

ALLEGORICAL NARRATION THROUGH THE PHOENIX AND DRAGON CHARACTERS IN FAIRY TALES AND MINIATURES AND THE REFLECTION OF THIS NARRATION ON ANIMATION CINEMA

*MASAL VE MİNYATÜRLERDEKİ ANKA KUŞU VE EJDER KARAKTERLERİ ÜZERİNDEN
ALEGORİK ANLATIM VE BU ANLATIMIN CANLANDIRMA SİNEMASINA YANSIMASI*

*Esra Bayhan**

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11617045>

MAKALE BİLGİLERİ
Araştırma Makalesi
Research Article

Cilt:2-Sayı:1 Vol:2- Issue:1

Makale / Info

Send / Gönderim Tarihi: 01.04.2024

Appraisal / Değerlendirme: 05.04.2023

Accept /Kabul Tarihi: 13.05.2024

Sayfa: 46-60 Page: 46-60

Anahtar Kelimeler:

Minyatür Sanatı, Animasyon Film,
Alegori, Anka, Ejder

Key Words:

Miniature Art, Animation Movie,
Allegori, Phoenix, Dragon

ÖZET

İnsan sadece fiziksel olarak değil duygusal olarak da var olmak isteyen sosyal bir varlıktır. Anlamak ve anlaşılacak için sürekli bir iletişim çabası halindedir. Bu çaba estetiğe bürününce ortaya sanat çıkar. Sanatçı anlatısını bazen net bir şekilde ifade ederken, bazen mesajını taşıyıcılara yükleyerek dolaylı ve katmanlı olan alegorik bir anlatım oluşturur. Gerçekte olmayan sıradışı yaratıklar, konuşan hayvanlar ile masal ve mitlerde de alegorik anlatım sıkça görülür hatta bu anlatı 17. Yüzyılda görsellere de yansır. Batı'da mitolojik, dini konular alegorik çizimlerin kullanıldığı resimler üzerinden anlatılırken Doğu'da bu anlatı minyatür çizimlerde görünür. Canlandırma sineması temelde çizimlerin ardarda okutularak hareket illüzyonu kazanmasına dayandığından masalarda yer alan sözlü kültürü, görsel kültüre dönüştürebilecek etkin bir yoldur. Bu makale, masal ve minyatürlerdeki karakterler üzerinden alegorik anlatım ve bunun canlandırma sinemasına yansımaları ele alır. Makale kapsamında incelenen destan, mit, masal ve falamelerin çoğu zaman minyatürler ile resmedildiği görülmüştür. Minyatürün teknik olarak Batı çizimleri ve Japon Anime çizimlerinden tamamen ayrılması ve özgün olması nedeniyle, Türk animasyon filminin özgün görsel dilini oluşturabileceği kanısına varılmıştır. Ancak ülkemizdeki filmler incelendiğinde, animasyon filmlerinin hedef kitlesinin çocuklar olması ve görsel dil olarak Batı filmleri referans alınması sebebiyle Türkiye'de animasyon sinemasının minyatür veya herhangi bir geleneksel çizim kullanmadığı ve kendi özgün dilini oluşturamadığı sonucuna ulaşılmıştır.

ABSTRACT

Human is a social being that wants to exist, be realized, and communicate. When this communication effort takes on aesthetics, art emerges. Artists reflect their reactions to the developments in the period they live in with their art. This narrative is sometimes expressed in a clear way. Sometimes, however, artists convey their message by tasking the message to carriers, with allegorical narration. Many of the characters in fairytales and mythologies are also created in this way by tasking the message to carriers. Talking animals, unusual creatures that cannot exist in real life, and imaginary places serve as metaphors, and each of them is a carrier of the real narrative. Since animation cinema is based on giving the illusion of movement by having drawings read consecutively, it makes a great contribution to transforming the oral culture into visual culture. This article will deal with allegorical narration in fairytales and miniatures and its impact on animation cinema. In the article, many written sources and visual works were examined and has been concluded that by miniature drawing technique, the original visual language of the Turkish animated film could be created. However, when the animated films are examined, it is concluded that animation cinema in Türkiye has not yet created its own original language.

**Bu makale, İstanbul
Beykent Üniversitesi,
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
bünyesinde 2024 yılında
hazırlanan "NEFES" adlı
Sanatta Yeterlik
çalışmasından türetilmiştir**

* Beykent Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, ORCID ID: 0000-0002-3653-566X, 1955022007@student.beykent.edu.tr

GİRİŞ

Bir kavramı olduğu gibi anlatmak yerine, bir imge aracılığı ile anlatmak için çeşitli sembol, simge, metaforlar kullanılabilir, böylece direk anlatım yerine alegorik anlatım tercih edilmiş olur. Alegori kelimesi Yunanca bir kelimedir, kelime olarak Yunanca öteki anlamına gelen “allos” ve anlatıcı anlamına gelen “agoreuein” kelimelerinden türemiştir. Türk Dil Kurumu’nun tanımına göre ise alegori “bir görüntü, bir yaşantı veya bir davranışın daha iyi kavranmasını sağlamak için göz önünde canlandırıp dile getirme, yerine, bir sanat eserindeki öğelerin gerçek hayattan bir şeyleri temsil etmesi durumu” olarak açıklanmıştır. Alegorik anlatımda anlatıcı (sanatçı) kadar izleyici veya okuyucunun da yorumu önemlidir. Örneğin sanatçı kurduğu alegoriler ile kendi ülkesindeki veya yaşadığı coğrafyadaki herhangi bir sorunu aktarırken, okuyucu sanatçının aktarımını kendi koşulları ve perspektifi üzerinden yorumlar. Bu da alegorik anlatımı katılımcı bir etki sağlayarak, interaktif bir boyuta taşır.

