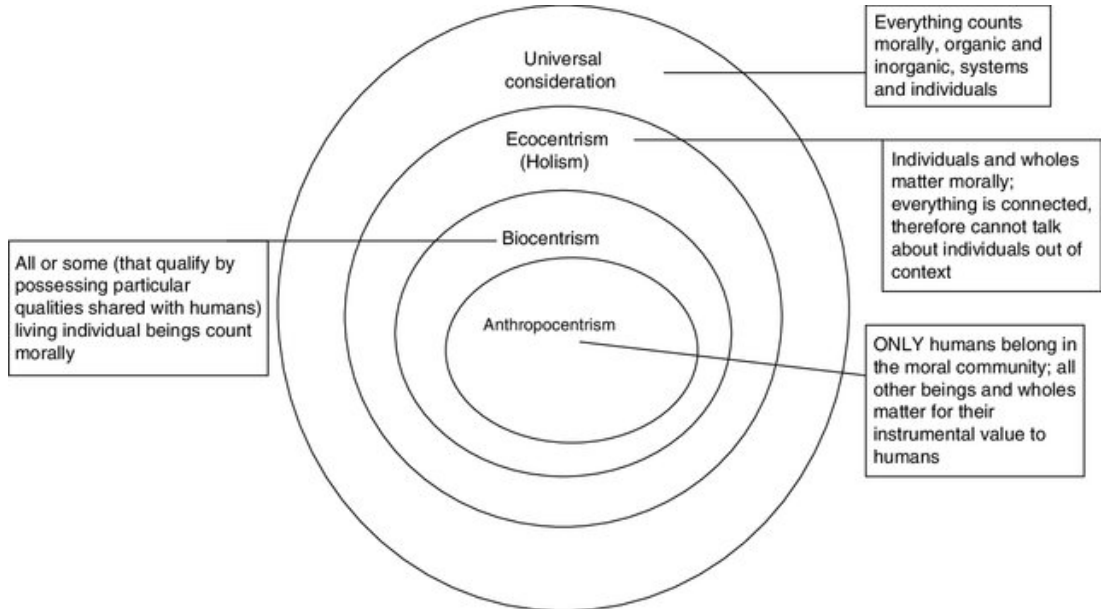
Ekofelsefe, aynı zamanda psikanalist ve postyapısalcı Félix Guattari tarafından sunulan bir uygulama alanına atıfta bulunur. Guattari bu kavramı kullanma ihtiyacını 20. yy'da sosyal özgürlük savunucularının argümanlarını ekolojik bir çerçevede sosyal ve çevresel alanların arasındaki bağlantıları anlamak için kullanmıştır. Guattari'nin bakış açısına göre insan subjektifliği, çevre, sosyal ilişkiler bakımından ekoloji noktasında birbirine bağlıdır. Guattari "*The Three Ecologies*" başlıklı makalesinde ekolojiyi sınıflandırırken "sembollerin, görsellerin, sözdizimlerinin ve yapay zekanın üretim makinelerinin gelişiminin artmasının etkisiyle, öznelliğin ifadesi nasıl değişir?" sorusuna cevap aramaktadır. Guattari bu bağlamda sosyal ekoloji, zihinsel ekoloji ve çevresel ekoloji sınıflandırmasını oluşturmuştur. O, aynı zamanda insan ilişkilerinin ve doğanın bozulmasının nedenini "cahil ve kaderci pasiflik" ile ilişkilendirmektedir (Guattari, 2000, s.41).

Guattari, üç çeşit ekoloji sınıflandırmasını, özgürleştirici mücadeleler alanında gelecek için bir umut olarak görmektedir. Buna ek olarak, sermaye ve insan aktivitelerinin arasındaki ilişkileri, ekolojik, feminist, ve ırkçılık karşıtı aktivitelerin daha çok öznelliğin yeni üretim biçimlerini yoğunlaştıracığını umut etmektedir. "Bilgi, kültür, duyarlılık ve toplumsallık biçimleri geleceğin üretim topluluklarında, manevi değerler sisteminde yatmaktadır (Guattari, 2000, s.49)".

Bununla birlikte Guattari, doğanın yok olmanın eşiğinde olduğu düşüncesine itiraz etmektedir:

Eşsiz, birbirine koşut olmayan bilimsel ve teknolojik ilerlemeyi içeren bir yüzyıldan sonra, varlığımızı en dramatik ve kendini yitiren bir biçimde gezegene tanıttık. Dünya'nın insanın “uyumuna” verdiği yanıt, Conan Doyle'un öyküsündeki- siyah katranın misilleme niteliğinde patlaması- gibi olsaydı güvende olurduk; oysa bunun yerine çok farklı bir geri bildirim türüyle karşı karşıyayız: üzerinde çok az kontrolümüz olan veya hiç kontrol edemediğimiz şaşırtıcı derecede karmaşık, birbiriyle ilişkili ve öngörülemeyen düzensiz dalgalanmalar dizisini ve bize tüm dünyanın 4,5 milyar yıl süren hassas bir biyosferli dev bir ekosistem olduğunu hatırlatıyor. (Guattari, 2000, s.3)

Ekofelsefenin bir sonucu olarak ortaya çıkan ekomerkezcilik anlayışı; insanı, diğer canlı ve cansız varlıkların içinde görür. İnsan diğer bütün varlıklar gibi doğanın bir parçasıdır ve onlarla eşit ve onlara faydacı bir yaklaşım göstermemelidir. “Doğa merkezli perspektifte insan, doğada yalnızca diğer bütün canlılar gibi geçicidir (İgit, 2016, s.959)”. Ekomerkezcilik, bütün doğada içsel değer bulundurarak ve çevresel sistemleri dahil ederek biyo-merkezciliğin (tüm canlılar için doğal değer taşıyan etik) ötesine geçer. Ayrıca, flora ve organizmalar için ekolojik bağlamlar da dahil olmak üzere zoo-merkezciliğin de (hayvanda değer taşıyan etik) ötesine geçmektedir. “Hayatın jeoloji ve jeomorfolojiye dayanması ve jeoçeşitliliğin içsel bir değere dayanması nedeniyle, ekomerkezcilik insan dışılığına değer veren daha bir geniş vizyona sahiptir (Kopnina, 2017, s.35)”.



Şekil 1.1. İnsan merkezilik, biyomerkezcilik ve ekomerkezcilik grafiği
(Goralnik ve Nelson, 2012, s. 250)

Ekoeleřtiri, (ecocriticism) ekomerkezcilięin geliřmesiyle paralel bir biimde gnmzde nem kazanmıř bir inceleme dalıdır. Ekoeleřtiri alanında uzman Lawrence Buell, ekoeleřtiriye “edebiyat ve dięer medya formlarının evresel farkındalık ve kaygıları nasıl ifade ettięi zerine disiplinlerarası bir hareket” olarak tanımlamaktadır. Buell bu kavramı genel bir tanımla “evresel odaklı edebiyat incelemeleri “olarak aıklamaktadır (Fierdorczuk, 2011. s.7-8). Prensipleri insanlık ve doęa iliřkilerini metinler ierisinde incelemeye dayanmaktadır (Wyk, 2012, s.10). “Ekoeleřtiri insan ve insan dıřı doęayı birbirinden baęımsız grmeyen ynl bir sorgulama ve dřndrme biimidir (İgit, 2016, s.959)”. Ekoeleřtiri, doęayı birbirine baęlı ve eřitlilięi ycelten bir yapıda ele almaktadırlar.

1.1.2. Ekoeleřtiri, sinema ve izgi film

Ekoeleřtiri genellikle yazılı metinlerin analizinde kullanılmıřtır. Bununla baęlantılı olarak ekoeleřtiri sinema gibi dięer sanatsal medya formları zerinde de kullanılabilmektedir. Ekoeleřtiriye filmler zerinden incelemenin, sinemanın ortaya ıkıřından gnmze kadar dnyaya yeni bir bakıř aısı sunduęu dřnlmektedir. Film kuramcılarından Rudolf Arnheim, sinemanın bu kapasitesinin gerekilikten ok stilizasyona dayandıęını iddaa etmektedir. O stilize etme yoluyla; “keskinleřtirmek, zerine bir biem uygulamak, nemli zelliklerini vurgulamak, canlı ve dekoratif hale getirmek” ile filmin gereklięinin ařılabileceęini ortaya koymuřtur. Bu bakıř aısı deneysel Kino-Gz Sovyet sinemasında olduęu kadar pek ok avangard akımda da grlebilmektedir (Culloty ve Brereton, 2017, s. 2). Sinemanın bu zellięi bilimkurgu ve ekofilmlerde de etkin bir biimde kullanılmaktadır.

evrecilik ve ekoloji poplerlik kazandıka, evresel filmler ve ekofilmler de sinemada tarihsel sre ierisinde grnrlk kazanmaya bařlamıřtır. Doęayla meřgul olma fikri, sinemada zellikle Hollywood filmlerinde Westen'ler dahil olmak zere tm olası trlere yayılmıřtır. Aęırlıklı olarak bilimkurgu trndeki felaket filmleri, en sık evresel filmlerle baęlanan alt trlerden biri haline gelmiřtir. Bu tr filmler meteor, volkanik patlama, deprem, sel baskını, kresel ısınma, nkleer tehlike, bir virsn yayılması ile ortaya ıkan hastalıklar gibi -Arnheim'in vurguladıęı "stilize edilmiř" ve “keskinleřtirilmiř” tekil bir soruna dayanan felaket senaryoları zerinden de

kurgulanmıştır. “*Silent Running*” (1972), “*Soylent Green*” (1973), “*The China Syndrome*” (1979), “*The Day After*” (1983), “*28 Days Later*” (2002), “*Blade Runner*” (1982), “*The Day After Tomorrow*” (2004), “*Avatar*”(2009), “*The Road*” (2009), “*Snowpiecer*” (2013), “*Racing Extinction*” (2015), “*Geostorm*” (2017) filmleri bu türün başlıca örnekleri arasında gösterilebilir.

"*Ecocriticism in Disney-Pixar Wall-E and The De-Greening Cycle*" adlı kitabının yazarı Madureira'ya göre "Ekolojik filmler ekolojik kaygıları iletmek için karmaşık bir öykü üzerinde kurulmaz. Bunun yerine, ikna edici söyleme odaklanırlar. Aristoteles'in ikna yöntemine dayanan klasik bir anlatı yapıları vardır (Madureira, 2012 s.50)". Bu tür filmler, mevcut dünya gerçekliğini ifade etmek için gelecekte bir evren kurarken günümüz kültürel, toplumsal, politik ve ekonomik koşullarından yola çıkmaktadırlar. Bir bakıma ekolojik mahşer sonrası bir dünyada geleceğe ilişkin endişelerin dile getirildiği popüler kültür metinlerine dönüşmektedirler.

Sinemanın soyutlama yolu ile izleyicilerin dünyalarını değiştirme ve onlarla beraber hareket edebilme gücü en çok animasyon filmlerde bulunmaktadır. Murray ve Heumann, Amerikan animasyonlarını ekoeleştirel olarak inceledikleri “*That’s All Folks*” kitabında, ekoeleştirel film eleştirilerine olan yönelimle beraber animasyon film araştırmaları için de yeni bir alan doğduğunu vurgulamaktadırlar. Ekolojik mesajlı animasyon filmleri, doğayı ve yeryüzü şekillerini yansıtmaktan daha fazlasını yapmaktadır. Stüdyo, yönetmen ve çizgifilmin tarihsel ve kültürel içeriğine cevaben doğal olan ile gittikçe karmaşıklaşan bir biçimde yüzleşmektedirler. (Murray ve Heumann, 2011 s.6)

Ekolojik kaygıların ele alındığı çizgi filmlerin öncülerinden biri Disney yapımı “*Bambi*” (1942)'dir. Devamında yine Disney yapımı olan “*Snow White*” (1937), “*The Little Mermaid*” (1989), “*Beauty and the Beast*” (1992), “*Aladdin*” (1992), “*Mulan*” (1998) filmlerinde, hayvanlara ve doğaya karşı yapılan kötü davranışlar güç ilişkileri bakımından eleştirilmiştir. Disney animasyonları 1990’ların başındaki yapımlarında doğanın ve doğaüstünün gücünü ve insan dünyasına üstün gelmesini ele almıştır. Bu animasyonlarda doğa her zaman insanlığa üstün gelmektedir (Ağın, 2017, s. 16).

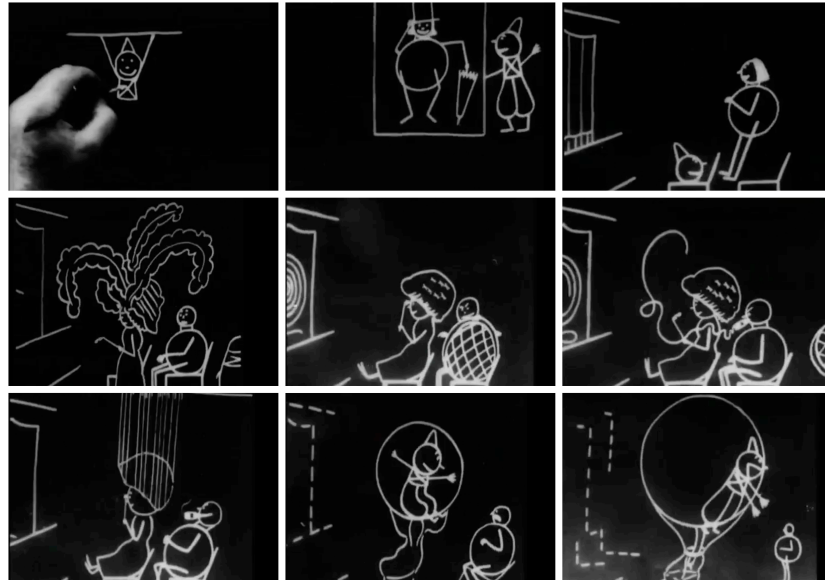
Disney yapımı animasyonlara ek olarak 1978, İngiltere yapımı, aynı isimli kitaptan uyarlama "*Watership Down*", bir grup tavşanın, insanların yuvalarını inşaat alanına çevirmesiyle başlayan yaşam mücadelelerini anlatmaktadır. "Sadece insan seslendirilmesi ile yarı antropomorfik bir özellik kazanan tavşan karakterleri ve yaşam mücadeleleri, o döneme kadar işlenmiş Disney temelli doğa portresinden çok daha vahşi ve gerçekçi ele olarak ele alınmıştır (Murray ve Heumann, 2011, s.26)". Daha sonraki yıllarda gösterime giren "*Chicken Run*" (2000), "*Over the Hedge*" (2006), "*Wall-E*" (2008) ve "*Lorax*" (2012) filmleri insan merkezli yaklaşıma eleştirel yaklaşan animasyon filmlerine örnek olarak gösterilebilir.

Diğer yandan Japonya'da ortaya çıkan "anime" türü çizgi filmler bu ülkeye özgü farklı yaklaşımları içermektedirler. Anime filmlerin özellikle insan doğa ilişkisini konu edinen yönetmenlerin başında Hayao Miyazaki gelmektedir. Miyazaki'nin "*Nausicaa of the Valley of the Wind*" (1984) çevreyi merkeze oturtan mesajı ile bir başyapıt niteliğindedir. Film endüstrileşme ve savaşlar yüzünden zehirli atıklarla kirlenmiş ekosistemin insan varlığını tehdit ettiği fütüristik bir gelecekte geçmektedir. "*Prens Mononoke*" (1997), insan-doğa/doğaüstü çatışmasının ilk yaşandığı dönemde yer almaktadır. "*Spirited Away*" (2001) ve "*Ponyo On The Cliff*" (2008) filmleri de ekolojik göndermeleri yaratıcı bir biçimde ortaya koymaktadırlar. (Taş Alicenap, 2012, s.49) Disney filmlerinden farklı olarak, Miyazaki filmlerinde ekolojiyi, insan merkezli bakış açısının ötesinde doğanın özünde oldukça vahşi olabileceği gerçeği üzerinden incelemektedir. Miyazaki filmleri dışında, "*Origin: Spirits of the Past*" (2006) ve "*Miyori in the Sacred Forest*" (2007) filmleri ekolojik mesajlar içeren animelere örnek teşkil etmektedir.

Ekolojik çizgi filmlerin önemli bir parçası da animasyon filmlerindeki, karakterlerin vücutlarının esnekliği, gerçekleştirdikleri dönüşümlerdir (metamorfoz). Animasyon filmlerinin, sinemadan farklı olarak kavramsal düzeyde izleyici ile ilişki kurarak, gerçekliği bozma, dönüştürme ve yansıtma özelliği bulunmaktadır. Çizgi film; barındırdığı tekniklerin de buna olanak tanıması nedeniyle sinemadan farklı olarak pek çok sayıda insan olmayan varlıkların (hayvan, bitki, obje vb.) esnek formlarda canlandırılmasına olanak tanımıştır. Wells animasyonda dönüşümün, görünüşte birbiri ile ilgisiz nesneleri birleştirerek biçimler, nesneler arasında özgün ilişkiler

oluşturduğunu ve klasik öykü anlatıcılığının kurulu kavramlarını yıktığını savunmaktadır. Dönüşüm, mantıklı gelişmelere direnmekte ve hem zamansal hem de mekansal olarak öngörülemeyen farklı anlatı yapılarını oluşturmaktadır (Wells, 1998, s. 69).

Medya teorisyeni Sean Cubitt, “*The Cinema Effect*” kitabında bu alana değinmektedir. Dönüşümün prensibi, andan ana izleyicinin beklentisini değiştirmesidir. Cubitt, bu duruma örnek olarak animasyonun erken tarihini vermektedir. "Emile Cohl'un 1908 tarihli “*Fantasmagorie*” animasyonunda, obje, canlı, insan ve hayvan ilişkisi en dinamik formunda bir dönüşüme maruz kalmaktadır (Cubitt, 2004, s.11)”. Filmde, “kendini çizen çizgi”, animasyonu beklentinin bitmemiş, sonu olmayan, karar verilmemiş, dönüşümlerine doğru tahmin edilemeyen bir yolculuğu takip etmektedir: “Çiçekler şişe olur, top olur; bir fil eve dönüşür, palyaço bir balon, şapka, valiz olur (Ivakhiv, 2013, s.31)”. Filmde, özneler ve figürlerin yanında aynı zamanda zemin de değişmektedir. ““*Fantasmagorie*”, gerçek çizginin Öklid geometrisinin yasalarının dışında başka bir kurallar dizisine uymaktadır. Metamorfoz, nesneler arası değişimin simgesidir. Cohl'un çizgisi, sosyal değişimin aracıdır. Temsil etmez; iletişim kurar (Cubitt, 2004, s.76-80)”.



Görsel 1.1. “*Fantasmagorie*” (1908) filminden kendini çizen çizgi

Kaynak: 19.04. 2019 tarihinde <https://www.lanouvelledimension.fr/cours/la-technique-du-dessin-anime/> sitesinden alınmıştır.

Paul Wells’e göre Cohl, “çizgilerin rastlantısal olarak oluşacağı ve bir karakter veya olaya dönüştüğü bir çizme tekniğini” kullanmıştır. Cohl’un görünüşte alakasız görüntülerin serbest akışı ile oluşan tutarsız sineması, Modernist yazarların bilinç akışı tarzına yakındır. Görüntünün tamamıyla farklı bir dönüştürme becerisiyle daha anlamlı bir ilişki düzeyi ortaya çıkmaktadır. Bu tür dönüşümler, inşaa etme ve bozma, durma ve evrim ve değişkenlik ve kavuşma anlamını ortaya çıkararak bu yeni ilişkiyi ön plana çıkaran mekanizma olarak işlev görmektedir. “Bu tür görüntüler, kendi kişisel terimleriyle ilgili olan resimleri birleştiren, yaratıcı tarafından yapılan seçimler tarafından belirlenen hareketli bir yapıdadırlar (Wells, 1998 s.15)”.

Animasyon filmlerinin bir başka eşsiz özelliği de karakterlerin formlarının genişleme, esneme, düzleşme, patlama, ama bir şekilde yeniden özgün hallerine dönme yeteneklerinin olabilmesidir. Bu özellik Rus film yapımcısı Sergei Eisenstein tarafından “plazmatik” olarak tanımlanmıştır. Plazmatik bedenler, doğanın kırılabilirliği hakkında çevreci endişelere meydan okumayla birlikte doğanın geleceğini tanımlayan ekolojik adaptasyon, esneklik ve insan yapımı ekolojileri araştırmaktadırlar. Bu bağlamda, “Estetik stratejileriyle, insan olmayan ve doğaüstü karakterlerin esnek bedenleri özellikle ekolojik çizgi filmlerde belirgin bir rol oynamaktadır (Heise, 2012 s. 304-306).”

Dönüşüm ve plazmatizm, izleyiciye, bilinçaltısal akışın görsel bir örneğini sunarken aynı zamanda da merkezini tek bir formdaki insan, hayvan ya da canlıya oturtmayarak, ekomerkezcil bir nitelik kazanmaktadır. Geçici akışkanlık ve fiziksel hacim hissi, izleyici üzerinde değişim yaratmaktadır. “Sinemanın zaman-mekansal esneklik ve başkalaşımı, anlatı sunumunun ötesinde deneyime de atfedilebilmektedir (Bukatman, 1998 s.79)”. Bu bağlamda dönüşüm, ekolojik perspektifin doğal ve önemli bir parçası olabilmektedir.

Dünyada ve ülkemizde yapılmış akademik araştırmalar, sinema ve animasyon filmlerin, doğanın temsilini sunarken belirli kültürel şablonları ne şekilde harekete geçirdiklerini, insanların insan olmayanlarla ilişkilerini nasıl tanımladıklarını ve ekolojik krizle ne ölçüde ilgilendiklerini ele almaktadır. Türkiye’de sinema alanında ekolojiyi konu edinen akademik araştırmalardan bazıları şunlardır: Bilimkurgu Sinemasında Ekolojik Adalet ve Ekoeleştirici (Aygün Şen, Makale, 2018), Yılanların Öcü

Filminin Ekoeleştirel Söylem Çözümlemesi (Aslı İğit, Makale, 2017), Ekolojik Paradigmada Bir Kavşak: Çevreci Sinema (Yaslıkaya Refik, Makale, 2015), Türk Sinemasında Çevre Sorunlarının Toplumsal ve İdeolojik Boyutta Ele Alınmasının Filmlere Yansımaları (Arif Can Güngör, Makale, 2012), Popüler Sinemada Ekoeleştirici: "Avatar" ve "Açlık Oyunları" (Aygün Şen, Doktora Tezi, 2016), Kent ile Doğa Arasında Kalmış İnsana, Direkt Sinema Üzerinden Flanör Bir Bakış (Aybars Bora Kahyaoğlu, Yüksek Lisans Tezi, 2014), Sinemada Hayvanların Kullanımı ve Etik ile Hayvan Haklarının Gündeme Getirilmesi” (Nil Kemer, Yüksek Lisans Tezi, 2016)

Türkiye’de çizgi film alanında ekolojiyi, insan/doğa ilişkilerini konu edinen akademik çalışmalar ise şunlardır: Animasyon Sinemasında Ekoeleştirel Yaklaşım: Wall-E Filminin İncelenmesi (Arif Can Güngör, Makale, 2015), Animasyon Filmlerinde İnsan ve Doğa İlişkisi (Aslı İğit, Makale, 2011), Sinematik Bitki Örtüleri Yolu ile İnsan-Çevre İlişkisi Üzerine Değerlendirmeler: Hayao Miyazaki Filmleri (Sema Mumcu, Makale, 2016), Anime Filmlerinde Kent Yorumlamaları (İsmail Taşar, Yüksek Lisans Tezi, 2015), Hayvan Hakları Konulu Toplumu Bilinçlendirmeye Yönelik Canlandırma Çalışmaları; Karakter Tasarımı Temelinde Live Action Uygulamalar (Sevgi Can Pekmezci Sargın, Sanatta Yeterlilik, 2010), Miyazaki’nin Çevresel Özellikleri ve Mesajlarının Görünümü (Sema Mumcu, Serap Yılmaz, Makale, 2010).

1.1.3. Adrian J. Ivakhiv’in süreç ilişkisel inceleme yöntemi

Amerikalı psikolog C.S Peirce’in nesneleri Birincilik, İkincilik ve Üçüncülük şeklinde sınıflandırma yöntemi Adrian J. Ivakhiv’in “*Ecologies of the Moving Image*” kitabının yapısını oluşturmaktadır. Pierce, geleneksel göstergebilimi sistemli olarak incelemiş ve bir mantık temeline oturtmuştur. Gösterge, Pierce’e göre “bir şeyin yerini tutan, o şeyi üreten ya da niteleyen bir düşüncedir (Peirce, 1998, s.88)”. Gösterge, yorumlayan ve nesne kavramlarıyla Peirce başka bir üçlü sistem kurar. Pierce bu kavramlar sistemini şu şekilde açıklamaktadır: “Bir gösterge, bir kişi için bir şeyin yerini nitelik bakımından tutan bir şeydir. Birine yöneliktir ve daha gelişmiş bir gösterge yaratır. Yarattığı bu göstergeyi ilk göstergenin yorumlayanıdır. Bu gösterge bir şeyin nesnesinin yerini tutar (Peirce, 1998, s.88)”.

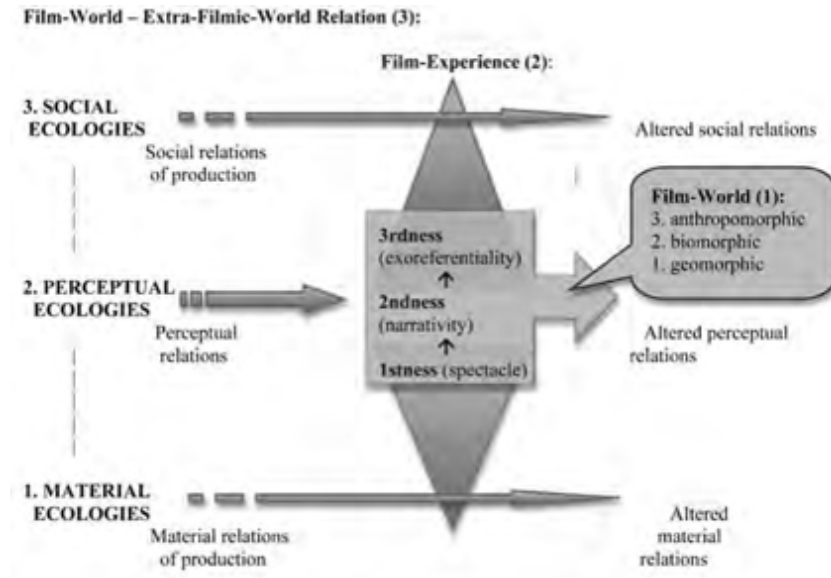
Pierce, nesnelerin birinciliğini, bir şeyin kendi olduğu öz hali, hareketsiz bir duygu durumu olarak açıklamaktadır. Birincilik durumu pek çok olasılığa açık bir farkındalıktır. Eski hissi yok etmede yeni bir hissin eyleminin bilincini, “deneyim” olarak adlandırmaktadır. Deneyim, Peirce’e göre yaşamın düşünmeye zorladığı şeydir. Bu noktada bir şeyin farkındalığı olan ikincilik gelir. İkincilik bir başka kaba eylem üzerine hareket eden bir şeyden oluşmaktadır. Bu şeyin asıl doğal bağları nedeniyle başka bir şeyle varoluşsal olarak kurduğu bağlantı olarak da tanımlanabilmektedir. Felsefi açıdan ikincilik “öteki”ne karşılık gelmektedir. Herhangi bir yasa veya sebep fikri geldiğinde üçüncülük gelir. Bu iki şeyin aralarındaki bağlantıya aracılık eden mantıklı bir gözlem ya da ilişkisel bir model olarak tanımlanabilir (Ivakhiv, 2013, s.8) (Peirce, 1998, s.385). Kobus Marsis’in “*A (Bio)Semiotic Theory of Translation*” kitabında da betimlediği üzere bu kategorizasyon; “farkındalığı (birincilik), başka bir şeyle (ikincilik) anlam yaratma yolunda (üçüncülük)” bağdaştırabilmedir (Maraïs, 2019 s.87).

Bu üç kategoriye temel alarak, Adrian J. Ivakhiv, süreç ilişkili sinema modeli öneren bir katmanlar sistemi geliştirmiştir. Hareketli görsellerin ekolojilerini bu kategorizasyona göre kendi içlerinde de bölümlere ayrılan üç kategoriye ayırmıştır. Üçlü halka; filmin izleyenlere hazırlandığı ortam (1)film dünyası, izleyicinin filmi izleme ve tepki verme deneyimi (2)sinematik deneyim, bu deneyim tarafından filmin paylaşılması, karşılaştırılması ve bundan anlam çıkartılması durumu (3)film-gerçek dünya ilişkisi olarak ayrılmaktadır (Ivakhiv, 2013, s.9).

Ivakhiv, kitabında önerdiği ve uyguladığı hareketli görselleri inceleme modelini, özünde “süreç-ilşkisel” olarak tanımlamaktadır. Bu model dünyayı ve sinemayı sadece objelerden, maddelerden, yapılardan ve temsillerden ibaret görmemektedir. Daha çok ilişkisel süreçlerde, rastlantılar ve olaylarla bağlamaktadır. Ivakhiv’e göre, izleyici bir film izlediğinde, belli bir deneyimin içine sürüklenir, bağlantısal bir deneyim filmin dünyasının içini almaktadır. Sonrasında film izleme deneyimi değişmekte ancak hafifçe filmin dünyasının dışında kendi deneyimimize kaymaktadır. “İkiside zamanla açılır ve birbirini ortalar ve süreç ilişkisel setlere doğru genişlerler (Ivakhiv, 2013, s.10)”.

Süreç-ilşkisel model, eşzamanlı olarak maddi, sosyal ve algısal olmak üzere üç ekolojiden oluşan bir filmi izlemektedir. Bu modelde, odak nokta algısal ekolojilerdir,

çünkü filmin asıl farklılığının yattığı yer burasıdır. Film deneyimi, bir filmi izlerken ve yorumlayan izleyicilerin deneyimi, filmin algısal ekolojiler üzerindeki etkisinde önemli bir andır. İzleyicinin film dünyasına (antropomorfik, biyomorfik ve jeomorfik) girme süreci, filmsel birincilik (ses-görüntü gösterimi), ikincilik (anlatısallığı) ve üçüncülük (dışlayıcılık) ile karşılaşması yoluyla gerçekleştirir. Film deneyiminin etkileri, izleyicilerin hayatlarına ve dünyalarına filmi izledikten sonra filmin görüntüleri, sesleri, duyguları/etkileri ve anlamları olarak sızması ile devam eder.



Şekil 1.2. Ivakhiv'in süreç ilişkisel film incelemesi (Ivakhiv, 2013, s.31s.353)

1.1.3.1. Film dünyası

1.1.3.1.1. Jeomorfizm

Sinema kozmomorfiktir; dünyalar yaratır. Bu dünyalardan ilki, nesne dünyası; sinemanın “jeomorfizm”ini ifade etmektedir. Maddesel dünyayı, durağan gözüken formları ele almaktadır. Bu dünyanın sorularından biri “Bu kime ait?” olarak görülmektedir. Modern Batı anlayışında “nesneler öznelere ait olmalıdır” algısı yaygındır. Ivakhiv, bu ilişkiyi tersine çevirerek incelemenin faydalı olabileceğini önermektedir (Ivakhiv, 2013, s.257). Bir filmin jeomorfizminin incelenmesi için aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır:

Filminin Nesnelliği: Film, dünyanın nesnelliğini nasıl sunar? Mekanı ve bölgeyi (örneğin, bir gruba veya başka bir gruba ait olan istikrarlı veya dengesiz, ihtilafı) nasıl

betimler? Alanların çeşitli türleri arasındaki farklılıkları nasıl tasvir etmektedir: burada olmak, orada olmak, uzakta olmak, “biz”im dünyamız ve “onlar”ın dünyası?

Yerler ve Yeryüzü Şekilleri: Belirli yerler ve manzaralar da dahil olmak üzere insan dışı doğa nasıl tasvir edilir? Bu yerler ve manzaralar hakkında bildiklerinize nasıl karşılık geliyor?

İlişkiler: İnsanlar ve insan dışı manzara arasındaki ilişki nasıl canlandırılır ve çeşitli sosyal gruplar arasında nasıl farklılaştırılır? (Ivakhiv, 2013, s.342)

1.1.3.1.2. Biyomorfizm

Canlı dünyası; algı ötesi ve onun canlı ve dinamik şeylerden oluşan “biyomorfik” dünyasından oluşmaktadır. Bunlar; birbirlerini görmekte, duymakta ve cevap vermektedirler. “Nesne ve özne yapımında etkileşimli bir hareketlilik oluşturmaktadırlar (Ivakhiv, 2013, s.9)”. Bu etkileşimli hareketlilik kaynağını gerçek dünyadan almaktadır. “Ne tür ilişkiler ortaya çıkıyor?”, “Nasıl ve hangi yönde hareket ediyorlar?”, “Bu ilişkilerle ben nasıl taşınyorum?” sorularının yanıtı bu bölümde ele alınmaktadır (Ivakhiv, 2013, s.257). Filmin biyomorfizminin incelenmesi için aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır:

İlişkisel Süreçler: Hangi çeşit ilişkisel süreçler filmde gösterilmiştir? Film farklı türdeki şeyler arasında canlılığı ve duyusal etkileşimleri nasıl betimlemektedir?

Hayvanlar, vahşi doğa, insan olmayan formlar: İnsan olmayan ve diğer hayat formları nasıl tasvir edilmektedir? Bu tasvirler arasında farklılıklar varsa bunlar nelerdir?

