



**EFSANELERİN ANİMASYON FİMLERDE KAYNAK OLARAK
KULLANILMASI ve “BALA” ANİMASYON UYGULAMA FİLMİ**

Yüksek Lisans Tezi
Fatma Nur ERZOR YILMAZ

Eskişehir 2024

**EFSA NELERİN ANİMASYON FİMLERDE KAYNAK OLARAK
KULLANILMASI ve “BALA” ANİMASYON UYGULAMA FİLMİ**

Fatma Nur ERZOR YILMAZ

Yüksek Lisans Tezi
Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı
Danışmanı: Prof. Fethi KABA

Eskişehir
ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Ekim 2024

ÖZET

EFSANELERİN ANİMASYON FİMLERDE KAYNAK OLARAK KULLANILMASI ve “BALA” ANİMASYON UYGULAMA FİLMİ

Fatma Nur Erzor Yılmaz

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ekim 2024

Danışman: Prof. Fethi Kaba

Efsaneler, insanlığın inancını ve kültürünü tanımlamada etkili olan derin bir anlatım türüdür. Zaman içinde çeşitli değişimler geçirerek farklı toplumlar ve kültürler arasında aktarılmış ve günümüze kadar ulaşmıştır. Yapılan araştırmalar ve sempozyumlara göre efsaneler; “*olağanüstü*”, “*tarihi*”, “*dini*” ve “*yaratılış*” olmak üzere dört ana başlığa ayrılmıştır. Animasyon sinemasında da senaryo ve hikâyenin işlenişinde önemli rol oynayan efsaneler, farklı kültür ve inançlar üzerinden değerlendirilerek önemli bir yer tutar. Çizgi film ve animasyon sinemaları, kültür, efsane ve tarih yansımalarıyla her yaştan ve kesimden insanların bu konulara ilgi duymasını ve bilinçlenmesini sağlar, böylece kültür ve efsanelerin aktarımında kritik bir araç haline gelir. Bu çalışmada da “*Brave*”, “*Tutenstein*”, “*The Tale of The Princess Kaguya*”, “*Aybek*”, “*Maysa ve Bulut*” ve “*Pachamama*” animasyon projelerinde kullanılan; karakter, mekân ve senaryoların, efsanelerin dört ana başlığı üzerinden analizi yapılması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda, Türk efsanelerinden ilham alınarak “*Bala*” animasyon kısa film uygulaması gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma, animasyonun yalnızca eğlence amacı taşımadığını, aynı zamanda kültürel mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılması için kültürler arası bir iletişim aracı olarak değerlendirilebileceğini ortaya koymaya çalışacaktır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Efsane, Kültür, İnanç

ABSTRACT

USING LEGENDS AS SOURCES IN ANIMATED MOVIES AND AN ANIMATION APPLICATION FILM “BALA”

Fatma Nur Erzor Yılmaz

Department of Animation

Anadolu University Institute of Graduate School, October 2024

Advisor: Prof. Fethi Kaba

Legends are a profound form of narrative that play an influential role in defining the beliefs and culture of humanity. Over time, they have undergone various transformations, being transmitted among different societies and cultures, and have survived to the present day. According to research and symposiums, legends are classified under four main categories: “*extraordinary*”, “*historical*”, “*religious*” and “*creation*”. In animation cinema, legends also hold a significant place in shaping the narrative and plot, drawing on various cultures and belief systems. Animated films and cinema, through their reflections on culture, legends, and history, engage people of all ages and backgrounds in these subjects, raising awareness and thus becoming a critical tool in the transmission of culture and legends. This study aims to analyze the characters, settings, and plots in the animation projects “*Brave*”, “*Tutenstein*”, “*The Tale of The Princess Kaguya*”, “*Aybek*”, “*Maysa and Bulut*”, and “*Pachamama*” based on the four main categories of legends. In this context, a short animated film titled “*Bala*”, inspired by Turkish legends, has been created. This research will demonstrate that animation is not only a medium for entertainment but also serves as a tool for intercultural communication, playing a role in preserving cultural heritage and passing it on to future generations.

Keywords: Animation, Legend, Culture, Belief

TEŞEKKÜR

“Efsanelerin Animasyon Filmlerde Kaynak Olarak Kullanılması ve “Bala” Animasyon Uygulama Filmi” adlı yüksek lisans tezimin gelişimi sürecinde, konu seçiminden, araştırma ve yazma sürecine kadar her an desteklerini esirgemeyen, saygıdeğer hocam Fethi KABA’ya danışmanlığımı üstlendiği için çok teşekkür ediyorum.

Bahçesinde büyüdüğüm okulumun, kapısından girdiğim ilk günden itibaren hayallerime koşmayı öğreten saygıdeğer; Fethi KABA, Hikmet SOFUOĞLU, Çiğdem TAŞ ALİCENAP, Sabahattin ÇALIŞKAN, Halim YENTUR, Gürhan TURHAN, Rıdvan ÇEVİK, Tahir AKSOY, Remzi SAN, Emin BAKAN, hocalarıma, Yüksek lisans sürecimde beni cesaretlendirip bana inanan abim Nadir SEVEN’E ve özellikle öğrenmenin altın kapılarını bize açan Baş Öğretmen Mustafa Kemal ATATÜRK’e teşekkürlerimi borç bilirim.

Hayatım boyunca hayallerimin peşinden koşarken bir an olsun beni yalnız bırakmayan, karanlığın prangalarından kurtulmam için her anımda yoluma ışık tutan canım annem Birdan YILDIZ’a, her an yanımda desteğini ve varlığını gösteren bana benden daha çok inanan sevgili eşim Furkan YILMAZ’a ve tezimi mezarına götürüp “başardık dede!” diyeceğim, kalbimin sızısı, öğrenmeyi de öğretmeyi de bana sevdiren dedem Mahir YILDIZ’a sonsuz teşekkür ederim.

Tarih:

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

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

İmza

Fatma Nur ERZOR YILMAZ

EK-8a. Üretken Yapay Zekâ Kullanım Beyanı

....../....../20....

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tezi hazırlarken (ChatGPT, Gemini, DALL-E vb.) üretken yapay zekâ programlarından destek aldığımı/almadığımı beyan ederim. Tezin hazırlığı aşamasında üretken yapay zekâ programlarından (örneğin çeviri, bilimsel makale vb.) desteği aldım. Üretken yapay zekâ programlarından aldığım bilgilerin doğruluğunu kontrol ettiğimi bildiririm.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....

(İmza)

.....

(Öğrencinin Adı Soyadı)

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
GÖRSELLER DİZİNİ.....	ix
KISALTMALAR.....	xiv
GİRİŞ.....	1
Problem.....	1
Amaç.....	2
Önem.....	2
Varsayımlar.....	2
Sınırlılıklar.....	3
Tanımlar.....	3
Yöntem.....	4

BİRİNCİ BÖLÜM EFSANELER

1. Efsanenin Tanımı.....	5
1.1. Efsanenin Özellikleri.....	7
1.2. Efsaneler ve Türleri.....	7
1.2.1. Yaratılış, Dünyanın Oluşumu ve Sonu ile İlgili Efsaneler	8
1.2.2. Tarihi Efsaneler.....	14
1.2.3. Olağanüstü Efsaneler.....	17
1.2.4. İnanç Efsaneleri.....	20
1.3. Efsaneler Arası Kültür Bağlamı	21

İKİNCİ BÖLÜM

ANİMASYON SİNEMASINDA EFSANE ve KÜLTÜR

2. Çizgi Film ve Animasyon Sinemasında Efsanelerin Kullanımı.....	23
2.1. Dünya Animasyon Sinemasında Efsanelerin Kullanımı.....	24
2.1.2. “Pachamama- Kayıp Heykel” Film Çözümlemesi.....	38
2.1.2.1. Film Anlatımı	39
2.1.2.2. Karakter Tasarımlarında Kültür Öğelerinin Kullanımı.....	48
2.1.2.3. Mekân Tasarımlarında Kültür Öğelerinin Kullanımı.....	52
2.1.2.4. Ses ve Müziklerin Kültür ve İnancı Simgelemesi.....	56
2.1.2.5. Senaryoda Kültür, İnanç ve Efsane Kullanımı.....	59
2.2. Türkiye Animasyon Sinemasında Efsane ve Kültür	63

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

“BALA” UYGULAMA FİLMİ

3. “BALA” Animasyon Kısa Film Uygulaması	71
3.1. “Bala” Kısa Film Uygulama Öncesi Süreçleri	73
3.1.1 Senaryo.....	73
3.1.2. Storyboard	74
3.1.3. Karakter ve Mekân Tasarımı	80
3.1.4. İkonografi.....	82
3.2 “Bala” Kısa Film Uygulama Aşaması Süreçleri.....	84
3.2.1 Teknik Aşamada Kullanılan Programlar.....	84
3.3. “Bala” Kısa Film Uygulama Sonrası Süreçleri.....	85
3.3.1 Ses ve Müzik Eklenerek Uygulama Filminin Sonlandırılması.....	85
SONUÇ ve ÖNERİ.....	86
KAYNAKÇA.....	88

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1.1. Gustave Dore/ Tufan 1866	14
Görsel 1.2. Tufan olaylarını detaylandıran çivi yazılı bir tablet parçası.....	15
Görsel 1.3. Babil'in ilk hanedanından Kral Ammi-saduga döneminden kalma (M.Ö.1646-1626).... Atra-Hasis tablet parçası.....	15
Görsel 1.4. Laurent Honoré Marqueste.....	18
Görsel 1.5. Seven Sleepers (Menologion of Basil II).....	20
Görsel 2.1. “Brave” Film Afişi.....	26
Görsel 2.2. “Brave” Filmi “Merida” Karakteri.....	27
Görsel 2.3. “Brave” Filmi “Kral Fergus” Karakteri.....	27
Görsel 2.4. “Brave” Filmi “Mavi Küçük Işıklar” Sahnesi.	28
Görsel 2.5. Will-O-The-Wisp And Snake By Hermann Hendrich 1823.....	28
Görsel 2.6. “Brave” Filmi “Cadının Büyü Yapma”Sahnesi.....	28
Görsel 2.7. Thomas Crofton Croker, 1825.....	28
Görsel 2.8. “Brave” Filmi “Taş Çemberi” Mekânı.....	29
Görsel 2.9. Calanais Taş Çemberi.....	29
Görsel 2.10. “Tutenstein” Afişi.....	30
Görsel 2.11. “Tutenstein” Çizgi Dizisinde Tutankhamon'un Lahdi.....	30
Görsel 2.12. Tutankhamun Lahdi.....	30
Görsel 2.13. “Tutenstein” Çizgi Dizisinde Osiris ve Seth	31
Görsel 2.14. Osiris ve Seth.....	31
Görsel 2.15. “Tutenstein” Yargı Mahkemesi Sahnesi.....	32
Görsel 2.16. Tanrı Ra ve Yargı Mahkemesi.....	32
Görsel 2.17. “Tutenstein” Lahdin İçinden İç Organlarının Saklandığı Kavanozu Gösterme Sahnesi.....	32
Görsel 2.18. Eski Mısır Kanopi (Kanopus) Kavanozları Mısır MÖ 900- 800.....	32
Görsel 2.19. “The Tale Of The Princes” Film Afişi.....	34
Görsel 2.20. “The Tale Of The Princess”Filmi Bambu Kesicisinin Prenses Kaguya'yı Bulduğu Sahne	34
Görsel 2.21. “Bambu Cutter” Efsanesi.....	34
Görsel 2.22. “The Tale Of The Princess” Filmi Prensesin Dişlerinin Siyaha Boyandığı Sahne.....	35