Bunun yanı sıra kültür, tarih bilmek alegorik anlama derinlik katar. Çünkü alegori topluma ait olan kültürel imgeler üzerinden şekillendirir; tarih, mitoloji, inanışlardan beslenir. Bu yönü ile alegori sembolizmden de ayrılır. Sembolizm sanatçının topluma bağlı kalmadan kendi duygu düşüncelerini anlatma yoludur. Sembolik anlatımdan farklı olan alegori bir temsile varmak için bir fikirden yola çıkarken sembol başlı başına bir temsildir (Durand, 1998, s. 10). Örneğin bir spor kulübünün imgesi olan bir hayvan kulübün gücünü, cesaretini sembolize ederken, bir masalda söz konusu hayvan ve yaptıkları üzerinden toplumsal bir fikir sunulur, orada hayvan sadece fikrin taşıyıcısı olan bir nesnedir, asıl özne taşıdığı anlamdır. Özünde farklı olan imgeler birleştirilerek gizli anlam derinliklere saklanır ve katmanlı bir anlatım oluşturulur.

Var olduğu sürece sorgulayan neden ve nasıl sorularını soran, hayatı ve kendisini anlamlandırmaya çalışan insan sorularını veya cevaplarını benzetmeler yaparak aktarmışlardır. İnsanın tarih boyunca, hayat, ölüm, doğa ve insanlığın birbiriyle olan ilişkileri gibi temel sorulara asırlardır mitler yaratarak cevap verilmiş olması şaşırtıcıdır (Daniels, 2014, s. 19). Kültürel olarak bu imgeler farklı anlamlara sahip olsa da temelde anlatımın özü aynıdır. Direk anlatımı değil, dolaylı ve katmanlı anlatım ile sözel alegori ortaya çıkar. İnsanın şiir, masal, hikayeler ile anlatımın dile getirirken anlatıyı resimlerle aktarmak da insanlık tarihi kadar eskidir. Başta mağaralara çizilen resimler zaman değiştikçe, teknoloji yeni imkanlar sundukça daha da güç kazanır. Kalem kağıt ve boyaların kullanılması ile anlamlandırma ve anlaşılma çabası resimde yepyeni bir boyut kazanır. Bu gelişmeler resmi sadece teknik olarak daha iyi yapmaz, anlamına da derinlik katmasını sağlar.

1. MİNYATÜR ÇİZİMLERDE ALEGORİ

Batı’da resim ve heykel sanatı hızla gelişirken Doğu’da İslam dininin etkisi ile silüet çizmek hoş

karşılanmadığından resim sanatı daha çok bitkiler üzerinden şekillenir. Bitkiler yine derinlik ve perspektif algısı unsurlarından bağımsız olarak olduğu gibi çizilir. Başta şifalı bitkileri tanımlamak üzere bilimsel kitaplarda yer alan bitkiler, zamanda mitolojik anlatıda yer alan özelliklerin de imgelendiği çizimler olarak karşımıza çıkar.

Minyatür küçük boyutlu, ince işlenmiş, kendine has çizim ve boyama tekniği ve anlatım dili olan geleneksel bir resim sanatıdır. Minyatür, su bazlı boyalar ile yapılan, kendine özgü bir boyama üslubu ve tarzı olan, kökeni Uygur Türklerine kadar dayanan bir resim sanatı olarak adlandırılır (Karakaya, 2010, s. 206). Yaygın kullanımı, el yazması eserlerde konuya açıklık getirmek amacıyla metni desteklemek için uygulanmasına dayalıdır. Minyatürler, kitaplardaki metinleri görselleştirmek amacıyla kişileri ve olayları tasvir etmek için uygulanır. Bu sanatta resim sanatında olduğu gibi ışık-gölge, oran-orantı ve perspektif kuralları uygulanmaz. Uzaklık, renkle ya da gölge ile ifade edilmez. İnsan figürleri kişilerin önem sırasına göre daha büyük ya da daha ayrıntılı çizilir.

1.1 Minyatürde Anlatım

Minyatürler çok katmanlı bir anlatıma sahiptir. Ağaçlar, yapraklar, çiçekler, insan ve hayvan figürleri, iç mekan düzenlemeleri gibi unsurlar tüm ayrıntılarıyla verilir. Minyatürde renkler gerçeğe bağlı kalmaksızın kullanılabilir. Minyatürün üslup ve normları zaman ve coğrafyalarda farklılık gösterir. Antik Mısır'da papirüs üzerine işlenenler kağıt üzerine işlenen ilk minyatürler olarak kabul edilse de günümüze ulaşan en erken minyatürler Abbasi halifesi Memun'un geç antik dönem eserlerini kitaplara dönüştürdüğü 9. yüzyıla aittir. Bu kitaplarda minyatür antik döneme ait tıp, botanik, felsefe, astronomi bilgilerini tasvir etmek amacı ile kullanılmıştır (Gökçimen, 2010, ss. 165-178).