İlişki: İnsanlar, hayvanlar ve diğer formlar arasındaki ilişki nasıl betimlenmiştir? insan olmayan yaşam formları canlandırılıyor mu? İnsanlar ve diğer formlar arasında ne tür gerginlikler (eğer varsa) çıkmaktadır? Bu sorunlar, filmin gidişatı sırasında nasıl gelişiyor? Örneğin, sınır geçişleri var mı ve sınır geçişleri nasıl gösteriliyor? (Ivakhiv, 2013, s.342)

1.1.3.1.3. Antropomorfizm

Özne dünyası, sinemanın “antropomorfizmini” oluşturmaktadır. Aktif özneler ve kendi hayatlarını şekillendiren temsilciler ve kendilerini tanıyanların dünyası olarak

tanımlanmaktadır. Hareket etme kapasitesinin dağılımı ve bu kapasitenin resmi olarak tanınması ile ilgili sorulara cevap aradığını belirtmektedir (Ivakhiv, 2013, s.257). Filmin antropomorfizminin incelenmesi için aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır:

Hangi türlerde insan (veya insanımsı) oyuncular ve roller bu filmde yer almaktadır? Kimler ana karakterler ve aktif rollere sahiptir? Onların öznelliği ve rolleri nasıl ifade edilmiştir, etkinleştirilmiştir, sınırlandırılmıştır? Engellerle nasıl başa çıkılmış, sorunlar nasıl çözülmüş, değişiklikler nasıl üretilmiş, fikirler nasıl ifade edilmiştir?

Kültürel farklılık düzeyleri: Hangi eylemler karakterlerin kapasitelerini gösterir ve karakterler arasında nasıl dağılırlar? Eğer radikal biçimde birbirine benzemeyen sosyal grup arasında bir çelişki varsa, filmin betimlemesinde aralarındaki farklar ve benzerlikler nelerdir? Bu farklılıklar film boyunca nasıl yönlendirilir veya geliştirilir?

Güç: Güç ilişkileri ve politik görevler nasıl temsil edilmiş? Bazı gruplar aktif ve bazıları pasif mi gösterilmiş? Bu şekilde gösterilmişse aydınlatılıyor mu yoksa doğal, sorgulanmamış ve değişmez mi görünüyor? Karakterler hangi ikilemlerle veya sorunlarla yüz yüze geliyorlar? Altta yatan yapısal nedenler vurgulanıyor mu yoksa bunlar sorgulanmamış ve yorumlanmamış mı?

Kimlikler: Cinsiyet, cinsiyet ilişkileri, sosyo-ekonomik sınıflar, ırklar ve Irk ilişkileri, etnik Köken ve kültürel kimlikler, seksüellik ve seksüel yönlendirme, normallik, sapkınlık, insanlar arasında doğal ve doğal olmayan diye tanımlananlar kimlerdir? (Ivakhiv, 2013, s.342)

1.1.3.2. *Film deneyimi*

1.1.3.2.1. *Birincillik (Etkileycilik)*

İlk katmanında sinematik “etkileycilik” bulunmaktadır. Etkileyici ses ve hareketli görseller, izleyiciyi kendileriyle beraber taşımaktadır. Sonuçları duygusal niteliktedir (Ivakhiv, 2013, s.9). İzleyicinin sözlü tepkisini; “Bu harika değil mi?” veya “ne kadar ürkütücü!” olarak verdiği katmandır. “Somut bir bakış açısının uyumlu ritmiyle oluşur (Ivakhiv, 2013, s.58)”. Filmin etkileyciliğinin incelenmesi için aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır:

Görsel-işitsel: Bu film hangi tür görsel-işitsel öğeleri içeriyor? Bunlar nasıl ortaya çıkıyorlar? Önemli anlarda tekrar eden ve en uzun süre kalan görüntüler, sesler veya görüntü-ses kümeleri ne şekilde ortaya çıkıyor? Hangi anlar güçlü duygusal tepkiler ortaya çıkıyor ve bunu nasıl yapıyor?

Duygu ve duyarlılık: Filmi izlerken ve sonrasında kendinizi nasıl hissediyorsunuz? Diğer izleyiciler neler hissediyor? Bu duyguları üreten sesler, imgeler, diziler, ritimler, tasvir edilen eylemler nelerdir? Film sizde hangi “rezonans görüntüleri” bırakıyor?

Tür: Film açıkça belirli bir türe giriyor mu? Beklentilerinizi karşılamak için hangi yöntemleri kullanıyor? (Ivakhiv, 2013, s.343)

1.1.3.2.2. *İkincillik (Anlatı yapısı)*

İkinci olarak, sekanssal gelişmeyi gösteren bir filmin “öyküsellik” ‘i bulunmaktadır. Bir şey ve onu takip eden başka bir şey olması ve öyküyü nereye götüreceği bu öyküsellliği tanımlamaktadır. Filmin hikayesine kapılan izleyicinin, “Peki bundan sonra ne olacak, karakter ne yapacak?”, “Bu sahne öncekinden nasıl farklı?”, “Bu yeni karakter kim?” sorularını sorduğu katmandır. Filmin ikinciliği, izleyicinin gördüğü ve duyduğu şeyler arasında yorumlayıcı bağlantılar kurarken, hikayeleri bir araya getirmesini sağlamaktadır (Ivakhiv, 2013, s.59-60). Filmin anlatı formunun incelenmesi için aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır:

Anlatı formu: Ne tür bir öykü anlatılıyor? Kime ne oluyor? Öykü nasıl anlatılıyor? Anlatının yapısı nedir?(doğrusal, doğrusal olmayan ağ biçimli vb.gibi)

Söylemsel yapı: Anlatıyı yapılandıran karşıtlıklar nelerdir? Örnek olarak temel ikilemlerin (iyi/kötü, erkek/kadın, beyaz/siyah, zengin /fakir, vb.gibi.) birbirleriyle nasıl eşleştikleri film boyunca nasıl ortaya çıkıyor?

Kimlik: Hangi karakterler ve görüntüler ile empati kuruyorsunuz? Hangileri size yakın, hangileri size uzak görünüyor? (Ivakhiv, 2013, s.343)

1.1.3.2.3. Üçüncüllük (Dış referansları)

Üçüncüllüğü, bir film veya video izlerken algılanan ve izlenen şeylerle harekete geçtikten sonra ortaya çıkan anlamların artmasıdır. Bu katman, işaretlerden oluşur ve göstergebilimsel anlamlar içermektedir (Ivakhiv, 2013, s.9). İzleyici, algıladığı dünyaya şüpheyi yaklaşmakta ve anlam aramaktadır. “Burada ne ima edilmek isteniyor?” “Bu, X’i hatırlatıyor” tepkilerinin açığa çıktığı katmandır. Öyleyse Üçüncülük, filmin kendisinin, film öncesi ve sonrası dünyaya, yaşanan, anlamlandırılan, hissedilen deneyimler ile dahil edilen dünyaya açıldığında ortaya çıkmaktadır. Herhangi bir filmin izleyicide anlam üretmesi için, o izleyici için zaten anlamlı olan şey ile bağlantı kurması gerekmektedir. Bu anlam üretimi pek çok kez yorumlamaya daima açık olan bir film ve dinamik bir dünya arasındaki etkileşim sayesinde gerçekleşmektedir (Ivakhiv, 2013, s. 60). Filmin dış referanslarının incelenmesi için aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır:

Sosyo-tarihsel referanslar: Bu film neyle ilgili? Hangi tarihsel olaylar tasvir edilir veya atıfta bulunulur ve onların anlatımı bu olaylar hakkında bildiklerinizle nasıl karşılaştırılır? Film şu anki sosyal olgular üzerine yorum yapıyor mu?

Metinlerarası kodlar ve söylemler: Film, başka filmlerle görüntü, metinsel alan, genel söylem veya sosyo-tarihsel referans noktalarını paylaşıyor mu? Bunu neden yapıyor? Benzer imgelerin farklı medyadaki benzerlik/farklılık ilişkileri nelerdir?

Alımlanma tarihi: Film nasıl alımlanıldı, kullanıldı ve yorumlandı? Filmin alımlanması zaman içinde nasıl değişti ve bu değişiklikler sosyal, politik veya ekonomik gelişmelerle nasıl ilişkili? Film ekonomik ve sanatsal olarak başarılı mıydı? En çok kim popüler oldu? Belirli izleyiciler için (örneğin, taraftar grupları, gençlik alt kültürleri, siyasi hareketler) çekiciliği ve etkileri nasıl oldu? Öznellikleri ve kimlikleri şekillendirmek için nasıl kullanıldı?(Ivakhiv, 2013, s.344)

1.1.3.3. *Film dünyası - gerçek dünya ilişkisi*

Üçüncü halka; film ve gerçek dünya ilişkisi, sinemanın üretildiği, tüketildiği ve yerleştirildiği ve daha geniş kapsamlı ekolojileri ve etkileşime girdiği alanları kapsamaktadır.

1.1.3.3.1. *Maddi ekolojiler*

İlk alt katmanı, maddi ekolojiler; görüntülerin üretildiği teknolojilerin yanı sıra, bunları yapmak için hangi kaynakların çıkarıldığı, kullanıldığı ve geri dönüştürüldüğünün ekolojileri ile ilgilidir. Film; prodüktörüne, sanatçılara, temsilcilerine, aktörlerine ve pazarlamacılarına bağlı olması nedeniyle zaman ve bütçe tüketimi en yüksek alanlardan biri olmuştur (Ivakhiv, 2013, s.38). Filmin maddi ekolojilerinin incelenmesi için aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır:

Bu filmi mümkün kılmak için hangi maddi ve teknolojik süreçler meydana geldi? Üretim, dağıtım ve tüketim sonucu ekosistemik etkiler dahil olmak üzere hangi doğrudan ve dolaylı etkiler meydana geldi? Bu filmin prodüksiyonuyla diğer birçok filmin prodüksiyonu arasında önemli bir fark var mı? (Ivakhiv, 2013, s.344)

1.1.3.3.2. *Sosyal ekolojiler*

İkinci alt katmanı, filmin sosyal ekolojileri; üretim, tüketim, yorumlama hakkında sorulara yanıt aramaktadır. Film yapımından ve sosyal aktörlerin ve grupların tanımlarının, topluluklarının etkilerinden oluşan sosyal etkileşimden oluşmaktadır. Sinemanın, kadınlar ve azınlıklar gibi toplumsal olarak farklılaştırılmış gruplarla en alakalı gösterimleri yansıtması sosyal ekolojinin alanının içindedir. Sinemanın giderek küresel bir ortama sahip olması sosyal ekolojilerini de küreselleştirmektedir (Ivakhiv, 2013, s.40). Filmin sosyal ekolojilerinin incelenmesi için aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır:

Filmin üretildiği önemli sosyal, kültürel ve/veya politik-ekonomik bağlamlar nelerdir? Kim üretti, nasıl üretildi, kimin için veya hangi amaç için? Filmin prodüksiyonunda hangi sosyo-yapısal kısıtlamalar var? Başka bir deyişle, üretimin ekonomik belirleyicileri neydi? (para, teknoloji, insan emeğinin toplumsal olarak

örgütlenmiş biçimleri) Yapım içeriği neydi (Hollywood film endüstrisi, uluslararası film festivali vb.gibi)? Bu faktörler nasıl şekillendirildi veya kısıtlandı? Örneğin, anlatı daha geniş ideolojik ve politik-ekonomik gerçekleri nasıl yansıtıyor?

İzleyici: Hedef kitle kimlerdir ve beklentileri nelerdir? Film nasıl pazarlandı, dağıtıldı ve sergilendi? Daha büyük bir endüstri, tür veya ürün paketinin bir parçası mıdır? (Ivakhiv, 2013, s.345)

1.1.3.3.3. *Algısal ekolojiler*

Sinemanın algısal ekolojileri, algı ve kültür üzerindeki etkileriyle ilgilidir. Birçoğu, filmin endüstriyel dünyanın bir aracı olduğunu ve algılanmasının geçen yüzyılda gelişen dünya için kritik olduğunu savunmaktadır. Film, izleyicinin dünya hakkındaki farkındalığını değiştirip; insan davranışlarında ve değerlerinde bir dizi estetik ve görsel stil ortaya çıkarmanın yanı sıra, yüzleri, duyguları, hareketleri, eylemleri, manzaraları nasıl göreceğini öğretmiştir (Ivakhiv, 2013, s.41). Filmin algısal ekolojilerinin incelenmesi için aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır:

Belirli stil, tür veya film türünde hangi kısıtlamalar ve olasılıklar doğasında vardır ve film bu kısıtlamaları nasıl değiştirir, içinde işler veya bunlarla nasıl mücadele eder? İşlevsel, genel (türle ilgili), biçimsel ve/veya teknik kodları nelerdir ve film onlarla nasıl çalışır? Bu teknikler ve kodlar temel anlatım biçimlerini veya tür formlarını (batı, müzikal, gangster komedi, bilim kurgu filmi), oyunculuk stilleri, kamera çalışması (siyah, beyaz, renkli) kamera hareketleri, kompozisyon, aydınlatma teknikleri, kurgu , ses ve müzikleri vb.gibi içerebilir.

Bağlam: Film genel olarak hangi bağlamlarda gösterilir ve bu bağlamlara nasıl sığar? Açık mesajı ve bu bağlamlar arasında belirgin çelişkiler var mı? İzleyiciler bu çelişkileri nasıl çözer? (Ivakhiv, 2013, s.345)

1.1.3.4. *Sinema ve çizgi filmde süreç ilişkisel yönteminin kullanımı*

Andrei Tarkovski'nin “*Stalker*” (1979) filmi üzerinden Ivakhiv, süreç-ilişkisel modeli kullanarak filmin uzun süreçteki etkilerinden ve etkileşimleri incelemektedir. Filmin izleyici ile buluşmasından sonra da zaman içerisinde farklı anlamlar kazandığını belirtmektedir. Arkadii ve Boris Strugatskii' nin “*Roadside Picnic*” adlı romanından

uyarlanan filmde, yasaklanan ve askerlerce etrafı tutulan “Zone” adlı bir bölge yaratılmıştır. Zone’un tam ortasında insanların en derin duygularını gerçekleştirecek bir güç bulunmaktadır. Hiç bir şeyin bulunmadığı ve her şeyin andan ana değiştiği Zone bölgesine gizli yolculuklar yapan “Stalker” (rehber)’ler vardır. Tehlikeli ve gizemli bu bölgeyi filmde sonra anlamlandırma denemeleri gerçekleşmiştir. Bir görüşe göre; sinemanın gizli bölgesini temsil ettiği düşünülmüştür. Bazı Batılı eleştirmenler tarafından ise Sovyet rejimi eleştirisi olarak görülmüştür (Ivakhiv, 2013, s.14).

Filmin vizyona girmesinden yedi yıl sonra meydana gelen Çernobil nükleer felaketinin ardından ise film farklı bir anlam üstlenmiştir. Çernobil felaketinden sonra boşaltılan alana “The Zone” (bölge) ismi verilmiştir. Resmi olmayan tur rehberleri de kendilerine “Stalkers” ismini takmışlardır. *S.T.A.L.K.E.R :Shadow of Chernobyl* video oyunu Ukraynalı tasarım ekibi tarafından piyasaya sürülüp iki milyon kopya dağıtılmıştır (Ivakhiv, 2013, s.14). Film, Sovyet vatandaşlarının korkuları ve umutlarını ekolojik bir felaket olarak sunarak hayali bir kaynak oluşturmaktadır. Bu felaket, Sovyetler Birliğinin kendi ölümünü kolaylaştıran bir çevresel harekete katkıda bulunmuştur. Süreç ilişkisel modelde “*Stalker*”, izleyici ile buluştuktan sonra çevrede olan olaylarla, ya da öznel deneyimlerle kazandığı farklı anlamlarla anılmaktadır (Ivakhiv, 2013, s.14).

Adrian J. Ivakhiv’in süreç ilişkisel sinema modeli öneren bir katmanlar sisteminde filmin izleyenlere hazırlandığı ortam (1)Film dünyası, izleyicinin filmi izleme ve tepki verme deneyimine (2) Sinematik deneyim, bu deneyim tarafından filmin paylaşılması, karşılaştırılması ve bundan anlam çıkartılması durumu (3) Sosyo-ekolojik bağlamı olarak ayrılmaktadır. Araştırmada “*Ayı Kardeş*” (2003) ve “*Pom Poko*” (2004) için aşağıdaki sorulara yanıt aranarak, ortaya çıkan bulgular karşılaştırılarak yukarıda değinilen üç başlık altında çözümlenecektir.



Görsel 1.2. “*Stalker*” (1979) filminden bir kare

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <http://russia-ic.com> sitesinden alınmıştır.



Görsel 1.3. “*S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*” video oyunundan bir kare

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <http://corium.blogspot.com/2004/06/stalker-shadow-of-chernobyl-exploitive.html> sitesinden alınmıştır.

Süreç-ilişkisel bağlam, Disney yapımı animasyon filmi “*Lilo & Stitch*”’i (2002) daha vizyona girmeden etkilemiştir. Filmde bulunan bir aksiyon sahnesinde, uzaylılar tarafından kaçırılan bir 747 yolcu uçağı gökdelenlerin bulunduğu bir şehre dalış yaparak pek çok binaya çarpmaktadır. 2001 yılının Eylül ayında filmin yapım aşaması çoktan tamamlanmış ve film 2002’de piyasaya sürülmek için hazır beklemektedir. 11 Eylül 2001 tarihinde New York’ta gerçekleştirilen saldırıların ardından aralarındaki benzerlik nedeniyle bu sahnenin neredeyse tamamı değiştirilmiştir. Sahnenin yeni versiyonunda, 747 yolcu uçağı uzay gemisi ile, uçağın dalış yaptığı şehir ise yerleşim yeri olmayan bir Hawaii adası ile değiştirilmiştir. Filmin içeriği, gerçek dünyada yaşanan bir felaket ile beraber bir değişime uğramıştır. Bu değişim 11 Eylül saldırılarını ardından sayısız filmi etkilemiştir. “*Zoolander*” (2001), “*Serendipity*” (2001) ve “*Kissing Jessica Stein*” (2001) gibi pek çok filmde 11 Eylül’de yerle bir olan İkiz Kuleler’in olduğu sahneler tamamıyla çıkartılmıştır. Saldırıdan yıllar önce çekilen “*Passenger 57*” (1992) ve “*Executive Decision*” (1996) gibi filmlerin izleyici için taşıdığı anlam da izleyici için büyük ve trajik bir değişime uğramıştır.



Görsel 1.4. “Lilo & Stitch”’i (2002),’in 9/11’den sonra değiştirilen animasyon sahneleri

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://youtu.be/F2uJvwiSZAQ> sitesinden alınmıştır.

1.2. Amaç

Bu araştırmada Adrian J. Ivakhiv’ in “*Ecologies of the Moving Image*” kitabında oluşturmuş olduğu çok yönlü ve katmanlı “Süreç- İlişkisel” sinema inceleme yöntemlerini temel alarak Amerikan yapımı “*Ayl Kardeş*” ve Japon yapımı “*Pom Poko*” animasyon filmlerinin analiz edilmesi amaçlanmıştır. Adrian Ivakhiv’in, hareketli görselleri inceleme biçimi olarak geliştirdiği “Süreç İlişkisel” sinema inceleme yönteminde yer alan soruların, bir animasyonun filminin ekofelsefesini, öznelarini, mekanlarını ve hikaye örgüsünü bir bütün olarak ele alarak kapsamlı bir inceleme ortaya çıkarması bakımından önemli olduğu düşünülmektedir. Farklı coğrafyalardan seçilen filmlerin her türlü dengeyi ele alış biçiminin ayrıntılı incelenmesi, izleyiciye çok yönlü bir karşılaştırma ve inceleme yöntemi sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu anlamda “*Ayl Kardeş*” ve “*Pom Poko*” çizgi filmlerinin, “Süreç-ilişkisel” sorular kapsamında; ekolojik öğelerin, insan ve insan dışı varlıkların çizgi filmlerde ele alınış şeklinin, farklı kültürler ve farklı animasyon anlayışları (Disney-Anime) çerçevesinde ilişkisi incelenecektir. Buna ek olarak, örnek alınan filmlerin ortak temaları olan, dönüşüm ve ekomerkezciliği vurgulayan bir animasyon filmi, uygulama filmi olarak sunulacaktır.

Bu araştırma doğrultusunda şu sorulara yanıt aranacaktır;

- Adrian J. Ivakhiv’ in “Süreç- İlişkisel” sinema inceleme yöntemi çizgi filmler için uygun bir çözümleme yöntemi olarak kullanılabilir mi?
- “*Ayl Kardeş*” filminde jeomorfizm, biyomorfizm ve antropomorfizm kavramlarını içeren film dünyası nasıl gerçekleşmiştir?

- “*Ayı Kardeş*” filminin etkileyicilik, anlatı yapısı ve dış referansları kavramlarını içeren film deneyiminin sonuçları nelerdir?
- “*Ayı Kardeş*” filminin maddi ekolojiler, sosyal ekolojiler ve algısal ekolojileri içeren film-gerçek dünya ilişkisi nasıl gerçekleşmektedir?
- “*Pom Poko*” filminde jeomorfizm, Biyomorfizm ve Antropomorfizm kavramlarını içeren film dünyası nasıl gerçekleşmiştir?
- “*Pom Poko*” filminin etkileyicilik, anlatı yapısı ve dış referansları kavramlarını içeren film deneyiminin sonuçları nelerdir?
- “*Pom Poko*” filminin maddi ekolojiler, sosyal ekolojiler ve algısal ekolojileri içeren film-gerçek dünya ilişkisi nasıl gerçekleşmektedir?
- “*Ayı Kardeş*” ve “*Pom Poko*” filmlerinin “Süreç İlişkisel” çözümlemelerinin farklılaştığı konular nelerdir?

1.3. Önem

Son dönemlerde, ekolojik dengelerin bozulması sonucunda, hareketli görsellerin ekolojik etkileri üzerine yapılan çalışmaların sayısı artmaktadır. Ancak ekolojik dengelerin değişmesi, toplumsal cinsiyet, sosyo-kültürel, ekonomik, politik denge ilişkilerini de değiştirmektedir. Artık ekoeleştirel araştırmalar, sadece çevresel problemleri konu alma kaygısının ötesinde, kültürel, toplumsal ve politik anlamlar kazanarak, izleyicilerini farklı noktalara taşımakta ve dönüştürmektedirler. Adrian Ivakhiv’in “Süreç İlişkisel” modeli, ekoeleştirel inceleme methodları arasında kapsamlı olması nedeniyle animasyon filmlerini incelemek adına fayda yaratma potansiyeline sahiptir. Bu amaçla temelde insan- hayvan dönüşümünü konu alan “*Pom Poko*” ve “*Ayı Kardeş*” animasyon filmlerinin “Süreç İlişkisel” yöntemle incelenmesinin, animasyon filmlerinin çok yönlü ekolojisinin incelenmesine katkıda bulunacağı düşünülmektedir. Bu araştırmanın önemi, animasyon filmlerin ekolojisini incelerken, ekofelsefeyi; çok katmanlı ilişkiler ağı çerçevesinde ele alarak, ekolojik sorunların sadece insan merkezli olduğu algısının ötesinde, kapsama alanını doğa ve canlı varlıklardan daha geniş tutarak yeni bir değerlendirme yöntemi oluşturabilecek olmasıdır.

1.4. Varsayımlar

Bu araştırmada şu varsayımlar esas alınmıştır;

1. Hareketli görseller ve bu bağlamda animasyon filmleri izleyiciyi taşıyarak dönüştürebilme potansiyeline sahiptir.
2. Adrian Ivakhiv'in "Süreç İlişkisel" methodu, hareketli görsellerin ekolojilerinin incelenmesinde kapsamlı bir yöntemdir.
3. Adrian Ivakhiv'in "Süreç İlişkisel" methodu, animasyon sinemasını ekolojilerinin incelenmesi aşamasında kılavuz oluşturabilir.
4. "Ayı Kardeş" ve "Pom Poko", hem içerik hemde anlatım kalitesi olarak ekolojileri incelenilmeye değer animasyon filmleridir.
5. Bu çalışmada başvurulacak yazılı ve görsel kaynaklar geçerli ve güvenilirlerdir.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışmayı oluşturan sınırlılıklar aşağıdaki gibidir;

- Araştırma, Adrian Ivakhiv'in "Süreç İlişkisel" methodunun inceleme alanlarıyla sınırlandırılmıştır.
- İki boyutlu geleneksel animasyon tekniğiyle yapılan, özneleri dönüşüm yapabilen ve ekolojik mesajı olan animasyon filmleri incelemek için seçilmiştir.
- Animasyon üretimi iki boyutlu animasyon tekniği ile gerçekleştirilecektir.

1.6. Tanımlar

Anime: Japon çizgi romanı mangaların televizyon, sinema vb. için filmleştirilmiş biçimi (Türk Dil Kurumu, 2019).

Anlatı: Roman, hikâye, masal vb. edebî türlerde bir olay dizisini anlatma biçimi, hikâyeleme, hikâye etme, tahkiye (Türk Dil Kurumu, 2019).

Antropomorfizm: Animasyonda insan biçiminin ya da özelliklerinin (duygu, düşünce, tutku ve eylemlerinin) insan olmayan nesnelere/ hayvanlara aktarılmasıdır.

Dönüşüm (Metamorföz): Bir görüntünün kelimenin tam anlamıyla tamamen başka farklı bir görüntüye dönüşmesi, örneğin çizginin evrimi, kil hamurunun oluşumlarındaki değişim veya nesnelerin veya ortamların manipülasyonu (Wells, 1998, s.218).

2. YÖNTEM

Bu çalışma alanyazın taraması, çözümleme ve uygulama film üretimi olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. Araştırmanın ilk bölümü tarama modeli ile gerçekleştirilmiştir. “Tarama modeli geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır” (Karasar, 2013, s. 77). Bu bölümde sinema ve çizgi filme yönelik ekoeleştirel çalışmaların yazılı ve görsel alanyazını taraması gerçekleştirilmiştir. Daha sonra Adrian Ivakhiv’in geliştirdiği “Ekoeleştirel Süreç İlişkisel Film Analizi” yöntemi ayrıntılı bir şekilde incelenerek, başlıklar altında açıklanmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde Adrian Ivakhiv’in “Ekoeleştirel Süreç İlişkisel Film Analizi” yöntemi (1)Film dünyası, (2) Sinematik deneyim, (3) Sosyo-ekolojik bağlam olarak üç başlık altında “*Ayı Kardeş*” (2003) ve “*Pom Poko*” (1994) çizgi filmleri için ayrı ayrı ayrıntıları ile çözümlenerek ortaya çıkan bulgular karşılaştırmalı olarak tartışılmıştır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde ise “*Çağrılmayan İnsan*” uygulama filmi gerçekleştirilmiştir. Filmin Edip Cansever’ in modern bireyin varoluş sorunlarını ele alan “*Çağrılmayan Yakup*” adlı şiirinden yola çıkarak geliştirilmiştir. Filmin tekniği üç boyutlu Virtual Reality (Sanal Gerçeklik) animasyonu ve iki boyutlu dijital animasyonun birleşiminden oluşturulmuştur. Her iki teknikte de kare kare hareketlendirme yöntemi kullanılmıştır. Filmin iki boyutlu sahneleri Adobe firmasının Photoshop yazılımında, üç boyutlu animasyonları VR dijital cihazında Oculus Quill yazılımı aracılığıyla üretilmiştir. Filmin son aşamasında ise Adobe firmasının ürettiği Premiere ve After Effects yazılımları kullanılarak kurgu ve renk düzenlemeleri ile birlikte, filmin görüntülerinin üzerine özgün ses öğeleri eklenmiştir.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. “Ayı Kardeş” (2003) Filmi İlişkisel Süreç Analizi

Filmin Özeti:

“*Ayı Kardeş*” Kuzeybatı Pasifik bölgesinde, tarih öncesi zamanda (son buzul çağıının sonunda) geçmektedir. Filmin başında tarih öncesi mağara resimlerinin önünde bir anlatıcı bizi hikayenin girişine hazırlar. Hikayenin geçtiği mekan ve karakter betimlemelerinden bir Yerli Amerikan Kabilesi hikayesi olduğu belli olmaktadır. Film genç bir insan karakterinin bir hayvana dönüşme hikayesi hakkındadır.

Anlatıcının hikayesinin devamında anlatıcısız doğrusal anlatımlı hikayeye geçilir. Üç erkek kardeşin en genci olan Kenai’ye, geleneksel yetişkinliğe geçiş töreninde hayatında ona rehberlik etmesi için kutsal bir totem verilecektir. Daha öncesinde gerçekleşen totem törenlerinde, Kenai’nin en büyük kardeşi Sitka korumacılığı simgeleyen kartal, ortanca kardeş Denahi’ye ise bilgeliği temsil eden kurt totemi verilmiştir. Totemler ve kutsal ruhlar birbirlerine bağlıdırlar. Kutsal ruhların şaman Tanana, aracılığıyla verdiği bu totemler, insanların yaşamlarına etki edebilmektedirler. Mağarada, kendi topluluğunun önünde gerçekleşen bu törende; bilge Tanana’nın onun için getirdiği sevgi ayısı totemi, Kenai’yi hayal kırıklığına uğratar. Sevgi ayısı totemini güçlü ve erkeksi bulmayan Kenai, totemini küçümser ve sinirlenir.

Kenai kardeşleriyle beraber avladıkları balıkların içerisinde bulunduğu sepeti iyi bağlamadığı için bir ayı, balık dolu sepeti çalar. Bunun üzerine kardeşleri önünde küçük düştüğünü hisseden Kenai, ayının izini sürmeye karar verir. Kardeşleri onu durdurmaya çalışsa da Kenai çoktan ayıya saldırmıştır ve aralarında ölümcül bir mücadele başlar. Sitka Kenai’yi korumak adına araya girer ve bu uğurda yaşamını yitirir. Sitka ölümünün ardından gökyüzüne bir kartal ruhu olarak yükselir. Sonrasında Kenai kardeşinin intikamını almak için bu ayıyı öldürür. Bu yaptığı gereksiz ve yanlış hareketin sonucu olarak Kenai, kutsal ruhlar tarafından bir ayıya dönüştürülür. Dönüşümünü kabullenemeyen Kenai, tekrar insan olmak istemektedir. Tanana, Kenai’ye tekrar insana dönüşebilmesi için “ışıkların yeryüzüne dokunduğu yeri” bulması gerektiğini öğütler. Kenai, dağların tepesindeki bu yere ulaşmak için yolculuğuna başlar.

Kuzey ışıklarına olan bu yolculuğunda yavru bir ayıyla karşılaşır. Yavru ayı Koda; annesini yeni kaybetmiştir ve onu her yıl geleneksel olarak bütün ayıların toplandığı “Somon Yarışması”nda bulmayı ümit etmektedir. Kenai’ye onu ışıkların yeryüzüne dokunduğu yeri bildiğini ve bu yerin “Somon Yarışması”nın gerçekleştiği nehirin yakınında olduğunu söyler. Koda ve Kenai bu yolculukta zamanla iyi arkadaş olurlar. Kenai başta kendi ayı formunu kabul edemese de Koda ile olan arkadaşlığı onun bakış açısını değiştirmesine yardımcı olur.

Yol boyunca ortanca kardeşi Denahi, kardeşinin intikamını alma düşüncesiyle onları takip eder ve öldürmeye çalışır. Avlamaya çalıştığı ayı aslında kardeşidir ve o bunun farkında değildir. Kenai ve Koda için Denahi onların izini süren büyük bir tehlikeye dönüşür. Kenai hem kendisini hem de Koda’yı Denahi’nin saldırılarından korumaya çalışır. Bu sayede dünyaya farklı bir bakış açısıyla ve sevgiyle bakmayı öğrenir.

İki ayı yolculuklarının sonunda ayıların Somon yemek için toplandığı “Somon Yarışması”nın gerçekleştiği nehre varırlar. Burada ayılar ziyafet çekerken bir yandan da toplanıp birbirlerine o sene neler yaşadıkları ile ilgili ilginç hikayeler anlatmaktadırlar. Sıra Koda’ya geldiğinde, annesine saldıran canavarın hikayesini ilk defa bütün detaylarıyla anlatır. Annesine saldıran canavarlar, insan avcılardır. Kenai sonunda Koda’nın annesini öldürenin kendisi olduğunu farkeder ve korku içinde oradan kaçarak uzaklaşır.

Koda onu kaçıdığı yerde bulur ve Kenai ona her şeyi itiraf eder. Koda büyük bir üzüntü içerisinde Kenai’yi terkeder. Kenai buruk duygularla dağın tepesindeki ışıkların dokunduğu noktaya ulaşır. Bu sırada hala intikam peşinde olan Denahi, onu takip etmiştir. Koda, Kenai’yi öldürmeye çalışan Denahi’ye engel olur ve Kenai’nin hayatını kurtarır. Bu sırada kuzey ışıkları belirir ve Kartal Sitka, Kenai’yi insan formuna çevirir. Kenai kardeşi Denahi’ye kavuştuğu için sevinirken aslında Koda’nın ona ayı formunda ihtiyacı olduğunu farkeder. Annesini öldürmesinden dolayı duyduğu suçluluk duygusunun da etkisiyle hayatına ayı olarak devam etmeyi ve Koda’nın yanında kalmayı seçer. Kardeşleri bu kararına saygı duyarlar. Kenai yaptığı hatayı kabul eder ve kendini bu hatayı telafi edebilmek uğruna feda eder. Bu sayede sevgi ayısı totemini gerçekleştirir ve yetişkinliğe geçiş yapar.



Görsel 3.1. “Ayı Kardeş” (1994) filminin afişi

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.imdb.com/title/tt0328880/mediaviewer/rm3274741760> sitesinden alınmıştır.

3.1.1. Film dünyası

3.1.1.1. Jeomorfizm

“Ayı Kardeş” yaşlı bir adamın öykü anlatımı ile başlar; öykü 10,000 yıl öncesinde, büyük mamutların hala varolduğu, Buz Çağının sonundaki mekan olarak Pasifik Kuzeybatı dünyası hakkındadır. Yaşlı adam atalarının ruhlarının bu kuzey ışıklarının doğaüstü güçleri aracılığıyla yeryüzündeki yaşamlar üzerinde değişiklik yapma ve bir şeyi başka bir şeye değiştirme gücüne sahip olduğunu anlatmaktadır. Bu güçler, film dünyasının nesnelliğinde önemli bir yer tutmaktadır. Prudíková’nın yapmış olduğu araştırmaya göre; film Kuzey Amerika Yerli kültüründen özellikle Inuit kültüründen etkilenerek yaratılmıştır (Prudíková, 2015, s.10). Filmde geçen sürekli dönüşüm vurgusu ve doğaüstü güçlerin varlığı filmin nesnelliğini oluşturmaktadır.