Görsel 2.23. “ <i>Blackening the Teeth, from the series Ten Types in the Physiognomic Study of Women</i> ” Kitagawa Utamaro (1802)	35
Görsel 2.24. “ <i>The Tale Of The Princess</i> ” Prensesle Evlenmek İsteyen Soylular.....	36
Görsel 2.25. “ <i>The Tale of the Bamboo Cutter</i> ”	36
Görsel 2.26. “ <i>The Tale Of The Princess</i> ” Filmi, Prenses’in Mutsuzluğunun Fark Edildiği Sahne.....	36
Görsel 2.27. “ <i>Kaguya-hime</i> ” Efsanesi.....	36
Görsel 2.28. “ <i>The Tale Of The Princess</i> ” Filmi Prenses’in Ay’a Geri Döndüğü Sahne	37
Görsel 2.29. “ <i>Bamboo Cutter’s Daughter</i> ”	37
Görsel 2.30. “ <i>Pachamama-Kayıp Heykel</i> ” Film Afışı	38
Görsel 2.31. “ <i>Pachamama</i> ”, Büyük Akbaba Sahnesi	39
Görsel 2.32. “ <i>Pachamama</i> ”, Büyük Akbaba Tüyü Sahnesi	39
Görsel 2.33. “ <i>Pachamama</i> ”, Walumama’nın Heykeli Ödünç Aldığı Sahne	39
Görsel 2.34. “ <i>Pachamama</i> ”, Ritüel Sahnesi ”	40
Görsel 2.35. “ <i>Pachamama</i> ”, Walumamanın hastalandığı sahne ”	40
Görsel 2.36. “ <i>Pachamama</i> ”, Tepulpai ve Naira’nın Askerleri Takip Ettiği Sahne	41
Görsel 2.37. “ <i>Pachamama</i> ”, Tepulpai ve Naira’nın Çaskiyle Konuştuğu Sahne	42
Görsel 2.38. “ <i>Pachamama</i> ”, Büyük İnkanın Sarayı	42
Görsel 2.39. “ <i>Pachamama</i> ”, İspanyol Askerlerinin Baskın Sahnesi	43
Görsel 2.40. “ <i>Pachamama</i> ” İspanyol Askerlerinden Saklanma Sahnesi	44
Görsel 2.41. “ <i>Pachamama</i> ”, Gölge Koruyucusu Sahnesi	44
Görsel 2.42. “ <i>Pachamama</i> ”, İspanyol Askerlerinden Kaçış Sahnesi	45
Görsel 2.43. “ <i>Pachamama</i> ”, Yangın Sahnesi	46
Görsel 2.44. “ <i>Pachamama</i> ”, Film sonunda “ <i>Pachamama</i> ” Karakteri	47
Görsel 2.45. “ <i>Pachamama</i> ”, Tepulpai Karakteri	48
Görsel 2.46. <i>Peru’da Yaşayan Bir İnka</i> ”	48
Görsel 2.47. “ <i>Pachamama</i> ”, Naira Karakteri	48
Görsel 2.48. İnka Kızı Mumyası	48
Görsel 2.49. “ <i>Pachamama</i> ”, Walumama Karakteri	49
Görsel 2.50. “ <i>Pachamama</i> ”, Şaman (Büyük Akbaba) Karakteri	49

Görsel 2.51. “ <i>Pachamama</i> ”, Büyük Akbaba (Şaman) Karakteri	49
Görsel 2.52. “ <i>Pachamama</i> ”, Lamita Karakteri	50
Görsel 2.53. “ <i>Pachamama</i> ”, Armadillo Karakteri	50
Görsel 2.54. “ <i>Pachamama</i> ”, Büyük İnka Karakteri	51
Görsel 2.55. Büyük İnka Lideri Atahualpa	51
Görsel 2.56. “ <i>Pachamama</i> ”, İspanyol Askerleri	51
Görsel 2.57. İspanyol Lideri Francisco Pizarro	51
Görsel 2.58. “ <i>Pachamama</i> ”, Tepulpai’nin yaşadığı İnka Köyü	52
Görsel 2.59. Peru, Tarım Toprakları	52
Görsel 2.60. “ <i>Pachamama</i> ”, İnka Toprakları	53
Görsel 2.61. Peru’da Vadi ve Antik Doğa Manzarası	53
Görsel 2.62. “ <i>Pachamama</i> ”, İnka Halkının Ev Tasarımları	53
Görsel 2.63. “ <i>Pachamama</i> ”, İnka Halkının Ev İçi Tasarımları	53
Görsel 2.64. “ <i>Pachamama</i> ” Köy Halkının Pachamama’ya Adak Adama Sahnesi	54
Görsel 2.65. “ <i>Pachamama</i> ” İnka Köprüsü Sahnesi	54
Görsel 2.66. Büyük İnka Köprüsü	54
Görsel 2.67. “ <i>Pachamama</i> ”, Büyük İnka Şehri	55
Görsel 2.68. Cusco Şehrinin Uzaktan Görünümü	55
Görsel 2.69. “ <i>Pachamama</i> ”, Şamanın Ayin Sahnesi	56
Görsel 2.70. Şaman Ayini	56
Görsel 2.71. “ <i>Pachamama</i> ” Quena Enstrümanı	57
Görsel 2.72. Quena Çalan Bir İnka	57
Görsel 2.73. “ <i>Pachamama</i> ” Zampona Enstrümanı	57
Görsel 2.74. Zampona Çalan İnka	57
Görsel 2.75. “ <i>Pachamama</i> ” Pututu Enstrümanı	58
Görsel 2.76. Pututu Çalan İnka	58
Görsel 2.77. “ <i>Pachamama</i> ”, Naira’nın Pachamama’ya yemeğinden bir parça sunduğu sahne	59
Görsel 2.78. Bir İnka, Pachamama’ya İçeceği Bir Parça Sunuyor.	59
Görsel 2.79. “ <i>Pachamama</i> ”, Köyün Bilge Yaşlısı Walumama	60

Görsel 2.80. “ <i>Pachamama</i> ”, Şaman’ın Walumama’yı İyileştirmeye çalıştığı Sahne	60
Görsel 2.81. Şaman	60
Görsel 2.82. “ <i>Pachamama</i> ” Büyük İnka’nın İspanyollar tarafından Tahttan İndirildiği Sahne	61
Görsel 2.83. <i>Pizarro</i> ve Askerleri Tarafından Tahtından İndirilen İnka kralı	61
Görsel 2.84. “ <i>Evvel Zaman İçinde</i> ” Film Afişi	64
Görsel 2.85. “ <i>Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü</i> ” Animasyon Filminden Bir Sahne	64
Görsel 2.86. “ <i>Aybek</i> ” Çizgi Dizi Afişi	65
Görsel 2.87. “ <i>Aybek</i> ” Oba Tasarımı	66
Görsel 2.88. Orta Asya ve Anadolu Tarihinde Kullanılan Çadır Örneği	66
Görsel 2.89. “ <i>Aybek</i> ” Kaycı Dede Hikâye Anlatma Sahnesi	66
Görsel 2.90. Harbiye Askeri Müzesi Projesi, “ <i>Göç Destanı</i> ”	66
Görsel 2.91. “ <i>Aybek</i> ”, Tuğrul Kuşu Sahnesi.....	67
Görsel 2.92. “ <i>Aybek</i> ”, Tuğrul Kuşu Betimlemesi	67
Görsel 2.93. “ <i>Maysa ve Bulut</i> ” Çizgi Dizi Afişi	68
Görsel 2.94. “ <i>Maysa ve Bulut</i> ” Karakterleri	68
Görsel 2.95. Obada Yaşayan Yörükler	68
Görsel 2.96. “ <i>Maysa ve Bulut</i> ”, Umay Ana Karakteri	69
Görsel 2.97. Umay Ana Heykeli	69
Görsel 2.98. “ <i>Maysa ve Bulut</i> ”, Dede ve Maysa Karakterleri	70
Görsel 3.1. “ <i>Bala</i> ” Uygulama Animasyon Film Afişi (Erzor Yılmaz, 2024)	71
Görsel 3.2. “ <i>Bala</i> ” Storyboard Aşaması (Erzor Yılmaz, 2024)	75
Görsel 3.3. “ <i>Bala</i> ” Filmi, Kız Çocuğu (Bala) Karakter Tasarımı	80
Görsel 3.4. “ <i>Bala</i> ” Yağmurlu Sokak da Arayış	81
Görsel 3.5. “ <i>Bala</i> ” Oyuncak Dükkanında Kültürel Oyuncaklar	81
Görsel 3.6. “ <i>Bala</i> ” Vitrindeki Televizyonda Tarihi Karakterler	81
Görsel 3.7. “ <i>Bala</i> ” Arayışın Sonu	81
Görsel 3.8. “ <i>Bala</i> ” Bala’ya Yol Gösteren Küçük Kurt	82
Görsel 3.9. “ <i>Bala</i> ” Karnında Ateş Yanan İnsanlar	82
Görsel 3.10. “ <i>Bala</i> ” Dedenin İnsanlara Masal Anlattığı Sahne	83