1.2 Farklı Mecralarda Minyatür Kullanımı

Minyatür, özellikle din dışı konuları işlemek üzere İran, Hindistan ve Türkiye'de uygulanmıştır. Dinsel boyutta sözü edilen tasvir (suret) yasağı nedeniyle Kur'an'ın resimli hiçbir elyazması yoktur. Çoğu zaman Hz. Muhammed, yaşama öyküsüne ilişkin eserlerde yüzü örtülü biçimde betimlenmiştir. Ressamlar kimi bilimsel el yazmaları, vekâletnameleri, masalları ve özellikle de şiir kitaplarını minyatürlerle süslemişler ve bu kitaplarda destansı ya da lirik, savaşçı ya da erotik konuları işlemişlerdir (Tez, 2018, s. 84).

Minyatürün bilimsel kitaplarda kullanımı 11. yy'da devam etmiştir. Örneğin Dioskorides'in tıbbi açıklamalarından oluşan *Materia Medica* adlı eserinde 600'den fazla bitki ve hazırlanışlarına dair açıklamalı minyatürler bulunmaktadır. 1206'da El Cezeri tarafından yazılan ve robotik biliminin en önemli eserlerinden biri olarak kabul edilen *Kitab Fi Marifat Al-Piyal-Al Hendessiye* kitabında da minyatürler Artuklu'da da resmetme geleneğinin geçtiği aşamalarını göstermiştir (Gökçimen, 2010, ss.

165-178).

Uygurlar ve Abbasi Dönemi'nde ise minyatürler dini mitleri anlatmak amacıyla kullanılmıştır. Böylece minyatür ilk defa bu dönemlerde katmanlı anlamlar taşıyan düz çizimlerin ötesine taşınmıştır. Böylece minyatür bilimsel anlatımın dışına çıkmış, mitlerin ve hikayelerin anlatıldığı bir görsel araca dönüşmüştür. Bu gelenek Türk, Pers ve Hint minyatürlerinde devam etmiştir. Minyatürler ile masallar, efsaneler anlatılmış kimi zaman benzetmeler bazen metaforlar ile kavramlar anlatılmış ve mesajlar verilmiştir.

Zerrin İren Boynudelik, Bu Resim Ne Anlatıyor? adlı kitabında Rönesans ve Barok döneme ait 183 eserdeki alegorik anlatımı inceler Zerrin İren'e göre, görsel metinlerde alegorik anlatımları çözmek eğlendirici olabildiği gibi bazen kafa karıştırıcıdır. Çok katmanlı anlamlar içeren bu tür resimlerde bazı ayrıntıları fark etmek kolay olmayabilir. Anlatılan ya da anlatılmak istenen karmaşıklıktıkça resmin çözümlenmesi de güçleşir. Geri plandaki anlamları görebilmek için ihtiyacımız olan şey, yazılı kaynaklar ve kavramların üzerinde mutabakata varılmış sembollerinin bilgisidir. (Bu Resim Ne Anlatıyor?, s.19).

Minyatür çizimler için de aynı durum söz konusudur. Herhangi bir gözlemci minyatürde baş kısmı ateş içinde ve yüzü gösterilmeyen bir insanın çizimi için, başı yanan biri kanısına kapılsa da, kaynaklara hakim olan biri onun herhangi bir olası eksiklik veya yanlış aktarım kaygısı ile suretinin çizilmesi İslam kültüründe hoş karşılanmayan bir Peygamber (genellikle Hz. Muhammed) resmi olduğunu, baş bölgesi yerine ışık saçtığı için ateş kullanıldığını bilerek yorumlayabilir. Elbette minyatür çizerleri yani nakkaşların da yorumlaması önemlidir.



Resim 1.1. III. Murat Döneminden Bir Minyatürde Hz. Muhammed, Hz. Musa ve Hz. Cebrail'in Tasviri, Berlin Sanat Müzesi

2. ANKA VE EJDER ÇİZİMLERİ ÜZERİNDEN MİNYATÜRDE ALEGORİK ANLATIM

Metafor; “Bir ifadeyi, anlamlı bağlantısı olan bir başka ifade ile mecazi olarak anlatmak” şekliyle tanımlanmaktadır (Keklik, 1990, s.1). Minyatürlerde anlatılan hikayelerde kahramanlar (hayvan, melek, insan) ve mekanlar birer teşbih unsuru olarak kullanılır. (Nur, 2013, ss. 18-30). Özellikle hayvan metaforu dünya edebiyatında bilhassa doğu edebiyatında yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Doğu masallarında işlenen dev, at, simurg ve ejderhalar ise belirgin vasıfları ile en yaygın mistik hayvanlardır (Gökçimen, 2010, ss. 165-178). Bu hayvanlar ile ilgili anlatımlar farklı dönemlerde minyatürlere de yansımıştır.