Filmin nesnelliğinde, bütün canlıların bir arada yaşadığı bir dünya portresi olsa da, insanların, hayvanların ve ruhların alanları ayrı dünyalar olarak var olmaktadır. İnsanların nesnel dünyası; açık havada, doğayla iç içe yaşamaktır. Kabilenin üyelerinin özel zamanlarda toplandığı büyük bir mağara bulunmaktadır. Bunun dışında filmde

çadır vb. bir barınma mekanına rastlanmamaktadır. Yüksek çam ağaçlarının bulunduğu ormanlar, nehirler ve şelaleler, büyüleyici dağ manzaraları, aktif volkan bölgeleri, buzullar ve kuzey ışıkları filmde pek çok çeşitli canlıya ev sahipliği yapan bir dünya izlemine vermektedir. İnsanların dünyasında, belli bir araziye sahip olma ve mal, mülk edinme gibi tanımlar bulunmamaktadır. Hayvanların dünyasında, pek çok farklı hayvan türü, insanlarla beraber aynı alanı paylaşmaktadır. Hayvanlar, filmde, kendi ekosistemlerinde ve insanların bakış açısında da yırtıcı ve av hayvanı olarak iki farklı türde gösterilmektedir. Hepsinin yaşam alanı insanlarla ortaktır. Ruhların dünyası, gökyüzünden inen Kuzey Işıkları ile konumlandırılmaktadır. Ruhlar hareketlidir ve yeryüzüne inerek, insan ve hayvanların dünyası ile kesişebilme potansiyelleri bulunmaktadır.



Görsel 3.2. “*Ayı Kardeş*” (1994) filminde doğa.

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.amazon.com/Brother-Bear-Voices/dp/B003SHZO4O> sitesinden alınmıştır.

“*Ayı Kardeş*”, muhteşem doğa manzaralarıyla izleyiciyi etkilemesinin yanı sıra bu manzaraların görsel sunumu, ekoeleştirel açıdan alan ve yer kavramlarını incelemeye açık hale getirmektedir. Bu manzaralarda, günümüz toplumunun, insan yerleşkesiz alan olarak adlandırabileceği sınırları olmayan bir yeryüzü etkisi yaratılmıştır. “Boşluk, alan (space) ve yer (place) tanım olarak birbirine zıt anlamlar içermektedir (Wyk, 2012, s. 15)” .İnsan merkezli bakış açısıyla olarak alan boş bir yer olarak tanımlanmaktadır. “Yer, insanoğlunun şekillendirdiği ve anlam yüklediği bir alan parçasıdır (Schliephake,

2014, xxvi)”. Bu bağlamda incelenildiğinde “*Ayı Kardeş*”de insanların şekillendirdiği ve anlam yüklediği yerler; toplanılan mağara ve ışıkların yeryüzüne dokunduğu yer ile sınırlı kalmaktadır. Bu yerlerin dışında kalan alanlar, boşluklar aslında zaten diğer canlıların anlam yüklediği doğadır. Ayıların yeri olan “Somon Yarışması”nın gerçekleştiği nehir, insanların bakış açısından anlamlandırılan bir yer olarak bilinmez. Ancak bu alanın aslında doğada bir yer olduğu ayı bakış açısına geçildiğinde Koda’dan öğrenilmektedir. Sonuç olarak film içerisindeki yer ve boş alan kavramları, insan merkezli bakış açısı değiştiğinde farklı anlamlar kazanmaktadır.

“*Ayı Kardeş*” filminde insan dışı doğa, cansız, edilgen ve insan tarafından kontrol edilen, insanın amaçlarına uygun bir “rezerv” olarak görülmemektedir. Doğa kendine özgü oluş özelliğini insanın denetimi dışında gösterir. Filmde, doğanın en dokunulmamış hali, etkileyici dağlar ve çam ormanları, büyüleyici kuzey ışıkları, aktif volkanik alanlar ve buzullar vb. çok net olarak belirtilmese de pek çok kaynağın da desteklediği üzere hikayenin Pasifik Kuzeybatı’da geçtiğini göstermektedir. İnsanlı ve insansız doğa, doğaya insan müdahalesi avcılık dışında bulunmadığından aynı şekilde portrelenmiştir. Filmde yer alan hayvanlardan caribou, boz ayı, kambur balina, dağ keçisi, somon, sincap ve bizon türleri, lokasyon olarak seçilen geniş coğrafyada rastlanılabilen türlerdendir.

Yeryüzü şekilleri oldukça detaylı, gerçekçi ve büyüleyici betimlenmiştir. Bu yeryüzü şekilleri buzullar, yükselen dağlar, tundra, sarma kanyonlar Kuzey Pasifik’e ait genel bilgiler ile örtüşmektedir. Disney başkanı Micheal Eisner, ilham alınan yerleri anlatırken, yaratıcı ekibin Kaliforniya’daki Sequoia Ulusal Parkı, Wyoming’daki Grand Tetons, Yellowstone Ulusal Parkları, Alaska’daki Kenai Fjords ve Denali Ulusal Parklarını ziyaret ettiklerini belirtmektedir. Bütün bu ulusal parklar birbirine benzeyen orman ve yeryüzü şekilleri barındırmasına rağmen gösterdikleri farklı özellikler de bulunmaktadır. Buradan anlayabileceğimiz üzere aslında arkaplanlardaki doğa tasviri, çeşitli ortamların karışımından oluşmaktadır. “Filmde belirli bir doğayı tasvir etmek yerine yaşayan canlı bir toprağı tasvir etmişlerdir (Wakabayashi, 2003, s.57)”. Filmde, yeryüzü şekilleri, çok geniş bir coğrafyanın farklı kesimlerinden parça parça alınarak bir kolaj şeklinde oluşturulmuştur.



Görsel 3.3. “*Ayı Kardeş*” (1994) farklı yeryüzü şekillerini gösteren kareler.

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.amazon.com/Brother-Bear-Voices/dp/B003SHZO4O> sitesinden alınmıştır.

Kuzeybatı Pasifik'teki büyük yaşlı ağaçların hakim olduğu kozalaklı bir eski orman yapısı bulunmaktadır. En yaygın eski ekosistem türü, Douglas köknarlarının ve genellikle Batı Baldıranlarının hakim olduğu ormanlardır. Bu ormanlardan pek çoğuna ev sahipliği yapan Sequoia Ulusal Parkı'nda dünyanın en geniş ağacı olarak bilinen dev bir Sekoya ağacı bulunmaktadır. Bu ağaç türlerinin temsillerini, filmdeki orman yapısında gözlemlemek mümkündür. Film ekibinin yeryüzü şekilleri için gözlem yaptıkları parklardan biri olan Grand Teton Milli Parkı'ndaki Yerli Amerikalıların varlığı 11.000 yıldan daha eskilere dayanmaktadır. O dönemlerde bölgede bulunan Jackson Hole vadi iklimi, bugünkü yarı kurak iklime göre daha soğuktur ve ilk insanlar yaz aylarını Jackson Hole' da, kış aylarını ise Teton Range'in batısındaki vadilerde geçiren göçmen avcı-toplayıcılardır. Jackson Gölü kıyıları boyunca ateş çukurları, aletler ve avlanma ağırlıkları olduğu düşünülen bulgulara rastlanmıştır. 11.000 ila 500 yıl öncesi ile ilgili, bölgedeki Yerli Amerikalı grupları arasında göç düzenlerinde değişiklik olduğuna dair çok az kanıt var ve kalıcı bir insan yerleşimi olduğunu gösteren herhangi bir kanıt bulunmamaktadır. Bu bilgiler filmde kalıcı bir barınak görülmeişini ve karakterlerin kullandıkları aletler ile örtüşmektedir.

Grand Teton Milli Parkı, Yellowstone Milli Parkı ile birlikte, çevreleyen Ulusal Ormanlar ve ilgili korunan alanlar, Büyük Yellowstone Ekosistemini oluşturur. Büyük Yellowstone Ekosistemi üç eyalete yayılmış ve Dünya üzerinde kalan en büyük bozulmamış ekosistemlerden biri olma özelliğini taşımaktadır. Grand Teton Milli Parkı ve çevresindeki bölge filmde gösterilen, Alaska yaban mersini ve Hezaren çiçeği gibi 1000'den fazla bitki türüne ev sahipliği yapmaktadır. Pek çok büyük göle ve yüksek dağlara ev sahipliği yapan bu parktaki yeryüzü şekilleri, filmde gösterilen karlı

manzaralara karşılık gelmektedir. Film yapımcılarının bir başka gözlem alanı olan ve Alaska’da bulunan Kenai Fjord Ulusal Parkı’nın yüzde 51’i buzullarla kaplıdır. Okyanusun, dağların ve buzulların birleşimden oluşan büyüleyici yeryüzü oluşumunun izlenimlerini filmin içerisindeki buzullu sahnelerde görmek mümkündür. Alaska’da gözlem yaptıkları başka bir park olan Denali Ulusal Parkı ise; yaprak döken taygalar, orta kotlarda tundralar ve buzullar, karlar ve en yüksek kotlarda çıplak kaya dahil olmak üzere en alçaklardaki ormanların karışımıdır.

Filmde, Kenai ve Koda, Kuzey Işıklarına doğru olan yolculuklarında aktif volkanik bir bölgeden geçmektedirler. Bahsi geçen bu doğal parklarda halen aktif olan bir spesifik bir volkanik alan bulunmamakla beraber Pasifik Okyanusu’ndaki volkanik alan çok daha geniş bir bölgeye yayılmıştır. “*Ring of Fire*” (Ateş Çemberi); birçok deprem ve volkanik patlamanın meydana geldiği Pasifik Okyanusu havzasında büyük bir alandır. Gözlem yaptıkları ulusal parklara yakınlığına göre ilham alınan volkanik bölgenin Cascadia Volkan Bölgesi ya da Lava Beds Ulusal Parkı olabileceği sonucu çıkartılabilir.

Filmde, kuzey ışıklarının yeryüzü ile temas ettiği dağın zirvesi gösterimi, aynı bölgede bir çok farklı noktadan görülebilecek bir doğa olayıdır. Enlem bölgeleri (Kuzey Kutbu ve Antarktika çevresinde) yılın belli zamanlarında gözlemlenebilen bu büyüleyici ışık geçişi kimi zaman, kutup ışıkları, kuzey ışıkları (aurora borealis) veya güney ışıkları (aurora australis) olarak da adlandırılmaktadır. Yeryüzünün manyetik alanı ile Güneş’ten gelen yüklü parçacıkların etkileşimi sonucu ortaya çıkan doğal ışımlar genellikle gündönümlerinde meydana gelmektedir. Pek çok farklı renkte ve akışkan formda gözlemlenebilmektedir. Film için ilham alınan diğer yeryüzü şekillerine yakınlığına göre Denali Ulusal Parkı ve Alaska Fairbanks bu büyüleyici doğa olayının gözlemlenebileceği en iyi lokasyonlardandır.



Görsel 3.4. “*Ayı Kardeş*” (1994) filminde kuzey ışıklarını gösteren bir kare.

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.amazon.com/Brother-Bear-Voices/dp/B003SHZO4O> sitesinden alınmıştır.



Görsel 3.5. Denali National Parkı'nda kuzey ışıkları.

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.salmonberrytours.com/blog/hidden-gems-discovering-denali-national-park-in-winter> sitesinden alınmıştır.

Film içerisindeki insanlar ve insan dışı manzara arasındaki ilişki incelendiğinde, öznelere sahip olduğu nesnelerin, günümüz modern toplumuna kıyasla yok denecek kadar az olduğu ortaya çıkmaktadır. İnsanlar içinde yaşadıkları doğayı diğer canlılarla paylaştıkları ortak yuvaları olarak görmektedir. İnsan türü doğanın herhangi bir alanında hak iddaa etmemektedir. Doğa ve yüce ruhlar, öznelere daha büyük güçlere sahiptirler.

Çeşitli doğa olayları (örnek olarak kuzey ışıkları), gündelik yaşamlarında önemli bir yer kaplamaktadır. Avlanma ve beslenme gibi ihtiyaçlarını birebir içlerinde bulundukları doğadan karşılamaktadırlar. Doğada bulunan yaban mersinlerinden kopararak yerler ve nehirde balık avlarlar. Bütün bu aktiviteleri sırasında şelaleler,

nehirler, buzullar ve diğer bütün yeryüzü şekilleri, insanların saygı duyduğu ve aynı zamanda çeşitli maceralara atıldıkları oyun alanları gibi betimlenmiştir.

Filmde, doğaya insan müdahalesi olarak görülebilecek öğeler, insanların bazı hayvanları avlamaları ve bazı sahnelerde gözüken ağaçlara totem türü kabartmaların yerleştirilmesi olarak sayılabilir. Bunların dışında doğaya insan müdahalesi mevcut değildir. Bu nedenle insanların ve insan dışı canlıların arasındaki sınır daha çok ayıların insanların önceden avlamış oldukları balıkları çaldıkları zamanda ya da birbirlerine zarar verdikleri durumlarda ortaya çıkmaktadır. Avladıkları hayvanlarla ilişkileri sadece ihtiyaç anlarıyla sınırlı tutulmuştur. Bu bağlamda, insan odaklı bir perspektiften uzak bir İnuit kültürü izleyiciye yansıtılmaya çalışılmıştır.

Özetle “*Ayı Kardeş*” filminde arazi; üzerinde yaşanacak bir mekan olmaktan çok, farklı türler (insanlar, hayvanlar ve doğaüstü güçler) arasındaki bir ilişki tarzıdır. Arazi, bu ilişki tarzıyla var olur. Bu arazi, hiyerarşik örgütlenmelerle değil; türler arasında yeni ilişkiler; özgürlükçü, dayanışmacı ve yaratıcı yeni bir ‘hayat tarzı’ kurularak elde edilebilir.

3.1.1.2. *Biyomorfizm*

“*Ayı Kardeş*” filminin canlılığı ve ilişkisel süreçleri, en temelde dönüşüm hakkındadır. Filmin içerisinde pek çok farklı form ve karakter dönüşümü gerçekleşmektedir. Form dönüşümlerinden biri (Kenai’nin ayıya dönüşmesi), karakter dönüşümünü (Kenai’nin yetişkinliğe geçişi) tetikleyen bir etken olarak ortaya çıkmaktadır. Bu dönüşümlerin filmin merkezinde yer alması, Ivakhiv’in de sık sık vurguladığı üzere, filmlerin değiştirmesini ve değişimin kendisi olmaları potansiyeli ile örtüşmektedir.

Film; ruh, hayvan ve insan gibi farklı türdeki şeylerin canlılığı ve duysal etkileşimlerini hikayesinin temeline oturtmuştur. Bu dünyadan göçen ruhlarla iletişimi sağladığına inanılan kuzey ışıkları, izleyiciye ruhların büyüleyici hareketliliğini de göstermektedir. Kuzey ışıklarından geçen hayvan formundaki ruhlardan bazıları ölmüş insan ve hayvanlardır. Hayvan ve insan ruhları beraber kuzey ışıklarında kendilerini göstermektedirler. Gerekli gördüklerinde olaylara ve kişilere müdahale etmektedirler.

Ruhlar ölü olsalar da büyülü bir biçimde film süresince canlılıklarını bu etkileri ile göstermektedirler.



Görsel 3.6. “*Ayı Kardeş*” (1994) filmindeki dönüşüm sahneleri

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.amazon.com/Brother-Bear-Voices/dp/B003SHZO4O> sitesinden alınmıştır.

Hayvanlar, vahşi doğa, insan olmayan formları hikayedeki rollerine göre farklı gerçekçilik oranlarında tasvir edilmiştir. Filmdeki hayvan karakterleri canlılıklarını kimi zaman insansılaştırılmış formlarında, kimi zaman ise gerçekçi formlarında sürdürmektedirler. Boz ayı ve caribou karakterleri canlılıklarını hem hayvansı formlarında, hem de insansı hareketlerinde barındırmaktadırlar. İnsanlaştırılmış canlıların dışında aynı türdeki canlılar, gerçekçi formları ve hareketleri ile gösterilmektedir. Somon, caribou, balina, kuş, sincap, mamut gibi canlı türleri, pek çok sahnede hayvansı özellikleri bozulmadan yer almaktadırlar. Hayvanlar, insanlar tarafından atfedilen karakter özellikleriyle yol gösterici totemlere dönüştürülmüştür.



Görsel 3.7. “Ayı Kardeş” (1994) filminde farklı gerçekçi formlarındaki canlılar

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.amazon.com/Brother-Bear-Voices/dp/B003SHZO4O> sitesinden alınmıştır.

Ana karakterler; insan ve ayının ortak özelliği, balık avlamalarıdır. Ancak balıklar için bu şekilde bir insanlaştırılma gösterilmez ve izleyici film sırasında en çok avlanan canlılar onları oldukları halde onların canlılıkları ile bir bağlantı kuramaz. Ayıların hikaye anlattıkları sırada, başı olmayan ölü bir balığı birbirlerine atarak söz vermeleri bile bir komedi unsuru olarak gösterilmektedir. Filmin sonundaki kredilerde, somonlardan bir tanesinin aç bir ayı tarafından kovalanırkenki konuştuğu gösterilir. Krediler bittikten sonra Koda belirir ve yapımcılar adına bu filmin çekimleri sırasında hiç bir balığın zarar görmediğini açıklar. Bu şekilde filmin en sonunda ironik bir biçimde somonların bakış açısına da yer verilmiştir.

Filmde, anne ayı dışındaki bütün ayılar ve şakacı geyikler antropomorfik özellikleriyle gösterilmiştir. İnsan gibi konuşurlar ancak hayvansı davranışlarını sürdürmeye devam ederler. Filmin yapım aşamalarının anlattığı “*Brother Bear: A Transformation Tale*” kitabında, filmin yaratıcıları için gerçekliğin arayışının önemli olması sebebiyle ayıların davranışsal özelliklerine sadık kalınılmaya çalışıldığı öne sürülmektedir (Wakabayashi, 2003, s.54).

Kenai, ayı formundayken insan gibi hareket etme ve düşünme özelliklerini devam ettirmektedir. Film boyunca diğer ayı karakterleri de insanlaştırılmıştır. Ayı karakterlerinin insansı davranışları, “Somon Yarışması”nda toplandıkları sırada daha çok ortaya çıkmaktadır. Ayılar bu sahnede şakalaşırlar, hikayeler anlatırlar ve duygusal anlar yaşarlar. Farklı ayı karakterlerine farklı aksanlar verilmiştir; hatta Rusça konuşan

bir ayı bile bulunmaktadır. Bunun yanı sıra sürekli sohbet eden iki geyik karakteri Kanada aksanı ile konuşmaktadır. Bu karakterler, aksanlı konuşmalarının yanı sıra, fiziksel hareketleri gerçekçilikten oldukça uzaktır. Film boyunca insansı ayıların gözleri, büyük ve insansı betimlenmiştir. Koda'nın annesi, insanlaştırılmayan tek ayıdır ve gözleri iki siyah nokta olarak gösterilmiştir. Bu özellik, filmde antropomorfik özellikler taşımayan diğer hayvanlar için de geçerlidir.

Filmde, insanlar, hayvanlar ve diğer formlar arasındaki ilişki dinamik bir yapıya sahiptir. İnsanlar ve insan olmayan yaşam formları bir bütün halinde görüldüğü için, anne ayının öldürülmesi türler arası bir sınır ihlalidir ve Sitka'nın ruhunu harekete geçirir. Kenai, yaptığı hatayı anlaması adına öldürdüğü canlının formuna dönüştürülür. Bu dönüşüm, hem ceza hem de bir ödüldür. Ona yaşam amacını bulması amacıyla verilmiştir. Keyfi olarak bir ayıyı öldürmesi, insan-hayvan ilişkilerinde bir sınır ihlalidir ve başka sınırların ortadan kalkmasına neden olur. Kenai, ayı bedeninde kalmayı seçerek sınırın hayvan tarafında kalmayı kabul eder ve insan bakıştan, hayvan bakışa tam anlamıyla geçiş yapar. İnsanların mağarasındaki el izlerine ayı patisi izini eklemesiyle de insan-hayvan ilişkilerinde bir dönüşüm ve bütünleşme yaşanır.

Wakabayashi, animasyonda dönüşüm ögesinin filmdeki yerinin teknik özellikleri bile etkilediğini ifade eder ve buna örnek olarak film ölçeğinin, Kenai ayıya dönüştüğü anda değişmesini verir. Kenai, yeni formunda uyandığında, ekran oranı, geniş açılı Cinemascope 2.35:1'e dönüşür. Buradaki amaç, Kenai'nin dünya görüşünün değiştiğine dair görsel ifade oluşturmaktır (Wakabayashi, 2003, s.76). Oranlardaki değişiklikler ve renk paletindeki aydınlanma film boyunca karakterin kendi dönüşümüyle paralel olarak dönüşmektedir. Kameranın görüşünü genişletmek, izleyicinin dünyayı başka bir açıdan görmesine olanak sağlamaktadır. İzleyici, Kenai ile aynı zamanda dünyayı bir ayının bakış açısıyla algılama fırsatı bulmaktadır.

Özet olarak “*Ayı Kardeş*” filminde canlılık ve ilişkisel süreçler, hikayedeki karakterlerin bakış açısına göre değişse de genel olarak dönüşüm ve değişim üzerine temellendirilmiştir. Kimi zaman insan dışı doğa da kendi arasında iletişimsel bir ayrımcılığa maruz kalsa da genel de bütüncül ve huzurlu bir yaşam ağı tasvir edilmiştir. İnsan dışı varlıklara hayvanların yanı sıra ruhların da dahil edilmesiyle “*Ayı Kardeş*” çok sesli bir canlılığı sahneye koymaktadır.

3.1.1.3. Antropomorfizm

“*Ayı Kardeş*” filminde karakter türleri incelendiğinde, Inuit kabilesinden üç insan erkek kardeşin filmin merkezinde yer aldığı görülmektedir. Tanana, bu üç erkek kardeş dışında filmde aktif olarak rol oynayan tek ana kadın karakterdir. Arkaplanda gördüğümüz diğer karakterlerin temsili, sadece kabile yaşantısından ipuçları göstermektedir. Bunun yanı sıra ayı yavrusu Koda filmin ana karakteri olmasa da aktif role sahiptir ve insansı özellikler göstermektedir. Genel hatlarıyla ayı özelliklerini korusa da sohbet etme ve duygularını ifade etme şekli, yoğun bir biçimde insani özellikler barındırmaktadır. İnsansı özellik gösteren iki geyik kardeş de yan rollerde yer almaktadır.

Sitka, sorumluluk sahibi olmasıyla öne çıkmaktadır. Denahi, soğukkanlı karakteriyle gösterilse de hala yetişkinliğe geçiş yolundadır. Kenai, karakterler arasında en olgunlaşmamış olanıdır. Erkekliğe geçiş töreni olarak da bilinen yetişkinlik törenini oldukça önemsemekte ve içerisinde bulunduğu topluluk tarafından ciddiye alınmak istemektedir. Tanana’nın ona verdiği sevgi ayısı totemini yeterince ciddi ve erkeksi bulmaz. Sorumluluklarının bilincinde olmamakla beraber sinirli ve intikamcı bir yapısı vardır. Anne ayının izinden gidip onu öldürmek istediğinde, Denahi soğukkanlılıkla ona engel olmak ister. Ancak Kenai bu noktada olgunlaşmamış bir birey olduğu için intikam alarak kendi erkekliğini kanıtlayabileceğini düşünmektedir.



Görsel 3.8. “*Ayı Kardeş*” (1994) filminin insan karakterleri

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.amazon.com/Brother-Bear-Voices/dp/B003SHZO4O> sitesinden alınmıştır.

Balıkların olduğu sepetin çalınması filmde ortaya çıkan ilk engeldir. Bu durumda, Kenai olabilecek en sert tepkiyi vermiş ve bu tepkisi hem abisinin hem de anne ayının ölümüne neden olarak çok daha büyük bir krizin yaşanmasına neden olmuştur. Hayatta kararları sevgi ile vermek, hem Kenai'nin öğrenmesi gereken bir ders hemde bu ölümlerin ardından yaşanan sorunları çözümü olarak gösterilmiştir. Dünyaya bir başka canlının gözlerinden bakabilmek, öznenin hatasını farketmesini ve yaptığı hatayı telafi edebilmek adına kendinde büyük değişimler yapabilmesine sebebiyet verir.

Kenai ve Koda ortak bir amaca (dağı bulmak) yönlendirilerek, arkadaş olmuşlar ve bu olay filmdeki rolleri etkinleştirmiştir. Koda ile yolculukları, onun ayı oluşunun bir sürecidir ve sonunda kendisine ayı bakış açısıyla bakabildiğinde ayı oluşunu gerçekleştirir. Öldürdüğü ayının Koda'nın annesi olduğunu öğrendikten sonra, Kenai, Koda'nın annesini öldüren insanlara bakış açısını devralır. Ona bir hikaye biçiminde olanları anlatırken, öyküsünde bu kez kendisine atıfta bulunarak, kendisinin bir canavar hakkında olduğunu açıklar. Kenai'nin form olarak ayıya dönüşmesi, ona ayı bakış açısını tamamiyle algılamasını sağlamaz.

Denahi, Kenai sevgi ayısı totemini almasıyla totemiyle dalga geçer ve istemeden Kenai'yi riskli ve aşırı davranışlarda bulunmaya iter. Kenai ayıya dönüştükten sonra Denahi sessiz bir savaşçıya dönüşür. İzleyici bu andan sonra, onu sadece kavgaya ederken, sinirli bir şekilde bağırırken ve homurdanırken görebilmektedir. Denahi'nin, Kenai insana tekrar dönüştükten sonra konuşmaya başlaması, insan-ayı iletişiminin dil düzeyinde gerçekleşmediğinin kanıtıdır. Kenai, Denahi'ye ona saldırmaması için bağırırken aslında Denahi'nin tek duyduğu ses; Kenai'nin hırıltısıdır. Denahi'nin pek çok anda Kenai'yi kötü anlamda kışkırtmasının, onun hatalı seçimler vermesine ortam hazırladığı filmin gerçekliğinin başka bir katmanıdır. Denahi, suçluluk duygusuyla çıktığı yolun sonunda karakter dönüşümünü ve gelişimini tamamlamıştır. Sitka, öldükten sonra da kardeşlerini kollamaya, onlara rehberlik etmeye devam eder. Sitka'nın ruhu, Kenai'nin ayıya dönüşmesinden sonra film boyunca pek çok sahnede kartal formunda, kardeşlerini kollamakta ve onlara rehberlik etmektedir.

Karakterlerin kişisel özellikleri ve hayatta edinmeleri gereken davranış özellikleri farklılık göstermektedir. Bu farklılık; totemlerinin verilmesiyle daha çok ortaya çıkmaktadır. Totemler, bir bakıma kişisel gelişim sürecinin kutsal ruhlar tarafından

sembolleridir. Karakterler kararlarını bağımsız olarak alsalar da, onlara yol gösteren doğaüstü bir yardımcıları bulunmaktadır. Değişiklik ve yeni fikirler; doğanın ve kutsal ruhların yol gösterimine izin verildiği zamanlarda ortaya çıkmaktadır.

Kabiledeki bireylerin aralarında kültürel bir farklılık düzeyi bulunmamaktadır ve avcı-toplayıcı olarak yaşamaktadırlar. Hayatta gösterdikleri olgunluk derecelerine ve davranışsal özelliklerine göre ayrıştırılabilen bir sosyal yapı bulunmaktadır. Filmde sık sık vurgulanan farklı canlı türlerinin de kendi aralarında kardeş olabileceğidir. Aynı dili konuşmayan ayı ve insanın birbirlerine türler ötesi bir anlayış göstermesi, temelde bütün canlıların kardeş olduğu vurgusunu desteklemektedir.

Kardeşlik vurgusuyla paralel olarak filmde güç ilişkileri ve liderlik yatay hiyerarşi düzenine dayanmaktadır. Yeryüzünde yaşayan canlıların ruhlar dünyasında beraber olacağı inancı kabileye güç ilişkileri bakımından eşitlikçi bir bakış açısı getirmiştir.

İnsan topluluğu nüfus olarak oldukça azdır ve sosyal yapılarında baskın olan belirgin bir güç ilişkisi bulunmamaktadır. Hayatlarının kutsal ruhlar tarafından kontrol edilmesi, kabilenin hayatındaki en büyük güç ögesidir. Karakterlerden Kenai, duyguları arasında ikililik yaşamaktadır. Filmin başında intikamı seçerken yaşadığı dönüşüm ile beraber filmin sonunda sevgiyi seçmektedir. Benzer şekilde Koda'da affediciliği seçer ve her iki karakter de sorunlarını pozitif duygu seçimleriyle çözmeye çalışır ve bunda başarılı olurlar.

“*Ayı Kardeş*” filminde, cinsiyet ve türler arasındaki ilişkiler incelendiğinde aktif öznelerin büyük çoğunluğunu erkek karakterler oluşturduğu ortaya çıkmaktadır. Her ne kadar kabilenin şamanı, Tanana, yaşlı bilge bir kadın olsa da, onun dışında kadın karakterlerin sayısı yok denecek kadar azdır. Üç erkek kardeş üzerinden kurgulanan hikayede küçük kardeş olarak olarak sahiplenilen ayı yavrusu da erkektir. İnsanların toplandığı sahnelerde diğer kadın karakterler annelik göreviyle ve sabır özelliğiyle tanıtılmaktadırlar. İki kadının birbiriyle konuşması, Tanana'nın küçük bir kız çocuğunu kucağına aldığı zaman gerçekleşir. “Somon Yarışması”ndan sonra ayıların buluşup birbirlerine hikaye anlattığı sahnede yaşlı dişi bir ayı nasıl kocasını kaybettiğini anlatmaktadır. Ya da diğer bir dişi ayı bir başka ayının eşi konumundadır. Tanana dışındaki kadın karakterleri toplulukta anne ve eş rolüyle ve pasif olarak betimlenmiştir.

Filmin orijinal dilinde genel teması olan “Brotherhood” (Erkek Kardeşlik), kelime anlamı olarak dişil karakterleri, türler arası kardeşlik çemberinin dışında tutmaktadır.



Görsel 3.9. “*Ayı Kardeş*” (1994) filminin tek aktif kadın karakteri, Tanana

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.amazon.com/Brother-Bear-Voices/dp/B003SHZO4O> sitesinden alınmıştır.

Özet olarak insan ve insansı karakterler duygusal seçimlerinde yaptıkları hatalardan ders çıkartarak yaşadıkları sorunlara çözüm üretirler. Kabile içerisindeki yatay hiyerarşik yapı, insanların doğa ile ilişkisini de etkilemiş ve doğaya hükmetmelerine engel olmuştur. Bu nedenle ekomerkezciliğe yakın bir kabile yapısı gözlenmektedir. Ancak filmin insan yapısındaki en büyük eksiklik cinsiyet çeşitliliğinin varolmamasıdır. Dişilik ve kadınlık pasif ve edilgen özellikler üzerinden tanımlanmıştır.

3.1.2. Film deneyimi

3.1.2.1. Birincilik

Filmde, ses ve hareketli gösellerinin uyumu, izleyiciyede “doğanın yüceliği ve büyüleyiciliği” etkisi yaratmaktadır. Doğal manzaralarının geniş açıyla gösterildiği sahnelerde, doğanın uyumluluğu görsellerine, orkestral klasik müzik eşlik etmektedir. Sitka’nın ölüm töreninde, arkaplanda, yerli müziğini andıran ve etnik öğeler barından, Bulgar Kadınlar Korusu tarafından seslendirilen ve Eddie Jobson tarafından aranje edilen, “*Transformation*” şarkısı çalmaktadır. Aynı şarkı, anne ayının ölümünün ardından gelen dönüşüm sahnelerine eşlik etmektedir. Aynı ses kümesinin kullanıldığı

her iki önemli sahnede tekrar eden ve uzun süre kalan görüntüler soluk ve karanlık renk tonlarından ve epik kompozisyonlarından oluşmaktadır. Bu görüntü-ses eşleşmelerine paralel olarak finaldeki çözülme sahnesinde de benzer bir atmosfer yaratılmıştır. Bu anlar izleyicide güçlü duygusal tepkiler ortaya çıkarmaktadır. Film boyunca, ruhların Kuzey Işıkları olarak belirlediği pek çok sahnede de bu etnik ve büyümlü melodiye benzer sesler duyulmaktadır. Bu örneklerden, dramatik ve doğaüstü olaylarda genel olarak etnik arkaplanlı ses seçimine gidildiği sonucu ortaya çıkmaktadır.

Disney'in klasik bir formülü olarak, soul&pop tarzı sözlü şarkılar, kardeşlik ve uyum duygusunun pekiştiği sahnelerde tercih edilmiştir. Kabilenin toplanma törenlerine vurmali çalgılar eşlik eder. Filmin müziklerin Phil Collins tarafından bir montaj gibi bestelenmiştir. Bu açıdan “*Tarzan*” filminin müziklerini andırmaktadır. Tina Turner, The Blind Boys of Alabama, Oren Waters, The Bulgarian Women's Choir bu besteleri seslendiren sanatçılardan olmuşlardır. Albümü, 21 Ekim 2003 tarihinde Walt Disney Records tarafından yayımlanmıştır.