Görsel 3.11. “ <i>Bala</i> ” Kurdun Verdiği Kitap	83
Görsel 3.12. “ <i>Bala</i> ” “Umay Ana” Sahnesi	83
Görsel 3.13. “ <i>Bala</i> ” Filmi İçin “ <i>Krita</i> ” Uygulamasından Storyboard Tasarım Aşaması	84
Görsel 3.14. “ <i>Bala</i> ” Filmi İçin “ <i>Storyboard Artist</i> ” Programından Animatik Aşaması	84
Görsel 3.15. “ <i>Bala</i> ” Filmi İçin “ <i>Procreate</i> ” Programından Karakter, Mekân Tasarımı ve Renklendirme Aşaması	84
Görsel 3.16. “ <i>Bala</i> ” Filmi İçin “ <i>Typaint</i> ” Programından (Cel) Animasyon Yapım Aşaması.....	84
Görsel 3.17. “ <i>Bala</i> ” Filmi İçin “ <i>Adobe Premiere Pro</i> ” Programından Kurgulama Aşaması.....	85



KISALTMALAR

TDK : Türk Dil Kurumu

TRT : Türk Radyo Televizyon

MGM : Metro Goldwyn Mayer

Yy. : Yüzyıl

2D : 2 Boyutlu



GİRİŞ

Problem

Tarih ve çağ ilerledikçe ataların inançları, kültürleri ve efsanelerinin anlatım yöntemleri de değişime uğramaktadır. Geleneksel olarak ateş başında büyüklerden dinlenen masalların, zamanla başucu resimli masal kitaplarına, çizgi film ve animasyon yapımlarına ve bilgisayar oyunlarına dönüştüğü görülmektedir. Ancak bu değişim sürecinde, kültürel ve efsanevi unsurların modern anlatım araçlarında yeterince temsil edilmemesinin önemli bir sorun haline geldiği gözlemlenmektedir. Koç, çizgi film ve animasyon karakterleri ile özdeşleşen izleyicinin düşünce yapısındaki büyük etkisine değinmiştir (Koç, 2011). Özellikle Türk kültürüne özgü motiflerin ve efsanelerin işlendiği animasyon film projelerinin dünya üzerinde yeterince duyurulamaması; bu değerlerin gelecek nesillere aktarılmasını ve kültürel kimlik oluşumunu olumsuz etkilediği söylenebilmektedir.

Kültür ve efsanelerin konu alındığı animasyon projelere bakıldığında, bu filmlerin kendi kültürlerini tanıtırken diğer kültürlerle de ulaşabildiği görülmektedir. Malezya Medya Araştırmaları Dergisinde paylaşılan bir araştırmada, animasyonun güçlü bir iş sektörünün olmasıyla beraber bir ulusun kültür ve kimliğinin yaygınlaşmasını sağlamasının da önemli bir faktör olduğuna değinilmiştir (Omar ve İshak, 2011). Ancak, Türkiye'de üretilen animasyon filmlerinin Türk kültürüne ait değerler ve efsaneleri kullanarak benzer bir başarı yakalayamaması, Türk animasyon tarihinin zorlu süreçler, finansal ve teknik engeller ve yeterli desteği alamayan projeler gibi sorunlarla karşı karşıya olduğunu göstermektedir. Alıcı, bu sorunun animasyon sektöründe uzman ekip, sabır ve geniş zamana olan ihtiyacın ve teknolojik, ekonomik kısıtlılıkların oluşturduğu üretim yetersizliğiyle ilişkili olduğuna değinmiştir (Alıcı, 2021).

Yapılan bu araştırmada, Society for Folk- Narrative Research (Uluslararası Araştırma Kurumu) tarafından 4 farklı başlık altında kategorilere ayrılan efsane anlatımı örneklerle incelenerek animasyon sinemasında içerik olarak nasıl yansıtıldığı "*Brave*", "*Tutenstein*", "*The Tale of The Princess Kaguya*," "*Aybek*", "*Maysa ve Bulut*" ve "*Pachamama*" üzerinden incelenerek animasyon filmlerin uluslararası kültürel tanınırlığa olan katkılarını ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu amaç çerçevesinde efsaneler kategorisi altında, konu, karakter ve ikonografik göstergeler bağlamında 2,30 dakikalık "*Bala*" kısa animasyon film uygulaması yapılmıştır.

Amaç

Bu araştırmada, Animasyon filmlerinde, Society for Folk-Narrative Research (Uluslararası Araştırma Kurumu) tarafından dört farklı başlık altında kategorize edilen efsane anlatımlarının kaynak olarak kullanımının; “*Brave*”, “*Tutenstein*”, “*The Tale of The Princess Kaguya*”, “*Aybek*”, “*Maysa ve Bulut*” ve “*Pachamama*” gibi animasyon filmleri üzerinden incelenerek animasyon sinemasında nasıl yansıtıldıkları analiz edilecektir. Bu amaçla, efsaneler kategorisi altında konu, karakter ve ikonografik göstergeler bağlamında 2,30 dakikalık “*Bala*” kısa animasyon film uygulaması gerçekleştirilecektir. Bu araştırmada aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır.

Efsaneler, animasyon sinemasında karakter tasarımlarına nasıl yansıtılmıştır?

Efsaneler, animasyon sinemasında mekân tasarımlarına nasıl yansıtılmıştır?

Efsaneler, animasyon sinema içeriklerinde ikonografik göstergelerde ne şekilde yansıtılmıştır?

Efsaneler animasyon sinemasında senaryolarda nasıl kullanılmıştır?

Önem

Çizgi film ve animasyon, çocuklara kültürel değerleri ve tarihi mirası eğlenceli ve etkili bir şekilde aktarırken, farklı kültürlerle yönelik empati geliştirmelerine de katkıda bulunmaktadır. Bu araştırma, incelenen örnek projeler aracılığıyla birçok coğrafi alana aktarılan kültürel bilgilerin, çizgi film ve animasyon sinemasında kültür ve efsanelerin yansıtılmasının önemini vurgulamaya çalışarak, efsaneleri konu alan yapımlara kaynak oluşturmayı hedeflemektedir.

Varsayımlar

Bu araştırmada şu varsayımlar temel alınmıştır:

- Asırlardır anlatılmaya devam eden efsaneler ve kültürel yapılar, çizgi film ve animasyon sayesinde coğrafi konumdan bağımsız olarak dünyaya tanıtılmakta, farklı kültürleri tanıma ve tanıtmaya fırsatı sunmaktadır.
- Çocukların kültürel kimliklerinin gelişiminde çizgi film ve animasyonların önemli bir rol oynadığı varsayımıyla hareket edilmektedir.

- Türk çocuklarının kültürel kimliklerinin güçlendirilmesi amacıyla çizgi filmlerde Türk kültürüne özgü motiflerin ve efsanelerin daha fazla yer alması gerektiği düşünülmektedir.

Sınırlılıklar

Bu araştırma, kültür ve efsaneleri konu alan “*Tutenstein*”, “*Brave*”, “*The Tale Of The Princess Kaguya*”, “*Aybek*”, “*Maysa ve Bulut*” çizgi film ve animasyon dizileri ile “*Pachamama*” animasyon filminin analiziyle sınırlandırılmıştır. Araştırma sürecinde efsaneler, dört ana başlık altında incelenmiş ve animasyon dizi ve filmler üzerinden örneklendirilmiştir. Etnik ve geleneksel tasarımlar, kültür ve inanç yansımaları ile bu filmlerde yer alan efsanevi hikâyeler, araştırmanın odak noktası olarak belirlenmiştir.

Tanımlar

Lahit: Binlerce yıl öncesine dayanan, üretiminde genel olarak mermer gibi malzemelerin tercih edildiği birçok coğrafyada yaygın bir mezar türüdür (Korkut ve Dirican, 2020).

Yazıt: “Bir kimse veya bir olayın anısını yaşatmak için bir şey üzerine kazılan yazı, kitabe. Çevresi kabartma silmeli, içinde yazı olan taş (Büyük Türkçe Sözlük)”.

Gelenek: “Eskiden kalma makbul şey, âdet yerine kullanılır bir tabir (Pakalın, 1983)”.

Karakter: Hikâyeden sonra temel kurguyu şekillendiren en önemli unsurlardan biridir (Kırmızı, 2019).

Mekân: “Mekân, içinde yaşadığımız ortamı algılamada, kendimizi ve bizim dışımızdaki diğer varlıkları konumlandırmada, bize yardımcı olan bir elemandır (Sağlam, 2020)”.

Storyboard: “Resimli öykü taslağı ya da resimli öyküleştirme denilen birbirini izleyen resimli öykü taslakları gerek medya ve sanat (performans sanatları, edebi metin v.s.) alanında gerekse eğitim ve diğer kurumsal hizmet alanlarında olsun ya öyküleştirmenin yapımında metinsel yazım yerine kullanılmakta ya da öyküleştirmenin yazılı metinsel anlatımına destek olarak uygulanmaktadır (Yakut, 2014)”.

Yöntem

Bu araştırma üç aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamada tarama modeline dayalı çalışma 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, 2011)”. Araştırmanın bu bölümünde efsane kavramlarının tanımı ve örnekleriyle, animasyon sanatında kullanımı ile ilgili internet kaynakları ve çeşitli literatürler üzerinden alanyazın taraması yapılmıştır.

Araştırmanın ikinci aşamasında, kültür, efsaneler ve inanç kavramının, animasyon sinemasına nasıl yansıtıldığını saptamak amacıyla “*Brave*”, “*Tutenstein*”, “*The Tale of The Princess Kaguya*”, “*Aybek*”, “*Maysa ve Bulut*” ve “*Pachamama*” animasyon dizi ve film projelerindeki karakterler, mekânlar ve senaryolar, efsanenin dört ana başlığı altında incelenerek analiz edilmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümü, incelenen örnekler ve kaynaklar doğrultusunda, Türk efsanelerinden esinlenerek 2 boyutlu animasyon tekniği ile üretilen “*Bala*” adlı uygulama filminin yapım aşamalarının açıklamalarıyla hazırlanmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

EFSANELER

1. Efsanenin Tanımı

“İster Kongo’nun gözleri kan çanağına dönmüş bir büyücü hekiminin düşe benzer zırvalamalarını mesafeli bir keyifle dinleyelim, ister mistik Lao-Tse’nin sonelerinin düz çevirilerini hararetle bir coşkuyla okuyalım; ister Aquinas’ın argümanlarından birinin sert kabuğunu birdenbire kıralım, ister garip bir Eskimo masalının görkemli anlamını birdenbire yakalayalım: bulduğumuz şey hep şekil değiştiren fakat buna rağmen olağanüstü biçimde aynı kalan o hikâye ve daima bilinen ya da anlatılandan daha fazlasının olduğuna dair kışkırtıcı derecede ısrarlı bir histir (Campbell, 2017)”.