2.1. Minyatürde Anka Kuşu

Bir Doğu miti olan ve farklı kültürlerde farklı isimlerle anılan Zümrüd-ü Anka kuşuna minyatür çizimlerde sıkça rastlanır. Farsça otuz kuş anlamına gelen Simurg, Arapça Anka, Türk mitolojisinde Tuğrul Kuşu veya Zümrüd-ü Anka, Batı dillerinde Feniks olarak bilinir. Kendi başına bir dolaylı anlatım aracı olan Anka Kuşu yer aldığı hikayelere göre de minyatürlerde farklı şekillerde görselleştirilmiştir. İranlı şair ve mutasavvıf Feridüddin-i Attar (1136-1221) Mantık Al-Tayr (Kuşların Dili) adlı eserinde Simurg kuşların bilge sultanı olarak anlatılır. Attar’a göre sultanlarına ulaşmak üzere Simurg’un yaşadığı Kaf Dağı’na doğru yola çıkan kuşlar yedi zorlu vadiyi geçmek zorundadırlar. Yol boyunca çeşitli zorluklarla karşılaşan kuşlardan sadece otuz tanesi Kaf Dağına ulaşır. Simurg’u gördüklerinde onun aslında kendileri olduğunu anlarlar. Her biri zorlukları aşarak kendi özünü bulmuştur. Zaten Simurg kelime anlamı olarak otuz kuş anlamına gelmektedir.



Resim 2.1. Simurg, Mantık Al-Tayr, Feridüddin-i Attar (1136-1221)

Firdevsi Şehname eserinde (990-1001) ise Simurg, Albino olarak doğduğu için babasının dağa terk ettiği kralın oğlu Zal’ı yetiştiren kuştur. Zal büyüyünce babası Sam onu geri alır. Simurg’un yanında

yetişen Zal bilge bir şah olur ve her sıkıştığında Simurg'u yardıma çağırır. Pers mitolojisinin önemli kahramanlarından bir diğeri Horasanlı kahraman Rüstem de Simurg'un yardımıyla dünyaya gelir.



Resim 2.2. Simurg'un Zal'ı ile konuşması, Şehnâme, 1587-97, DCBL, Per 277.12. (Çakmakçı, 2011, s.196).

Tüm hayvanların dilinden anlayan peygamber Süleyman'ın ve onun hizmetindeki varlıkların anlatıldığı Firdevsi'nin 'Süleymanname' adlı eserindeki minyatürlere birinde Hz. Süleyman'ın sarayında krallar, ulu kişiler, melekler, hayvanlar, cinler, şeytanlar ile resmedildiği kalabalık sahnenin üst bölümünde belirgin özellikleriyle Simurg da yer alır. (Yıldırım, 2012, s. 196)

Osmanlı'da Falnameler geleceği bilmeye yönelik yazmalardır. Vezir Kalender Paşa tarafından hazırlanıp I. Ahmed'e sunulan 41 sayfalık, albüm niteliği taşıyan Falname'de (1614-16) edebiyat öykülerinden, astrolojik, dini ve kıyamet imgelerinden oluşan büyük boyutlu 35 minyatür vardır. Üslup farklılıklarından birkaç nakkaşın çalıştığı anlaşılan minyatürlerin karşı sayfalarındaki metin o minyatürü açanın falıdır. Bunlardan birinde sihirli kuş Simurg Hipokrat'ı Kaf Dağı'ndaki yolculuğunda üzerinde taşır. Antik dönemin hekimi Hipokrat bu yolculuğu Kaf Dağı'ndan bazı şifalı bitkiler almak için yapar. (Yıldırım, 2012, s. 196).



Resim 2.3. Hipokrat'ın Simurg tarafından Kaf Dağı'na taşınması, Fahnâme, 1604-17, TSMK, H. 1703, 38b. (Çakmakçı, 2011, s. 212).

Kral Süleyman ve Saba Melikesinin bulunduğu minyatürde de Simurg vardır. Kral Süleyman, Saba Melikesi tahtta otururken etraflarında onlarca hayvan ve doğa üstü yaratık vardır. Bu yaratıklardan biri de bütün ihtişamı ile kanatlarını açmış Simurg kuşudur. Sonuç olarak Simurg tüm Doğu kültürlerinde bilgelik, azim, iradeli olmak gibi iyi erdemlerin temsilini üstlenmiştir.



Resim 2.4. Kral Süleyman ve Saba Melikesi Belkıs Tahtı Tasvirinde Simurg

2.2. Minyatürde Ejder

Minyatürlerde sıklıkla yer alan bir diğer figür ise ejderhadır. Ejderin sözlük anlamı; büyük yılan, masalarda ve mitolojideki yılan figürünü andıran korkunç bir hayvan olarak ifade edilir. Yaratıklar içerisinde en çok bilinen ve önemli bir hayvan figürü olan ejderhanın değişik türleri mevcuttur. Bazı tasvirlerde kanatları vardır, kiminin ağzından alev çıkar, tek başlı, üç başlı, yedi başlı betimlemeleri bulunmaktadır (And, 2004, s. 392). Ejder (tasvirlerde kimi zaman yılan) figürü çok eski dönemlerden itibaren çeşitli yapılarda kullanılmış Çin kaynaklı bir motiftir (Öğel, 2002, s.566). Ejderha, toplumların yaşadıkları coğrafya ve inanç yapısına göre farklı şekillerde düşünülmektedir. Çin mitlerinde suda yaşayan balık görünümlü pullu bir canlı iken, Pers kültür ve minyatürlerinde alev püskürten, uçabilen, pençeli bir hayvan olarak betimlenir. Pers mitolojisinin ana konularından olan kahramanlar ile ejderhaların savaşları minyatürlerde farklı tasvirlerle yer almıştır. Firdevsi'nin Şehnamesi başta olmak üzere birçok esere konu olan Behram Gur'un ejderha ile savaşması, ejderhayı öldürmesi gibi minyatür sahnelerinde bu hayvan figürü sıkça görülmektedir. (Özkeçeci, 2007, s. 108)



Resim 2.5. Hz. Musa'nın asasının dönüşümü, Berlin Devlet Kütüphanesi

Hz. Musa'nın Firavun'un önünde dönüştürdüğü asası da bazı minyatürlerde yine ejderha ya da yılan betimlemeleri görülmektedir. İskendername, Saltukname gibi eserlerde Hz. Adem ve Hz. Havva'nın cennetten kovulduğunu tasvir eden minyatürlerde şeytan kimi zaman yılan kimi zaman da ejderha olarak betimlenmesi dikkat çekicidir.