Filmde doğaya duyarlılık ve hayranlık duygusu üst düzeyde vurgulanmaktadır. Dönüşüm sahneleri ve doğa manzaraları en etkileyici sahneleri oluşturmakta ve izleyicide kalıcı izler bırakmaktadır. Ritüeller ve doğanın yüceliğini vurgulayan sahneler filmde epik bir atmosfer oluşturmaktadır. Film bu açılardan izleyicide, doğanın yüceliğine hayranlık duyma hissi yaratmaktadır. Hayranlık ve büyülenme hissinin yanı sıra filmde komedi unsuru da jest, mimikler ve diyaloglar olarak yer almaktadır. Kardeşlerin kendi aralarındaki şakalaşmaları, şakacı geyiklerin sohbetleri ve ayıların kendi aralarındaki hikaye anlatımında komedi unsurları bulunmaktadır. Farklılıklara karşı anlayışlı olmak, merhamet ve sevginin rehberliğine izin vermek, filmde vurgulanan diğer duygulardandır. İzleyicide empati duygusu uyandırabilmek adına, hikayenin merkezine, sevgili, annesini yeni kaybetmiş yavru bir ayıyı yerleştirmek, Disney'in “*Bambi*” (1942) filminde kullandığı formül ile yakınlık göstermektedir.

“*Ayı Kardeş*”, izleyicide oluşturduğu duygular ile tutarlı olarak, komedi - dram türünde bir yapımla vizyona girmiştir. Filmin geneli, 2 boyutlu geleneksel animasyon tekniği kullanılarak oluşturulmuştur. Ancak izleyicilerin beklentilerini karşılayabilmek adına farklı teknik ve methodlardan da faydalanılmıştır. Suların akışı ve geyik sürüsünün koşuşu gibi kütleli doğa olayları 3 boyutlu animasyon tekniği ile

oluşturulmuştur. Filmin çekim ölçeği, hikaye anlatım aracı olarak kullanılmıştır. Standart geniş ekran çekim ölçeği 1.75:1 ile başlayan film, bu ölçekteyken, renk skalası ve sanat yönetmenliği bakımından gerçekçilik üzerine kurulmuştur. Ancak Kenai ayıya dönüştüğünde, filmin kendisi de bir dönüşüm yaşar. Çekim ölçeği 2.35:1'lik anamorfik bir orantıya dönüşür ve renk skalası parlaklaşır ve canlılaşır. Aynı zamanda sanat yönetmenliği, gerçekçilikten uzaklaşarak karikatürize edilmiş bir estetik anlayışına doğru evrilmektedir.



Görsel 3.10. “*Ayı Kardeş*” (1994) filminde değişen renk paleti ve ekran oranı

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.amazon.com/Brother-Bear-Voices/dp/B003SHZO4O> sitesinden alınmıştır.

Özetle filmdeki en güçlü duyguların yaratıldığı anlar hem görsel hem de işitsel olarak epik bir atmosferin oluşturulduğu hikayenin kırılım noktalarıdır. Dayanışma, empati kurabilme ve merhamet göstermenin filmde vurgulanması, izleyici kitlesinin doğaya yaklaşımını ve bakış açısını değiştirebilecek önemli bir güce sahiptir. Dönüşüm ve değişim temalarının teknik olarak da hiç bir Disney animasyon filminde olmadığı kadar kullanılması ve vurgulanması filmin ekomerkezci yaklaşımına değer katmaktadır.

3.1.2.2. İkincilik

Hikaye anlatımının ve izleyicileri film dünyasına çekmenin farklı yolları vardır. “Doğa ve vahşi yaşam filmleri, genel olarak 3.kişi bakış açısından bir anlatıcı aracılığıyla, objektif bir perspektif ile anlatılır (Ivakhiv, 2013,s.198)”. Anlatı formunun

yapısı bağlamında Batı (Disney) ve Inuit hikaye anlatıcılığı çok farklı özelliklere sahiptir. Inuit hikayelerinin farkı, hikayeye doğrusal olmayan bir anlatı kullanmalarındır. Film, doğrusal olmayan bir düzlemde, anlatıcı Denahi'nin geçmişten bir öykü anlatmasıyla başlar. Devamında ise hikaye klasik doğrusal bir forma kavuşur ve bu şekilde ilerler. Öykünün ana karakterleri bellidir ve öykü boyunca onların bakış açısına sadık kalınır. Hikaye anlatıcısı aracılığıyla başlayan anlatı biçimi, İnuit masallarının oral anlatımın ürünü olmasıyla örtüşmektedir.

Söylemsel yapıyı karşıtlık, ikililikler ve bunların nasıl eşleştikleri oluşturmaktadır. “*Ayı Kardeş*” filminde anlatıyı yapılandıran en büyük ikilem insan ve ayı çatışmasından doğmaktadır. Her iki farklı canlı türü de birbirinin dilini anlayamamaktadır. Bu nedenle karşılıklı olarak, birbirlerini tehdit edici unsur olarak görmektedirler. Canlıların iyi ve kötü karakter özellikleri bulunur ancak iyi ya da kötü karakter olarak tanımlayabileceğimiz bir karakter filmde yer almamaktadır. Karakterler eksikliklerinin ve hatalarının bilincine vararak kendilerini dönüştürme yolunu seçerler. Bilgelik, korumacılık, şefkatli ve sabırlı olmak önemli karakter özellikleri olarak gösterilmektedir. Denahi, anne ayıyı öldürmemesi için Kenai'yi ikna etmeye çalışırken, iki farklı karakter tepkisi, karşıtlık oluşturmaktadır.

Karakterlerin izleyiciyle kurduğu yakınlık bakımından yavru ayı Koda sempatikliğiyle ve konuşkanlığıyla en sempatik karakterdir. Kenai ise yaptığı hataları telafi etmesiyle beraber izleyicinin saygısını kazanmaktadır. Öykünün çok uzak bir geçmişte ve bilinmeyen bir coğrafyada geçmesi, izleyicinin (özellikle çocuk izleyici kitlesi) film ile yakınlık kurması engel olabilecekken, 21.yüzyıl Amerikası'nın iletişim şeklinin ve komedi unsurlarının filme dahil edilmesi, bu sorunu çözüme ulaştırmıştır.

Genel bir özetle, anlatı yapısındaki en önemli öge; filmin temasıyla uyumlu olarak yine dönüşümdür. Özneler hem fiziksel, hem de karakter olarak dönüşürler. Doğa, yeryüzü şekilleri, ruhlar ve hayvanlar dönüşüm halindedir. Metamorfoz sahneleri; görsel ve manevi olarak filmdeki en etkileyici anları oluşturmaktadır. Bu kadar çok dönüşüm ve metamorfoz; “Süreç-İlişkisel” methodun da içerdiği üzere, filmin öznelerini tür olarak merkeze oturtmayarak, ekomerkezcil bakış açısına katkıda bulunmaktadır.

3.1.2.3. Üçüncüllük

Pek çok kaynaktan ve filmin yapım aşaması kitabında da altı çizildiği üzere, öyküde anlatılan kabile, Kuzey Amerika Yerlileri ve büyük ölçüde İnuit kabilelerini referans alarak oluşturulmuştur. Filmin yapım sürecinde, konsepti oluşturmak adına gözlem yapılan gidilen doğal parklar, Kuzey Pasifik bölgesinde kümelenmiş geniş bir alan içerisindedir. Harita üzerinde bu alanlar, Alaska ve Amerika'nın Kuzey Pasifik kıyılarına denk gelmektedir. Bu nedenle filmdeki öyküyle karşılaştırılan ve atıfta bulunulan kültür, Kuzey Pasifik bölgesindeki İnuit kültürüdür.

İnuitlerin dünyalarında gündelik yaşamlarını etkileyen tabular ve ruhlar bulunmaktadır. Filmin geneli, İnuit kültürünün gerçekte de olduğu gibi şamanizmle iş birliği halindedir. Ruhlarla iletişim kuran ve bu iletişimi sürdürebilen kişilere şaman denilmektedir. Geleneksel olarak kadın olan şamanlar; diğer insanların göremediklerini görebilen seçkin bireylerdir. Şaman; gerçek dünya ve ruh dünyası arasında bir bağlantı olarak görev alır ve toplum üyeleri arasında yüksek seviyede saygı duyulur. İnuit geleneklerinde şamanlar topluluktaki kötü niyetli ruhları kontrol etmeleriyle bilinirler. “Ancak temel amaçları, hava durumunu etkileyerek, hastaları tedavi ederek, geleceği tahmin ederek köydeki insanların refah düzeylerini yüksek tutmaya çalışmaktır (Schroeder, 2013 s.5)”.

Filmdeki şaman karakteri, toplum arasında arabuluculuk yapmaktan ve genç erkeklerin kaderlerini yerine getirmelerine rehberlik etmekten sorumludur. Şaman karakteri aynı zamanda genç erkeğin ruh hayvanının ne olacağını da duyurmak ile görevlidir. Cenaze ve erkeklığe geçiş töreni de dahil olmak üzere bütün törenleri yönetmektedir. Şamanların yardımcı olmaları üzere ruhları çağırımları ana görevlerinden biridir. “*Ayı Kardeş*”te de Şaman, rehberlik istemek için ayı tarafından öldürülen karakterin ruhunu çağırır. Ruh, ona erkek kardeşini ayıya dönüştürmesini öğütler. Bu bağlamda filmdeki şamanistik elementler İnuit kültürü ile tutarlı bir şekilde betimlenmiştir.

“*Inuit Myth in the Film Brother Bear*” makalesinde Tali M. Schroeder, filmin öyküsünün pek çok açıdan İnuit geleneklerine uygun olarak işlendiğini belirtmektedir. Müzikal törenler, İnuit kültüründe önemli bir yer oynamaktadır. İnuitler, sık sık şamanlarla müzikli kutlamalar yaparlar. Genelde bu törenler doğurganlığı kutlarken,

yetişkinliğe geçiş törenleri de oldukça yaygındır. Aynı zamanda bütün topluluğun törene katılması filmdeki gösterimiyle uyumludur. Schroeder' e göre filmde görebildiğimiz en uyumlu elementler; müzikli tören uygulamaları, hayvan ruhu totemleri, intikam alma geleceği ve şamanist etkilerdir (Schroeder, 2013 s.2).



Görsel 3.11. *Inuit kültüründe müzikal törenler*

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde https://en.wikipedia.org/wiki/Inuit_religion sitesinden alınmıştır.

Film aynı zamanda bir tür yetişkinliğe ve erkeklığe geçiş hikayesidir. Inuit kültüründe yetişkinliğe geçiş, o kişinin ailesine besin sağlayabilmesi ve topluluğunun geri kalanı için de aynı önemi gösterebilmesine bağlıdır. Sonuç olarak iyi avcılık, alçak gönüllük ve bağımsızlık yetişkinliğe geçiş için önemli konulardır. Ancak Inuit masallarına baktığımızda yetişkinliğe geçiş törenlerine rastlanmamaktadır.

Tılsım varlığının güçlü örnekleri İnuit kültüründe bulunmaktadır. Tılsımların filmde gösterildiği gibi olgunluğa erişme törenleri ile bir ilgisi yoktur. Koruyucu ruhlar genel olarak İnuit yaşamında önemli bir rol oynamaktadır. Tılsımı taşıyan kişi, taktığı hayvanın ruhani gücü ve karakterine sahip olur (Prudíková, 2015 s.16).



Görsel 3.12. *Inuit şaman tılsımına bir örnek*

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <http://ritualamulets.com/project/amulets/> sitesinden alınmıştır.

Filmde işlenen intikam duygusuna İnuit kültüründe de rastlanmaktadır. Schroeder’e göre filmin, İnuit kültürüyle tutarlı yanlarından biri, bir erkeğin kardeşinin ölümünün intikamını almak için sorumlu hissetmesidir. Pek çok kabilede ailenin intikamını almak, kurbanın en büyük oğlunun ya da erkek kardeşinin görevi olarak görülmektedir. Buna rağmen İnuit kültüründe cinayet örneklerine çok fazla rastlanılmaz. “Topluluk, pek çok suç için, kişinin toplum içinde küçümsenmesi dışında başka bir cezalandırma methoduna başvurmaz (Schroeder, 2013 s.4)”.

Filmde gösterilen mağara resimleri, Avrupa’da bulunanlar mağara resimleri ile benzerlik göstermektedir. İnuit kültürünün yaşadığı yerlerde mağara resimlerine dair bir iz bulunmamaktadır. Buna ek olarak, bahsedilen dönemde, Kuzey Amerika’da mamutlardan daha çok farklı, günümüzde nesli tükenmiş olan kılıç dişli kedi, aslan, yer tembel hayvanı (Megalonyx), dev kunduz gibi canlılarında o bölgede yaşamış olduğu bilinmektedir.

Kuzeybatı yerli halkının hikayelerindeki en yaygın ve sık kullanılan tema dönüşümdür. Hayvanlar ve insanlar şekil değiştirerek birbirlerine dönüşürler. Yetişkinliğe geçiş töreninin bir parçası olarak insanların hayvanlara dönüşmeleri ve hayvanların insanlar gibi davranması bu hikayelerde sık sık karşılaşılan bir temadır. Schroeder’e göre, İnuit kültüründeki, insan - hayvan dönüşümü konsepti filmdeki duruma yakından benzemektedir. Pek çok İnuit miti genellikle ayı ya da fok şeklinde

rastlantısal hayvana dönüşümleri de barındırmaktadır. Bu şamanların dönüşümde önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Özellikle yapılan yanlışın sonucunda bir hayvan dönüşümün garanti olduğu doğrudur.

Prudikova, “*Writing Inuit by Disney*” isimli makalesinde “*Ayı Kardeş*”’in öyküsünden yola çıkarak eski Inuit efsanelerini incelemektedir. “*The Epic of Qayak*”, “*Brother to the Bears*”, “*Racing the Great Bear*”, “*The Bear Boy*” ve “*The Woman who Adopted a Bear*” hikayelerindeki dönüşüm, kardeşlik, yetişkinliğe geçiş, ayların temsili ve intikam motiflerini, filmin öyküsüyle karşılaştırır. Bu karşılaştırma sonucunda, filmin öyküsünün, bu efsanelerin bir tür karışımı olduğunu ortaya çıkmaktadır. (Prudíková, 2015, s.21) Başka bir Yerli Amerika hikayesi olan “*The Boy Who Almost Turned into a Bear*”’da kısmi bir ayıya dönüşüm hikayesi bulunmaktadır. “*Moo in Bear’s Child*”’da asla bir ayıyı öldürmeme dersi çıkartılır. “*The Boy who Almost Turned into a Bear*” hikayesinde ise ana insan karakter ayı sürüsüne katılır ve kendisini ayı ailesinden biri olarak ilan eder (Prudíková, 2015, s.20).

Bu hikayelerin bütün bir biçimde önerdiği hayvan topluluğunun insan eşlikçileriyle aynı alanı paylaşmasının ötesinde belli hayat ortaklıkları, değerleri ve bilgelikleri paylaşmalarıydı. İnsanlar bu bilgeliği gözlem yaparak, etkileşim ya da hatta hayvanın kendisi olacak şekilde kazandılar (Wakabayashi, 2003, s.42).

Arkeolojik araştırmaların gösterdiği kadarıyla, Inuit ve Yerli Amerikan kültüründe bütün hayvanlar arasında ayılar en güçlü konumu korumaktadır. Aylara hem saygı duyulmakta hem de onlardan korkulmaktadır. Ayılar, sık bir biçimde şamanizm ile özdeşleştirilmiştir. Aynı zamanda bazı eski Inuit hikayelerinde gerçeküstü ve iyileştirici güçlere sahip oldukları düşünülmektedir. “*How Muin Became Keeper of the Medicines*” de ayı insanlar için bir yolculuk yapar ve onlara ilaç getirir (Prudíková, 2015, s.19.) Aynı zamanda İnuitler besin olarak gördükleri hayvanlara karşı avlanırken saygılı olmayı öncelikli endişelerinden biri olarak görmektedirler. “Hayvanlara kötü davranan bireylere hastalık ya da kötü şans geleceğine inanılmaktadır. Hayvanların ve insanların alanları, gündelik hayat dışında, ruhani boyutta birleşmektedir (Prudíková, 2015, s.14)”.

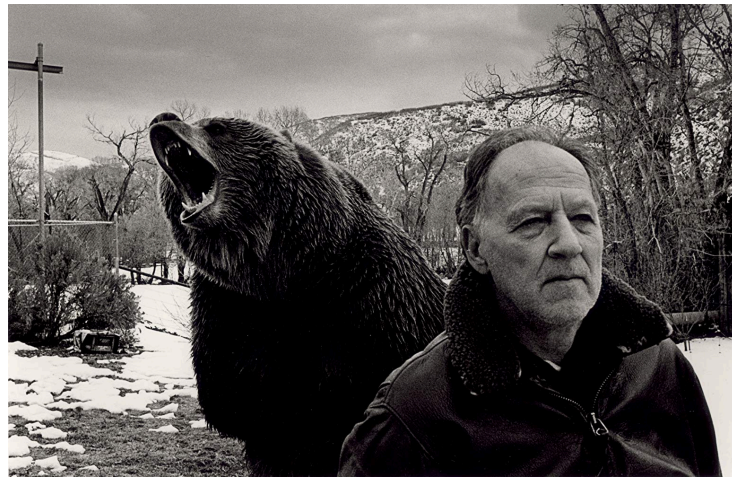
“Avrupalıların, Amerika’ya gelişinden önceki Inuit inancı; “doğanın güçlü enerjilerinin onların hayatlarını etkilediği” düşüncesi üzerine kurulmuştur ve Tanrı kavramına rastlanmamaktadır (Wolfson, 2001, s.7-8)”. Bu bağlamda İnuitlerin, dini inançlarında, doğayı insan türünden daha yüce ve güçlü gördüğü anlaşılmaktadır. Bu

inanca göre objeler, canlılar ve bütün varlıkların ruhu vardır: ”Beden bağımsızdır, terk edilebilir ve geri dönülebilir. Ruh, nefes almayı gerçekleştirir ve bedenden tamamen bağımsızdır (Rink, 1875, s.36)”. Filmde de verilmek istenen İnuit kültürü de bu anlayışa uygun gösterilmeye çalışılmıştır. İnuitlerin özgün inancına göre; “İnsanları öldükten sonra ruhları yıldızlara yükselir ve ruh olurlar. Hayvanlar öldükten sonra ruhları yeni bir jenerasyona katılır (Wolfson, 2001, s.9)”. Filmde insanların ruhlarının gökyüzüne ulaşması, İnuit inancıyla paralellik gösterse de hayvanların ve insanların ruhlarının birleşmesi özgün inançlarından farklıdır. Bu farklılık; filmin yaratıcılarının, doğayla bütün bir insanlık portresi yaratma isteklerinden kaynaklanmaktadır. İnuitler geniş topraklar üzerine yayıldıklarından farklı bölgelerde kuzey ışıkları üzerine inançları farklılık göstermektedir. Hudson Bay, Kanada İnuit hikayelerine göre, Kuzey Işıkları, Ölümler Diyarına geçiş yapan ruhların yansımasıdır (Hawkes, 1916, s.153). Bazı bölgelerde ise kuzey ışıkları; acı verici ölümleri olan insanların huzur ve mutluluk içerisinde öteki dünyayı deneyimleyebileceği en yüksek mertebedeki cennet olarak betimlenmiştir (Rasmussen, 1930, s.94-95).

İnuit geleneksel inanç sistemi aynı zamanda animizmin (ruhçuluk) bir formudur. Araştırmacı Willerslev, animizmi; “Geleneksel olarak, hayvanların, nesnelerin ve kimi zaman ruhlarında, insanlarla paralel, entelektüel, duygusal ve manevi niteliklerle donatıldığı bir inanç sistemi” olarak tanımlamaktadır (Willerslev, 2007, s.2). Ivakhiv; “Sinemanın animizmi kullanmasını, sabit ve etkisiz görünen şeylerin canlılığını ve değişkenliğini ortaya çıkartan, kameranın “doğa yazımı” olduğunu öne vurgulamaktadır. Animizm, sinemanın en büyük güçlerinden biri olarak görülmektedir (Ivakhiv, 2013, s.203)”.

Bu bağlamda filmin hikayesinin merkezinde yer alan inanç sistemi, “doğa yazımı” ve ekomerkezli düşünce sistemiyle pek çok açıdan tutarlılık göstermektedir. Bu dünyadan göçen ruhlarla iletişimi sağladığına inanılan kuzey ışıkları ile insan ve hayvan ruhlarının dönüşümleri ve yaşayanların dünyasına etkileyebilmeleri, ruhların canlılığını ve gücünü ortaya koymaktadır. Filmde, insanların ruhlarının da kendi totemi olan hayvanların formunu alması, filmde vurgulanmak istenen doğa-insan bütünlüğünün bir parçası olarak görülmektedir.

“*Ayı Kardeş*”, başka filmlerle, özellikle belgesellerle görüntü, metinsel alan, genel söylem veya sosyo-tarihsel referans noktalarını paylaşmaktadır. Film, farklı zamanlarda çekilmiş bazı belgesellerle yakın konulara değinmiştir. Bunlardan en önemlileri; “*Nanook of the North*” (1922) ve “*The Stories of Tuktu*” (1966-1968), küreselleşme öncesi İnuit kültürünün gündelik yaşamlarının incelenmesine yönelik sayılı belgesellerdendir. Aile yaşamı ve avcılık ile ilgili pek çok ana tanıklık eden bu belgesellerde; “*Ayı Kardeş*” filmine yakın görsel temsiller bulunmaktadır. “*Ayı Kardeş*” ile yakın bir temaya değinen bir başka belgesel; “*Grizzly Man*” (2005) Wernor Herzog’un, Timothy Treadwell’i konu alarak çektiği bir belgeseldir. Bu belgesel, insan-hayvan ilişkisindeki kompleks bir durumu ele almaktadır. Timothy, Alaska’da ki boz ayılarla iletişim kurmak ve onları avcılık faaliyetlerinden korumak istemektedir. 13 yıl boyunca onlarla hiç bir güvenlik önlemi olmadan beraber yaşar ve bu anlarını kayıt altına alır. Ancak sonunda bir boz ayı tarafından öldürülür. Belgeselde Herzog, Timothy’nin, “Yerlilerin 7.000 yıldır koruduğu, hayvan-insan sınırını geçtiğini ve kendi ölümünü istediğini” savunmaktadır. Herzog, bu konunun üzerinden kendi evren görüşünü ortaya koyar: “Evrenin genel yönetimi, uyuma değil, kaos ve uyuşmazlığa dayanmaktadır (Ivakhiv, 2013, s.229-234)”. Buna karşıt bir görüş olarak, Timothy aslında bu kadar yılın sonunda yaşamına boz ayılarla bir anlam katmış ve hayvan oluşu deneyimlemek istemiştir (Ivakhiv, 2013, s.239). Her iki görüşün ortak bulunduğu nokta; Timothy’nin, daha önce kimsenin yapamadığı seviyede insan-hayvan sınırını geçtiğidir.



Görsel 3.13. “*Grizzly Man*” (2005) filminden bir kare

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.imdb.com/title/tt0427312/mediaviewer/rm44272896> sitesinden alınmıştır.

“*Ayı Kardeş*”, hem ekonomik hem de sanatsal açıdan başarıya ulaşmıştır. Film 46 milyon dolar bütçe ile hazırlanarak, gişede 250.4 milyon dolar gelir elde etmiştir. 2004 yılında En İyi Animasyon Filmi dalında Akademi Ödülü’ne ve Saturn Ödülü’ne aday gösterilmiştir. Müzikleri aynı yıl BMI ve Ascap ödülleri kazanır. Bir video filmi olarak filmin devamı “*Brother Bear 2*”, 29 Ağustos 2006’da piyasaya sürülür. Oyun olarak Kasım 2003’te Game Boy Advance, PC ve cep telefonları için piyasaya sürülür. İnternet forumlarında ve sosyal medya paylaşımlarında “*Ayı Kardeş*” kardeşlik ile özdeşleştirilerek, sanal sohbetlerde küçük görseller (internet meme) kullanılmıştır.

Özet olarak film, Yerli Amerikalıların, özellikle Inuit kabilesinin kültürü referans alınarak oluşturulmuştur. Filmin hikayesinde, onların ekomerkez odaklı yaşam ritüellerine ve geleneklerine çoğunlukla sadık kalınmıştır. Filmin hikayesi, geleneksel Inuit hikayeleri ile pek çok ortak referans noktası taşımaktadır. Görselleri de benzer bir şekilde Inuit hakkındaki pek çok belgeselle paralellik göstermektedir. Filmin alınlanması zaman içerisinde internet gündelik dilinde kardeşlik olgusuna doğru daha çok kaymış ve internet görselleri bunun üzerinden oluşturulmuştur.

3.1.3. Film dünyası - gerçek dünya ilişkisi

3.1.3.1. Maddi ekolojiler

Film, yüksek bir bütçe ve geniş bir zaman süresince yaratılmıştır. İlk resmi adım, 1997 yılında Disney; California, Florida ve Paris’de ki animasyon stüdyolarının iletişimini uydu üzerinden bağlayarak, daha fikir aşamasındaki “*Ayı Kardeş*” filminin ilk toplantısını gerçekleştirilmesidir. Bu projenin fikri, “*Aslan Kral*”ın (1994) başarısından sonra ortaya çıkmıştır. Disney’in CEO’su Micheal Eisner, yapımı uzun sürecek ve hayvanların kişileştirilmesinden oluşan masalsı ve epik bir animasyon filmi yaratmak istediklerini açıklamıştır. Fikir aşamasında netleşen bir diğer konu da, filmin hangi coğrafyayı yansıtacağıdır. Hudson River Sanat Okulu’ndan, sanatçı Albert Bierstadt’ın (1839-1902) Amerika’nın doğal yaşamını konu alan resimlerindeki Rocky Mountain temalı tablolarından ilham alınmıştır. Bierstadt, Batı Amerika’yı bütün ihtişamı ve doğallıyla anlatan büyük boyuttaki yağlı boya tablolarını detaylı bir biçimde işlemesiyle tanınmaktadır. Eisner’a göre; “Resimlerdeki boşluk ve alanın kullanımı; doğanın, duygular ve ruhanizm ile buluşmuş halidir (Wakabayashi, 2003, s.16)”. Filmin

yaratıcıları lokasyon ve atmosferi belirledikten sonra konu olarak Kuzey Amerika'nın en yüce yaşayan canlısı ve dağların hükümdarı olarak bilinen boz ayı (Ursus americanus borribilis) karar kılmıştır. Boz ayı; inanılmaz gücü ve vahşi doğasıyla hayvan dünyasının ana karakterini temsil etmektedir.

Ayı karakterinin kesinliği dışında, senaryonun ilk hali, “*King Lear*”dan esinlenilmiştir ve son yayınlanmış halinden oldukça farklıdır. İlk hikaye, üç kız kardeşli yaşlı bir ayıyı konu almaktadır ve görsel olarak Disney'in daha fazla insansılaştırma içeren “*Robin Hood*”(1973)'una benzemektedir (Wakabayashi, 2003, s.18).



Görsel 3.14. Albert Bierstadt'ın “Rocky Mountain Landscape” (1863) isimli eseri

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde https://en.wikipedia.org/wiki/Albert_Bierstadt sitesinden alınmıştır.

2001 yılına kadar hikaye hala son haline ulaşmamıştır. Buna rağmen, konsept tasarımlar genel anlamda devam etmektedir. “*Ayı Kardeş*”in yapım aşamasında yaratıcı ekip, 1999'da, Then Thousand Smokers Vadisi, Kodiak Ada'sını, Denali ve Kenai Fjords Ulusal Parklarını, Exit ve Holgate Buzulu'nu ziyaret ederler. Bir yıl sonra da, Yellowstone, Grand Teton ve Sequoia Ulusal Parklarına ek araştırma gezilerinde bulunurlar.

Bu bağlamda, filmin konsept çalışmalarının, senaryo yapısı tam oturmadan başladığı ortaya çıkmaktadır. Metin yazarları ile olan başka bir toplantının ardından ayıya dönüşmesi fikri ortaya atılır. Hikayenin bu noktadaki gelişim süreci Blaise tarafından “bütün yapım sürecinin en zorlu süreci” olarak anılmaktadır. Ekip ve yöneticiler tarafından pek çok anlaşmazlıkla geçen bu dönemde pek çok tartışma

yaşanmış uzun bir süre hikayede çıkmazlar çözülememiştir (Wakabayashi, 2003, s. 94-95).

Bu zorlu sürecin ardından hikaye en son halini aldıktan sonra karakter tasarımları, animasyon, renklerin ve müziğin yapımı daha akıcı bir biçimde ilerlemiştir. Filmin yöneticilerinden Thomas Schumacher bu sürecin sonunda film ile ilgili yaşadıkları deneyimi şu şekilde aktarmaktadır:

Eğer herkes değişimi benimseyebilirse o noktaya varabilirler. Animasyonun kendisi değişim hakkındadır. Bir şeyi düşünürsünüz, taslağını kurgularsını, layoutunu yaparsınız ve bir karakterin ona uygun animasyonunu yaparsınız. Tek çizgiye geçirirsiniz, boyarsınız ve en sonunda bütün bunları birleştirirsiniz. Attığınız her adımda filme müdahale edilir ve değiştirilir. İronik bir biçimde animasyon yapmak canlandırmak anlamına gelmektedir. Hayat değişimdir (Wakabayashi, 2003,s.123).

Film, Orlando, Florida'daki Disney-MGM Stüdyolarındaki Feature Animation Studios tarafından üretilen üçüncü ve son Disney animasyon filmi olma özelliğini taşımaktadır. Stüdyo, Mart 2004'te, bu filmin bilgisayar animasyonlarının yayınlanmasından kısa bir süre sonra kapatılmıştır.

Senaryo aşaması zorlu geçen bu film, Disney'in CEO'sunun aslında projenin başında istediği şekilde oldukça uzun soluklu bir yapıma dönüşmüştür. Yaratıcı ekibin doğal parklarda gerçekleşen doğayı gözlemlene aşamasının özenle ele alınmasının filmdeki yaşayan doğanın tasvirini başarılı kılan ana neden olduğu düşünülmektedir. Her ne kadar gişede büyük başarı yapmış olsa da, 46 milyon dolar bütçelik ve yapımı 5 yıl süren “*Ayı Kardeş*”; yapım maliyeti ve zaman kullanımı açısından epik bir animasyon filmi olarak, Disney tarihinde yerini almıştır.

3.1.3.2. Sosyal ekolojiler

Filmin üretildiği sosyal ve kültürel bağlamlar, filmin hikayesindeki seçimlerde önemli bir yere sahiptir. “*Ayı Kardeş*” filminin ilk sahnesinde altyazıların fontunda, müzik seçiminde ve arka planda kullanılan İnuit dili, bahsi geçen kültür hakkında bir ipucu verse de, sıradan izleyicinin bunun hangi yerli Amerikan kabilesine ait olduğunu imkan verecek bir betimleme bulunmamaktadır. “Nereden geldiğine dair bir farkındalık olmadan bir Amerikan Yerlisi figürü belirir. Hulan’ın “zamansız imgeler” olarak tanımladığı şey budur.” Film bir açıdan, antropolojistlerin İnuit edebiyatına Taş

Devri’nden kalmış izlenimiyle yaklaştığı paralellikte yaklaşmaktadır (Hulan 2002, s.75 -76) (Prudíková, 2015 s.57). Bu tür bir açık olmayan kimlik, insanların Amerikan Yerlileri hakkında yarattığı klişeleşmiş görüntüleri pekiştirebilmektedir. İnuit kültürü, zamanda donmuş ve tek bir mekanda, tek bir kültür gibi gösterilmiştir (Prudíková, 2015 s.57). Filmde, yerin belirsizliğini koruması soyut bir Kuzey tasviri yapılmaktadır. Prudíková’ya göre; “Hikayenin uzak bir geçmişe ve ismi verilmeyen bir coğrafyaya yerleştirilmesi; film yapımcılarının kolonizasyon ve beyaz karakterlerin katılımı problemlerinin de önüne geçmelerini sağlamıştır (Prudíková, 2015 s.58)”.



Görsel 3.15. “*Ayı Kardeş*” (1994) filminde İnuit kabilesi

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.amazon.com/Brother-Bear-Voices/dp/B003SHZO4O> sitesinden alınmıştır.

Birbirinden farklı yerleri tek bir arkaplanda toplayarak Disney bu şekilde gerçekliğin ana hedefleri arasında olmadığını ortaya koymaktadır. Yerli insanların betimlenmesi; doğal çevre, yeryüzü şekilleri ve hayvanların gerçekçi tasvirinin yanında zayıf kalmaktadır (Prudíková, 2015 s.70). Benzer şekilde yerli hikayelerinden etkilenecek üretilen bir film olması nedeniyle, yer isimlerinin verilmemesi, yerli hikayelerinin yapısıyla uyuşmamaktadır. “Pek çok yerli kabile, hikayenin kendi nehirlerinden ya da vadilerinden gelmesinden ve bu yerlerin isimlerinin anılmasından gurur duymaktadır (Prudíková, 2015 s.58)”. Ancak bu eleştirilere karşılık olarak filmdeki bütün karakterlerin isimlerinin bahsi geçen coğrafyadaki bölge isimlerinden geldiğini bilmekte yarar vardır. Sitka, Alaska’da bir şehir ismidir. Delahi ve Kenai, Ulusal Park isimleridir. Filmin yer ve zaman belirsizliği hikayedeki küçük ipuçlarıyla az da olsa ortadan kalkmaktadır.

Prudikova, filmin öyküsüne bir kaç farklı noktadan eleştirel yorumlarda bulunmuştur. O, dönüşümün Inuit ve Yerli Amerika masallarında doğal bir şekilde gerçekleştiğini vurgular. Herhangi bir Inuit karakteri tarafından doğal olarak kabul edilen şey, filmde ayıya dönüştürüldüğünü bile bilmeyen, ana karakter için derin bir sorun kaynağı gibi görünmektedir. Benzer şekilde, Kenai, nehrin üzerindeki yansımasını gördüğünde, değişiminin şokunu yaşar. Ayrıca totem hayvanını çöpe atarak, Kenai'nin bir İnuit oğlanı olarak sahiciliği ciddi şekilde sarsılmaktadır. “Bu noktada yüzeysel bir spiritüalizm görülmektedir (Prudíková, 2015, s.68)”. Batı geleneklerinde, İnuit bakış açısından farklı olarak ruhların gezisi, ruhlar, hayvan insanlar ve dönüşüm bir büyüün bir parçası olarak görülmektedir. İnuitler içinse bu konular daha ciddiye alınmaktadır (Prudíková, 2015, s.14). Filmde büyü olarak görülen şey, İnuitler için yaşamın bir kuralı olarak varolmaktadır.