Campbell’in da belirttiği gibi, efsane günümüze kadar dünya üzerinde yaygınlaşmış bir edebiyat türü olarak kabul edilmiştir. Farklı dillerde aynı anlamı taşıyan efsanenin lügat yansımaları ve anlamları; batı dillerinde “*legend*” (Türk ansiklopedisi,1966) kelimesiyle, Yunancada “*mitos-mit*” (Erhat,1972), Farsçada “*fesane*” (Develioğlu, 1962) Osmanlıca-Türkçe Lügat’inde “*dillere düşmüş, meşhur olmuş hadise*”, Büyük Türkçe Sözlük’te de: “*eski çağlardan beri söylenegelen, olağan üstü varlıkları, olayları konu edinen hayali hikâye, söylence.*” (TDK, Büyük Türkçe Sözlük) olarak betimlenmiştir. Mitolojiler Sözlüğünde ise efsane şu şekilde betimlenmiştir;

“Efsaneler zamana ya da mekâna çoğunlukla hem zamana hem de mekâna bağlı olan bir anlatıdır. Efsane, yaşadıkları varsayılan kişileri, gerçek yerleri sahneye çıkarır. Tarih ve mekâna bağlama esas olarak özel adlar, kişi adları, yer adlarıyla ortaya çıkar (Bonnefoy, 2000)”.

Efsanelerin, tarihe ve dünyanın farklı bölgelerindeki anlatımlarına göre çeşitliliği gözlemlendiğinde temelinde kesinlik payının olmadığı görülmektedir. Ancak anlatılan efsaneler, içeriğindeki olayların ve karakterlerin, dinleyici üzerindeki inanç ve kültür temelleriyle özdeşleşmesi sayesinde önemini korumaktadır. Efsaneler, kesinlik içermediğinden dolayı temel kaynak niteliğini taşımasa da tarihte yaşanan olayları; gelenek, görenek, kültür, halkın inancını ve olağanüstü varlıkları harmanlayarak bir halk edebiyatı formunu oluşturmuştur. Kültürel mirasların ve fantastik öğelerin harmanlanmasıyla ortaya çıkan efsaneler; kahramanlık, doğaüstü güçler, değer ve inançları yansıtmakta olup, toplumun kolektif

hafızasında derin izler bırakarak bir sonraki nesillere aktarılmasını sağlamaktadır. Masal, öykü, hikâye, efsane gibi edebiyat türlerinin aralarında benzerlikler bulunsa da bu anlatımları birbirinden ayıran özellikler görülebilmektedir. Farklı toplumların inançları, mistik öyküleri, kültürlerinin ve etimolojik yapılarının yansımaları efsaneyi diğer anlatılardan ayıran özelliklere örnek olarak gösterilebilmektedir. Efsanelerin toplumlar arası ortak değer sistemi ve anlamı bulunmaktadır. Bu değer sistemi sayesinde farklı kültürlerdeki insanlar arasında bağ kurularak anlam ve birlik kavramını oluşturmaktadır. Dursun, bu birlik kavramının oluşumunu şu cümleleriyle desteklemektedir;

“Köy, yer, mesken adları etrafında anlatılan efsaneler ise o coğrafyanın sahiplenilmesini sağlar. Bir toplumda söz sahibi olmuş kişileri merkeze alarak aktarılan bu metinler, halk arasında bir yanlışlığı engellemek veya eksikliği gidermek hususunda alınan tedbirlerden biri olarak sözlü kültür anlatıları arasında önemli bir yer bulur (Dursun, 2020)”.

Çobanoğlu, efsanelerin, kişilerin sosyal yaşamlarının kuralları ve düzeninde büyük rolü olduğunu, bu toplumun içinde yaşadıkları düzeni ve dünyayı algılama biçimi olduğunu savunmuştur (Çobanoğlu, 2018). Bu bağlamda insanlar kendi sosyolojik yapılarının da yansıması olan toplum haritasını paylaşarak kendi varlığını, tarihini ve hikâyesini masalsı bir söylemle yansıtmaktadır. Tarihin en eski devirlerinden bu zamana kadar, insanlığın yüce saydıkları kavramlar; atalar, ölümler, ölüm ve doğum, mağara, gözle görünmeyen ruhani varlıklar, su, dere, ay, ay ışığı, yıldızlar gibi kaynakları inançlarıyla bağ kurarak kendi yaşamlarında ve davranışlarında bir prensip olarak yansıtmıştır. Efsaneler; sadece geçmişin hikâyelerini anlatmanın dışında, hikâyelerde geçen toplumsal yapı, sosyolojik öge ve yapıların kodlamasını sağlayarak halkı bilinçlendirmektedir. Bu bilinçlendirmeler; atalar, büyükler, kitaplar, filmler sayesinde yapılmış ve günümüze kadar devamlılığını korumuştur (Çobanoğlu, 2018).

1.1. Efsanenin Özellikleri

Efsaneler, anlatım biçimlerine göre çeşitli özellikler taşımaktadır. Elçin, bu özellikler hakkında efsanelerin uzun yıllar dilden dile ulaşması nedeniyle, temel anlatıcının kim olduğunun bilinmediğinden ve yaygın anlatım biçimini aldığından anonim halk edebiyatı olduğuna değinmiştir. Anonim eserlerin içeriğinde, toplumun değer verdiği temel inanç, kültür, savaş ve duygusal temaların işlenmesiyle efsanenin hangi coğrafyaya ait olduğu görülebilmektedir. Efsaneler kültür ve inanç bakımından zenginlik gösterdiği için toplumlara inandırıcı bir tarz sunmaktadır. Böylece farklı kültürün insanlarına da ulaşabilen efsaneler sayesinde coğrafi tanınmalar, ön görüşler ve kültür aktarımı da sağlanmaktadır (Elçin, 2004).

"İnsanların merak ettikleri sorulara cevap vermesi ve olağanüstü durumlara açıklık getirmesi, öğüt vermesi, örnek göstermesi, toplumsal kural ve davranışları öğretme ve uygulamaya yönlendirmesi, toplumca hoş karşılanmayan tutum ve davranışları yasaklaması ve bunlardan caydırması, evren, dünya, insan ve diğer canlılar, maddeler, toplumsal olgu, davranış ve kurallar ve sosyal kurumların kökeni ve işlevi hakkında açıklayıcı bilgi vermesi, toplumsal hafızanın ve toplumsal ideallerin canlı tutulmasına hizmet etmesi özelliklerine sahiptir (Aslan, 2012)".

Aslan, bu ifadesiyle efsanelerin yalnızca halk edebiyatı olarak değil aynı zamanda bir toplumun inanç, kültür ve ahlaki değerlerinin de korunarak yıllarca nesillerden nesillere aktarabilecek özelliklere sahip bir anlatım türü olduğuna değinmiştir.

1.2. Efsaneler ve Türleri

Efsaneler birçok ortak olan özellikleri taşısa da bulunduğu coğrafyanın konumlarına göre değişiklik göstermektedir. Bu değişikliklerle birlikte; kültür, karakter, sosyolojik ve ideolojik yapıları hikâyenin temeline kadar işlemekte ve coğrafyanın kendi efsanesini oluşturmasını sağlamaktadır. Efsane anlatımı dünyanın ortak edebiyat türü olsa da içeriğinde birbirinden farklı yüzlerce kahraman ve hikâye barındırmaktadır. Her kültürün kendi inancına uygun efsaneleri mevcuttur. Bu efsaneler hakkında birçok denemeler ve araştırmalar yapılmış ve bu araştırmalar sonucu 1963 yılında Budapeşte’de Society for Folk- Narriative Research (Uluslararası Araştırma Kurumu) tarafından düzenlenen bir kongrede efsaneler 4 büyük başlığa ayrılmıştır. Sakaoğlu, bu dört başlığı şu şekilde sıralamıştır;

1. “Yaratılış efsaneleri, dünyanın oluşumu ve sonu ile ilgili efsaneler.
2. Tarihî efsaneler ve medeniyet tarihi ile ilgili efsaneler.
 - A. Medeniyet ile ilgili yer ve eşyanın menşei
 - B. Bazı yerler ile ilgili efsaneler
 - C. Dip tarihi (prehistorya) ve ilk zamanlar ile ilgili efsaneler.
 - D. Harpler ve felaketler
 - E. Temayüz etmiş kişiler
 - F. Bir düzenin bozuluşu
3. Olağanüstü Kişiler, Varlıklar ve Güçlerle İlgili Efsaneler
 - A. Kader
 - B. Ölüm ve Ölümler
 - C. Tekin olmayan yerler ve hayaletler
 - D. Hayaletlerin resmigeçidi ve savaşları
 - E. Öbür dünyada ikamet
 - F. Cinler, periler, ruhlar
 - G. Medeniyetle ilgili yerlerdeki hayaletler
 - H. Değişmiş varlıklar
 - I. Şeytan
 - K. Hastalık yapan kötü ruhlar (cinler) ve hastalıkları.
 - L. Tabiatüstü (sihri) kuvvetlere sahip kimseler
 - M. Efsanevi (mitik) hayvanlar ve bitkiler
 - N. Hazineleler
4. Dinî efsaneler/Tanrı ve kahramanlar ile ilgili efsaneler (Sakaoğlu 1980)”.

Belirtilen bu kategoriler, aşağıda örneklerle birlikte ayrıntılı olarak açıklanmaktadır.

1.2.1. Yaratılış, Dünyanın Oluşumu ve Sonu ile İlgili Efsaneler

“Efsanelerin insanlık tarihinin ve kültürünün bir parçası olduğu göz önüne alındığında, geçmiş, bugün ve gelecek hakkında birtakım gizemli bilgilerinden söz edilebilir. Efsaneye dayalı kültür tarihinde, ilk önce insanın ve evrenin nasıl ortaya çıktığına dair sorgulamalar yapılır. İnsanın kendini tanıma gayretleri evren tasavvuru ile birlikte yürür. İkinci olarak efsaneler, kültürel dokuyla, günlük yaşamın akışı içinde işlevsel olarak varlıklarını sürdürür (Bıçak, 2004)”.

Dünya üzerinde, evrenin yaratılışından bugüne kadar gelen birçok efsaneler, destanlar ve mitolojik ögeler anlatılmış ve tasvir edilmiştir. Bu anlatımlar coğrafi bölgelerin kültür yapılarına göre değişiklik göstermektedir. Araştırmalara göre ilk efsane örneği sunulmak istenildiğinde net bir isim bulunmamaktadır. Society for Folk- Narriative Research (Uluslararası Araştırma Kurumu) tarafından efsanenin 4 ana başlığının 1.si olarak belirlenen

“Yaratılış, Dünyanın Oluşumu ve Sonu ile İlgili Efsaneler” bölümüne Türk tarihinin ilk efsanelerinden biri olan Altay efsanesi örnek olarak gösterilebilmektedir.