Resim 2.6. Hz. Adem ve Hz. Havva Cennetten Kovuluyor. (Falname. TSM, H1703). (Bagcı vd., 2006, s.195)



Resim 2.7. 13. Yüzyıla Ait Bir Çizim. Ölümsüzlük Mantarı Hayat Ağacı Şeklinde Düşünülmüş. Ağaca Sarılmış Yılanın Sağında ve Solunda Adem ve Havva Tasviri (Bilgili, 2018, s.215)

Hz. Muhammed'in (S.A.V.) ejderha ile konuşması, iki dağ arasında bir ejderhayı sıkıştırması, Kabe'nin temelinde çıkan ejderhanın Ukap kuşu tarafından gökyüzüne kaldırılması gibi mucizelerin minyatür sahnelerinde yine ejderha betimlemeleri yer almaktadır (And, 2007, s. 323).



Resim 2.8. Nakkaş Osman'ın çizimleri ile Hz. Muhammed'in Kabe'den Ejderhayı kovması, Surname-i Hümayun, Topkapı Sarayı Müzesi

Mesnevîde de ejderha metaforuna yer verilmiş, ejderha nefsin kötü bir temsili olarak kullanılmıştır. Ejderha minyatür çizimlerde nefis, şeytan, iyinin zıddı ve düşmanı olarak anlamlandırılmıştır.

2.3. Minyatürde Anka ve Ejder Mücadelesi

İslamiyet öncesi Türk sanatında hayvan figürleri ve mitolojik yaratıklar ön planda olmuştur. İnanç sistemiyle alakalı olarak da hayvanlara doğa üstü güçler atfedilmiş ve mitolojik yaratıklar tasarlanmıştır. Yine iyilik ile kötülüğün mücadelesi hayvanlar üzerinden görselleştirilmiştir. Bu

mücadelenin Anka ve Ejder üzerinden anlatımı çok yaygındır (Doğan, 2019, s. 21). Birçok minyatür eserde Anka ile Ejder savaşırken tasvir edilmiştir.

Anka kuşu ile ejder mücadelesinin konusunu Orta Asya masalına bağlamak mümkündür. Er-Töştük masalında, kara kuşun tündüğü ağaç, hayat ağacıdır. Ağacın altında bekçi olarak bir yılan bulunur. Masalda bu yılan 'acırga', yani 'ejderha' denilir. Bu masalda işlendiği gibi, yılan yani ejderha ve karakuş, yani Zümrüdü Anka kuşu, yavruların yenmesinden ötürü karşılıklı savaşım halinde tasavvur edilmişlerdir (Şahin, 2001, s. 80).



Resim 2.9. Simurg ve Ejder mücadelesi, 1630-40, TSMK, H. 2163, f. 2. (Doğan, 2019, s.86)

3. MİNYATÜR ÇİZİMLERDEKİ ALEGORİK ANLATIMIN CANLANDIRMA SİNEMASINA YANSIMASI

Edebiyat, sanat ve felsefenin temel unsurlarından biri olan gerçeklik, sinema sanatının da en temel tartışma konularından birisidir. Bazin ve Kracauer gibi gerçekçi sinemayı savunan kuramcılar sinemanın özgünlüğünü gerçeği yansıtmadaki becerisi olarak tanımlar. Einstein, Arhemim gibi biçimci kuramcılar ise bunun aksine sinemayı çok katmanlı, gerçeği yeniden kurgulayan, yeni mekan ve karakterler üzerinden metaforlarla aktarabilme becerisi olarak tanımlar. (Gök, 2007, ss. 112-117). Bu tanımlama ile sinema gerçekliğin bir kopyası olmaktan uzaklaşıp yönetmene gerçeküstü bir alan açar ve yönetmenin hayal gücü kadar geniş anlatım tekniklerini kullanma imkanı sağlar. Böylece yönetmen gerçekliği yüzeysel olarak birebir aktarmak yerine katmanlı anlamlar oluşturarak alt katmanlarda, alt okumalarla daha soyut ve izleyicinin yorumuna açık bir hale getirebilir. Böylece film izleyicisi pasif bir izleyici değil, filmdeki metaforları kendi sosyo-kültürel algısı, altyapısına dayalı olarak katmanlarına göre yorumlayan ve filmde anlam oluşturma sürecine aktif olarak katılım sağlayan aktif bir konuma

yükselir.