Görsel 3.16. “Ayı Kardeş” (1994) filminde Kenai’nin totemini attığı sahne

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.amazon.com/Brother-Bear-Voices/dp/B003SHZO4O> sitesinden alınmıştır.

Filmin üretiminin ekonomik belirleyicisi Disney’in gişede “Aslan Kral” kadar başarılı olabilecek, hayvan ana karakterli bir film yapmak istemesidir. Hollywood film endüstrisinin bir parçası olan Disney bu filmin hedef kitesini aile ve çocuk izleyiciler olarak belirlemiştir. Tarihte İnuit ve Yerli Amerikalılara yapılan ayrımcılığın ve sömürgeciliğin gösterilmemesi adına İnuitler zamanda donmuş bir kültür gibi gösterilmiş ve aslında bu kültür için önemli olan detaylar yüzeysel bir şekilde işlenmiştir. Disney’in “Ayı Kardeş” filminde, geçmişte çokça eleştirildiği ayrımcılık ve ötekileştirme konusunda daha dikkatli olmaya çalıştığı gözlemlenmektedir. Ancak bu

aba yine de farklı k lt rlerin temsili konusunda y zeyssel bir yaklařımın  n ne gememektedir.

3.1.3.3. Algısal ekolojiler

Film, Disney’in CEO’sunun da belirttiėi  zere; “*Aslan Kral*”ın bařarısını yakalamak istedikleri iin, bu sefer daėların h k mdarı; “boz ayı”  zerine temellendirilmiřtir. “*Ayı Kardeř*”  retilmeden  nceki yıllarda, Disney animasyonları, farklı k lt rleri  tekileřtirerek ele almaları bakımından pek ok farklı kesimde eleřtirilmiřtir. “*Fantasia*” (1940), “*Dumbo*” (1941), “*Aladdin*” (1992), “*Peter Pan*” (1953), “*The Jungle Book*” (1967), “*The Little Mermaid*” (1989), “*Pocahontas*” (1995) bu eleřtirilerin odaėı olan animasyon filmlerindendir. Bu nedenle “*Ayı Kardeř*”deki  nuit g steriminin, Disney’in gemiř yıllardaki farklı etnik k ken ve k lt r g sterimine g re daha geliřmiř olduėu d ř n lmektedir.



G rsel 3.17. “*Aladdin*” (1992) filmi Arap k lt r n   tekileřtirerek g stermek ile eleřtirilmiřtir.

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=XIkjBS2f9ZY> sitesinden alınmıřtır.

 nuit dıřı yazılar genelde varsayılan iki elementten oluřmaktadır: Birincisi Tař devrine gelenek temaslı avcı topluluėu řeklinde geiř imkanı saėlayan Inuit olarak, ikincisi de egzotik ruhaniliėe geiř imkanı saėlayan Inuit olarak. İlk element yerli halkları betimlede kullanılan genel bir trendin parasıdır. Bu nedenle her zaman gemiře aitmiřesine temsil edilmiřlerdir. İkinci element, geleneksel tinselcilik; bireyin yerli halkla temas yoluyla kendi kendine bilgi edinme ya da bilgelik arayıřı iinde

olduğu bir yer şeklinde kuzey ile ilgili olan gezi yazılarında gözlemlenebilir (Hulan, 1990, s.60).

Dünya kültürleri yüksek bağlamdan düşük bağlama göre karşılaştırılabilir Bağlam bir olayı çevreleyen bilgidir. Bir anlam üretmek için birleşen elementler her kültürde olaylar ve bağlamlar bakımından farklı oranlarda buluşmaktadırlar. İnuit kültürünün yüksek bağlamlı iletişim kültürü olduğu bilinmektedir. (Hall, 1990, s.6).

Japon, Arap ve Akdeniz kültüründe bireyler arasında geniş bir bilgi ağına sahiptirler ve yakın kişisel ilişkiler içerisindedirler. Bu yüksek bağlamlı iletişim olarak betimlenmektedir. Sonuç olarak günlük hayattaki normal işlemlerin çoğu için derinlemesine bilgi beklemez ya da istemezler. Bunun nedeni yaşamlarında önemli olan insanlarla ilgili her şey hakkında kendilerini bilgilendirmeleridir. Düşük bağlamda insanlar arasında Amerikalılar, İskandinavlar ve kuzey Avrupalılar; kişisel ilişkilerini, çalışmalarını ve günlük yaşamın birçok yönünü bölümlere ayırırlar. Sonuç olarak, başkalarıyla her etkileşimde bulunduklarında, ayrıntılı arka plan bilgilerine ihtiyaç duymaktadırlar (Hall, 1990, s.6-7).

Film içerisinde düşük bağlamlı iletişim methodu kullanılmıştır. İlk sahneden itibaren izleyici, İnuit giysileri giymiş, kesintisiz iletişim halindeki gençleri izlemektedir. Filmde konuşma ve şakalaşmaların çokluğundan sessizliğe alan bırakılmamıştır. İnuit hikayelerinin özelliği, içerisinde konuşulmayan sözcükler, gizli mesajlar, gözlem ve dikkatli dinlemeler barındırmasıdır. Aynı zamanda ruhsal gücünden çekindikleri varlıklar için dolaylı betimlemeler kullanırlar. Örnek olarak kimi zaman ayıdan “o büyük kahverengi” diye bahsetmektedirler. Ancak “*Ayı Kardeş*” filminde gözlem, odaklanma ve sessizliğe yer ayrılmamıştır.

Yerli hikayelerinin daha basit ve hilesizdir. Ann Rooth, Kuzey Alaska’daki öykü anlatım tekniğinin sözel tarzlarını gözlemlemiş ve bunu normal konuşma yöntemlerinden farklı bulmuştur. “Onların kimi zaman fısıldayarak yavaşça ve sakın konuştuklarını, mimik ve yüz ifadeleri kullanmaktan kaçındıklarını belirtir (Rooth, 1977, s.57)”.

İnuit ve Yerli Amerikan halk hikayelerindeki ana karakterler asla Koda, ya da iki geyik kardeşler kadar konuşkan değildir. Bununda ötesinde “*Ayı Kardeş*” filminde olduğu kadar ironiyi kullanmamaktadırlar. Bu öğeler, filmi geniş bir izleyici kitlesi için

de izlenebilir yapması amacıyla eklenmiştir. Genel bir bakışla yüksek-düşük iletişim bağlamında, filmde kullanılan iletişim yöntemi, İnuitlerin iletişim yöntemiyle uyuşmamaktadır. Disney, İnuitlerin geleneksel tinsel öğelerini referans olarak aldıktan sonra başka bir iletişim formuna dönüştürerek kullanmıştır.

3.2. “Pom Poko” (1994) Filmi İlişkisel Süreç Analizi

Filmin Özeti

“*Pom Poko*”; bir tanuki grubunun (Japonya’ya özgü, rakunlara benzeyen bir türün), Tokyo’nun sınırlarının banliyö konut projesiyle genişlemesiyle tehdit altında olan yaşam alanlarını korumaya yönelik mücadelesini anlatmaktadır. Tokyo’yu çevreleyen ormanlar ve çiftlik arazileri, “Tama Yeni Şehir Projesi” nedeniyle yok olmaya başlamıştır. Ormanlık alanlar ve yaşam alanları daralan tanukiler, öncelikle besin kıtlığı yaşayabilecekleri korkusuyla kendi aralarında savaşılmaya başlarlar. Takaga Ormanı ile Suzuka ormanının Tanuki’lerinin savaşı, Oroku nine tarafından bölünür. Oroku, tanukileri kendi aralarında savaşmamaları için uyarır.

Ormanlarının yok olmasından endişe duyan tanukiler, Tama tepelerinde bir toplanma merkezi kurarlar. Tanukilerin en yaşlısı, Tsurugame toplantının başkanı ilan edilir. Bu toplantıda 5 yıllık bir mücadele planı yapılır. Bu planın ilk adımı insanları gözlemlemek ve onlar hakkında bilgi toplamaktır. Eski geleneksel tanuki dönüşüm sanatını öğrenerek insanların arasına sızacaklardır. Ancak dönüşerek form değiştirmek ustalık ister. Dönüşüm ustası Oroku, diğer tanukilere nasıl daha iyi dönüşebilecekleri konusunda yol gösterir. Bu plan çerçevesinde, nüfus artışı önlemek için daha az yavru sahibi olmaları gerekmektedir. Ayrıca farklı ormanlardan en usta dönüşüm ustalarını onlara yardımcı olmaları için getirtmeyi planlarlar. Bütün bunlarla ormanlarını korumayı ve insanlar tarafından başlatılan şehir genişletme projesini durdurmayı amaçlamaktadırlar.

Tanukiler tek tek planlarını uygulamaya koyarlar. İnsanları gözlemlemeye ve onların gündelik yaşam alışkanlıklarını araştırmaya başlarlar. Bu araştırmalar sırasında insanlara ait olan; televizyon izleme ya da fastfood beslenme gibi öğelerden çok etkilenirler. Bütün bu gelişmelerin yanı sıra Oroku nine, genç tanukilere eğitim vererek,

becerilerini geliřtirmeye alıřmaktadır. Dnřm; ok fazla odaklanma ve enerji gerektirdiğinden olduka zordur ve her ğrenci bu alanda başarılı olamamaktadır.

Takana Ormanı'ndan güçlü bir tanuki savaşçısı olan Gonta, arazi gelişimi eski evini yok ettiğinde ok sinirlenir ve insanlara karşı ani bir saldırı başlatır. Dnřmde yetenekli bir ğrenci olan Shokichi de onun bu saldırısına destek olur. İnřaatta alıřan insan işilerini korkutarak kaırmak için dnřm yeteneklerini kullanırlar. Bu saldırı sonucunda pek ok işi hayatını kaybeder. Ancak buna rağmen inřaat tüm hızıyla devam eder. Gonta, insan toplumuna daha fazla saldırma konusunda hala kararlıdır ve onları yok etmek istemektedir. Shokichi, insanlar yok olursa hamburgerlerin de yok olacağı uyarısında bulununca bazı insanları saklamaya karar verirler.

Tanukiler insanları korkutarak kaırma planlarına devam ederler. Kimi zaman kutsal Buda heykeli, kimi zaman da dumanlı tilki ve hayalet formunda işileri ve arazi sahiplerini korkuturlar. İşiler bunun üzerine inřaatı terk eder. İnsanları yendiklerini ve inřaatı tamamen durduklarını düşenen tanukiler, řarkı söyleyerek dans ederek zaferlerini kutlarlar. Ertesi gün kaan işilerin yerlerine yeni işiler getirilir ve tanukiler büyük bir hayal kırıklığına uğrar.

Zaman getike tanukilerin yaşam alanı daha da ok daralır. Besin bulmakta zorlanmaya başlarlar. İnsanların bahelerine girerek onların plerinden ve kümes hayvanlarından almak zorunda kalırlar. Bazı tanukiler yiyecek arayışları sırasında araba tarafından ezilir, bazıları ise insanlar tarafından uzağa düşürölür.

Bir süre sonra Oroku'nun en iyi ğrencilerinden biri olan Tamasaburo, üç büyük dnřm ustası ile Tama tepesine geri döner. Yeni ustaların verdiğı güçle beraber insanları korkutmak için kapsamlı bir korkutma planına girişirler. Bu plana “Hortlak Operasyonu” adı verilir ve dnřm ustaları, tanukileri disiplin ve konsantrasyon gerektiren bir kampa sokar. Bu sayede tanukiler hiç olmadıkları kadar heybetli ve korkutucu hayaletlere ya da nesnelere dnüşmeyi başarırlar.

Hazırlıklarını bitirdiklerinde, insan kentinde büyük bir geit töreni düzenlenir. İllüzyon ustalarının yarattıkları hayaletler, şehir içinde büyük bir geit töreni şeklinde belirerek, şehrin sakinlerini hayrete düşürölrlr. Geit töreni başarılı gemesine rağmen, insanlar bu hayaletlerden korkmaktan ok etkilenirler ve bu gecenin sonunda dnřm ustalarından bir tanesi hayatını kaybeder.

Rakunların bütün emekleri, geit trenini, bir eęlence parkı řirketi sahibinin kendisinin organize ettięini sylemesiyle bořa gider. Basında yaptıęı aıklamada, bu trenin yeni aılacak eęlence parkı Wonderland'in zel efektlerinin tanıtımı olduęunu aıklar. Wonderland'in sahibini, insana dnřebilen bir tilki olan Ryutarou, tanukileri gerekten eęlence parkında alıřtırabileceęini syleyerek iř birlięine davet eder.

Bunun zerine Ryoutarou, dnřm ustalarından biri olan Rokudai Mekinchou'ya, Tanukilerin kendisinin ve dięer tilkilerin de yaptıęı gibi insan formunda, insan hayatı yařamasını ve Wonderland'de alıřmasını teklif eder. Bu sayede insanların dnyasında hayatta kalabileceklerini belirtir. Mekinchou bu teklifi; tm tanukilerin insana dnřememesi sebebiyle reddeder.

Tanukiler, Wonderland'in sahibini ve Ryoutarou'yu kandırarak paralarını alırlar. Bu bařarılarına raęmen yařam alanları artık tamamen iřgal altına alınmıřtır. Son kalan ormanlarını koruma abaları ise polislerin saldırısıyla en byk darbeyi alır. Polis saldırısı sonucunda pek ok tanuki hayatını kaybeder. Tanukiler yenilgiyi kabul ederler ancak eski gnlerin anısına son bir illzyon dzenleyerek ormanın tm hatıralarını bir kısa bir srelięine de olsa tekrar canlandırırlar. İnsanlar da tanukilerle aynı anda bir srelięine de olsa bu nostaljik dnřm deneyimleme fırsatı bulurlar.

İnsan formuna kalıcı olarak dnřebilecek yetenekteki tanukiler, modern bir insanın hayatını yařamaya bařlarlar. Shokichi, mesaili bir ofis alıřanı olur ve dięerleri farklı iřlere girerek insanlar gibi alıřarak para kazanırlar. Ancak bu tanukiler iin olduka zor bir hayattır ve bu řekilde alıřan insanlara acırlar. Dnřemeyen tanukiler plerden buldukları artıklarla ve araba tarafından ezilme tehlikesi altında yařamlarına devam ederler. Bir gece iřinden dnerken Shokichi, yolda tanuki arkadařlarını, hep beraber eski gnlerdeki gibi dans ederek řarkı sylerken grr. Bunun zerine onlara katılmak iin tanuki haline dnřr ve onların golf sahasındaki kk partisine katılır.



Görsel 3.18. “Pom Poko” (1984) filminin afişi.

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.imdb.com/title/tt0110008/mediaviewer/rm3010179072> sitesinden alınmıştır.

3.2.1. Film dünyası

3.2.1.1. Jeomorfizm

Satoyama kavramı, “Pom Poko” film dünyasının nesnelliğinde önemli bir yere sahiptir. Japonya’da “*Büyülenmiş Doğanın Söylemi: Satoyama Kavramı ve 21. Yüzyıl Doğa Korumasındaki Rolü*” adlı makalesinde Knight, bu kavramı şu şekilde açıklamaktadır;

Japonya’da savaş sonrası dönemde geniş kabul gören Satoyama sözcüğü geleneksel olarak kırsal yerleşim bölgelerinin çevresinde var olan, ancak sanayileşme, kentsel gelişim, kırsal nüfusun azalması ve değişen yaşam tarzları tarafından tehdit altında olan, gelenekselleşmiş bir alanı tanımlar (Knight, 2010, s.421)

Günümüzde doğanın korunması söylemleri başlığında Satoyama kavramı birçok söyleme gönderme yapmaktadır. Bunlar; doğa ile dengeli birliktelik manifestosu, doğal kaynakların sürdürülebilir kullanımının bir modeli olarak Satoyama, ve coğrafi bir alan olduğu kadar kültürel bir alan olarak Satoyama biçiminde sıralanmaktadır. Hayao

Miyazaki'nin "*Komşum Totoro*" (1988) ve Isao Takahata'nın "*Pom Poko*" (1994) filmleri, Japon popüler kültüründe Satoyama kavramından beslenen filmlere örnek gösterilmektedir. (Knight, 2010, s.428-430)



Görsel 3.19. "*Pom Poko*" (1984) filminden Satoyama doğayı gösteren bir kare

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

"*Pom Poko*" filmi, Tokyo'nun kırsal yerleşim bölgesinde, Tama Tepeleri'nde yaşayan bir tanuki kolonisi hakkındadır. Tanukiler, "satoyama" yaşam alanlarını tehdit eden bir kenar mahalle konut gelişimine karşı mücadele etmek için bir araya gelirler. Film içerisindeki bölgeler; Tokyo şehir sınırında Tanukilerin yaşadığı doğal ortam, insanların yaşam alanı şehir ve şehrin büyüyen alanını temsil eden inşaat alanları olarak ayrılmaktadır. Kent ve konut inşaatı insanlara ait alanlardır. Şehrin sınırları giderek genişlemekte ve tanukilerin yüzyıllardır yaşadıkları kırsal bölgenin sınırlarını daraltmaktadır. Filmin nesnelliğinde, insanların ve hayvanların alanları ayrı dünyalar olarak var olmaktadır

İnşaat makinelerinin çiftliğe girişi ile tanukilerin dünyasına ilk sınır ihlali yapılmıştır. İnşaat kepçeleri, Tama Tepesi'nin doğal halini zamanla yok eder. Bunun üzerine tanukiler, artık doğal bitki örtüsü bulunmayan ve düzleştirilen bu tepeye "yüzsüz tepe" ismini takarlar. Alan ve yer kavramları bakımından, tanukilerin anlamlandırdığı yerler, insanların gözünden inşaat yapılabilecek boş bir alanlardır. Ancak bitki örtüsüz, inşaata hazır bir tepe; tanukiler için artık karakersizdir bir yerdir. Sınırlar ve yaşam alanları değiştikçe yer ve boş alan kavramları da insanlar ve diğer canlılar için farklı anlamlar taşımaya başlar.

Yeni konut projesi nedeniyle ormanda yaşayan bütün canlılar evlerinden olması, filmdeki en kapsamlı sınır ihlalidir. Yasadışı hafriyatın başka bir ormana dökülmesi de filmdeki sınır ihlallerinden bir başkasıdır. Dökülen hafriyat sonucunda dereler kirlenmiş ve orada yaşayan canlıların hayatı olumsuz olarak etkilenmiştir. Tanukiler evlerini korumak için başlattıkları plan dahilinde insanların gündelik yaşantılarını gözlemlerler ve sınırları ihlal edecek şekilde insanların alanlarına girerler. İnşaat makinelerini bozarak işçileri korkuturlar hatta bazı işçilerin ölümüne neden olurlar. “Hortlak Operasyonu” sırasında, sokaklarda ve evlerin içinde dolaşarak, sınırları ihlal ederler. Tanuki-insan arasındaki karşılıklı pek çok sınır ihlalinin sonucunda, insanların yarattığı sınır ihlali en kapsamlısı olarak yer eder. Kentsel yerleşim, kırsal yerleşimi yutar ve tanukilere yaşamaları için sadece küçük parklar kalır.



Görsel 3.20. “Pom Poko” (1984) filminde yapılan ilk sınır ihlali.

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

Şehirde yaşayan insanlar ve şehri genişleten inşaat şirketi çalışanları, tanukilerin gözünden iki farklı insan grubunu oluşturmaktadır. Şehirde yaşayan insanların artan sayıdaki nüfus ihtiyacını karşılaması için inşaa edilen evler, ironik olarak tanukilerin kendi doğal evlerinden kovulmalarına neden olmuştur. Aynı zamanda yapılan inşaatlar sonucunda doğal hayat geri dönüşü zor olan bir zarara uğrar. Doğal alanlar; insanların ve tanukilerin ortak yaşam alanıyken, yapılan inşaat çalışmaları sonucunda sadece insanlara ait alanlara dönüştürülür.

Yaşam alanlarının farklılığı filmde belirgin bir şekilde göze çarpmaktadır. Şehirde yaşayan insanların dünyası maddiyatla doludur. Tanukilerin dünyasında ise sahip

oldukları insanların dünyasından onları gözlemlemek için aldıkları az sayıdaki nesneden oluşmaktadır. Tanukiler doğanın onlara sundukları organik ürünler ile yaşamaktadırlar. Mevsimine göre değişen, işlenmemiş doğal meyve, mantar vb. ana besin kaynaklarını oluşturmaktadır.

“*Pom Poko*” filminde insan dışı doğa, insan tarafından kontrol edilmeye çalışıldığında, buna tepki gösterebilen aktif bir karaktere sahiptir. Kırsaldaki insan dışı doğa uyum içerisinde ve oldukça canlı bir ekosisteme sahip gösterilmiştir. Filmdeki mekanlarla bunlara karşılık gelen gerçek mekanlar arasında büyük oranda bir tutarlılık bulunmaktadır. Belirli bir mekan ve zamanda geçtiğinin bilgisi filmde mevcut olduğundan, mekanlar ve gerçek dünyadaki karşılıkları kıyaslanabilmektedir. Filmin başında, şehrin büyümesini hızlandırılmış olarak anlatan bir sahnede, anlatıcı şunları söylemektedir:

Tokyo’nun etrafını kuşatan bölgeler yoğun bir ekonomik büyümeye maruz kaldı. Kontrolsüz şekilde çiftlik arazileri ve ormanları yok edildi. 1967’de hükümet Tama Yeni Şehir Projesi’ni açıkladı. Planlanan nüfus 300.000 kişinin üstündeydi. Tamakyuro Dağı, dev bir yerleşim alanı haline geldi.

Bahsi geçen proje gerçekten de aynı isimle Tokyo’da 1965 yılında tasarlanmıştır. Filmde verilen bilgilerin hepsi gerçekte o tarihte yaşanmış olanlar ile tutarlıdır. Savaş sonrası ekonomik mucize döneminde, Tokyo’nun nüfusunun ve ev fiyatlarının yükselmesi, plansız yapılaşmaya neden olmuştur. “Tama Yeni Şehir Projesi”; bu duruma engel olmak amacıyla başlatılmıştır. Filmde gösterilen “Tama Projesi Evleri” ile o dönemde inşaa edilen konutların mimarisi büyük oranda tutarlılık göstermektedir. Sokaklar, metro istasyonları, restoranlar ve ev içi vb. sahnelerde, 1970’ler Tokyo’su gerçekçi olarak tasvir edilmiştir. Final sahnesindeki Tokyo şehir silüetine, o dönemde şehrin gelişimine uygun olarak az sayıda ancak yeni yeni yükselmekte olan gökdelenler yerleştirilmiştir. Filmde bahsi geçen diğer yer isimlerinin hepsi gerçekte var olan yerlere karşılık gelmektedir. Kamatsujima Şehri, Batamochi Dağı, Hikage Dağı, Manpuku Tapınağı, Suwa Tapınağı, Matsuyama gerçekte de var olan yerlerdir ve film içerisindeki gösterimleri ile gerçeği birebir örtüşmektedir. Bu tutarlılık; doğaüstü pek çok şeyin yaşandığı hikayeye bir denge getirmekte ve izleyicinin olay örgüsüyle daha yakın bir ilişki kurmasına neden olmaktadır.



Görsel 3.21. “Pom Poko” (1984) filmindeki Kamatsujima Şehri

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

İnsanlar ve insan dışı manzara arasında filmde sürekli bir mücadele, gerginlik ve sınır ihlali bulunmaktadır. İnsanlar her ilerleyişlerinde, insan dışı manzara olan doğadan bir parça kopararak, kendi amaçları uğruna geri dönüşü olmayacak şekilde dönüştürmektedirler. Bu mücadele yakın tarihte yaşanmaya başlanmıştır ve günümüzde hala varlığını sürdürmektedir. Filmin hikayesi bu nedenle efsanevi bir masal değildir. Borlik’in “*Carnavalesque Ecoterrorism in Pom Poko*” makalesinde belirttiği üzere film; “bir hayvanın bakış açısıyla, gerçek bir çevresel bozulmanın açık bir tasviridir (Borlik, 2015, s.128)”.

Özet olarak “Pom Poko” filminde insan dışı manzara; insanların anlam yüklediği yerler zamanla azalmakta ve insanlı manzaraya katılmaktadır. İnsanlar araziye sadece kendi yaşam alanlarına dönüştürmek amacıyla sahiplenir ve sömürürler. İnsan müdahalesiyle insan dışı doğanın azalışı, yeryüzü şekillerinin ve bitki örtüsünün tek tipleştirilmesi oldukça gerçekçi bir biçimde tasvir edilmiştir.

3.2.1.2. *Biyomorfizm*

Filmin canlılığı ve ilişkisel süreçleri temelde yalnızca Doğu Asya’da bulunan bir hayvan türünün üyeleri olan tanukileri ve onların dönüşümlerini ele almaktadır. Genellikle rakun veya porsuk olarak kabaca çevrilmiş, “tanuki” aslında köpek ailesine aittir. Amerikan rakunlarının aksine tanukiler, Japon folklorunda oyuncu ve uçkağıtçı figürler olarak gösterilmektedir. İlk olarak on sekizinci yüzyılın başlarında basılmış olan

bir kitapta, Pom Poko'nun metamorfoza dair olan sihirli yeteneklerinin efsanelerinden bahsedilmektedir (Borlik, 2015 s.128).

Tanukiler filmde, başka bir nesneye veya varlığa dönüşmedikleri anlarda farklı görsel formlarda gözükmeaktedirler. Bu formlar gerçekçi, antropomorfik ve karikatürize antropomorfik olarak üç farklı kategoride incelenmektedir. Ormanda dolaşırken, insanlar tarafından görüldüklerinde veya ölüm anında dört ayak üzerinde yürüyen kendi doğalarındaki gerçekçi köpek hayvanları gibi görünürler. Ancak filmin büyük bir çoğunluğunda antropomorfik formda; dik yürürler, geleneksel Japon kıyafetleri giyerler, konuşurlar ve belirgin birseysel işaretlere sahiptirler. Son olarak, zayıflık, yaramazlık, neşe ve kutlama anlarında, dikkat çekici bir şekilde basit hatlarla, yuvarlak şekillerle ve ilkel bir biçimde soyutlama ile temsil edilirler. Bu form; Japon manga sanatçısı Shigeru Sugiura'nın çalışmalarını andırmaktadır. “Metasinematik bir seviyede Ghibli animatörleri tarafından kaleme alınan bu dönüşümler, filmdeki tanuki dönüşümlerini zekice taklit etmektedir (Borlik, 2015, s.129)”. Daha da marjinal olarak temsil edildikleri yerlerde; resimlerde, çizimlerde veya bilgisayar oyunlarında tanukiler doğaya aracılık eden görsel kodları oluşturmaktadırlar (Heise, 2014, s.314).



Görsel 3.22. “Pom Poko” (1984) filmindeki tanukiler üç farklı formu

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

Antropomorfik ve soyutlanmış hallerinde tanukilerin bazı uzuvları abartılı ve orantısız gösterilmektedir. “Pom Poko”’nun kahramanlarının antropomorfik halleri anatomik olarak doğru olmamakla beraber, aynı zamanda hiper donanımlıdır. Karınları oldukça şişkindir ve testislerini istediklerinde büyütürük çeşitli formlara dönüştürebilmektedir. “Bu dönüşümlerden bir tanesinde, en yaşlı tanuki Osho, herkesin

oturduğu kırmızı halının aslında onun testisleri olduğunu göstermektedir (Borlik, 2015 s.130)’’.

Kendi doğal ortamlarındayken tanukiler; kurbağa, çekirge, fare, köstebek, hurma ve dut gibi pek çok farklı tür ile beslenmektedir. Ancak yaşam ve besin alanlarının azalması nedeniyle insanların artıklarıyla beslenmek ve onlardan çalmak zorunda kalırlar. Tanukiler için dans ve mizah hayatlarının ayrılmaz bir parçasıdır. Eğlenmeyi sevmenin yanı sıra birbirleriyle duygusal bağlar kurmaktadır. Tanukiler kendi aralarında demokratik olarak birleşerek ortak karar almaya çalışır. Beş duyu organını kullanmanın ötesinde, zihinlerini odaklayarak dönüşüm yeteneklerini kullanmaktadır. Filmde anlatıcı bu odaklanmayı şöyle açıklamaktadır:

Rakunlar kadim zamanlardan beri hayalet ve gülyabanilere dönüşmede ustalaşmışlardı. Aynı zamanda doğadaki diğer enerji kaynaklarını, ateşi, elektriği, yükselme ve uçuş enerjilerini emerek, güçlendirmeyi de öğrendiler. Sonra da bunu depolamayı ve ihtiyaç duyduklarında kullanmayı öğrendiler. Bu sayede büyük hortlak gösterisine hazırlandılar.

Tanukilerin dönüşümü için farklı kaynakları kullanmaları meditasyondaki ustalıklarını ve cansız nesnelerin gücüne olan inançlarını göstermektedir. Bu bağlamda, “*Pom Poko*”’nın biyomerkezciliğin daha da ötesinde ekomerkezci bir anlayışa sahip olduğu ortaya çıkmaktadır. Felsefe kavramlarının pek çoğu, hayvanların konuşma, yas tutma, gülme, ağlama ve benzeri özelliklere sahip olduğunu yıllarca kabul etmemiştir. Hayvanların da bilincinin olduğuna karşı çıkılması, hayvan hakları üzerine pek çok tartışmaya neden olmuştur. Bu nedenle “*Pom Poko*”, hayvanlara atfedilen pek çok özellik nedeniyle, izleyiciye bu bilincin varlığını yansıtarak, hayvan hakları konusunda bir farkındalık oluşturmaktadır.

Bireysel ve kolektif davranışlarında tamamen insansı olan tanukiler, mücadelelerinde de ana silah olarak Japon folkloründe geleneksel olarak sahip oldukları şekil değiştirme yetenekleri kullanmaktadır. Dönüşüm yapabilmek onlar için varoluşlarının bir parçasıdır. Biraz pratikle, birçoğu, sınırlı bir süre için olsa bile, nesnelere, bitkilere ve insanlara mükemmellikle dönüşebilirler. Tanukiler inşaat işçilerini ve şehir sakinlerini korkutmak, inşaat ekipmanlarını sabote etmek ve medyanın dikkatini çekmek için yeteneklerini kullanırlar (Heise, 2014, s.313). Tanukiler dışında sadece tilkiler ve bazı kediler dönüşüm yapabilme yeteneğine sahiptir. Film

içerisinde tamamen dönüşerek insan olarak yaşamayı seçmiş tilki karakteri de bulunmaktadır.



Görsel 3.23. “Pom Poko” (1984) filmindeki tanukilerin dönüşüm aşamaları.

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

Film boyunca insan ve insan dışı doğa arasında yüksek gerilimli bir mücadele yaşanmaktadır. Tanukiler ve insanlar arasındaki gerginlik, insanların kendi yaşam alanlarını genişletmek amacıyla tanukilerin yaşam alanlarını tehdit etmeleriyle ortaya çıkmaktadır. Evlerinden olmalarının yanı sıra tanukiler doğada besin bulamamaya başlar ve doğal alanların ortasından geçen otobanlar, tanukilerin araçlar tarafından ezilmesine neden olur. Bu tetikleyici nedenler, tanukilerin, insanların ilerleyişini durdurmak istemesine sebebiyet vermiştir. Bu nedenle, onlar da insanların alanına girerek, onları gözlemleyerek bu ilerleyişlerini nasıl durdurabileceklerinin planını yaparlar. Dönüşüm yeteneklerini doğa üstü formlara bürünerek insanları korkutmada kullanırlar. Özet olarak; insanlar iş makineleri ile ormanları tahrip ederek tanukilerin alanına doğru ilk sınır geçişini başlatır. Ancak bu sınır ihlali tek taraflı olmaz ve tanukilerin insanların gündelik yaşam sınırlarının içine sızmasıyla devam eder.

Tanukiler insanların dünyasını anlamak ve gözlemek için televizyon izlemeye başlarlar. Televizyondaki haberler hayatlarında insanların dünyasında neler yaşandığını anlamaları için önemli bir araca dönüşmüştür. Aslında bir bakıma insanlarla televizyon üzerinden tek taraflı iletişim kurmaktadır. Bunun dışında aralarında bir iletişim yoktur. Toplantılarında Shouicki bir insan gibi konuştuğu için tepki alır. Dönüşüm eğitimlerinde ustalar öğrencilerine, insanların sözlerine inanmamaları öğütler. Bu nedenle insanlar onları şarkı söyleyerek çağırdıklarında tanukiler cevap vermemek için

kendilerini eğitirler. İnsanlara güvenmemeyi tanukiler zaman içerisinde öğrenmişlerdir ve bu konuda haksız olmadıkları kanıtlanmıştır.

Dönüşümde en yetenekli öğrenci olan Shoukichi, sonunda kalıcı insan şeklini almak zorunda kalır. Daha önce tanukilerin, insanların karakteristik özelliği olduğunu düşündükleri, kendilerini ve çevrelerini dönüştürme becerisini isteksizce takdir eder. Bir süre boyunca mesaili bir işe gittikten sonra şehirde yaşayan insanların yaşamını çok zor bulur ve onları terkeder. Film bu bağlamda; tanuki olarak kısa ve gösterişli bir yaşam sürmenin, insan olarak rahatsız ve uzun yaşama sahip olmadan belki de daha iyi olabileceğinin tartışmasını önermektedir. Ancak bazı tanukilerin, dönüşümde iyi olamadığından bu seçimi yapma şansları dahi olamamaktadır. Tanukiler sadece kendilerini dönüştürebilirken, insanlar çevrelerindeki canlı-cansız doğayı da değiştirmektedirler. Bu açıdan; “insanların yaratıcı yetenekleri, ne kadar yıkıcı olsa da, geçmişte tilki ve tanuki gibi diğer türlere atfedilenlerin ayna görüntüleri” olarak görülmektedir (Heise, 2014, s.314).