“Üze kök Tengri asra yağız yer kılıntukda ekin ara kişi oğlu kılınmış.
(Üstte mavi gök altta yağız yer yaratıldığında, ikisinin arasında insan
oğulları yaratılmış.) Bilge Kağan Abidesi doğu yüzü 1.satır”.

Yonar, Türklerin yaratılış efsanelerini anlamlandırabilmek için, kutsal sayılan tasavvurların anlamlarını bilmek gerektiğine değinmiş olup, bu tasavvurları; gök – kutsal, ruh-insan ve evren olarak betimlemiştir (Yonar, 2015). Kutsal ruhların, tanrının verdiği görev ile yeryüzüne gelmesi sonucunda, kendilerini yansıtan birer tasavvurlarının olduğu Elçin tarafından belirtilmiştir. Bu yansımalar; orman, mağara, kan, ruhlar, cinler, su, ateş gibi unsurlarla örneklendirilmektedir (Elçin, 2004). İnsanlar bu izdüşümlerini incelediğinde kendisini bu betimlere göre konumlamaktadır. Böylece inanç temellerini ve kültürünü bu niteliklerle birleştirerek yaşamını biçimlendirmektedir.

“Kutsalın tezahür etmesinin biçim ve vasıtaları, bir milletten ötekine bir medeniyetten diğerine değişir. Fakat “paradoksal, kavranılması güç olan,” daima devam eder. Kutsal tezahür eder, sonuç olarak da sınırlanır. Ve böylece düşünce ya da davranışlarda nisbileşerek mutlaklığı sona erer. Bu hadise, dini tecrübenin özelliğini anlamak için son derece önemlidir. Zira şayet biz, “Kutsal”ın bütün tezahürlerinin kaynağı insanda olan fitri ruhi ihtiyaçları karşılamaları itibariyle aynı değerde olduğunu, “Kutsal”ın en mütevazı tezahürü ile en ürpertici tezahürünün aynı temel yapıyı temsil ettiklerini ve “Kutsal”ın aynı diyalektiği ile izaha kavuştuklarını kabul edersek, o zaman insanlığın dini yaşantısında esaslı bir inkıtanın bulunmadığını anlarız (Eliade, 1993)”.

Türk efsanelerinde, dünyanın varoluşu, yaratılış ve kıyametle ilgili birbirinden farklı efsaneler bulunmaktadır. “Altay yaratılış efsaneleri, Uygur Efsaneleri, Göktürk Efsaneleri, Oğuz Efsaneleri ve Moğol Efsaneleri” gibi aynı ırkın farklı boyları tarafından şekil almış efsaneler bu farklılığa örnek olarak gösterilebilmektedir. Bunun en belirgin nedeni; Türk milletinin milattan 3000 yıl öncesine kadar dayanan tarihiyle en eski mit ve efsane kaynaklarından birinin olmasıdır. Bu köklü tarih, eski Mısır efsaneleri, Yunan efsaneleri ve Sümer efsaneleri kadar eski ve çeşitli efsaneleri asırlarca bir sonraki nesillere taşımış ve mit tarihleri içeriklerinde değerini korumuştur. Tarih ve coğrafyanın etkisi ile yeni inançlar ve kültürler kitaplarda yerini almıştır. Böylece halkın efsaneleri artmış, çeşitlilik göstermiştir. Bu yüzden efsaneler, aynı köke bağlı olan, dalları arttıkça da çeşitlilik gösterebilen bir soyağacının yaprakları olarak örneklendirilebilmektedir.

“Dünyanın yaratılışı hakkındaki efsaneler çoktur ve bunlar yaratılış olayını, doğal olarak pek farklı anlatırlar. Bunu da anlamak kolaydır, çünkü bütün bu hikâyeler, insanlar tarafından anlaşılması olası olmayan oluş olayının ve bütün varlıkların nedenlerinin halk arasında yaşayan çocukça açıklamasından başka bir şey değildir. Bu olayın açıklanması en bilgisiz insan için bile tezatlarla dolu olduğu için, o, her zaman yeni açıklamalar arar ve başka kimselerin, anlaşılamayan bu konu üzerindeki fikirlerini isteyerek öğrenmeye çalışır. Çeşitli kavimlerde varlığın nedenlerini anlatan efsanelerin birbirine daha yakın olması ve bütün diğer efsanelere göre birebirinden daha çabuk etki alması, işte bundan ileri gelir. Bundan dolayı Altay'daki şamanlar arasında da bu efsanenin birçok varyantlarına rastlıyoruz ve bunlarda Musa dininin, yaratılış efsanesiyle Budizm'in izlerini de görüyoruz ki, bunlardan birincisi kısmen Müslümanlarla ve kısmen de Hristiyanlar aracılığıyla buraya etki etmiştir (Radloff, 1893)”.

Alman asıllı Rus doğu bilimci ve Türkoloji'nin kuruculuğuna önderlik etmiş olan Wilhelm Radloff bu ifadesiyle Türk etimolojik kaynakları tarafından yaratılış ve varoluşun temel ve ortak efsaneleri arasında yer alan Altay efsanesinin öneminden bahsetmiştir.

“Öd Tengri aysar kişi oğlu köp ölgeli törümiş.
(Zamanı Tanrı yaşar; insanoğlu ölmek için türemiş.)
Köl Tigin Yazıtının Kuzey Cephesinin 10. Satırı”.

Altay efsanesine göre “*Yaratılış efsanesi*” şu şekilde anlatılmaktadır; Yer ve gök yaratılmadan önce tüm evren su içindeydi. Tengri Kaire Han (Kayra) (efsanelerin bazı kaynaklarında Kayra yerine Ülgen karakteri kullanılmaktadır.) evrenin sessizliğinin içinde kasvetli düşüncelere dalmıştı. O sırada su ona; “*yarat*” dedi. Kayra bu düşüncelerin içinden sıyrılıp suyu dinledi. Ve kendisi gibi büyük bir tanrı yarattı. Ona “Kişi” adını verdi. Kişi ve Kayra iki siyah kuğu gibi su yüzünde süzülüyorlardı. (Yonar,2015) Kişi bu derin sessizlikten memnun değildi ve bir yandan da Kayra’dan daha yükseklerde süzülme istemeye başlamıştı. Bu hareketi Kişinin geri dönülmez hatasının ağır bir cezayla sonuçlanmasına neden olmuştu. Kayra, Kişinin uçuş yetisini elinden aldı. Kişi pişman oldu, yardım diledi. Suyun derinliklerine indikçe Kayra’nın kudretini sorgulamayıp ona sığınmayı kabul etti. Ama artık çok geç kalmıştı. Kişi boğulacak seviyeye geldiği anda, Kayra’nın merhametine sığındı. Kayra Kan, Kişinin derinliklerden kurtulabilmesi için emir verdi. Sonra Kişinin üzerine oturarak suya karşı korunabilmesi için denizden bir yıldızın yükselmesini istedi. Kayra, Kişi artık uçamadığı için onun yaşayabileceği bir yeryüzü yaratmaya karar verip, kişinin suya dalarak suyun dibinden toprak çıkarmasını istedi. Kayra, Kişi’nin suyun dibinden getirdiği toprakları alıp suyun üzerine

serpiştirerek yeryüzünü yaratmaya başladı. Kişi, derinliklerden getirmeye devam ettiği toprağın bir kısmını, kendisinin hüküm sürebileceği alanını oluşturmak için ağzında sakladı. Kişi su yüzüne çıktığı an ağzındaki toprak şişmeye başladı ve nefes alamaz hale geldi (Bayat, 2017). Kayra, Kişi 'den ağzındaki her neyse onu tükürmesini istedi. Kayra'nın yarattığı toprak engelleri olmayan dümdüz topraklardı. Fakat Kişi ağzındaki toprağı boğulacağı an tükürünce, ağzındaki topraklar bütün yeryüzüne sıçradı. Böylece yeryüzünde dağlar, tepeler ve çukurlar oluştu. Kayra büyük bir hiddetle Kişi 'ye dönüp ona, *“Ne yaptın? Ağzına toprak saklayayım diye mi düşündün? Sen şimdi günahkâr oldun, bana karşı fenalık düşündün! Senin adın bundan sonra Erlik olsun. Sana itaat eden halkım da senin gibi karanlığın olsun!”* Kayra, Erlik'i yarattığı ışık dolu yeryüzünden kovdu ve yerin 3 kat derinliğine, karanlığa gönderdi (Radloff, 1893). Türk efsaneleri üzerine derin araştırmalar yapmış olan Radloff Türk efsanelerinde dünyanın yaratılış sürecinin 7 gün sürdüğüne değinmiştir. Bu yedi günün içerisinde önce aydınlığı, evreni sonra balık ve hayvanları en sona da insanları yarattığını belirtmiştir (Kaya, 2007).

Türk Altay efsanelerine göre Erlik Kişi'nin görevi insanı yanıltmak, doğrudan ayırmaktır. Ağzına aldığı bir avuç toprakla kendisinin hüküm süreceği alanı yaratmaya kalkarak Tanrı Kayra'ya ihanet eden Erlik, o ışıklı topraklardan kovulur ve yerin 3 kat dibine gönderilerek cezalandırılır (Bayat, 2017). Kayra bunun üzerine, yarattığı bu toprakların üstünde yaşaması için insanları yaratmaya karar verir. Bir ağaç diker ve özenle o ağacı büyütür. Ağaç büyüdükçe dokuz tane dalı oluşur. Kayra, yarattığı dünyanın çoğunluğu okyanus ve su olmasına rağmen, oluşan bu dokuz dalın her bir tanesi için topraktan ve kilden birer insan yaratır. Yarattığı bu insanlara üfleyerek ruh verir. Kayra, yarattığı insanları korumaları için, uzunca ve ayakları olan bir yılan bir de köpek yaratır.