Var olan gerçekliği olduğu gibi kaydedip yansıtan Lumiere Kardeşler gerçekçi kuramın öncüsü olurken, Melies sinemanın imkanlarını fark ederek sinemanın dramatik unsurlarını büyük bir başarı ile kullanıp biçimsel sinemanın ilk örneklerini hayata geçirmiştir. İlkleri hayata geçiren Melies kendinden sonraki birçok yönetmene de ilham vermiştir. Katmanlı ve alegorik anlatımın gücünü tercih eden yönetmenlerin hayal dünyalarını distopik evrenler oluşturarak mekan ve karakterleri yeniden tasarlayarak hayata geçirmişlerdir. Bu sayede gerçeklik olgusu dekor, makyajla, kostümle, ışık gibi dramatik unsurlarla yeniden oluşturulmuştur. Teknoloji geliştikçe hayal dünyasının görselleşmesi yeşil perde, kurgu, animasyon, modelleme ve çeşitli efektlerin yer aldığı teknolojilerin gelişmesiyle artış göstermiştir. Oz Büyücüsü (1939) daha çok dekor, kostüm ve kamera açıları ile izleyiciyi gerçeküstü bir şekilde görselleştirilirken, Matrix (1998) gibi filmlerde gerçeğin alegorik olarak gerçeküstü karakter ve mekanlar ile anlatımı için gelişen teknoloji kullanılmıştır. Her iki film de oluşturulan hayali karakter ve mekanlar üzerinden gerçekliğin farklı katmanlarda çeşitli metaforlar üzerinden anlatıldığı filmlere örnektir.

Sinema anlatısının çekimlerden çizimlere taşınabilmesi ile ortaya çıkan canlandırma sinemasıyla sinemanın alegorik anlatımına yeni bir boyut kazandırmıştır. Çizilen karakter ve mekanların canlandırılmasına imkan tanıyan canlandırma sineması ile artık olağanüstü yaratıkların, mekanların, olguların görselleştirilmesi dekor, makyaj, ışıkla yapılabileceklerin

sınırları arasında kalmak zorunda değildir. Bu nedenle canlandırma sineması alegorik anlatımın en güçlü şekilde anlatılabileceği tekniklerden biridir.

3.1. Farklı Kültürlerin Animasyon Üretimine Etkileri

Animasyon filmleri film yönetmenin bulunduğu coğrafya, yaşadığı toplum ve kültürden doğrudan etkilenir. Filmin hikayeleri toplumdaki mitler, masallar, destanlar, efsaneler ile aynıdır veya onlardan esinlenilmiştir. Elbette animasyon sadece sözlü kültürden değil görsel kültürden de etkilenir. Batı da Walt Disney, Japonya’da ise auteur yönetmen Hayao Miyazaki Ghibli Stüdyosunda hazırlanan animasyon filmleri incelendiğinde Disney yapımlarında Batılı karakterler Batılı resim, heykel ve tiyatrosuna göre çizilip anime edilirken, Miyazaki’nin Japon kültürü ve değerlerini geleneksel Japon çizim yöntemi olan anime çizimlerle aktarma başarısı bu filmlerin tüm dünyada izleyiciye ulaşmasını sağlamıştır. Miyazaki’nin canlandırma film tekniği Uzak Doğu’da Kore, Çin gibi ülkelerde de taklit edilen bir teknik olmuştur. Böylece sadece izleyici kitlesi yönünden değil, uygulama yöntemleri ile de sınırların aşmış, birçok animasyon stüdyosunda yer edinmiştir. Bu animasyon stüdyolarının ortak özelliği ise geleneksel anlatıları ve klasikleşmiş eserleri görselleştirerek sözlü olan kültürel hafızayı,

kültürel görsel hafızaya dönüştürmeleridir.

3.2. Türkiye'de İlk Canlandırma Film Denemeleri

1930'lu yıllarda Disney animasyon filmlerinin Türkiye'de gösterilmeye başlanmasıyla canlandırma sineması Türkiye'deki görülmeye başlamıştır. Türkiye'de animasyon sinemasının ilk denemeleri 1948-49 yılları arasında Vedat Ar'ın yöneticiliğini yaptığı bir kursla başlar. Karikatür çizimlerle Vedat Ar tarafından hazırlanan "Zeybek Oyunu" filmi Türkiye'nin ilk animasyon filmi olarak kabul edilmiştir.

Karikatür çizimler daha sonra reklam filmlerinde anime edilerek kullanılır. Reklamcılık, canlandırma sinemasının gelişmesine büyük katkı sağlar. Animasyon uzunca bir süre sadece reklamcılıkta kullanılır. Reklam filmi dışındaki canlandırma filmi denemelerine ise 70'li yıllarda hız kazanmıştır ve başarılı örnekler vermiştir. Türkiye'de canlandırma filmi yapan ve aynı zamanda belli bir düzeyin üstünde ürün vermiş, tanınmış sanatçılarımızdan Tonguç Yaşar'ın 1970 yılında geleneksel hat sanatı çizimlerine hareket vererek hazırladığı "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" filmi özgün bir anlatı oluşturmuş ve birçok ödül almıştır.