Görsel 3.24. “*Pom Poko*” (1984) filminde modern insan yaşamına alışmaya çalışan tanukiler.

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

Özet olarak “*Pom Poko*” filminde canlılık ve ilişkisel süreçler çok farklı formlarda kendini göstermektedir. Tanukilerin dönüşüm gücünün ekomerkezciliğe paralel özelliklerinin olması ve tanukilerin duyuşal dünyasının zenginliği filmin ekolojik mesajını güçlendiren biyomorfik özelliklerdendir.

3.2.1.3. *Antropomorfizm*

Filmdeki insan karakterleri; şehrin sakinleri, inşaat işçileri, inşaatı yöneten büyük patronlar, medya çalışanları gibi farklı sosyal gruplardaki insanlardan oluşmaktadır. Eğlence parkının patronu daha çok para kazanmanın peşindedir. Şehirde yaşayan insanlar, kendi yaşam alanlarının genişletilmesinin hangi şartlarda ve ne pahasına gerçekleştiğinin farkında değillerdir. Şehir yaşamında anlam veremedikleri doğaüstü tinsel olaylardan korkmaktadırlar. İnşaat işçileri Tokyo’ya çalışmak için gelmiş bir işçi grubunu temsil etmektedir ve inşaatı terk ederken şeflerine; “Tokyo dedikleri kadar korkunçmuş!” demeleri, kırsaldan kente göçün ve büyük şehirde yaşamının onlarda yarattığı hissi özetlemektedir.

Japon toplumu ne kadar modernleşse de çözülemeyen doğaüstü olaylardan korkmaktadırlar. Yaşanan doğaüstü olayları, dini öğelere ve efsanelere bağlayarak açıklamaya çalışırlar. Ekonomik gelişme ve modernleşme bir açıdan da toplumun kültürünü değiştirmekte ve öz kimliklerinden uzaklaştırmaktadır. Güç sahipleri olan patronlar; para ve medya üzerinden bu güce ulaşmaktadır. İnşaat işçiler ise kırsaldan kente para kazanmak için gelmiş bir insan grubunu temsil eder ve şantiyelerde zor şartlarda, toplu olarak kalmaktadırlar.

Tanukilerin insanları ormanlarından uzak tutma çabası yalnızca geçici gecikmelere neden olmaktadır. Günümüz Japon kent toplumu, görsel anlatım, tema parkları ve her türlü yapay simülasyonlara yaptığı kültürel yatırımlarla, önceki dönemlerde doğaüstü gücün açık belirtileri olarak görünebilecek şeyleri oldukça kolay bir şekilde özümsemekle yetinir. “Tanuki tarafından yaratılan budizm, folklor ve çağdaş kültürlerin figürlerinden oluşan görkemli bir geçit töreni, yerel bir tema parkının halk için bir reklam gösterisi olarak tanıtılmasının ardından, tören bütün politik gücünü olarak kaybeder (Heise, 2014, s.313)”. Tören sırasında ruhun önemini vurgulayan “Madde anlamsızdır.” sözü tanukilerin insanlara vermeye çalıştığı bir ders niteliğindedir.

Antropomorfik aktif karakterler olarak tanukilerin dünyasında; genç öğrenci Shoukichi umut dolu bir karakter öne çıkmaktadır. Gonta, her zaman öfkeli ve tez canlıdır. Shoukichi, Gonta’nın olumsuz öfke patlamalarına karşı yapıcı çözüm önerilerinde bulunur. Oruku anaç ve otoriter bir karaktere sahiptir. Tanuki toplumunda

güç; yetenek ve bilgelikle beraber gelmektedir. Tanukiler ayrıca devasa bir iştaha sahiptir. Bir sahnede tanukiler, Japonca versiyonunda “MacDonaldo’lar” (Disney'in karlı bir tanıtım ortaklığında olduğu şirket) tarafından baştan çıkartılmaktadır (Borlik, 2015, s.130).

Film açık bir şekilde Tokyo’da geçmekte ve etnik köken olarak Japon toplumunu ele almaktadır. Aktif olarak diyalog kuran insan karakterleri; eğlence parkının patronu, geçit töreni sırasında spiritüel bir konuda sohbet eden iki yaşlı adam, inşaat şirketi çalışanları, toprak sahibi, kereste tüccarları ve televizyon programı konukları cinsiyet olarak erkektir. İki insan kadının aktif olarak konuştuğu tek diyalog “Hortlak Operasyonu” sahnesinde mevcuttur ve bu konuşma sırasında da anne rolleriyle öne çıkmaktadırlar. İnsanların dünyasında güç ve karar alma mekanizmaları erkek egemenliği altındadır.

Filmdeki karakterler cinsiyet ve türler bağlamında ele alındığında, tek aktif kadın karakterin tanukilerden Oroku olduğu ortaya çıkmaktadır. Oroku, toplumda saygı duyulan ve güçlü bir karakterdir. Oroku dışında dönüşmeyi öğrenen öğrenciler arasında kadın karakterlerin sayısı erkeklere oranla oldukça azdır. Tanuki meclisinde sözü geçen bir karakter olan Oroku haricinde bütün üyeler erkektir. Bu nedenle Oroku önemli bir kadın karakter olmasına rağmen, genelde erkek egemen bir tanuki topluluğu gösterilmektedir.

Toprak sahibi, kereste tüccarlarıyla dağa döndüklerinde Buda heykellerinin çokluğu karşısında şaşırırlar. İnsanlar dini ve kültürel geçmişlerine toplum olarak büyük bir saygı duysalar da artık eskiden olduğu kadar ruhani dünyanın temsillerine inanmamaktadırlar. Bu tespit; “Hortlak Operasyonu” sırasında sohbet eden iki yaşlı şehir sakinin diyaloglarında netleşmektedir. Geçmişe ağıtımsı öğeler barındıran bu sohbetin geçtiği sahne sırasında şu sözler sarf edilir: “Küçükken biz de böyle şeyler söyledik. Hepsi kafamızın içindeydi. Hep bizim kuruntumuzdu. Hey, şu hayal gücü ne korkutucu!”. Japon halkının modernize olmasıyla yaşadığı değişim; bu diyalogla daha da netleşmektedir.



Görsel 3.25. “*Pom Poko*” (1984) filminde iki yaşlının diyalogundan bir kare

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

Filmde, modern yaşamın çalışma ve yaşam temposunun insanların doğasına aykırı olduğu savunulmaktadır. “Banliyö trenlerinde işlerine giden mesaili çalışanlar; insanlık dışı çabalarını, insan çabasıyla sürdüren insanlar oldukları için aslında tükenmektedirler. Tanukiler, insanların böyle bir yaşam tarzına katlanabilmelerini takdir ederler (Heise, 2014, s.314)”. Bu filmin, modern kent yaşamı hakkındaki eleştirilerinden biridir.

Aynı zamanda “*Pom Poko*”daki tanukiler, parti yapmak için önlenemez bir dürtüye sahiptir. Örneğin, ekoterörist saldırıları nedeniyle öldürülen insanlardan birinin cenaze töreni sırasında, genç erkekler gülmelerine engel olamaz. Ciddiyetle başlayan tören, hızlı bir şekilde, ormanın ekolojisinin bir insanın hayatından daha değerli olabileceğinin vurgulandığı bir kutlamaya dönüşür (Borlık, 2015, s.130).

Tanukiler başlarda insanları da hayvan olarak değerlendirmektedirler. Ancak sonradan yarattıkları zararlar nedeniyle onların çok daha güçlü olduklarını farkederek ve onları tanrılarla kıyaslarlar. Tanrı benzetmesinin bir göstergesi, dev Buddha’nın elleriyle toprağı kazdığı sahnede yerini almaktadır. Rahipler çocuksu bir neşeyle elleriyle binalar yerleştirmekte ve yeryüzüne şekil vermektedir. Gonta ve arkadaşlarının polislerle savaştıkları sahnede ölürken söyledikleri: “Sanırım insanlara eş değiliz.” cümlesi bu noktada önem taşımaktadır. Tanukiler, sonunda insanlara karşı yenilgiyi kabul etmenin yanı sıra onları kendilerinden tamamen farklı bir tür canlı türü olarak kabul ederler.



Görsel 3.26. “*Pom Poko*” (1984) filmindeki insan-tanrı benzetmesinden bir kare

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

Özetle “*Pom Poko*”da insan ve insansı karakterler, sosyal grup ve karakter yapısı bakımından çeşitlilik göstermektedirler. Ancak cinsiyet ilişkilerinde benzer bir çeşitliliğe rastlanmamaktadır. İnsan toplumu modernizasyon ve globalleşmenin etkisiyle kültürel bir değişim yaşarken, insan dışı doğayı da benzer bir biçimde değiştirmektedirler. Bu nedenle film içerisinde insan, hayvan ve tanrı kavramlarının birbirinin içine geçmiş tanımları sıkça sorgulanmaktadır.

3.2.2. Film Deneyimi

3.2.2.1. Birincilik

Geleneksel Japon halk müziği, Kabuki ve çocuk şarkıları “*Pom Poko*”daki ses ve hareketli görsellerin uyumunu yapılandırmada kullanılan işitsel öğelerdendir. Müzikler, Okinawa’lı rock grubu “*Shang Shang Typhoon*” tarafından yapılmıştır. “*Shojoji no Tanuki Bayashi*” gibi tanukiler hakkındaki pek çok çocuk şarkısı “*Pom Poko*”da kullanılmıştır. Shoukichi ve Okiyo’nun top oynarken söyledikleri “*Antagata Dokosa*” (Nerelisin?), çocukların gerçek Japon kültüründe de top oynarken söyledikleri bir şarkıdır. Bu şarkıda, bir avcı tanukileri silahıyla avlar, pişirir ve yer.

Japon folkloru hikayelerinde tanuki, şişkin karnına vurmaktan zevk almaktadır. Her yıl ekim ayının ortalarında, Chiba Eyaleti Shojoji Tapınağı’nda, yerel çocuklar efsanevi tanuki gibi karınlarına vurarak dans ederek davul çalmak için toplanırlar.

Geleneğin kökeni belirsiz olsa da bu tanukilerin karınlarından davul sesi çıkartmalarını anlatan pek çok efsaneden bir tanesidir.

Yerel halk, arka ayakları üzerinde durarak davul çalan bu tanuki hikayesinin tapınaklarından gelen sıra dışı Budist müziği hakkında spekülasyon yapan köylüler tarafından geliştirildiğini söylemektedir. Bu hikaye, popüler çocuk şarkısı “*Belly Drum Dance at Shojoji Temple*” (Shōjōji no Tanuki-bayashi, 1925) ile Japonya’da yaygın olarak tanınmıştır. Şarkının hikayesi, 1919 yılında Ujō Noguchi (1882-1945) tarafından 1919 yılında Kisarazu’ya yaptığı ziyarette topladığı materyallere dayanarak yazılmış bir şiir olmasıyla başlamıştır. Besteci Shinpei Nakayama (1887-1952) 1925’te şiire müzik bestelemiştir. 1930’ların başında, animasyon öncüsü Ikuo Ōishi (1901-1944), Banjo Shōten stüdyosu için “*Belly Drum Dance*”’i (1933) müzikli animasyon olarak kaydetmiştir. Bu kısa animasyon gösteriminde tanukiler dans ederek davul çalmaktadır. Tapınağın penceresinde Budist bir rahibin davul çalarken silüeti gözükmemektedir. Bu uyarlamanın son iki mısrası şöyledir :

“Biz çok heyecanlıyız. Arkadaşlar, karnınızı davul gibi çalın!
Pom poko pon no pon!”

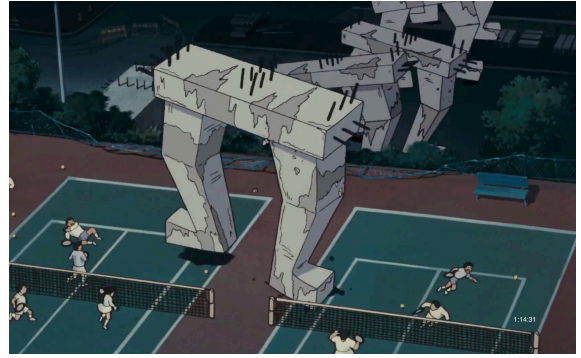
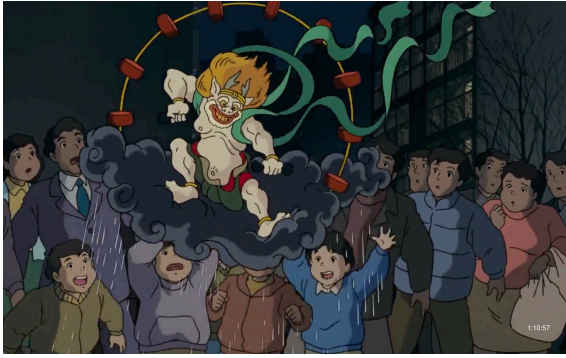


Görsel 3.27. “*Belly Drum Dance*”in (1933) müzikli animasyon kaydından bir kare

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.nishikata-eiga.com/2013/10/belly-drum-dance-at-shojoji-temple-c1933.html> sitesinden alınmıştır.

Borlık’in belirttiği üzere “pom poko” ses öbeği filmin pek çok Batılı izleyicisine fark ettirmeden, tanukilerin göbekleriyle davul çalmalarının ürettiği yansımali bir sözcük öbeğidir (Borlık, 2015, s.130). Tanuki, karınlarıyla neşeli müzikler yaparak, “yeryüzünü ve bedeninin çözülemez beraberliğini” kutlamaktadır. Bakhtin’e göre bu kutlama karnavalın özünün ilanıdır (Bakhtin, 1984, 19-20).

“Hortlak Operasyonu”, filmdeki heyecanın doruk noktasına ulaştığı bir sahnedir. Bu sahnedeki müzik ve görseller filmin genelinden oldukça farklıdır. Büyüleyici görseller ve ruhani bir müzik ön plana çıkmaktadır. Hem insanlar arasındaki diyaloglar, (iki yaşlı adamın hayal gücü üzerine felsefi sohbeti) hem de bu tören sırasında dönüşüm ustalarından birinin söylediği “Madde anlamsızdır.” sözü filmin derinliğine başka bir boyut katmaktadır. “Hortlak Operasyonu”nu takiben arka arkaya gerçekleşen tanuki ölümleri, filmin duygusal ve hüznü yönünü güçlendirmektedir. Ölüler, efsanelerde adı geçen hazine gemisinin bu dünyadan alarak uzaklara götürmesiyle film duygu olarak en yoğun olan anlarından birine ulaşır.



Görsel 3.28. “Pom Poko” (1984) filmindeki Hortlak Operasyonu”’ndan kareler

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

Filmin sonlarına doğru ikinci ve son bir yükselme anı, tanukilerin son enerjileri ile evleri yok olmadan önceki doğal ortamlarını yaratma çabası ile gerçekleşir. Bu sahnede, inşaat alanı ve yeni yapılan konutların üzerinde eskiden olduğu gibi ağaçlar, çimenler ve eski çiftlik evleri yükselir. Tanukiler, yarattıkları bu geçici illüzyonda kendi çocukluklarını görürken, yeni yapılan konutlarda yaşayan insanlarda kendi anne babalarını anımsarlar. Yok edilen doğanın bu şekilde gösterimi, Japon halkının kaybettiklerine son bir bakışını temsil etmektedir. Bu nostaljik yükselme anı, kaybedilen Japon kültürü ve doğasını bir bütün olarak ele almaktadır.



Görsel 3.29. “*Pom Poko*” (1984) filminde tanukilerin yok edilen doğayı tekrar yaratma çabası

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

Takahata; yarı mizahi ve yarı ciddi olarak, Japon toplumunda, özellikle doğanın rolünün söz konusu olduğu durumlarda geleneksel ve çağdaş Japon kültürünün büyük bir ayrımda olduğunun altını çizmektedir (Heise, 2014, s.314). Bu bakımdan film, doğanın imhası ve Japonya’nın geleneksel folklorunun yerini küresel başkentin eğlence imparatorlukları almasına yarı ciddi yarı komik bir ağıttır (Borlik, 2015 s.127).

1 saat 59 dakikalık bu film, komedi-drama-fantezi türlerine girmektedir. İki boyutlu geleneksel animasyon tekniğiyle yapılan “*Pom Poko*”; gerçeküstü ve gerçek arasında kurduğu denge ile izleyiciyi etkilemektedir. Aynı zamanda komedi ve dramayı kullanım dozu, izleyicide katmanlı ve çok yönlü duygular yaratma potansiyeline sahiptir. Mizahından bir şey kaybetmeden karanlık olabilen bir komedi ve ciddiyetinden bir şey kaybetmeden güldüren bir dram olabilen “*Pom Poko*” bu anlamda kendine özgü bir anlatım dili oluşturmuştur. Doğa, bu mizah yoluyla kendi direncinin son sınırlarını ortaya koymaktadır.

Filmin içerisinde ölüm, yaralanma, doğanın yok olması gibi pek çok ağır konu işlenmesine rağmen tanukilerin eğlenme merakı, esprileri ve renkli dönüşüm sahnelerinin etkisiyle bu ağır konuların duygusal yoğunluğu dengelenmektedir. Anlatıcının bilgi verdiği sahnelerde görsellerin olağanüstü oranlarda kullanılması anlatım dilini ilgi çekici hale getiren öğelerden biridir. Bu anlatım formu, yaprağı kemiren böcek boyutundaki inşaat makinelerinde ya da şehirdeki binalarla oynayan tanrıların olduğu sahnelerde görülebilmekte ve bir bakıma yeryüzünün üzücü dönüşümü temsil edilmektedir.

Özet olarak film önemli ve güçlü bir ekolojik kaygı gütmekte olsa da görsel ve işitsel anlamdaki çocuksu ve mizahi öğeler filmin ciddiyet seviyesini dengelemektedir. “*Pom Poko*” bu yönüyle izleyicide oluşturduğu çok katmanlı duygular oluşturmaktadır. Kendine has bu anlatım dili izleyicinin filmin içine çekilmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

3.2.2.2. İkincilik

Hikayelerin farklı bakış açıları üzerinden anlatılması izleyicinin algısında da farklılıklar yaratmaktadır. Bu amaçla Takahata filmi, “hayvanların bakış açısı”ı üzerine temellendirdiğini ve izleyiciyi hayvanların algısına çekmeyi hedeflediğini belirtmektedir (Cheng Cheng, 2013, s.53). Filmin hikayesi, tanukiler tarafından, günlük kaydına benzer bir anlatım yoluyla anlatılmaktadır. Doğa ve vahşi yaşam filmleri genel olarak üçüncü kişi ve “Tanrı’nın sesi” gibi bir anlatıcı aracılığıyla objektif bir bakış açısıyla anlatılır (Ivakhiv, 2013, s.198). “*Pom Poko*”nun anlatıcısı bu objektiflikle paralel bir şekilde filmde geçen yerleri ve tarihleri izleyiciye açıklamaktadır. Masalsı başlayan hikayenin aslında masaldan çok uzak olduğu, tarihlerin ve yer isimlerinin verilmesinden sonra ortaya çıkmaktadır. Doğrusal bir anlatı yapısına sahip öykü içerisinde anlatıcının da belirtmesiyle yıl, mevsim ve ay geçişleri açık bir biçimde aktarılmaktadır.

Filmde, söylemsel yapıyı güçlendiren karakter karşıtlıkları bulunmaktadır. Sinirli ve fevri Gonta ile yetenekli ve sağduyu sahibi öğrenci Shokichi, kimi zaman destekleyici kimi zaman da birbirlerine ters düşen bir ikilik oluşturmaktadır. Oruoku ve en yaşlı tanuki Oshu, beraber tanuki meclisini yönetirler. Yaş, yetenek, karakter ve bilgeliklerine göre tanukiler statü ve söz hakkına sahip olmaktadırlar. İzleyici karakterlerden en çok Shokichi ile yakınlık kurmaktadır. Filmin Shokichi’nin tanuki topluluğuna geri dönüşüyle sona ermesi de izleyicide oluşan bir özdeşleşme duygusunu desteklemektedir.

Özetle filmde anlatıyı güçlü kılan en önemli öğelerden biri filmin tanuki bakış açısının etrafında gelişmiş olmasıdır. İzleyici, hikayeyi tanuki bakış açısıyla deneyimlemesine rağmen filmde verilen bilgilerin insan dünyasının bilgileriyle birebir örtüşüyor olması filmin ekolojik mesajının ciddiyetini güçlendirmektedir.

3.2.2.3. Üçüncüllük

“*Pom Poko*”, kırsalda yaşayan tanukilerin, Tokyo şehrinin sınırlarının genişlemesiyle yaşam alanlarının daralması ve bunu durdurmak için insanlarla mücadele etmelerini konu almaktadır. Ancak aynı zamanda geleneksel Japon değerleriyle, modern Japonya’nın dönüşümünün sancılarına da ışık tutmaktadır. Bunun yanı sıra film; modern kent hayatının, medyanın ve Batı etkisinin de eleştirisinde bulunmaktadır.

Borlik, filmi savaş sonrası ekolojik bağlamda incelemek gerektiğini belirtmektedir. Ona göre Takahata, filmin uzun isminde bununla ilgili ipucu vermektedir: *Hei- sei tanuki gassen ponpoko* ,(Rakun Köpeği'nin Heisei Dönemi Savaşı Pom Poko). Heisei dönemi; 8 Ocak 1989 tarihinde, İmparator Hirohito'nun ölümünden, oğlu Akihito'nun, 125. İmparator olarak tahtta yer almasıyla başlamıştır. Heisei 1'e "ilk yıl"’a karşılık gelir. Filmin başlangıcında, anlatıcı, Tama Hills konut projesinin Showa 42'de, yani Batı takviminde 1967’de başladığını bildirmektedir. Oysa, başlıktaki Heisei kelimesi hikayeyi günümüzde konumlandırmaktadır; hatta savaşın (gassen) devam ettiğini ima etmektedir. Aynı zamanda bahsi geçen Tama Hills, 1960’larda, Tokyo'nun güneybatısında büyük bir konut gelişiminin olduğu bir yerdir (Borlik, 2015, s.128).

Filmin temelini, tanukilerin şekil değiştirebilmesi oluşturmaktadır. Bu, Takahata ve diğer çalışanların yarattığı bir konsept değildir; Tanuki’nin istediğinde geliştirebildiği testislerinin tasviri, Japon kültüründe geleneksel folklorlarda, tahta baskılarda ve heykellerde görülmektedir. Japon yerel efsanelerindenki pek çok hayvan temsilinden film içerisinde faydalanılmıştır. Japonların kendilerine özgü bir takvim sistemi vardır ve yeni bir imparator geldiğinde dönemin ismi değişmektedir. Günümüzdeki dönem Heisei (barışçıl) dönemdir. Filmde, tanukilerin de kendilerine ait bir takvim sistemi bulunmaktadır.

Efsanelerden bir tanesi “*Bunbuku Chagama*”; çay demliğine dönüşen bir tanuki hakkındadır. “*Chagama*” yani çay demliği, filmde tanukilerin kendilerini uçurumdan atarak dönüştürmeye çalıştığı nesnedir. Başka bir efsane de “*Kachi Kachi Yama*”’dır. Bu hikayede, tanukinin ölümü çamurdan yapılmış bir tekneden gelir. Çamur teknesi batır ve tanuki boğulur. Filmde, Shikoku’nun “Bizim gemimiz çamurdan yapılmadı.” sözü bu

efsaneye gönderme yapmaktadır. Bazı tanukiler oldukça ünlüdür ve kimi zaman tanrı olarak görülmüştür. Dönüşüm ustası tanukiler, bu tarihsel olarak ünlü tanukilere referans olarak kullanılmıştır. Aynı zamanda Japonya’da tanukilerin dönüşüm yapabilmeleri için kafalarına yaprak koyduğuna inanılmaktadır. Ancak filmde, Oroku bunun sadece acemilerin yapabileceği bir hareket olduğunu belirtir. Yaprak koymanın bir uzantısı olarak, bilgisayar oyunu “*Super Mario Brother*”’da Mario, bir yaprak aldığı anda iki kulak ve bir tanuki kuyruğu kazanır. Edo dönemi, tanukilerin altın çağıdır. Edo döneminden sonra insanlar çok sayıda tanukiyi yakalar ve o zamandan beri tanukiler dönüşümlerini temkinli gerçekleştirmektedir.



Görsel 3.30. “*Pom Poko*” (1984) filminde tanukilerin Edo dönemi

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

1868’de Meiji döneminde, Japonya Batı’nın modernizasyonunu yakalamaya çalışırken; tanukiler geriye dönüşü ve geride bırakılması gereken geleneksel değerleri temsil eder hale gelmiştir. Buna benzer bir formda, “*Pom Poko*”’nın tanukileri de, gelişme uğruna insanlar tarafından zulme maruz kalır ve yok edilirler. Yeryüzünden silinen tanukilerin üzücü vedası danslarla, şarkılarla ve neşeyle gerçekleşir. Anlatıcının; “Bu acılar dünyasından neşeli bir kutlamayla ayrılırken onlar dans ettiler ve şarkılar söylediler” sözleri, filmin güldüren ve yürek burkan atmosferinin özeti gibidir. Takahata’nın karakterleri, kültürün ve doğanın birleşmiş kırılganlığını hatırlamanın önemi konusunda bir farkındalık yaratmaktadırlar.

Efsanelere göre tanukiler, insanlara oyun oynayarak, onları kandırmayı severler. Örnek olarak insan formuna girerek yapraktan yapılmış sahte parayla sake alırlar. Genelde bu oyunlar zararsızdır. Ancak çoğu zaman insanların ağır misilleme yapmasına

neden olmuştur. Genel olarak, tanukiler; bazı halk hikayeleri oldukça acımasız olmasına rağmen yaramaz ama sevimli yaratıklar olarak tasvir edilir. Efsanelerde inanılan tanukilerin bir başka özelliği de testislerini büyütebilmeleridir. Bunun iyi şans getirdiği düşünülmektedir. Meiji Dönemi'nden Hasegawa Sadanobu'un "*Bunbukusha's Trickster Tanuki Assumes 9 Different Guises*" resimleri, tanukinin geleneksel kültürü ve doğayı temsilindeki çifte hassasiyeti ortaya koymaktadır.

Filmde bahsi geçen bir başka efsanevi öge de ölü tanukileri götüren "Hazine Gemisi"dir. "Hazine Gemisi", eski Budist mezhebi olan Fudarakuların inancına dayanmaktadır. Fudaraku adasının batı denizinde yer alan bir ada olduğuna ve bu adaya bir gemi aracılığıyla gidildiğine inanılmaktadır. Bu yolculukta, bütün acı ve dertlerin geride bırakılacağına ve sonunda Nirvana'ya ulaşarak yeniden doğulucağına inanılmaktadır. 10.yüzyıl ve 16. yüzyıl arasında yaşlı rahiplerin canlı ve gönüllü olarak gemi şeklinde tabutlara kapatılarak bu adaya ulaşacakları umuduyla denize atıldığına dair hikayeler bulunmaktadır. Bu gemi, Takarabune (Hazine Gemisi)'nden ilham alınarak tasarlanmıştır. Japon halk hikayelerinde Takarabune ,yeni yılın ilk üç gününde Yedi Şans Tanrısının cennetine giden mitolojik bir gemidir.



Görsel 3.31. "Pom Poko" (1984) filminde Takarabune'nin yer aldığı sahne

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

Dönüşüm ustası yaşlı tanuki Yashima'nın dönüştüğü at üzerindeki samuray karakteri de "*Nasu no Yoichi*" (The Tale of Heike) adlı ünlü bir Japon hikayesine dayanmaktadır. 12.yüzyılın sonlarında Heike kabilesi ve Genji kabilesi Japonya'nın hükümdarı olmak için savaşılmaktadır. Ya Adasında yer alan Yashima Savaşı'nı Heike

kabilesi kaybeder ve adadan gemilerle kaçarlar. Heike kabilesinden bir kadın yelpazesini geminin direğine bağlar ve Genji Samuraylarına bunu vurmaları için meydan okur. Ancak kıyıda çok uzakta olduklarından ve hedef sürekli hareket ettiği için Genji Samurayları tereddüt eder. Bunun üzerine Genji Samuraylarının onur ve gururunu korumak adına genç bir Samuray Nasu no Yoichi ileri atılır ve yelpazeyi okuyla vurur ve direktten düşürür. Genji kabilesi ve Heike kabilesi beraber bu usta okçuyu kutlarlar. “*Pom Poko*”daki yaşlı usta tanuki Yashima 999 yaşında olduğu için bu savaşı kendi gözleriyle görmüştür. Bu nedenle diğer tanukiler ondan bu sahneyi yeniden canlandırmasını isterler.



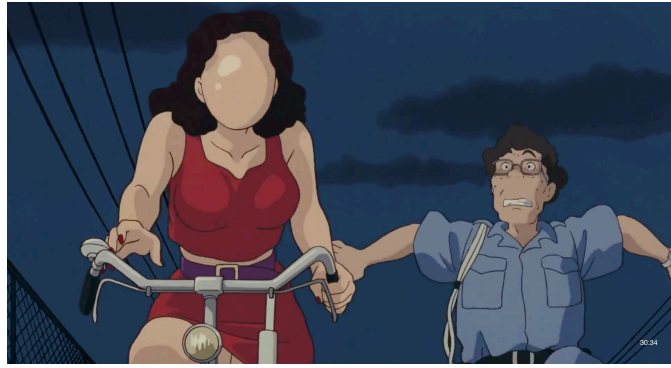
Görsel 3.32. “*Pom Poko*” (1984) filminden “*Nasu no Yoichi*”’göndermesi

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

“Hortlak Operasyonu”nda tanukiler tarafından canlandırılan karakterlerden bazıları Japon kültüründen ve geleneklerinden ilham alınarak yaratılmıştır. Halk hikayelerinde bu karakterlerden bazıları “Yokai” olarak bilinmektedir. Bazı yaratıklar ise Kabuki, Ukiyoe ve Shigeru Mizuki’s mangalarından ilham alınarak yaratılmıştır. Bütün bu karakterlerin isimleri ve hikayeleri mevcuttur. Karakterlerden bir kısmı “*Fuujiin*” (Wind God) ve “*Raijin*” (Thunder God) gibi ünlü sanat eserlerinden yola çıkarak yaratılmıştır. Bu geçit töreninde ayrıca Japon mangası “*Choju Giga*” ve Kenji Miyazawa’nın “*The Night on the Galactic Railroad*”dan da karakterlere yer verilmiştir.

Tanukiler bir başka sahnede güvenlik güçlerini korkutmak için yüz­süz insan formunu alırlar. Bu da eski ünlü bir Japon hayalet hikayesine dayanmaktadır. Bu yüz­süz insanlara “Nopperabou” denilmektedir. İnşaat işçilerini korkutan ikiz kız karakterinin

temeli bir çocuk hikayesine dayanmaktadır. Bu hikaye Kenji Miyazawa tarafından yazılmış olan “*Futago no Hoshi*” (İkiz Yıldızlar). Miyazawa, Takahata ve Miyazaki’in çok sevdiği ünlü bir yazardır. Tanukilerin insanları korkutmakta kullandığı bir başka tema da yine eski bir Japon hayalet hikayesi olan “*Oitekebori*”’den alınmıştır. Hikaye balık tutan bir adam hakkındadır. Aniden nereden geldiği belli olmayan bir ses duyar: “Oiteke” (Leave it!) Adam olabildiğince hızlı bir biçimde oradan kaçar. “*Pom Poko*”’da tanukiler piknik yapan bir aile görürler. Aile yemek artıklarını evimize götüreceklerini konuşurken tanukiler doğaçlama bir biçimde ormanın içinden onlara “Oiteke” diyerek seslenir ve aileyi korkutarak kaçıtır. Tanukiler yorgun hissettiklerinde yanlarında taşıdıkları özel bir vitamin içeceği içerler. Japonya’da bu tarz içecekler çok çalışan ve yorgun çalışanlar arasında oldukça yaygındır. Pek çok beyaz yaka çalışanı enerji vermesi için bunları tren istasyonları da dahil olmak üzere her yerde içmektedir.



Görsel 3.33. “*Pom Poko*” (1984) filmindeki yüz­süz insan formundaki tanukiler

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

“Hortlak Operasyonu”nda Hayao Miyazaki ve Isao Takahata’nın önceki filmlerinden karakterler bulunmaktadır. “*Porco*” (Porco Rosso, 1992), “*Cadı Kiki*” (Kiki’s Delivery Service, 1998), “*Totoro*” (My Neighbour Totoro, 1988) ve “*Taeko*” (Only Yesterday, 1991) filmlerindeki karakterlerin bazıları, havada süzülen kabakların ve baloncukların yanında uçarken gözükme­k­te­dir. Seçilen karakterler arasında özellikle savaş sonrası Japonya’da geçmesi bakımından “*Totoro*”, “*Pom Poko*” ile paralellik göstermektedir.

“*Watership Down*” (1978), “*Pom Poko*” ile hikaye çıkış noktası olarak ortak bir temele sahiptir. “*Watership Down*”daki tavşanların da yaşam alanları insan kaynaklı

inşaatlar nedeniyle tehlike altındadır. Film, tavşanların varoluş mücadelesini, antropomorfizmin en düşük haliyle anlatmaktadır. Dreamworks yapımı “*Over the Hedge*” (2002), kenar mahallelerin ormanla kesiştiği bir bölgede yaşayan rakunların mücadelesini anlatması bakımından “*Pom Poko*” ile konu olarak yakın durmaktadır. “*Over the Hedge*”; insanların doğal dünyaya müdahalesine karşı çözümler önermekte ve insan dışı doğanın insandan ayrı bir şekilde yaşamasını savunmaktadır. (Murray ve Heumann, 2011 s.183)



Görsel 3.34. “*Watership Down*” (1978) filminden bir kare

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.imdb.com/title/tt0078480/mediaviewer/rm3373154304> sitesinden alınmıştır.