Huzurun ve mutluluğun hüküm sürdüğü yeryüzünü ve yarattığı insanları göstermek için Kayra, Erlik'i yanına çağırır. Erlik yaratılan bu güzelliği ve insanları görünce kendisi de bu düzene ortak olmak ister ve Kayra'dan yarattığı insanları alıp kendisinin hükmetmek istediğini söyler. Kayra bu teklifi reddedince, Erlik bu insanları ne olursa olsun, fitne ve yalanla kendi emrine alacağını söyler ve ortadan kaybolur. Erlik belli bir süre boyunca uzaktan, insanların yaşama biçimini inceler. Bu insanlar dünyada her şeyi yapıp huzurlu bir saadetin içerisinde yaşarken, yaratılan bir ağacın sadece doğuya bakan kısmındaki meyveleri yediklerini görür. Erlik bu ağacın diğer yanında bir yasak olduğunu ve insanların oradaki meyveleri yenmemesi gerektiğini fark eder. Erlik, yılan ve köpeğin olmadığı bir an bu insanların yanına yanaşır ve

insanlara seslenir; “*neden ağacın bu tarafındaki meyveleri yemiyorsunuz? Bakın ne kadar olgun ve lezzetliler...*” İnsanlar oradaki meyveleri yemelerini tanrıları Kayra’nın yasakladığını söylese de Erlik bir şekilde insanların içine fitneyi yerleştirmiş ve akıllarını karıştırmıştır. İnsanlar meyvelerini yerken usul usul yasaklanan tarafa doğru ilerleyip yasak meyveleri yemeye başlayınca bir anda çırılçıplak kaldıklarını fark ederler. Utanç içinde saklanan insanların bu hatasını gören Kayra, kadını doğum sancılarıyla, erkeği zahmetlerle dolu sorumluluklarla, görevini yapmayan yılanı yerde sürünmeye, köpeği ise insanlar tarafından sevilse de hep hor görülmeye mahkûm eder. Kayra bu cezaların ardından göğü on yedi kat yapar ve bu katların on yedincisini kendine hazırlar. Yarattığı dünyayı bırakıp kendine hazırladığı kata çekilir. Çok geçmeden Ülgen adını koyduğu Gök Oğul’u, doğruluktan şaşmasınlar diye insanların yanına yol gösterici ve yardımcı olarak gönderir (Hafizoğlu, 2022).

Türk Altay efsanesine göre; Kalgançı Çak (kıyamet çağı), zaman uzadıkça, dünyada günahların (ahlaksızlıklar, cinayetler, savaşlar, yalanlar...) çoğalması yüzünden Ülgen’in bıkip insanları terk edip gökyüzüne gitmesiyle başlar. Bunun üzerine insanlar derin yalnızlığa girer, dünyayı keskin bir soğuk saracak ve Ülgen’e gelmesi için yalvarırlar. Ama Ülgen, insanların yakarışlarını duymamak için kulaklarını kapatır, onları günahlarıyla yalnız bırakır. Dünyada kötülük daha da artacak, günahlar çoğaldıkça Kayra dahil bütün tanrılar insanlardan daha da uzaklaşır. Erlik bunu fırsat bilerek yardımcısı Karaş’ı yeryüzüne insanların yanına gönderir. Karaş’ın gelmesiyle, dualarının karşılığını alamayan insanların akılları iyice karışır, kötülüğü daha da yayarlar ve tanrının varlığını tamamen unuturlar. İnsanları korumakla görevli olan Tepkar, bu durumu görünce Karaş’ın karşısına çıkar ve insanlığın geldiği hal yüzünden Karaş’la tartışırlar. Karaş ise Tepkar’ı insanları korumaktan vazgeçmesi için ikna etmeye çalışır. Bu tartışma büyüdükçe, yer altında (cehennemin) korkunç yarattığı Kerey ve gökyüzünden de tanrılarla iletişimi güzel, insanları koruyacak kadar güçlü Mangdaşire yeryüzüne gelmesiyle kıyamet artık kaçınılmaz bir son olur.

Karaş ve Tepkar’ın tartışmaları büyük bir savaşa neden olur. Karaş, Tepkar’ı alt edemedikçe savaş büyür ve Karaş’a yardım için Kerey gelir. Tepkar’ın gücünün tükenmesine yakın sonsuz güce sahip Mangdaşire iner ve tek hamlede Kerey’i paramparça eder. Kerey’in ölümünü gören Erlik Mangdaşire’yi öldürerek intikamını alır. Tanrı Ülgen bu defa insanlara son kez uyarı yapması, doğru yolu hatırlatması için insanlara Maydere’yi gönderir. Ülgen, Maydere’ye bir uyarıda bulunur; “*Erlik ve Erlik’in emrinde olanlarla savaşa girme, sadece insanlara doğru yolu hatırlat ve onları ikna et. İkna et ki, Erlik insanları kandırarak ateşe*

götürecek ve sonsuz bir azapla cezalandıracak. Sen insanları ikna et, Erlik seni öldürecek olsa dahi karşılık verme, zira canın hiç yanmayacak ben gelip senin canını sana geri vereceğim.” der.

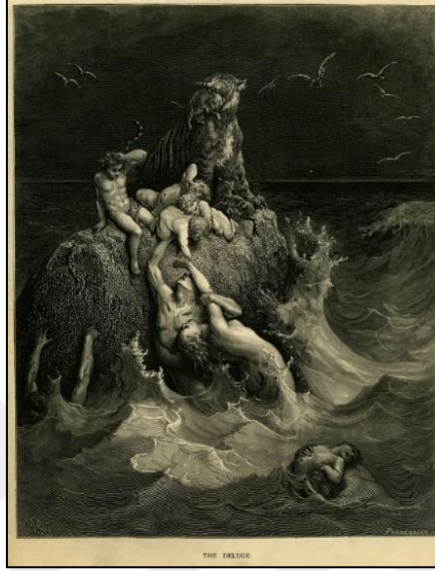
Maydere'nin gelişinin ardından Erlik, insanlardan kendisine itaat etmesini ister ve itaat etmeyenlerin de büyük cezalarla acı çekeceğini söyleyerek kandırmaya çalışır. Erlik'in bu sözlerine inanan insanlar Erlik'in peşine takılırlar, usulca ateşlerin ve gazabın olduğu yeraltına götürülürler. Erlik, itaat etmeyen insanları ise dikenli tellerle döver, itaat etmeleri için her işkenceyi gösterir. Kimi insanlar bu azaba dayanamayıp ölürlere ama hiçbir işkencede canları yanmaz. Maydere nihayet insanları ikna edip kendi safına çekerek güçlenmeye başlar. Ama Erlik haince Maydere'yi katleder ve kalan tüm insanları kendi safına alır. İnsanlar Maydere'nin katline karşı tanrının sessiz kalmasını görünce inancını tamamen kaybeder ve Erlik'in peşinden giderler. İşte Kalgançı Çağı'nın gelmesi bu şekilde başlar. Maydere'nin kanı yere aktıkça tüm yeryüzü kan içinde kalır ve bu kan alev alarak bütün canlıları yok eder.

“Mayderenin kanınan (Maydere'nin kanından,)
Yer otho kalan (Ateş olup yer yanar.)
Kalgançı çak andı bolor (O zaman dünyanın sonu gelir.)
(Bayat, 2017)”.

Efsaneye göre, bu olaydan sonra yeryüzünde tek bir canlı kalmaz. Tanrı Kayra gökten iner, ellerini birbirine vurup; *“Kıydep! (Kalkın!)”* diye emir verir ve bütün ölüleri mezarlarından kaldırır. Bu emir üzerine bütün ölüler dirilir ve Kayra üfleyerek tüm yeryüzünü yakar. Erlik'e *“Erlik! Sen ve sana itaat edenler yerin dibine gidin sonsuza kadar ateşin içinde yanın!”* diyerek cezalandırır. Yanan yeryüzünde yerin kül ve koyu toprakları uçuşarak altından bembeyaz bir toprak kendini gösterir. Tanrıya itaat edenler için orası yeni bir güzelliklerle dolu bir hayat sunar. Bayat, Altay Türk efsanesine göre Kalgançı Çağının (kıyametin) bitmesiyle Altın Çağı'nın başlayacağına değinmiştir (Bayat, 2017).

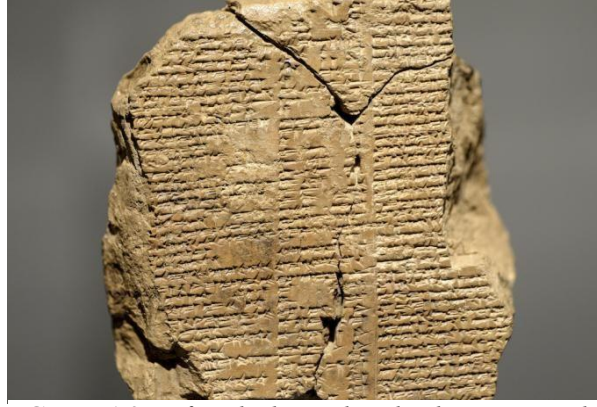
1.2.2. Tarihi Efsaneler

“Ey Nuh, sana vahyettiğimiz gibi bir gemi yap! Sonra yer ve gökleri birbirine karıştırıp zalimler helâk olurken sakın onlara acıyıp benden bir istekte bulunma. Onlar bu azabı gerçekten hak etti.” (Kur’an-ı Kerim, Hud/34.)



Görsel 1.1. (Tufan / Gustave Doré)

Efsaneler temelinde; inanç, kültür ve tarih anlatılarını barındırmaktadır. Bazı efsaneler inanç ve kültür açısından birçok millet tarafından anlatılmaktadır. Bu efsanelerden birisi de “*Tufan*” efsanesidir. Tufan efsanesi; Türk, İslam, İbrani, İran, Hint ve Mısır gibi birçok milletin ortak efsanesi olarak kabul edilebilmektedir. İnsanlığın hatalar ve günahlarla dolu bir hayatı hüküm sürmeleri, hatalarından sıyrılmak yerine yaratıcıyı tamamen unutmaları nedeniyle üstlerine bir ceza olarak Tufan felaketinin gönderildiği anlatılmaktadır (Şirvan, 2016). Akmaz, Tufan efsanesinin aşırı yağış ve su taşkınlarıyla oluşan büyük bir felaket olduğunu ve bu felaketin mit ve efsanelere göre iki farklı anlam taşıdığını belirtmiştir. Bu anlamlardan birincisi; tüm varlıkları yok etmek ve tüm canlı hayatını tehdit etmektir. İkincisi ise, efsanelere göre suyun arındırıcı etkisi nedeniyle günaha batmış yaşamı arındırıp, temiz bir başlangıcı sağlamaktır (Akmaz, 2019). Bu efsane, her ne kadar tarihin ortak bilinen efsanelerinden biri olsa da milletlere göre anlatımı ve karakterleri farklılık göstermektedir. Tufan efsanesinin, Gılgamış destanının yazıtlarına göre anlatımı aşağıda örneklendirilmiştir.