Animasyon sineması, 2000'li yıllarda önem kazanmış ve üniversitelerde eğitimi verilmeye başlanmıştır ve birçok üniversitede çizgi film-animasyon bölümü açılmıştır. 2008'de Türkiye'nin ilk yerli çocuk kanalı, TRT Çocuk kanalının yayına girmesiyle birlikte animasyon sektörü yeni bir döneme girmiştir (Hünerli, 2005, s.76). TRT Çocuk kanalı ile birlikte birçok animasyon ajansı kurulmuş ve Türk yapımı animasyon çizgi filmlere yer verilmiştir. Farklı çocuk kanallarının açılması, reklamlarda animasyonların kullanılması ile ülkemizde animasyon film yapımı ivme kazanmış olsa da, animasyon filmler ülkemizde genellikle çocuklar hedef alınarak hazırlanmakta ve yetişkinlere hitap eden çok katmanlı bir anlatı oluşturulamamıştır. Bu nedenle de Türk canlandırma sineması reklam ve çizgi film düzeyinde kalmış, henüz özgün bir dil oturtamamıştır.

Doğu hikayelerinden esinlenilerek hazırlanan Nefes (2024) adlı animasyon filminde, geleneksel bir tekniği olan minyatür çizimleri kullanılmıştır. Film, Doğu masallarındaki Anka Kuşu'nun hikayesini anlatırken özgün bir görsel dil oluşturma çabasıyla minyatür çizim tekniğini kullanmıştır. Filmde minyatür ve masallardaki alegorik anlatıma sadık kalınarak, karakterler ve mekanlara mesajlar yüklenmiştir.

SONUÇ

Masallar, mitler ve destanlar kültürel hafızanın en önemli taşıyıcılarıdır ve sonraki nesillere ulaştırıldığında medeniyetin sürdürülebilirliğini sağlamış olurlar. Masal ve mitlerde verilen mesajlar, karakter ve olaylara yüklenen alegorik anlamlar ile aktarılan sadece sözlü bir kültür değil aynı zamanda medeniyet ve yaşayış biçimidir. Şüphesiz sözlü kültürü görselleştirerek görsel bir hafıza oluşturmak ve

kültürün bir çağa uygun olarak nesilden nesile ulaşmasını sağlayabilmek oldukça önemlidir.

Konuşan hayvanlar, gerçekte olamayan sıradışı yaratıklar, hayali mekanların birer metafor görevi gördüğü ve her birinin gerçek anlatının birer taşıyıcısı olduğu masallar, çağın gelişmesi ile resimde kendine yer bulmuştur. 6. yüzyılın sonlarında yaşamış olan Papa Gregorius Magnus, okuma yazma bilmeyenler için resimleri alfabe olarak tanımlar ve kilisenin üyelerini, kitaplardaki anlatımın resimlerle görselleştirilmesinin çocuklara ve okuma yazma bilmeyenlere yardımcı olabileceğini söylese de resim sanatının gücü sadece çocukların imge oluşturmasını kolaylaştırmayacak, köklü bir görsel kültür oluşmasını da sağlayacaktır. Batı’da mitolojik, dini konular resimlere alegori oluşturulan çizimler üzerinden anlatılırken Doğu’da bu anlatı yaygın olan minyatür çizimlerde hayat bulur. Başta bilim kitaplarında, çeşitli hastalıklara iyi gelen bitkilerin çizimi ile bilimsel kitaplarda yer alan çizimler, daha sonra masal, mit ve inanışlardaki öyküleri görselleştirmek üzere kullanılır. Japonya’da ise geleneksel anime çizimler ortaya çıkmıştır. Gerek Batı resim sanatı, gerek Doğu minyatürleri, gerekse Japon anime çizimlerinde toplumsal hikayeler, destanlar, mitler görselleştirilmiş ve bu anlatılardaki mesajın taşıyıcısı olan karakter ve olaylar görselleşerek anlama derinlik ve imge kazandırılmıştır.

Sinema ve teknolojinin gelişmesi ile Batı’da Walt Disney, Japonya’da Miyazaki’nin Ghibli Stüdyoları gibi stüdyolar geleneksel anlatıları ve klasikleşmiş eserleri görselleştirerek sözlü olan kültürel hafızayı kültürel görsel hafızaya dönüştürmüşlerdir. Bu stüdyolar her yıl onlarca film üreterek nesilden nesile görsel kültür aktarımında sürekliliği sağlarken, sınırların ötesine çıkarak tüm dünyaya kültür aktarımını, ekonomik güç kazandırır. Bu bağlamda Anadolu’nun en ücra köşesinde veya bir Afrika köyündeki bir çocuğun annesinin anlattığı masallardan öte, sinemada gördüğü, yaşayan, hareket eden karakterlerden etkilendiği ve onlara benzeme çabası gösterdiği ve hayal dünyasını sinemada aktarılan mesajlar üzerine kurduğu aşikardır.

Bu kültürel gücün farkında olan her ülke kendi kültürünü çağa uygun bir dil ile aktarmak için girişimlerde bulunur ancak bu girişimlerin başarılı olması için büyük bir çaba ve özveri gerekir. Türkiye’de bu çaba 1930’lu yıllardan itibaren görünür. 1930’lu yıllarda Disney film gösterimleri ile animasyon film ile tanışan ülkemiz Tonguç Yaşar gibi özgün eserler ortaya çıkan yönetmenler yetiştirir. Ancak Batı’dan aldığı teknoloji ve Batılı çizimlerinin etkisi ile kendi görsel dilini canlandırma sinemasına aktarmakta eksik kalır. Yine filmlerin genellikle çocuklar hedef alınarak hazırlanması ile anlatı en basit seviyede kalmış ve yetişkinlere hitap eden çok katmanlı bir anlatı oluşturulmamıştır. Bu nedenle de Türk animasyon sineması henüz ortaya özgün bir anlatı çıkarmamıştır.