Film, Japonya’daki gösteriminden sonra, Walt Disney Studios Home Entertainment tarafından 16 Ekim 2005 tarihinde Kuzey Amerika’da DVD olarak piyasaya sürülmüştür. “*Pom Poko*” sadece çevresel ve ekolojik sorunlara değinen bir filmin ötesinde geleneksel Japon kültürünün modernizasyonuna da ayna tutmaktadır. “*Pom Poko*” daki kibar ve belirgin Japon unsurlarının birçoğu 2005 yılında Disney tarafından dağıtılan filmin İngilizce dublajlı sürümünde sansürlenmiştir. “Buna uygun olarak, filmin hikayesi Batı pazarında sadece tanukinin ormanlarına zorla girilmesinin çevreci uyarlaması şeklinde yankı bulmuştur (Borlik, 2015, s.128)”.

Aynı şekilde Borlik’in de eleştirdiği üzere tanukinin üreme organlarının abartılı tasviri, Disney’i afallatmıştır. DVD’deki hem İngilizce seslendirmede hem de altyazılarda testis kelimesi “kintama” (altın toplar) “kese” olarak çevrilir. Bu kelime seçimi; yanıltıcı bir şekilde tanukinin bir keseli olduğu anlamına gelmektedir. Daha da kötüsü filme etkili bir biçimde sansür uygulanmıştır (Borlik, 2015, s.131).

“*Pom Poko*”, genellikle insanların kendi habitatlarına müdahalesine karşı isyan ettikleri anlarda tanukinin testislerine de pek çok referansta bulunur. Bu referanslardan bazıları sözlü folklorlardan veya popüler kültür çocuk şarkılarından alınmıştır. Örnek olarak inşaat aracını uçurumdan yuvarladıktan sonra bir grup genç tanuki tarafından söylenir:

Tan tan tanuki no kintama e
Kaze mo nai no ni bu-ra bura.
Sore o mite ita kodanuki wa
Isho ni nani shite bura bura
[Tan tan tanuki testisleri
Rüzgarsız bir günde bile,
Geri ve ileri sallanırlar, sallanırlar, sallanırlar.
Tanuki yavruları bakarlar,
Hep beraber şimdi onlar sallanırlar, sallanırlar, sallanırlar.)

İronik bir biçimde bu şarkının özgün hali “*Shall We Gather at the River?*” isimli bir Hristiyan ilahisidir. Japonca versiyonu, baskın yabancı kültürlerin ruhani ve öteki dünyalara ait değerleriyle alay ederek vücudun önceliğini vurgulayarak karnavalımsı yıkıma mükemmel bir örnek oluşturmaktadır. Disney tarafından yayınlanan filmin İngilizce versiyonunda, tanukinin kintama hakkındaki sözleri şu şekilde değiştirilmiştir (Borlik, 2015, s.131):

Traktörünü parçaladık, şimdi inilip inliyorsun.
Ama sen evimizi inşaat alanı yaptın.
Kazaya yatkın olmak istemiyorsanız,
ormandan uzak durun, sizi yalnız bırakalım.

Açıkça bu, orijinal metinden çok uzakta bir çeviridir. Buna rağmen ruhani olarak İngilizce versiyonu garip bir şekilde sadıktır. Eğer grotesk gerçekçilik, bedenle dünya arasındaki ittifakı kutlamaktaysa, testisler hakkında şarkı söylemek ormanın yıkımına karşı bir protesto anlamına gelmektedir. “Ne de olsa, tanukiyi gönülsüzlükle üremeyi bırakmaya zorlayan yaşam alanlarının kaybolmasıdır (Borlik, 2015, s.130)”.

Özet olarak film çok Japon kültürü, gelenekleri ve halk hikayeleri referans alınarak oluşturulmuştur. “*Pom Poko*” bu referanslardan beslenerek bir bakıma günümüz modern Japon toplumuna geleneklerini unutmaması gerektiği mesajını vermektedir. Değerlerini unutan bir toplum, doğasını da unutma tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktadır. Filmin Disney tarafından sansüre maruz kalması, hali hazırda

filmin referanslarına uzak olan Batılı izleyici kitlesini filmin derinliğinden daha da uzaklaştırmaktadır.

3.2.3. Film dünyası - gerçek dünya ilişkisi

3.2.3.1. Maddi ekolojiler

Filmin yönetmenliği ve senaristliğini Isao Takahata yapmıştır. Tokuma Shoten, Nippon Television Network ve Hakuhodo için, Studio Ghibli tarafından animasyonları yapılan filmin dağıtımını Toho üstlenmiştir. Japonya’da, 16 Temmuz 1994 tarihinde gösterime girmiştir. Yayınlandığı yılda iç piyasadaki bir numaralı Japon filmi olur ve dağıtım gelirinde 2,63 milyon dolara denk gelen gelir elde eder. 1994'te Japonya'daki en yüksek hasılat filmi olmasına rağmen, Kuzey Amerika ya da Avrupa'da diğer Ghibli yapımlarıyla karşılaştırılabilir hasılat elde edememiştir.

1994’de Akademi Ödüllerinde En İyi Yabancı Dildeki Film kategorisinde Japonya’nın başvurusu olarak katılır. 49. Mainichi Film Ödülleri’nde En İyi Canlandırma Filmi ödülünü alır. 1995 yılında Fransa’daki Annecy Film Festivali’nde En İyi Film ödülünü kazanır.

Film Walt Disney Studios Home Entertainment tarafından 16 Ekim 2005 tarihinde Kuzey Amerika’ da DVD olarak piyasaya sürülmüştür. İngiltere’de ise bir yıl sonra Optimum Releasing tarafından basılmıştır.

Filmin senaryosu aynı zamanda Takahata’nın orijinal hikayesidir. Takahata kendi filmi şöyle anlatmaktadır:

Çoğu zaman tanukileri merak etmişimdir. Onlar Japon ekosisteminin bir parçası ancak kimse onlar ya da yaşadıkları gerçek biyolojik ortamları hakkında bir şey bilmiyor. Sadece onlar hakkındaki insanlara dönüşebildiklerine dair halk hikayeleri biliniyor. Bu hikayeler hayalgücümü harekete geçirdi. Onların insan formunu ne zaman aldıklarını açıklamak zorluydu. Bunun kolay yolu yeteneklerini ve bilgilerini haklı çıkarmaktı. Bizim gibi onlar da içgüdülerini unuttular. Bir başka neden de tanuki her zaman ormanların yakınında bulunan insanlara yakın yaşadı, bu da başka bir konuya da yaklaşmamı mümkün kıldı: insan, doğa ve çevresi arasındaki ilişki. Ormanları yok ederek, tanuki ve Tokyo’nun uzantıları kayboldu.

3.2.3.2. Sosyal ekolojiler

Film sosyal ve kültürel bağlamda 1970'lerden sonra yükselişe geçen ekoterörizm ve derin ekoloji gibi konulara değinmektedir Borlik makalesinde, tanukilerin bedenlerini grotesk olarak tanımlamaktadır. Testisleri hakkında şarkı söylemelerini, ormanın yıkımına karşı bir protesto olarak görmektedir. Tanukiyi gönülsüzce üremeyi bırakmaya zorlayan yaşam alanlarının kaybolması olduğundan Borlik'e göre testislerini ekoterörist direnişlerinde silah olarak kullanmaları tutarlılık göstermektedir. Bir sahnede, ormanda ağaç kesimi yapan işçilere karşı hava saldırısı gerçekleştirmek için testislerini paraşüt gibi kullanırlar. Başka bir sahnede Gonta, inşaat kamyonunun ön camını kaplamak için testislerini genişleterek sürücünün panikle uçurumdan aşağı yuvarlanmasına neden olmaktadır. Başka bir tanuki, testislerini bir köprüye dönüştürür, son anda geri çeker, böylece bir inşaat aracı bir uçurumdan düşer. Daha sonraki bir sahnede Gonta, elektrikli testere taşıyan bir işçiyi korkutarak kovalamak için kullanmaktadır. (Borlik, 2015, s.132)

Borlik'e göre animasyon filmlerini bir çocuklar için bir film türü olarak düşünmeye alışkın olan Batılı izleyiciler için, “*Pom Poko*”da ekoterörizmin açıkça yüceltilmesi ve tanukilerin en büyük silahlarından birinin form değiştirebilen testisleri olması şaşırtıcı olma potansiyeline sahiptir (Borlik, 2015, s.127)”. “*Pom Poko*” hakkında yapılan pek çok eleştiri ve gözlemlerde tanukilerin amaçlarına ulaşmak için açıkça ekoterrörizmi kullanımına oldukça yer verilmektedir. Bu noktada Takahata bu bakış açısını tanımadığını belirtir ve tanukilerin teröristten çok kurban rolünde olduklarını savunur;

Filmde bir drama gösteriliyor; bir dünyanın sonu, tanuki dünyasının sonu. İzleyicinin hayvanların bakış açısından bakmasını ve dünyamızın dışardan nasıl görüldüğünü bize algılamamızı sağlamasını istedim. Ancak, terörist etiketi beni rahatsız etmiyor. Bugün teröristler bir numaralı halk düşmanıdır. Fakat tarihsel olarak, terörizm kimi zaman yerleşik toplumun dikkatini çekmenin bir yoludur. Bu görüş, yetmişli yıllara kadar vardır. Terörizm bazen dünyayı veya insanları durumları hakkında düşündürme kapasitesine sahiptir.

Bu bağlamda, Takahata'nın anlayış olarak derin ekolojiye yakınlık duyduğunu söylenebilmektedir.

3.2.3.3. Algısal ekolojiler

Ursula Heise, “*Pom Poko*”daki şekil değiştiren tanukiyi, anime türünün “plazmatik bedeninin” en iyi örnekleri olarak göstermektedir. “*Pom Poko*”, plazmatiklik ve simülasyon üzerine tanukiyi gerçekçi ve saf olarak en az üç görsel stilde sunarken, özden çok perspektife yöneltilmektedir. “Bir sahneden diğerine geçerken oluşan bu şaşırtıcı ve çoğu zaman esprili temsil tekniklerinin çokluğu sayesinde, animasyonun kendisi şekil değiştirme sanatının yanı sıra plazmatik kültürü yansıtmaktadır (Heise, 2014, s.313–14)”. Plazmatik bedenin “*Pom Poko*”daki önemini daha iyi anlama yolunda, Rus eleştirmen Mikhail Bakhtin’in Rönesans groteski üzerine “bitki, hayvan ve insan biçimlerinin oyuncu bir şekilde ele alınması” konusundaki sözleri önemlidir.

Dünyanın olağan resminde doğanın krallıklarını bölen sınır çizgileri cesurca ihlal edildi... Bitmiş ve istikrarlı bir dünyada bitmiş formların, bitkisel ya da hayvanın hareketi artık yoktu; bunun yerine, varlığın içsel hareketi bir formun diğerine geçmesiyle ifade edildi (Bakhtin, 1984, s.32).

Şekil değiştiren, çıkıntılı mideleri, büyük testisleri ile tutarsızca antropomorfik tanuki, plazmatik olmalarının yanı sıra, grotesk vücuda da örnek gösterilmektedir (Borlik, 2015, s.129). “Her ne kadar iki tanımın karakteristik özellikleri benzese de ilki adaptasyon için çarpıcı bir metafor sunarken, ikincisi bir direniş aracı sunmaktadır. (Borlik, 2015,s.127)”. Takahata’nın da belirttiği üzere animasyon; Japon kültürünün her zaman bir parçası olmuş olan plazmatik bir hayalgücünün çağdaş bir uzantısıdır (Heise, 2014, s.314).



Görsel 3.35. “*Pom Poko*” (1984) filminde plazmatik ve grotesk tanuki bedeni

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> sitesinden alınmıştır.

Borlik'in Japon folklorunun yanı sıra Bakhtiyan teorisi üzerine yaptığı derleme, "*Pom Poko*"'yu ekolojik bir karnaval çalışması olarak incelemektedir. "Bakhtin; temelde karnavalı halk güldürüsüne bir övgü, bir dizi taç giyme ve katı sosyal hiyerarşileri parçalayan ritüeller olarak görmektedir (You, 2013, s.51)". Bakhtin'in karnavaldaki teorilerini, Japon bir filme uygulamak Eurocentric (avrupa merkezli) olarak algılanabilmektedir. Ancak, "*Pom Poko*", Japonya'nın matsuri (veya festivali) kültürünü kullanmakta ve bu, ortaçağ Avrupa'nın karnaval geleneği ile benzerlik göstermektedir. Bununla birlikte Borlik, Bakhtin tarafından tarif edilen, düşük kültürün yüksek kültürü hicvetmesinin dinamiğini, hayvan dünyasının düşmanlığının insana karşı ve geleneksel Japonya'nın küresel moderniteye karşı olmasıyla yeniden canlandırılması olarak yorumlamaktadır. Filmin sonunda tanukilerin insan topluluğuyla harmanlanması, moderniteye ve onun zorluklarına gönülsüz bir asimilasyon portresi ortaya koymaktadır. Borlik; "*Pom Poko*"'nun asimilasyon ve direnci etkili bir biçimde birleştirdiğini savunmaktadır (Borlik, 2015,s.130).

Japonya tarihi boyunca deprem, tsunami, yanardağ patlaması vb. gibi doğal felaketlerle karşı karşıya kalmıştır ve aynı zamanda atom bombası ile vurulmuş tek ülkedir. Günümüzde hala bu deneyim, toplumu etkilemeye devam etmekte ve toplu bir "kurban gitmişlik" duygusu yaratmaktadır (Napier 2008 s.39). Felaketlerle baş edebilmek için anime çizgi filmler Japon kültüründe iyice derinlere kök salmış bir eğilim olarak görülmektedir. Napier "*Anime from Akira to Howl's Moving Castle*" kitabında animeyi mahşer, ağıt ve festival olmak üzere üç modda inceler:

Mahşeri mod bütünlük ve çözülme arasındaki, genelde teknoloji güçlerinin insafında olan bıçak sırtına dayanır; festival ise sosyal sınırların ve hiyerarşilerin geçici çözümlerini kutlar. Ağıtsal anlatı, kaybın bilincinden ortaya çıkar ama aynı zamanda da ümit, güzellik ve hatta bütünlüğe dair gelip geçici vizyonlar sunar (Napier, 2008, s.328).

"*Pom Poko*"daki "Hortlak Operasyonu" sırasında mahşer, ağıt ve festival aynı anda var olarak Napier'in bu çözümlemesi altında değerlendirebilmektedir. Bu sahnede pek çok çözülme gerçekleşmektedir. Tanukilerin toplu olarak en büyük karşı koyuşu olan bu operasyon insanlar için kimi zaman festival, kimi zaman da mahşeri çağrıştırmıştır. Ancak usta tanukinin ölümüyle tanukiler için ağıtla sonuçlanır.

Bir bakıma büyü testisler; çevre, kültür ve tarih ile ilgili soruların merkezinde bulunmaktadır. Tanukileri bu masalın ekolojik muhafızları olarak yerleştirerek,

Takahata eski ancak varolan kültürel bir doğa hilesi olan tanuki kültürünü kullanır. Bu kültürü, insan kaynaklı çevresel bozulmaya karşı olması için yönlendirir. Bu yönlendirme, özellikle tanuki tarafından ekolojik krize karşı bir direniş aracı olarak kullandığı büyü testis şeklinde kendini göstermektedir. Tanuki testisi; insanın doğayı yeniden canlandırmasının sembolik olarak erken ve derin bir örneği olarak sayılmaktadır. Bu bağlamda tanukinin testislerine tam sahip olma ve özerklik kazanması, onları geri alması ve onlara baskı yapanlara karşı kullanması daha fazla önem taşımaktadır. Nitekim, testislerinin büyü niteliklerinin bir insan yaratımı olması, insan-doğa ve gelenek-folklor arasındaki sınırı bulanıklaştırması sonucunda, Japon kültürel mirasını ve doğasını bir çeşit varoluş mücadelesine sokmaktadır.

“Filmdeki Şinto, Budizm ve tapınaklar, günümüzdeki tema parkları ve televizyon tarafından öne sürülen hayal gücünün öncül versiyonlarıdır (Heise, 2014, s.314)”. “*Pom Poko*”daki tanukilerin, bir bakıma Japon inançları olan Şinto ve Budizmin ilkel ekolojilerinin dünya görüşünü oluşturduğunu düşünülmektedir. Fakat Budizm, dünyevi iniş çıkışların aşılması için vaaz verirken, tanuki, akışkanlığını cisimleştirerek maddi dünyayı kucaklamaktadır (Borlik, 2015, s.129). “*Pom Poko*”, en azından insanların ve doğal dünyanın barış içinde bir arada var olabileceği İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemin düşük yoğunluklu gelişmelerinde, banliyö ekosisteminin tutarlı bir temsilini sunmaktadır (Borlik, 2015, s.130).

Film sonunda, eko-terörizmin nafil bir taktik olduğunu öne sürmektedir. Hayatta kalan tanukiler, insan formuna bürünür. Studio Ghibli ve Disney arasındaki o zamanki ortaklığa referans gösterircesine, düşmanları eğlence şirketi Wondarando için çalışmaya giderler. Ancak en son sahnede, bir golf sahasındaki bir grup tanuki neşeli bir kutlama yapmaktadırlar. Bu kutlama sahnesi Japonya’nın batılılaşmasının aslında yüzeysel olduğu olarak yorumlanmaktadır. İş kiyafetlerinin altında Japonlar, tıpkı Tokyo’da bile devam ettirdikleri gibi kültürel kimliklerini korumaya çalışmaktadırlar. Tanukinin dayanıklılığı da aslında bir isyan olarak görülmektedir. Tanuki’nin inatçı hayatta kalma mücadelesi, bir bakıma Disney’in egemen olduğu bir endüstride göze çarpan Japon estetik anlayışıyla Studio Ghibli’nin varoluşunu yansıtmaktadır. “Şekil değiştiren tanukiler, Japonya’nın animistik mirasının kültürel sorumlusu olarak animenin cesur bir gösterimidir (Borlik, 2015, s.132)”.

Filmin genel duyusu, insan ve doğanın daha uyumlu koşullarda yaşadığı belirsiz 'eski güzel günler için biraz gerici bir özlem olmasına rağmen, final sahnesindeki kutlamayla bu his dengelenmektedir. Tamamen olumsuz olmayan bir imgeyi ele alarak film, eski ve yeni dünyalar arasında bir uzlaşmaya varmaktadır. Tanukiler için kabile benzeri bir yapıya ve dayanışmaya sahip olmaları, ortak bir düşman tehdidiyle karşılaşana kadar mümkün olmamaktadır. Modern insanların kaybettiği yakınlık bağlarının da bu bağlamda karşılaştırılması yapılmaktadır. Takahata, sanki uyumun hiçbir zaman mutlak bir durum olamayacağını ve yaşamdan en iyi şekilde faydalanmak için zamana ve duruma göre değişmesi gerektiğini söylemektedir.

“*Pom Poko*” ciddi bir mesajı mizah ve pozitif bir enerjiyle vurgulamaktadır. Takahata'nın “*Watership Down*” gibi aşırı dozda dramatikleşmemesinin filmin yararına olduğu düşünülmektedir. Tüylü kahramanlar sevimli ve çaresiz olarak değil, bireysel karakter özelliklerine sahip, kararlı, inatçı ve iyi huylu haydutlar olarak gösterilmiştir. Onların sürükleyici mizahını ve muhteşem dönüşümlerini izlemek filmin ana çekimlerinden biri olmaktadır. Benzer şekilde, insanlar da sadece yıkıma eğilimli ve sadece kötü özelliklere sahip gösterilmemektedir. Bu da filme çok fazla denge ve bakış açısı kazandırmaktadır. Takahata izleyiciye, başlangıçta kültürlerin neden mitoloji ve gelenekleri yarattığının nedenlerini unutmamanın tehlikeleri ile ilgili bir şeyler söylemeye çalışmaktadır. Tanukilerin mücadelesi bir bakıma modernizasyonun ve globalleşmenin yayıldığı bir dünyada, maneviyatın ve kültürel değerlerin korunmasının önemini vurgulamaktadır.

3.3. *Ayı Kardeş* (2003) ve *Pom Poko* (1994) Filmlerinin Değerlendirmesi

“*Ayı Kardeş*” filminin insan özneleri, insan dışı doğayı, cansız, edilgen ve insan tarafından kontrol edilen, insanın amaçlarına uygun bir “rezerv” olarak görmemektedir. Filmde doğa kendine özgü oluş özelliğini insanın denetimi dışında göstermektedir. İzleyici ana karakterin geçirdiği değişim ile paralel olarak filmi önce bir insanın gözünden daha sonrasında ise bir ayının gözünden deneyimlemektedir. Bu değişim, izleyicinin algısını farklılaştırmak bağlamında önemli bir role sahiptir.

“*Pom Poko*” filminde ise modernitenin ilerlemesiyle beraber insan toplumu, insan dışı doğayı kendi amaçları uğruna kullanabilecekleri boş bir alan olarak

görmektedir. Film tanukilerin gözünden anlatılmaktadır ve izleyici onların mücadelesiyle film boyunca özdeşleştirilmektedir. İnsan - insan dışı doğa sınır ihlalinin insan tarafından başlatılması iki filmin de ortak özelliğidir. İnsanların doğa ile olan sınırlarını ihlal etmeleri sonucunda filmdeki gerginlikler ve diğer sınır ihlalleri de çoğalmaktadır.

“*Pom Poko*”, doğa-insan ilişkisini ele alan diğer Ghibli ve Miyazaki filmleri ile yakın bir doğa anlayışına sahiptir. Yeri geldiğinde gerçekte de “*Pom Poko*”da olduğu gibi, doğa da kendi içerisinde acımasız ve vahşi olabilmektedir. Ancak Disney’in doğa temsiline uygun olarak, “*Ayı Kardeş*”de insan dışı doğa her zaman uyumlu ve huzur dolu gösterilmektedir. Bu bağlamda “*Pom Poko*” insan dışı doğa tasviri gerçekçi, “*Ayı Kardeş*”in ki ise büyüleyici ve masalsı bir atmosfere sahiptir.

Dönüşüm her iki film içinde temel bir öğle olarak yer almaktadır. Disney animasyon filmlerinde genelde insan karakterleri yanlışlıkla, kaza ile, kandırılarak, ders vermek için cezalandırılarak, yada intikam için insan olmayan formlara dönüştürülür. Başlangıçta bu dönüşüm olumsuz olarak algılanır ve daha sonra çelişkinin mutlu çözümünde tersine çevrilir. Ancak “*Ayı Kardeş*”de ki filmdeki dönüşüm vurgusu, önceki Disney animasyon filmlerine oranla oldukça güçlüdür. Filmdeki canlılık unsurları, türler arası ilişkiler ve sınırların şeffaflığı, öznelere karakter yapıları da dönüşüm teması üzerinden şekillendirilmiştir. Dönüşüm, karakterlerin farklı bakış açıları ve manevi değerler kazanmalarının önünü açmaktadır. Kenai kutsal toteminin anlamını insan formunda değil de, ayı formunda anlar. İnsan ve insan olmayan dünyaları arasındaki ayrım, güç yapıları ve hiyerarşileri belirginleşirken yine de insan dünyası daha üstün olarak vurgulanmaktadır.

“*Pom Poko*” için ise dönüşüm, tanukilerin varoluşlarının ve mücadelelerinin değişmez bir parçasıdır. Tanukilerin kesintisiz değişimi, izleyicinin aynı anda farklı formlardaki özne ve nesnelerle bağ kurmasına sebebiyet vermektedir. Dönüşebildikleri sürece hayatta kalabilen tanukiler esasında insanların yok ettiği insan dışı doğanın doğanın her türlü katmanını temsil etmektedirler. Filmde de vurgulandığı üzere insanların da çevrelerini dönüştürebilme özellikleri bulunmaktadır. Ancak bu dönüştürme gücü diğer canlıların yaşam alanlarını yok etme potansiyeli taşımaktadır ve pek çok insan güçlerini kendi tüketici hayat düzenlerini değiştirmek adına

kullanmamaktadır. Özetle modern yaşam düzeninde insanlar hem kendilerini hem de çevrelerini tüketmektedirler. Film bu vurguyu bir tanukinin gözünden anlatarak ekomerkezcil bir bakış açısını sahiplenmektedir.

Disney türçülüğü canlılığı ayırt etme sürecinde kendisini göstermiştir. Ayı ve geyik aynı dili konuşmakta ve insan olmayanı temsil etmektedirler. İnsan-insan olmayan ikiliği bu noktada öne çıkmaktadır. “*Ayı Kardeş*”’in, insanların ve insan olmayanların yeryüzünde ve öbür dünyada eşit olduğu fikrini geliştiren tek Disney filmi olması günümüzde hala önemini korumaktadır. Bu eşitliğin yanı sıra film; ayı olarak kalmayı seçen tek insan karakterini gözler önüne sermektedir. Böylece insan ile insan olmayan doğa arasındaki sınırların akışkanlığının hem insanlar hem de ayılar için geçerli olan “kardeşçe sevgi” gibi duygularla gerçekleşebileceği gösterilir. Koda, Kenai’nin insan olduğunu bilmesine rağmen, onun “büyük ağabeyi” olmasına izin verir ve sevgi ile birleşmiş sıkı bir aile oluştururlar. Bu şekilde Disney’in önemli değerlerinden biri olan aile vurgusu da bu filmde de kendini göstermektedir. “*Pom Poko*”’da ise tanuki grubu ortak yaşam alanlarını savunmak adına demokratik bir topluluk oluşturarak insanlara karşı mücadele etmeye başlar. Tehlikelere karşı birleşme ve ortak karar alımı filmin ana değerlerinden olarak sunulmaktadır.

Farklı kültürleri konu alan Disney animasyon filmleri, bu kültürleri ele alış biçimleri bakımından pek çok kez ayrımcılık ve ötekileştirme eleştirilerine maruz kalmıştır. “*Ayı Kardeş*” filminde, bu eleştiriler ışığında benzer hataların tekrarlanmamaya çalışılması dikkat çekmektedir. Ancak İnuit gelenekleri ve kültürü biçim ve içerik bakımından filme birebir yansıtılsa da, İnuit hikaye anlatıcılığının temsili eksik ve yüzeysel kalmaktadır. Buna ek olarak hikayenin belirsiz mekan ve zaman üzerinden anlatılması, İnuitlerin zamanda donmuş ilkel bir kabile olarak temsil edilmesi sorununu yaratmıştır. “*Pom Poko*”’nun hikayesi, “*Ayı Kardeş*”’dekinden çok farklı olarak belirli bir mekan ve zaman üzerine kurulmuştur. Bu netlik durumu “*Pom Poko*”’nun pek çok olağanüstü olayı barındırmasına rağmen daha gerçekçi bir dünya tasviri sunmasına neden olmuştur. Ghibli’nin ele aldığı Japon kültürünün, kendi kültürleri olmasıyla da bağlantılı olarak tutarlı ve gerçekçi bir temsiliğin filmde yansıtıldığı düşünülmektedir. Ancak filmin insan ve insan dışı doğa ilişkisi ile beraber ele aldığı konulardan biri de Japon toplumunun gelenek ve kültürlerinden küreselleşme

ve modernizasyonun etkisiyle uzaklaşmasıdır. Bu açıdan “*Pom Poko*” kendi kültürel değişimini insan ve doğa ilişkisi bağlamında sorgulayan ilk Ghibli animasyon filmi olma özelliği taşımaktadır.

Her iki filmde de bir adet aktif kadın karakterin bulunması filmleri kadın temsili açısından geride bırakmaktadır. Ortak özellik olarak her iki kadın karakteri de yaşlı, saygıdeğer ve bilge olarak temsil edilmiştir. Bu karakterler, diğer aktif öznelerle karşılaştırıldığında yetersiz kalmaktadır. Özellikle “*Ayı Kardeş*” filminde kardeşlik kavramının hikaye ve kelime kökeni bağlamında sürekli olarak erkeklik ile özdeşleştirilmesi, cinsiyet kimliklerinin eksik temsiline neden olmaktadır.

“*Pom Poko*”’da insan ve insan dışı doğa ilişkisinin yarı mizahi bir ağıt olarak anlatılması, kendisinden önce doğayı konu olan Ghibli animasyon filmlerine göre farklılık göstermektedir. Bu mizahi anlatım ile beraber izleyici gerçek bir trajediyi deneyimlediğini film bittikten sonra farketmektedir. “*Ayı Kardeş*”’de ise mizah öğesi daha az kullanılmış ve dönüşüm ve doğa sahnelerinin büyüleyiciliği hissine odaklanılmıştır. Bu büyüleyici atmosfer izleyicide hayranlık hissi uyandırsa da insan dışı doğanın bir bakıma gerçeküstü ve masalsı temsiline neden olmuştur. “*Pom Poko*” bu noktada derin ekolojiye daha yakın bir anlayış sunmaktadır.

3.4. “Çağrılmayan İnsan” Uygulama Filmi

3.4.1. “Çağrılmayan İnsan” filminin hikaye oluşturma aşamaları

Uygulama filmi olan “*Çağrılmayan İnsan*”’ın hikayesi ve animasyonları, Cohl’un “*Fantasmagorie*”’una paralel bir yapı üzerine, edebiyattaki bilinç akışı yöntemine yakın bir anlayışla üretilmiştir. “*Çağrılmayan İnsan*”’da nesnelerin ve karakterlerin vektör çizgisini takiben sürekli bir dönüşüm halinde olması tasarlanmıştır. Animasyonlarda esneme, büzülme, form değiştirme hareketleri kullanılarak animasyonun “plazmatik” potansiyelinin kullanılması hedeflenmiştir. Hikaye oluşturma ve görselleştirme aşamasında bilinçli tercihler olarak ekomerkezcilik kavramına bir şekilde dahil olan pek çok görsel ve içerikten faydalanılmıştır.

Film ismini, şair Edip Cansever’ in modern bireyin varoluş problemini ele alan “*Çağrılmayan Yakup*” adlı şiirinden almaktadır. Cansever’in, bu şiirinde “çağrılmayan”

diye nitelendirdiği bir figür olan Yakup özelinde modern bireyin “yabancılaşmasını” irdelemekte, onun yalnızlığını ve trajedisini “yabancılaşma” bağlamında kurduğu güçlü imgelerle yansıtmaktadır. Yakup’un zaman ve mekân anlayışı, sıradan ve boğucu olarak anlatılmaktadır. Yakup için yeni olan, ya da değişmekte olan bir şey yoktur. Bu nedenle Yakup’un hayatı amaçsız tekrarlardan oluşan bir bütünden oluşmaktadır. Şiirde, bu tekrarlar Yakup’u daha çok boşluğa düşürmekte ve bataklığa sürüklemektedir.

Yakup; kendine, başkalarına, çevresine, dünyaya, olay ve olgulara, insanlık durumlarına karşı bir “yabancılaşma” içindedir. Bunun getirdiği sıkıntı ve çaresizlik, onu varlık bunalımına düşürmekte, sürekli bir çıkmaza doğru sürüklemektedir. Bulunduğu durumdan kurtulmayı istemekle birlikte bunun için ne yapılabileceği konusunda bir fikri ya da bu yönde somut bir girişimi yoktur (Kul, 2012 s.64).

“*Çağrılmayan İnsan*”, filmdeki insan ise Yakup ile benzer bir şekilde bulunduğu doğaya yabancılaştığı için artık insan dışı doğa tarafından artık çağrılmamaktadır. Filmde görselleştirmelerden bazıları, bu şiirdeki tasvirlerden ilham alınarak oluşturulmuştur. Görselleştirme sürecinde referans alınan bir başka edebiyat eseri de Bilge Karasu’nun “*Göçmüş Kediler Bahçesi*” kitabından yer alan bir öykü olan “*Avından El Alan*”’dır. Öyküde balıkçının avladığı balık ile, balığın onun kolunu ısırmasına rağmen yaşadığı aşk ilişkisi konu alınmaktadır. Bu öykü, insanın, insan dışı doğayla (hava, su, hayvan ve bitki vb.) kurduğu ilişkinin ön plana çıkarılması ve bu ilişkinin ele alınış şekli bakımından ekomerkezcil bir yaklaşıma sahiptir. Nurdan Gürbilek’in ifadesiyle “birçok edebiyat metninde bir arka plan, bir dekor olan, öyle olmadığına bile bir metafor olmaktan öteye geçemeyen hayvanlar onun (Bilge Karasu)’nun metinlerinde çoğu zaman anlatının merkezindedirler (Gürbilek, 2016 s. 79)”. Yazar bu tercihi şu cümlelerle anlatmaktadır:

İnsanı, en yüksek yere yerleştirmekten, hayvanlardan, bitkilerden, sulardan, dağlardan çok önemli olduğuna, her şeyin insan için yaratılıp, insana kulluk etmesi gerektiğine inanmış gibi yaşamaktan vazgeçelim. Belki o zaman insanın değerini öğrenir, hayvanla, bitkiyle, suyla, dağla, taşla birlikte bir anlamı olduğunu, olabileceğini anlar, belki o zaman insana saygı duymasını başarırız (Karasu, 2007 s.218).



Görsel 3.36. “Çağrılmayan İnsan” filminin “Avından El Alan” hikayesi referans alınarak üretilen karesi
Kaynak: Gizem Güvendağ arşivi

Film yaratım sürecinde referans alınan diğer temalar ise şempanzeler üzerine çalışmalarıyla tanınan antropolojist Jane Goodall’un ikonik fotoğrafları ve sanatçı Patricia Piccinini’nin insan ve doğa ilişkisini sorgulayan antropomorfik heykelleridir. Bu görsellere ek olarak geleneksel Afrika maskeleri referans alınarak üretilen görseller filmin başında ve sonunda kullanılmıştır.



Görsel 3.37. Patricia Piccinini’nin “Big Mother” (2005) isimli eseri

Kaynak: 19.04.2019 tarihinde <https://www.artlink.com.au/articles/3589/patricia-piccinini-once-upon-a-time/> sitesinden alınmıştır.