Görsel 1.2. *Tufan olaylarını detaylandıran çivi yazılı bir tablet parçası.*

Tufan efsanesinin bilinen en eski hâli, Babil ülkesinin Atra-hasis’idir. Jean Bottéro’ya göre yaklaşık 1200 dizeden oluşan Atra-hasis miti, milattan önce 18. Yüzyılda yazılmıştır (Caner, 2017: Bottero, 2006). Bulunan tabletin üzerindeki yazıtlar coğrafi bağlam nedeniyle Sümer ve Babil topraklarında ortak anlatımı oluşturmaktadır. Atra-hasis Akkadca’da “*çok bilge, bilgili, düşünce*” anlamına gelmektedir (Glassner, 2009). Akad, Mezopotamya’nın Güney merkezinde, Dicle ve Fırat nehirlerinin birbirlerine en çok yaklaştıkları yerde bulunan tarihi bölgedir. Akad, Antik Babil medeniyetinin temeli olmakla beraber, kuzeyinde Asur bölgesi, güneyinde de Sümer bölgeleri yer almaktadır. Bu nedenle Akad ismi zaman geçtikçe Babil kelimesi olarak değişiklik göstermiştir (Tekin, 2014). Sümer-Babil edebiyatında ve yapılan Nippur kazı çalışmalarında ortaya çıkan tabletlerde, insanın yaratılışı ve tufan efsaneleri yer almaktadır. Tufan efsanesi, bulunan yazıtlar üzerinden çevirisi yapılarak günümüze kadar ulaşmıştır. Bu yazıtların temel adı “*Gilgamiş Destanı*” olarak bilinmekte ve içeriğinde tufan olayını da ele almaktadır.



Görsel 1.3. *Babil’in ilk hanedanından Kral Ammi-saduga döneminden kalma (M.Ö.1646-1626) Atra-Hasis tablet parçası.*

Kıymet'in anlatımına göre; Tufan efsanesi, evrende yalnızca tanrıların yaşadığı dönemden başlamaktadır. Anu, gökyüzünü, Enlil, yeryüzünü ve Enki (Ea) yerin altındaki (Apsu) denilen denizi seçerek evreni kendi aralarında pay ederler. Enlil, yeryüzünü daha da şekillendirmeleri için tanrılar yaratır. Ama yaratılan tanrılar bir süre sonra üstlerine verilen görevden yorulup sıkılmaya başlarlar ve Enlil'in evi olan Ekur tapınağında bir araya gelip şikayetlerini dile getirirler (Karaoğlu, 2018). Bu durum üzerinde tanrılar heyeti toplanır ve meclis kurulur. Büyük tanrılar, isyancı tanrıların şikayetlerini dindirmek için bir yol izlemeye çalışırlar fakat isyancıların gürültüsünü ve şikayetlerini bastıramazlar. Tanrıların bir kısmı bu isyancı tanrılar için bir ceza düşünmeye başladıkları an, Anu bu sorunun çözümünü daha farklı bir biçimde sonuçlandırır. Anu, isyancı tanrıların işlerini yapabilmeleri için insanları yaratmaya karar verir. Bu süreçte kurban edilen bir tanrının eti, kanı ve Enki'nin çiğnediği kil ile insanlar yaratılır (Kıymet, 2013). İtalyan arkeolog ve yazar Giovanni Battista Bottero bu durumu şu dizelerle özetlemiştir;

“Ruh, sahibi olan Tanrı ve
Meclisin ortasında kurban edildi.
Etine ve kanına Nintu Kil kattı
İnsan ve tanrı bir araya gelsin diye
Kilde birleştiler (Bottero, 2017)”.

İnsanlar üreyip çoğaldıkça bu sefer gürültüler de artar. Bu da Enlil'in uykularının kaçmasına neden olduğu için insan nüfusunu veba ile azaltmaya karar verir ve veba tanrısını bunun için görevlendirir. İnsanların yaratılışında yeri olan Enki bu fikirden rahatsız olur ve Atra-Hasis ile görüşüp, ona bu vebanın ortadan kalkabilmesi için veba tanrısı Namtara'ya kurbanlar sunarak memnun etmesi gerektiğini söyler. Namtara'ya kurbanlar sunulur, onun için tapınaklar inşa edilir ve böylece veba ortadan kalkar (Kıymet, 2013). Enlil, insan nüfusu yine artınca rahatsızlık duymaya başlar ve insanları kıtlıkla yok etmeye karar verir. Fırtına tanrısı Adad'ı görevlendirerek yağmuru azaltmasını söyler. İnsanlar bu kuraklık ve kıtlığın içinde kavrulurken Atra-Hasis, Enki'ye yardım etmesi için yalvarır. Enki insanların bu yokluğun içinde acı çekmelerine dayanamaz ve Adad'ın haberi olmadan ve fark ettirmeden yeryüzünü gizlice sular. Enlil insanların soyunu yok etmeye kararlıdır. Büyük bir tufan yaratarak amacına ulaşmayı planlar. Bununla birlikte Enlil, planlarını bozmaması için Enki'nin insanlarla iletişime geçmesini yasaklar. Enki'de insanlarla iletişimini duvar ve kamış aracılığı ile yapmayı dener. Bu iletişimde Atra-Hasis'e, bir evi yıkıp bundan bir gemi yapmasını, geminin sağlam olması için sağlam halatlar ve zift kullanmasını, gemi bittikten sonra geminin üstüne bol miktarda balık

yağdıracağını iletir. Ayrıca tufanın 7 gün içerisinde gerçekleşeceğini de öğrenen Atra-Hasis bunu herkese duyurur ve kendisine inananlarla birlikte büyük bir gemi inşa eder. Gemi insanlar ve hayvanlarla dolar ve bir süre sonra yağmur başlar. Bu yağmur, fırtınaya, fırtınadan sele, selden sonra da Tanrı Adad'ın kükremesiyle tufana döner. Tufan o kadar şiddetlenir ki insanlar korkudan birbirlerini fark edemezler, yeryüzünü karanlık kaplar, güneş kaybolur. Tanrılar bile bu hiddetin ardından saklanacak yer arar. Tufan 8 gün sürer, tanrılar susuz, insanlar yorgun düşer. Tufan 8. günün sonunda dinginleşir ve insanlar gemiden inince, tanrılar insanların nasıl bu kadar dayanıklı olduğunu düşünerek hayretler içinde kalırlar. Atra-Hasis ve diğer insanlar tanrılara kurbanlar sunarlar ve tanrıların kendileri üzerinde alacakları kararı beklerler. Tanrılar insanları büyük bir felaketle bir anda yok etmek yerine, yaşam ömürlerini kısmak için hastalık ve kısırlık vererek doğanın nüfusunu dengede tutmaya karar verirler (Kıymet,2013).

1.2.3. Olağanüstü Efsaneler

Mitik ve olağanın ötesinde anlatılan efsanelerin temelini, olağanüstü varlıklar ve bu varlıklara bağlı anlatımlar oluşturmaktadır. Ruhların, cinlerin, olağandışı formlara sahip yaratıkların konu olduğu geniş bir anlatım yelpazesine sahiptir. Tepegöz, Şahmeran, Medusa, Prometheus, Athena, Poseidon gibi varlıklar da örnek olarak gösterilebilmektedir (Önal, 2021). Milletlerin kendi kültürleri, inançları ve kendilerini yansıtan efsaneleri, uzun yıllarca anlatılarak ve arkeoloji biliminin desteği ile elde edilen görsel öğelerle kalıcılığını sağlamıştır. Bu anlatımların içerisinde olağanüstü efsaneler önemli bir role sahiptir. Antik Yunan mitolojisi ve olağanüstü efsaneler üzerinde önemli bir yeri olan Medusa efsanesi aşağıda örnek olarak sunulmuştur.



Görsel 1.4. *Laurent Honoré Marqueste*

Medusa, Sthenno ve Euryale üç gorgon kız kardeşidir. Sthenno ve Euryale ölümsüzken, Medusa güzelliği ile dillere destan bir ölümlüdür (Sears, 2014: 32). Efsaneye göre Medusa'nın bu güzelliği sadece faniler arasında değil tanrılar arasında da hayranlık uyandırırken, tanrıçalar bu güzelliği içten içe kıskanır. Medusa kendisini inanç ve ibadete adanmış, tanrıça Athena'nın tapınağında hizmet vermektedir. Birgün Athena'nın tapınağına deniz tanrısı Poseidon gelir ve Medusa'yı görünce ona âşık olur. Fakat bir faniye âşık olmasının kendi itibarını zedeleme durumuna karşı bu aşkı kendi de kabul etmek istemez. Çok geçmeden Medusa'ya gizliden gizliye yaklaşmaya başlar. Fakat Medusa'dan karşılık alamaz. Bu reddedilişi kabullenemeyen Poseidon, Athena'nın tapınağında Medusa ile zorla birlikte olur. Medusa bu hazine olaydan sonra tanrıça Athena'ya sığınır ve dualar eder. Athena bu olayları duyduğu an kendisine yapılan bu saygısızlığa çok öfkelenir, Medusa'yı suçlar ve yılan saçlı, sivri dişli, yılan bedenli ve baktığı yeri taşla çeviren bir canavara dönüştürür (Başkan, 2011). Yılan saçlı bir canavara dönüştürülen Medusa'nın, Poseidon'dan hamile kaldığını öğrenen Athena'nın öfkesi dinmez ve Medusa'nın ölmesini ister. Bu kıskançlık ve öfkenin dinmesi için diğer tanrılardan destek alır ve bir plan yapar. Zeus'un oğlu Perseus bu ceza için görevlendirilir (Sears, 2014). Athena, Perseus'a, Medusa'yı sürgün ettiği Hyperborea'ya yönlendirir. Yola çıkmadan önce birçok tanrı Perseus'a çeşitli silahlar verir. Bu silahlar; Hades'in görünmezlik miğferi, Athena'nın kalkan ve kılıcı, Hermes'in altın kanatlı sandaletleridir (Erhat, 1972).