Yazılı kaynaklar ve görsel eserler incelendiğinde, birçok mit, destan, hikaye, masal ve hatta falmeler ile geleceğe dair öngörülerin resmedildiği görünür. Bu çizimlerin ne Batı ne de Japon Anime çizimleri

ile örtüşmediği ve tamamen özgün olduğu da bir gerçektir. Yapılması gereken özgün görsel anlatının günümüz teknolojisi ve anlatısı ile yeniden canlandırılmasıdır. Masallar, mitler ve destanlar gibi birçok sözlü kültür unsuru ve minyatür çizimlerle görselleştirilerek görsel kültürde yerini almıştır. Bu çizimlerin günümüz teknoloji ve alt yapısı ile günümüz anlatısına uyarlanması kültürel hafızanın aktarımını ve sürdürülebilirliği sağlar. Bu kapsamda akademiler ve devlet kurumları geleneksel çizimlerle hazırlanan canlandırma filmlerin yapılması için teşvikler sunmalı ve olanaklar sağlamalıdır.

KAYNAKÇA

- And, M. (2007), Minyatürlerle Osmanlı - İslam Mitologyası, YKY, İstanbul.
- Attâr, F., (2006). Mantık Al-Tayr, Çev. Abdülbaki Gölpınarlı, Türkiye İş Bankası
- Bayrak Kaya, E., (2020). Âdem ile Havva'nın Yaratılışı ve Cennetten Çıkarılış Öyküsünün Minyatür Sanatına Yansımaları. Sanat Dergisi, (35), 204-224.
- Boynudelik, Z., (2022). Bu Resim Ne Anlatıyor?. İstanbul, Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Daniels, M., (2014). Bir Nefeste Dünya Mitolojisi. İstanbul: Maya Kitap.
- Durand, G., (1998). Sembolik İmgelem. İstanbul: İnsan Yayınları.
- Gök, C. (2007). Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2, 112-123.
- Gökçimen, A. (2010). Türkmen Masallarında Mitolojik Hayvanlar ve Fonksiyonları. Türkbilig Türkoloji Araştırmaları Dergisi, 20, 165-178.
- Hünerli, S., (2005), Canlandırma Sineması Üzerine, Es Yayınları, İstanbul.
- Keklik, N., (1990). Felsefede metafor. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayını, İstanbul.
- Şahin, C., (2001). Türklerde Ejder ve Simurg Motiflerinin Grafik Gelişimi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Nur, İ. H. (2013). Mesnevi'de hayvan karakterleri (Metaforları), Avkae Dergisi, 3, 18-30.
- Ögel, B. (2002). Türk mitolojisi: (Kaynakları ve açıklamaları ile destanlar). (Cilt. 1), Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara.
- Özkeçeci, İ., & Özkeçeci, Ş. (2007). Türk sanatında tezhip. Seçil Ofset, İstanbul.
- Torun, H., (2019), Doğu Söylence ve Masallarının Sinemasal Anlatıya Etkisi, Gece Akademi Yayınları, İstanbul.

Türün, C., (1989), Türkiye’de Canlandırma Sineması Bugünü ve Geleceği.. Ve sinema, (Hazırlayanlar: H. Sönmez, İ. Kabil, H. Aydın) 7, İstanbul.

Yıldırım, N. (2012). İran mitolojisi, Pinhan Yayıncılık, İstanbul.

Resim Listesi

Resim 1.1 III. Murat Döneminden Bir Minyatürde Hz. Muhammed, Hz. Musa ve Hz. Cebrail’in Tasviri, Berlin Sanat Müzesi

Resim 2.1 Simurg, *Mantık Al-Tayr*, Feridüddin Attâr (2006)

Resim 2.2. Simurg’un Zal’ı ile konuşması, *Şehnâme*, 1587-97, DCBL, Per 277.12. (Çakmakçı, 2011, s. 196).

Resim 2.3. Hipokrat’ın Simurg tarafından Kaf Dağı’na taşınması, *Falnâme*, 1604-17, TSMK, H. 1703, 38b. (Çakmakçı, 2011, s. 212).

Resim 2.4. Kral Süleyman ve Saba Melikesi Belkıs Tahtı Tasvirinde Simurg

Resim 2.5. Hz. Musa’nın asasının dönüşümü, Berlin Devlet Kütüphanesi

Resim 2.6. Hz. Adem ve Hz. Havva Cennetten Kovuluyor. (Falname.TSM, H1703). (Bagcı vd., 2006, s.195)

Resim 2.7. 13. Yüzyıla Ait Bir Çizim. Ölümsüzlük Mantarı Hayat Ağacı Şeklinde Düşünülmüş. Ağaca Sarılmış Yılanın Sağında ve Solunda Adem ve Havva Tasviri (Bilgili, 2018, s. 215)

Resim 2.8. Nakkaş Osman’ın çizimleri ile Hz. Muhammed’in Kabe’den Ejderhayı kovması, *Surname-i Hümayun*, Topkapı Sarayı Müzesi

Resim 2.9. Simurg ve Ejder mücadelesi, 1630-40, TSMK, H. 2163, f. 2. (Doğan, 2019, s. 86)