3.4.2. “Çağrılmayan İnsan” filminin üretim aşamaları

“Çağrılmayan İnsan” filminin görsel öğelerinin tümü uyarlama sürecinde bir animatör tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu sebeple takım çalışması ile animasyon film

yapımında kullanılan önemli aşamalar uygulanmamıştır. Filmin üretim aşamasında takip edilen süreçler ve kullanılan teknikler ilişkilendirildikleri gruplar halinde alt bölümlerde incelenmiştir.

Thumbnail ve Animatik Aşaması: Bu aşamada film, insan ve insan dışı varlıkların ilişkisi göz önünde bulundurularak kaba hatlarıyla görselleştirilmiştir. Filmin ilk görselleştirme adımları ilham alınan kaynakların serbest bilinç altı akışı yöntemiyle illüstrasyon olarak yaratılmasıyla başlamıştır. Bu aşamada kamera açıları ve görsel öğeler eş zamanlı olarak tasarlanmıştır. Çizimler dijital ortamda çizim tabletinde Pro Create yazılımının kullanılmasıyla gerçekleşmiştir. Sonrasında her bir kare Premier yazılımında sıralanmış ve filmin yaklaşık zamanlamasının belirlenmesi için ekranda kalacakları süreler kısaltılmış veya uzatılmıştır.



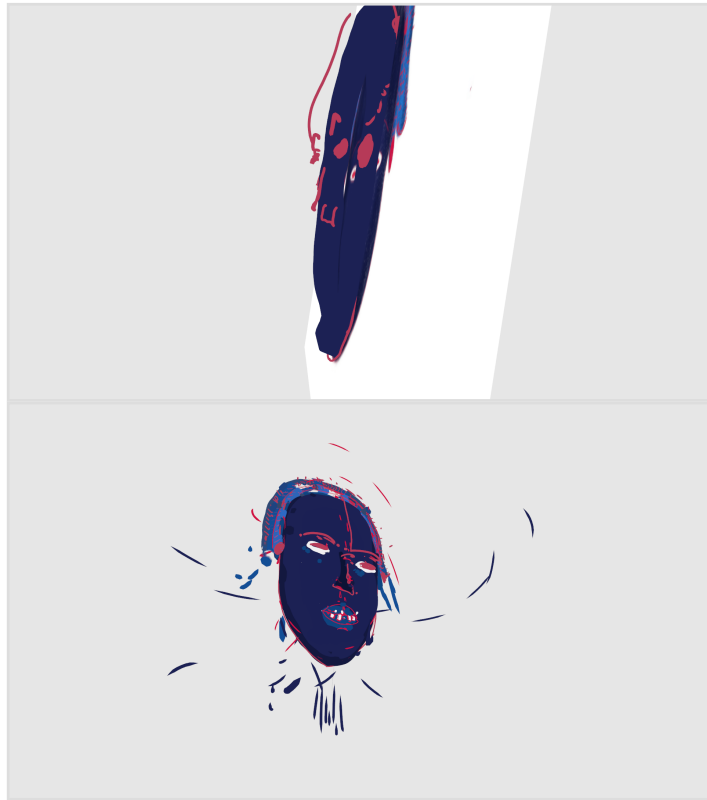
Görsel 3.38. “Çağrılmayan İnsan” filminin “Çağrılmayan Yakup” şiirinden referans alınarak oluşturulan konsept çalışmalarından bir kare

Kaynak: Gizem Güvendağ arşivi

Animasyon Aşaması: Filmin tekniği üç boyutlu Virtual Reality (Sanal Gerçeklik) animasyonu ve iki boyutlu dijital animasyonun birleşiminden oluşmaktadır. Her iki teknikte de kare kare hareketlendirme yöntemi kullanılmıştır. Genel stil olarak vektör ve metamorfozların ön plana çıkması bakımından arka plan rengi beyaz olarak belirlenmiştir. Filmin iki boyutlu sahneleri Adobe firmasının Photoshop yazılımında, üç boyutlu animasyonları VR dijital cihazında Oculus Quill yazılımı aracılığıyla oluşturulmuştur. Önceki bölümde belirtilen sebeplerden ötürü görsel tarz vektör çizgisini takip eden dönüşümler üzerine oturtulmuştur. Thumbnaillerdeki çizimler referans alınarak Quill yazılımında hem sahnelerin çizimi hem de animasyonu

yapılmıştır. Oculus kolları aracılığıyla oluşturulan modeller, çizerek oluşturulduğu için üç boyutlu bilgisayar programlarında oluşturulan modellere göre oldukça kusurlu ve organik olmaktadır. Bu organik modelleme yapısı, filmin geri kalan iki boyutlu tarzıyla tutarlılık göstermektedir. Bu kapsamda uygulamanın teknik sürecinde hedeflenen ana yapısal özellikler şunlardır:

- Kare kare, geleneksel cell animasyon tekniğinin 360 derece dijital ortamda üç boyutlu olarak oluşturulması
- İki boyutlu ve üç boyutlu ve 360 derece vektörün sahneler arasında birbirine bağlanması
- Dönüşüm ve plazmatizmin filmin farklı teknikleri arasında bağlayıcı bir öğe olarak yer alması.

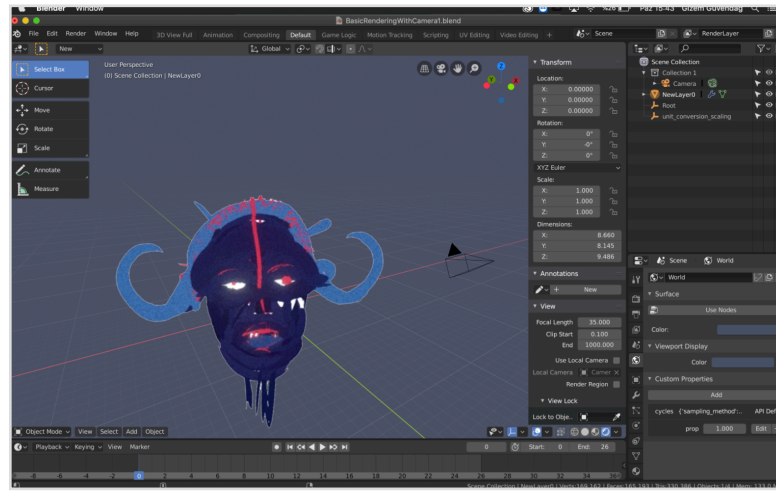


Görsel 3.39. “Çağrılmayan İnsan” filminin sahnelerinin Quill yazılımındaki animasyon aşamaları

Kaynak: Gizem Güvendağ arşivi

Render Ayarları ve Ses Ekleme Aşaması: Quill’de oluşturulan animasyonlar daha sonrasında alembic uzantısıyla dışarıya aktarılır. Bu dosyaların ışık, doku ve kamera ayarları Blender yazılımında son haline getirilir. Blender ücretsiz ve açık kaynaklı bir üç

boyutlu animasyon ve modelleme programıdır. Blender programına aktarılan bu dosyalar ışık ve dokuları eklendikten sonra png uzantılı sekanslar halinde dışarıya aktarılır. Filmin iki boyutlu animasyonları Adobe firmasının ürettiği Photoshop yazılımı kullanılarak üretilmiştir. Hem iki boyutlu hem de üç boyutlu VR animasyonlarında 12 karelik bir akış kullanılmıştır. Animasyonlar “*straight ahead*”² animasyon tarzıyla oluşturulmuştur. Bu tarz doğrultusunda sadece sahnelerdeki illüstrasyonlara sadık kalınarak, metamorfoz animasyonları her karede doğal bir akış ile tek tek çizilerek ilerlenmiştir.



Görsel 3.40. “Çağrılmayan İnsan” filminin sahnelerinin Blender yazılımındaki render aşamaları

Kaynak: Gizem Güvendağ arşivi

Sahneler her iki ortamda da tamamlandıktan sonra render aşamasına geçilmiştir. Bu aşamada, Adobe firmasının ürettiği Premiere ve After Effects yazılımları kullanılarak kurgu ve renk düzenlemeleri yapılmıştır. Filmin geneline tanecikli doku ve ışık parlama efekti uygulanmıştır. Müzisyenler Kerem Demir ve Damir Basic filmin görüntülerinin üzerine özgün bir ritm ve ses öğeleri tasarlamışlardır.

² Straight ahead: 12 Temel Animasyon prensibinden “straight ahead & pose to pose” prensibinden; bir kare ya da poz çizilir ve sonra bir sonraki karenin çizimi yapılır. Animasyon kronolojik bir sırada ilerler. (Webster, 2005, s. 24)

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Filmler değişir, değişimi iletir ve değişimin kendisi olurlar. Değişimin sonucunda problemler ve yaratıcı çözümler de ortaya çıkmaktadır. Süreç ilişkisel film analizi bu değişiminde sürecini ele almakta, sonuçlarını incelemekte ve gerçek dünya ile karşılaştırma imkanı sunmaktadır. Animasyon sineması sahip olduğu plazmatik dönüşüm gücü sayesinde ekolojik açıdan mesajlarını daha etkili bir biçimde yayabilecek filmler üretme potansiyeline sahiptir.

Ekolojik kaygılar taşıyan ve etkileyici dönüşüm sahneleri olan “*Ayı Kardeş*” ve “*Pom Poko*” animasyon filmlerinin süreç ilişkisel inceleme açısından faydalı kaynaklar olabileceği düşünülmüştür. “*Ayı Kardeş*” filminden önceki Disney animasyon filmlerinin genelinde insan dışı doğanın büyük ölçüde insan merkezli olduğu söylenebilir. Genelde Disney animasyon filmleri, insan merkezli değerleri izleyiciye aktarmak için, insan dışı doğayı (hayvanlar, bitkiler, cansız varlıklar, vb.) kullanmaktadır. Ancak gerçek insan dışı doğa hakkında bilgi vermemektedirler. Bunun nedenleri; insan dışı doğanın alışılmış özellikleriyle tasvir edilmesi, aile birimlerinin insan merkezli terimlerle tanımlanması, insan ve insan olmayan doğanın birbirlerinden bütünü ile ayrılmış olmalarıdır. “*Ayı Kardeş*” filmi bu açıdan Disney filmleri arasında ayrıcalıklı bir konuma sahiptir. Film, insanı çevresiyle girdiği ilişkilerin merkezine koymayan, diğer canlılarla eşit gören ortak bir var oluşun sürdürülmesi gereğini vurgulamaktadır.

Belirsiz, bazı açılardan yüzeysel ve masalsı bir İnuit temsili “*Ayı Kardeş*”’in eleştirildiği ender alanlardandır. Ancak bu eleştiri aslında filmdeki insan ve insan dışı doğa ilişkisini de etkilemektedir. Filmin sosyolojik temsili yeterli derinlikte ve tutarlılıkta yapılamadığı takdirde izleyicinin filmdeki doğaya bakış açısı da anlamını yitirebilmektedir.

“*Pom Poko*” bu noktada “*Ayı Kardeş*”’in çizgisinden ayrılmaktadır. İşlenen konunun güncelliği verilen yer isimleri ve tarihlerle paralel olarak önemini daha da korumaktadır. Referans alınan Japon halk hikayeleri ve efsanelerinin filmdeki temsilleriyle tutarlılığı, “*Pom Poko*”’nun insan dışı doğa temsilini güçlendirmektedir. Buna ek olarak “*Pom Poko*”’ da, anlatım dili, hikaye örgüsü ve karakter temsilleri bakımından ekomerkezci hatta kimi zaman derin ekolojiye yakın bir ekolojisi

bulunmaktadır. Bu güçlü ve ciddi ekoloji anlayışı filmdeki mizahi unsurlarla dengelenerek izleyici filme daha çok çekilmeye çalışılmıştır.

Bu incelemelere ek olarak “Süreç İlişkisel Film Analizi”nin üçüncü başlığının sorular sonucunda her iki filmin yapım aşamalarının da farklılık gösterdiği ortaya çıkmıştır. “*Ayı Kardeş*”in yaratıcılarının hedefi, ana karakterinde bir ayı karakteri olan ve “*Aslan Kral*” başarısına yakın bir animasyon filmi yapmaktır. Filmin yaratım sürecinin başında filmin yaratıcıları ekolojik bir mesaj kaygısı taşımamakta ve farklı odak noktalarına sahiplerdir. Filmin ekolojik mesajı, referans alınan kültür olan İnuitlerin halk hikayelerinden ortak varılan sonuçla beraber ortaya çıkmıştır. Bu nedenle Disney bir bakıma İnuit kültürünü belirli bir hikayeyi sunmak adına ilham almak için kullanmış ancak bu kültürün temsilini yeterli derinlikte yapamamıştır.

Ancak “*Pom Poko*”nun hikayesi, filmin yaratacısının kendi toplumlarının değişim hikayesidir ve kendini özdeşleştirdiği ve kaygısını taşıdığı konuları ele almaktadır. “*Pom Poko*”nun belirli mekanları zaman dilimlerini konu alması hikayenin netliğinden ve filmin yaratım sürecinden itibaren anlatılmak istenilenin güncel bir krizi yansıtmış ve kaynaklanmaktadır. Takahata’nın tanukiler için yapılan ekoterörist yorumları hakkında cevabı da bu krizi ne kadar özdeşleştirdiğinin göstergesidir.

Her iki filmin “Süreç İlişkisel Film Analizi” sorularında yetersiz kaldığı soru cinsiyet kimliklerinin temsili olmuştur. Ortak özellik olarak iki filmde toplulukta sözü geçen tek bir kadın karakter bulunmaktadır. Diğer dişil karakterler toplumsal rolleriyle arka planda yer almaktadırlar. Her iki filmde de erkekler kendi aralarında konuşur, tartışır ve kararlar alırlar. Ancak bu aktif diyalog biçimi kadın karakterler arasında mevcut değildir. Bu bağlamda “*Pom Poko*” ve “*Ayı Kardeş*” cinsiyet kimlikleri ekoeleştirel açıdan eksik kalmıştır.

Son yıllarda dünyada ve Türkiye’de ekoloji ve sinema veya animasyon sineması üzerine yapılmış araştırmaların sayısı artmaktadır. Türkiye’de ekoloji ve animasyon sineması üzerine yapılmış araştırmalar, ekolojiyi sadece bir doğa olayı ya da çevre problemi olarak ele almakta ve animasyon filmleriyle ilişkisini bu bağ üzerinden kurmaktadır. Bu nedenle animasyon filmlerinin sosyolojik, maddi ve tarihsel bağlamlarda ekolojisini inceleyen kapsamlı bir araştırma bulunmamaktadır. Bu tezin temelinde yer alan “Süreç İlişkisel Film Analizi” sorularının, animasyon filmlerinin

ekolojisini kapsamlı olarak incelemede sahip olduđu potansiyelin araştırılması önem taşımaktadır.

“Süreç İlişkisel Film Analizi”nin sorularının animasyon filmlerinin ekolojisini incelemek için yöntem olarak kullanılması geniş ve çok yönlü bir araştırma sahası ortaya çıkarmıştır. Filmlerin yapım aşamalarının, yönetmen ve animasyon stüdyolarının vizyonları ve bakış açıları, hikayelerinin referans aldığı sosyolojik ve tarihsel yapılanmalar, karakter ve yeryüzü şekilleri vb. pek çok konunun filmin ekolojik mesajının iletilme şeklini etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. İki farklı hikayeye ve anlatım biçimine sahip animasyon filminin bu yöntem ile incelenmesinin “Süreç İlişkisel Film Analizi” ekoeleştirel potansiyelinin daha iyi anlaşılmasında faydalı olacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmada, film incelemelerine ek olarak “Süreç İlişkisel Film Analizi” sorularından ve bu araştırmada değinilen bazı kavramlardan yola çıkılarak uygulama filmi yapılmıştır.

KAYNAKÇA

- Ağın, B. (2017). End of an Era: İnsan-merkezciliğin İnsan-ötesi Bir Eleştirisi, *Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (34:1). s.13-25.
- Bakhtin, M.. (1984). *Rabelais and His World*. (Çev: H. Iswolsky.) Bloomington: Indiana University Press
- Baudrillard, J. (1989). Precession of Simulacra, Ed. Brian Wallis, Art After Modernism: Rethinking Representation, *New York: David R. Godine, Publisher Inc.*
- Bukatman, S. (1998). The Ultimate Trip: Special Effects and Kaleidoscopic Perception. *Iris* 25: 75–97.
- Borlik, T. A., (2015). Carnavalesque Ecoterrorism in Pom Poko. *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*, Vol. 2, No. 3, s. 127-133
- Cubitt, S. (2004). *The Cinema Effect*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005
- Culloty, E. & Brereton, P. (2017). Eco-film and the audience: Making Ecological Sense of National Cultural Narratives, *Applied Environmental Education & Communication*, (16:3), s.139-148.
- You, C. (2013). Animal Masquerade in Miyazaki's film Pom Poko, *Projections No 2*, University of Macau, s.49-71.
- Fierdorczuk, J. (2011). The Problems of Environmental Criticism: An Interview with Lawrence Buell, *Polish Journal for American Studies*, nr 5, 7-13., 1733-9154
- Glotfelty, C. (1996). "Introduction: Literary Studies in an Age of Environmental Crisis." *The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology*. [Glotfelty, Cheryl and Harold Fromm (Eds.)]. Athens: The University of Georgia Press.
- Goralnik, L. ve Nelson M. P. (2012). Anthropocentrism, *Encyclopedia of Applied Ethics, Second Edition*. Elsevier, San Diego s. 145- 155
- Guattari, F. (2000), *The Three Ecologies*, London and New Brunswick, New Jersey: The Athlone Press.
- Gürbilek, N. (2014). *Ev Ödevi*, Metis Yayıncılık Ltd, İstanbul
- Hall, E ve Hall. M. R. (1990) *Understanding Cultural Differences*. Yarmouth, ME: Intercultural Press, Inc.
- Hawkes, E.W (1916). *The Labrador Eskimo*. Ottawa: Government Printing Bureau.
- Heidegger M. (1977). The Question Concerning Technology and Other Essays, New York and London: Garland Publishing, Inc.

- Heise, U. (2014). Plasmatic Nature: Environmentalism and Animated Film, *Public Culture*, (26:2). s.301-318.
- Hulan, R. (2002). "Everybody Likes the Inuit": Inuit Revision and Representations of the North. In *Northern Experience and the Myths of Canadian Culture* (s. 60-97). McGill-Queen's University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt7znmw2.6> (Eriřim tarihi 02.03.2019)
- Ivakhiv, A. J. (2013). *Ecologies Of The Moving Image : Cinema, Affect, Nature*. Ontario: Wilfrid Laurier University Press.
- Kaplan, E. Ann. (1997). *Looking for the Other: Feminism, Film and the Imperial Gaze*. New York: Routledge Inc.
- Karabulut, M. (2009). *Yusuf Atılgan'ın 'aylak adam' romanında anlatım teknikleri*, Turkish Studies, Volume 7/1 Winter, 1375, 1387.
- Karasar, N. (2013). *Bilimsel Arařtırma Yöntemleri*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Karasu B. (2007). *Gece*, Metis Yayınları, İstanbul
- Keller D. R. (2008). Deep Ecology. [In Baird Callicott and Robert Frodeman (Eds.)]. *Encyclopedia of Environmental Ethics and Philosophy*. Macmillan Reference. s. 206-211. 210
- Knight, C. (2010). The Discourse of "Encultured Nature" in Japan: The Concept of Satoyama and its Role in 21st-Century Nature Conservation. *Asian Studies Review*, 34, 421-441.
- Kul, E. (2012) "Edip Cansever'in "Çağrılmayan Yakup" Şiirinde Birey Algısı" Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Türkoloji Dergisi 19, 2 (2012) 45-66
- Marais, K. (2019). *A (Bio)Semiotic Theory of Translation: The Emergence of Social-Cultural Reality*. New York: Routledge.
- Murray L. R. ve Heumann J. K. (2011). *That's All Folks? Ecocritical Readings of American Animated Features*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Napier, S. (2008). *Anime: From Akira to Princess Mononoke*. (Çev: M. M. Başhekim). İstanbul: Es Yayınları.
- Næss, A. (1973). The Shallow and the Deep, Long-Range Ecology Movement. A Summary, *Inquiry*, (16), 95-100.
- Peirce, C.S. (1966). *Selected Writings, Values in a Universe of Change*. [Philip Paul Wiener (Ed.)]. New York: Dover Publications, Inc.
- Peirce, C.S. (1998). *The Essential Peirce, Selected Philosophical Writings*. Volume 2 (1893-1913). Bloomington: Indiana University

- Pinsky, M. I. (2004). *Gospel According to Disney: Faith, Trust, and Pixie Dust*. London: Westminster John Knox Press. <http://goo.gl/aSmcne>
- Prudíková, S. (2015). *Writing Inuit by Disney. Comparing Inuit representations in Inuit and Native American Folktales in Disney's Brother Bear*. Master's thesis. Masaryk University, Faculty of Arts.
- Rink, H. (1875), Tales and Traditions of the Eskimo with a Sketch of their Habits, Religion, Language and other Peculiarities. (R. Brown. ed.) London : William Blackwood (HTML' ye Çeviren Christopher M. Weimer. 2003). <http://goo.gl/0PYhpK> (Erişim tarihi : 25.01.2019)
- Oman L.K. (1995). *The Epic of Qayak: The Longest Story Ever Told by my People*. [(P. Tyler ve M. Brooks ed.)] Ottawa: Carleton University Press.
- Ramussen, K. (1929). *Intellectual Culture of the Iglulik Eskimos*. Copenhagen: Gyldendalske Boghandel., Nordisk Forlag.
- Rooth, A.B. (1977) *The Importance of Storytelling*. Acta Universitatis Upsaliensis.
- Schroeder, T. M. (2013). "Inuit Myth in the Film "Brother Bear", " *Oglethorpe Journal of Undergraduate Research*: Vol. 1 : Iss. 1 , Article 3, Oglethorpe University <https://digitalcommons.kennesaw.edu/ojur/vol1/iss1/3>
- Schliephake, C. (2014). *Urban Ecologies: City Space, Material Agency, and Environmental Politics in Contemporary Culture*. London: Lexington Books
- Taş Alicenap, Ç. (2014). Yerelden Evrensele Japon Anime ve Manga Sanatı. *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*. 7: s.31-60
- Taş Alicenap, Ç. (2012). *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Telotte, J.P. (2010). *Animating Space: From Mickey to Wall-E, Kentucky*, The University Press of Kentucky.
- Wakabayashi, C. H. (2003) *Brother Bear: A Transformation Tale*. New York: Disney Editions.
- Washington H, Taylor B, Kopnina H, Cryer P. and Piccolo J.J. (2017). Why ecocentrism is the key pathway to sustainability. *The Ecological Citizen* 1: 35–41.
- Webster C. (2005). *Animation: The Mechanics of Motion*, Focal Press, Oxford.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.
- Willerslev, R.. (2007) *Soul hunters: Hunting, Animism, and Personhood among the Siberian Yukaghirs*. London: University of California Press.

Wolfson, E. (2001) *Inuit mythology*. USA: Enslow Publishers, Inc.

Wyk, K.v. (2012). *Different Natures: An Ecocritical Analysis of Selected Films by Terrence Malick, Werner Herzog and Sean Penn*. Johannesburg: University of the Witwatersrand, Faculty of Humanities.

Film:

Suzuki, T. (Yapımcı), ve Takata I. (Yönetmen). (1994). Pom Poko (Heisei tanuki gassen ponpoko). [Film]. Japonya: Stüdyo Ghibli.

Williams C. (Yapımcı), ve Blaise A., Walker R. (Yönetmen). (1994). Ayı Kardeş (Brother Bear). [Film]. Amerika : Walt Disney Animation Studios.

İnternet Kaynakları:

<https://www.amazon.com/>(Erişim tarihi 10.03.2019)

<https://www.artlink.com.au/articles/3589/patricia-piccinini-once-upon-a-time/> (Erişim tarihi 10.03.2019)

Aurora and the Pacific Northwest Nasa. (20 Ocak 2016) <https://www.nasa.gov/image-feature/aurora-and-the-pacific-northwest> (Erişim tarihi 10.01.2019)

<http://corium.blogspot.com/2004/06/stalker-shadow-of-chernobyl-exploitive.html> (Erişim tarihi: 25.04.2019)

Ellis, L. (11 Eylül 2017). Movies, patriotism, and cultural amnesia: tracing pop culture's relationship to 9/11 <https://www.vox.com/2016/9/9/12814898/pop-culture-response-to-9-11> (Erişim tarihi: 18.03.2019)

<https://www.lanouvelledimension.fr/cours/la-technique-du-dessin-anime/> (Erişim tarihi: 25.04.2019)

<https://www.imdb.com>

Hotes C. M. (13 Ekim 2013). Belly Drum Dance at Shojoji Temple. <https://www.nishikata-eiga.com/2013/10/belly-drum-dance-at-shojoji-temple-c1933.html> (Erişim tarihi 09.03.2019)

Mes T. (08.03.2002) Pompoko. <http://www.midnighteye.com/reviews/pompoko/>(Erişim tarihi: 08.03.2019)

<http://www.m-w.com/dictionary/metamorphosis> (Erişim tarihi 07.03.2019)

<https://www.nishikata-eiga.com/2013/10/belly-drum-dance-at-shojoji-temple-c1933.html> (Eriřim tarihi: 25.04.2019)

Pacific Northwest Research Station: Old growth--A Unique Ecosystem.

https://oregonwild.org/oregon_forests/old_growth_protection/pacific-northwest-research-station-old-growth-a-unique-ecosystem (Eriřim tarihi 15.01.2019)

Perabo, L. (27 Aralık 2014). The Inuits and the Aurora Spirits. <https://www.bivrost.com/the-inuits-and-the-aurora-spirits/> (Eriřim tarihi 15.01.2019)

<http://ritualamulets.com/project/amulets/> (Eriřim tarihi: 25.04.2019)

<http://russia-ic.com/news/show/23162#.XLUQnxMzbOQ> (Eriřim tarihi: 25.04.2019)

<http://tdk.gov.tr/>

Toyama R. Heisei Tanuki Gassen Pom Poko FAQ <http://www.nausicaa.net/miyazaki/pompoko/faq.html> (Eriřim tarihi 08.02.2019)

Stafford J. (11 Mart 2018). Eco Warriors of the Tama Hills <https://cinemasojournals.com/2018/03/11/eco-warriors-of-the-tama-hills/> (Eriřim tarihi: 08.02.2019)

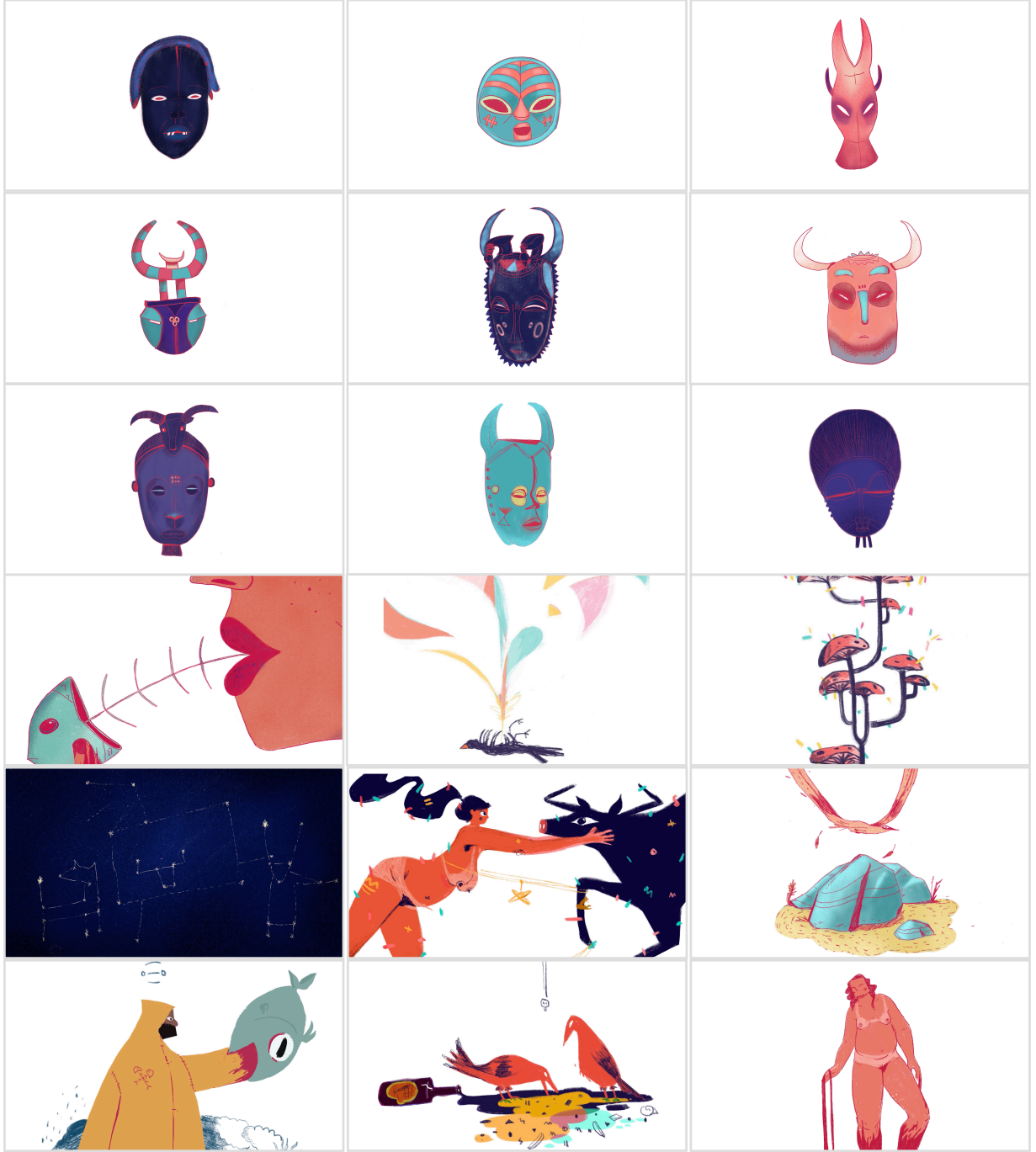
<https://www.youtube.com/watch?v=XIkjBS2f9ZY> (Eriřim tarihi: 25.04.2019)

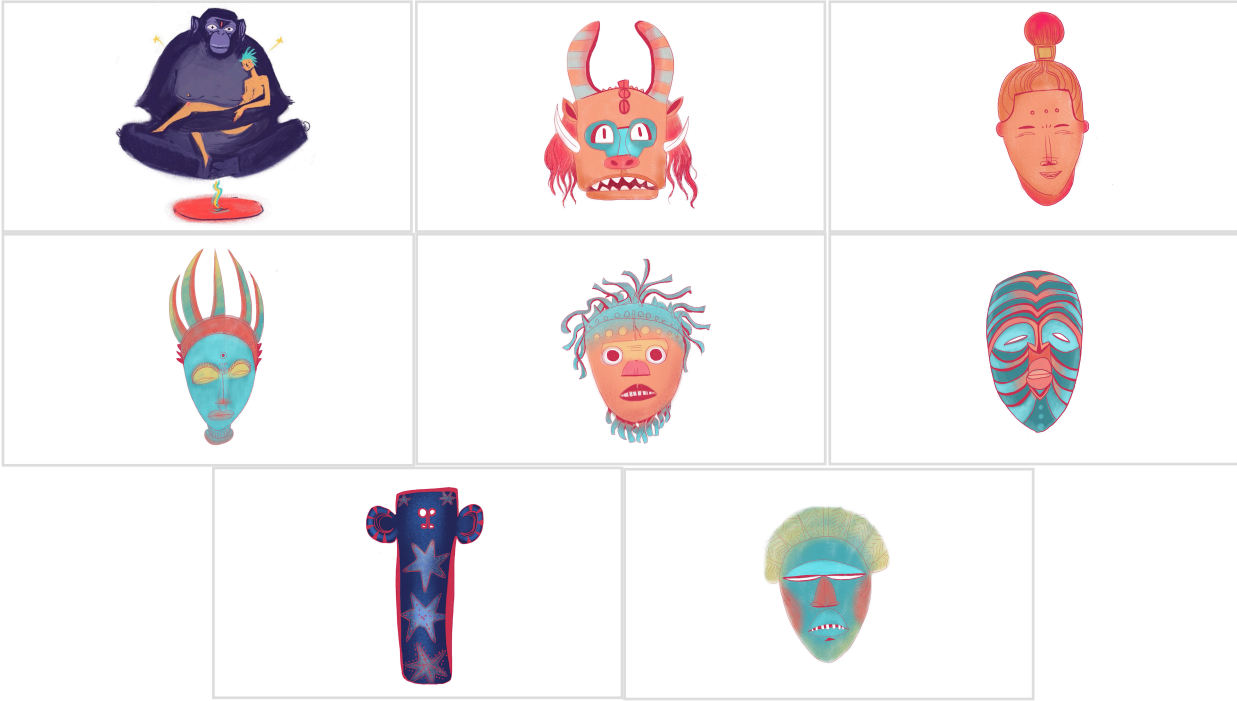
<https://webteizle.pw/film/heisei-tanuki-gassen-ponpoko.html> (Eriřim tarihi: 25.04.2019)

Wikipedia. (27 řubat 2019) https://en.wikipedia.org/wiki/Pom_Poko#cite_note-Macias-2 (Eriřim tarihi 25.03.2019)

EKLER

EK-1. “Çağrılmayan İnsan” Filminin Thumbnail Aşaması





ÖZGEÇMİŞ

Adı-Soyadı : Gizem Güvendağ

Yabancı Dil : İngilizce

Doğum Yeri ve Yılı : Ankara /1989

E-Posta : gguvendag@anadolu.edu.tr

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2017 –, Motion Designer, Denkwerk Dijital Ajansı
- 2017 – 2019, Öğitmen, Medipol Üniversitesi
- 2014 – 2015, Öğitmen, SAE Medya Enstitüsü
- 2012 – 2013, Animatör, Düşyeri Animasyon Stüdyosu
- 2011 – 2012, Animatör, Cordoba Animasyon Stüdyosu
- 2007 – 2012, Lisans, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film (Animasyon) Bölüm