Perseus uzun yolculuğun ardından Medusa'nın sürgün edildiği yere, Hyperborea'ya gelir. Medusa'nın kız kardeşleri uyurken Perseus sessizce Medusa'nın yanına yaklaşır. Taşla dönmek için Medusa'nın yüzüne, Athena'nın verdiği kalkandan bakarak onu öldürmeye hazırlanır. Kılıcıyla tek darbede Medusa'nın kafasını gövdesinden ayırır ve çuvala koyup yanına alır. Medusa'dan akan kanların içinden Pegasus (kanatlı at) ve Chrysaor (dev) doğar (Can, 1994). Medusa'dan doğan bu çocuklar annelerini kanlar içinde gördüğü an Perseus'tan intikam almak için peşine düşer. Perseus, Hades'in verdiği görünmezlik miğferini kullanarak Chrysaor ve Pegasus'tan kaçmayı başarır. Athena'ya Medusa'nın kesik başını vermek için yola koyulan Perseus, Habeşistan taraflarında, bir ejdere yem olarak sunulan Andromeda'yı görür ve elindeki Medusa'nın başı sayesinde Andromeda'yı kurtarır sonra da onunla evlenir. Bu evlilikten hoşlanmayan insanlar Perseus'a pusu kurar. Canına kastedilen Perseus elindeki Medusa'nın başını onlara göstererek kurtulur. Bu olaydan sonra yoluna devam eden Perseus, Athena'nın yanına gelir ve Medusa'nın başını kendisine sunar. Athena bu başı kalkanına yerleştirir ve düşmanlarına karşı bir güç olarak kullanır (Karadaş, tarihsiz).

Efsaneye göre o dönemlerde eski ve önemli yapıları koruyabilmeleri için canavarların yani gorgonların bedenlerinin o yapıların içine konulduğu anlatılmaktadır. İstanbul'da Yerebatan Sarnacı'na bulunan lahdin içinde Medusa'nın bedeninin olduğu ve görmeye gelen insanların, Medusa'yı gördüğünde taşa dönmemesi için lahdin ters konulduğu da efsaneler arasında bulunmaktadır.

1.2.4. İnanç Efsaneleri

Alman masal yazarları Grimm Kardeşler, efsaneyi “*Gerçek veya hayalî muayyen şahıs, hadise veya yer hakkında anlatılan bir hikâyedir.*” cümlesiyle tanıtmışlardır. Sakaoğlu, efsaneyi diğer anlatı türlerinden ayıran en önemli özelliklerden birinin de olay, yer, mekân ve karakterlerin gerçekliğini ve dinleyicinin de inandığını vurgulamıştır (Sakaoğlu, 1980). Efsanenin bu tanımları incelendiğinde, efsanenin ortak noktasının gerçeklik unsuru olduğu görülmektedir.

“Efsane, tıpkı halk masalları gibi doğaüstü varlıklarla mitolojik öğelere ve doğal olaylarla ilgili açıklamalara yer vermekle birlikte, onlardan farklı olarak belli bir yer ya da kişiye ilişkin geçmiş bir olayı anlatır. Bazı efsaneler yalnızca konu aldığı kişiye ya da yere özgüdür. Ama bunların birçoğu yaygın halk öykülerinin sonradan belli bir kişiyle ya da yerle özdeşleştirilmesiyle olur (Ana Britanica, 1994)”.

Bu tanımlara bakıldığında efsanenin, masal ve hikâyelerden farkı anlatılan olayların yaşanıldığına inanılması olarak belirtilmektedir (Dağlı, 2012). Efsanelerin türleri arasında önemli bir başlığı olan dini efsanelerin de oldukça zengin anlatıları bulunmaktadır. Bu anlatılara örnek olarak birçok mit ve coğrafi toprakların kültürlerini ve inançlarını yansıtan dini efsaneler bulunmaktadır. Bu efsanelere “*Balıkliğöl*”, “*Zulkarneyn*” “*7 uyuyanlar*” gibi efsaneler örnek olarak gösterilebilmektedir.



Görsel 1.5. *Seven Sleepers (Menologion of Basil II)*

Yedi Uyuyanlar Efsanesine ait ilk bilgiler Serughlu James'in (M.S. 520) cümlelerinde ve Süryanice yazılmış kaynaklardan biri olan Tourslu Gregory (M.S. 593) tarafından Latince çevirilerinde bulunmaktadır. Bu çeviri zamanla Hristiyan dünyasına yayılmıştır (Sümer, 1989: 23). İslam dinin de Ashabı Kehf olarak bahsedilen 7 uyuyanlar, kutsal kitap Kur'an-ı Kerim'in Kehf suresinin 9-26. Ayetlerinde de bahsedilmiştir (Demir, 2013; Koşık, 2015), (Akgün, 2020). Efsaneye; mitolojik tanrılardan, tek tanrıya yönelen Hristiyan dinine mensup Yemliha, Mekseline, Mislina, Mernuş, Sazenuş, ve Kefetetayuş adında yedi gencin putperestliği kabul etmemesiyle başlamaktadır. Rum hükümdar Dakyanus bu gençleri huzuruna çağırır, putlara ve tanrılara tekrar inanmalarını, eğer inanmayı reddederlerse de ölümle cezalandırılacaklarını söyler. Bu tehdidin ardından, köpekleri Kıtmir ile yedi genç ölümünden kurtulmak için bir mağaraya sığınır (Ersöz 1991: 465). Ve Yaratıcı tarafından bu gençler 300 yıl boyunca derin bir uykuya dalarlar. Gençler uyandıklarında çok aç olduklarını ve bir an önce yemek yemeye ihtiyaçlarının olduklarını söylerler. Aralarından birini yiyecek bir şeyler almak için şehre gönderirler. Ama gencin şehirde erzak alırken verdiği paranın geçmiş tarihe ait olduğu fark edilince yakalanır. Esnaf ve halktan insanlar, yakalanan gence bu parayı nerden bulduğunu sorarlar. Genç ise mağaradan geldiğini, mağarada ise 6 arkadaşı ve bir de köpeklerinin olduğunu söyler. Bunu duyan insanlar, gençten kendilerini o mağaraya götürmelerini isterler. Efsanenin bu kısmında, çeşitli sonlar görülmektedir. Bu sonlardan biri; genç, insanları mağaraya götürür ama mağarada 7 yavru kuşun tünediği yuvadan başka bir şey göremezler. Diğer bir son ise, Efes halkı mağaraya geldiğinde uyuyan gençlerin yeniden dirildiklerini görürler.

Yedi Uyuyanlar efsanesinin orijinalinin Süryanice, Latince ya da Yunanca olduğu araştırmacılar arasında tartışılmıştır. Başlangıçta bir fikir ayrılığı olmuş olsa da hâkim görüş artık öykünün orijinalini Yunanca var saymaktadır. Bununla birlikte, efsanenin en erken

kayıtlarından biri Süryanice olup Suruçlu Yakup 'a aittir. Witakowski'nin yazdığına göre, efsanenin Süryanicedeki ilk kaydı olan elyazması 4. ya da 5. yy.'a ait olup Saint Petersburg'dadır. Efsanenin en eski kaynaklarından biri Süryanice Suruçlu Yakup'a ait olduğu belirtilmektedir (Witakowski 2011: 1).

1.3. Efsaneler Arası Kültür Bağlamı

Eryılmaz, iletişimin; insanlığın yaratılışından bugüne kadar, kendini daha iyi ifade etmek için ve evrimleşen dünyanın izlerini bir sonraki nesillere aktarabilmek için kullanılan önemli bir ulaşım yöntemi olduğuna değinmiştir (Eryılmaz, 2017: 4). Bu iletişime, dönem içinde kişiler arası anlatılarla birlikte binlerce yıl sonra kazılar sayesinde ortaya çıkan, mağara resimleri, lahitler, sanat eserleri, dönemin kültürel eşyaları ve yazıtlar örnek olarak gösterilebilmektedir. Tarihin bu yansımaları araştırıldığında, bir milletin hikâyesi, inancı ve kültür yapılarının bilgisine ulaşılmaktadır. Kültür yapıları öğrenilen bir coğrafyanın duygu ve yaşam biçimi, inanç ve hikâyeleri kendini yansıtabilmektedir. Yücel ve Yediyıldız, kültürü; *“bir milletin duygu, düşünce, davranış kalıplarını, belirli dönemlerde bilgi, sanat ve beceri birikimlerini, kendi varlığı hakkındaki tarih bilincini ve milletin belirginleşen objektif sosyal yapısına sahip olan sistemler bütünü, din, ahlâk, dil, sanat ve edebiyat ile ekonomik ve teknolojik kurumların biçim ve içeriklerini kapsayan tarzları”* olarak tanımlamıştır (Yücel ve Yediyıldız, 1988). Gümüşçü, coğrafyanın kültür yapılarını, atalarını, inanç ve hikâyelerini anlayabilmek için keşfedilmeyi bekleyen kültürel mirasların olduğuna değinmiştir. Bu araştırmalar tarih, arkeoloji, antropoloji, prehistorya gibi bilim dalları tarafından yapılmaktadır. Yapılan araştırmalar sonucu ortaya çıkan bulgular sayesinde de çağlar arası iletişim sağlanmaktadır (Gümüşçü, 2018). Bu iletişimin arkeolojik desteğinin yanında, ataların dillerden dile giden anlatıları günümüze kadar ulaşması da önemli bir aktarım biçimi olmuştur. Dursun, sözlü anlatımların desteği konusunu şu şekilde aktarmaktadır.

“Toplumların var olmasında ve varlıklarını sürdürülebilmesinde önemli katkıları olan kültür, geçmişten günümüze deneyimler ve sözlü kültür anlatıları yoluyla aktarılmaya devam etmektedir. Önceki kuşakların sahip olduğu bilgi ve beceriler gelecek nesillere yol göstererek kültürün sürekliliğine katkıda bulunur (Dursun, 2020)”.

Arkeoloji, antropoloji, gibi bilim dallarının yanında, halk bilimi de kuşaklar arası aktarımı sağlayan önemli bir bilim alanıdır. *“Halk bilimi, kültürün istikrarlılığını korumak için önemli bir mekanizmadır (Dursun, 2020)”*. Dursun, bir coğrafyanın kültür ve inanç bağlamında

kendilerinin doęrularını ve yanlışlarını halka bilinçlendirmek amacıyla, çoęunlukla halka iynin kazanıp kötünün cezalandığı konuların ele alındığı “*efsane*” anlatısının öneminden bahsetmektedir. Bu anlatı, bir anlatıcı tarafından dinleyici olan halka taşınmaktadır. Halk bu anlatılan efsanenin gerçek olup olmadığını çözümlemeye çalışırken, anlatılan efsanedeki olay örgüsünden kendisine ders çıkarmakta ve kendisinden sonraki nesle de bu efsaneyi anlatıp öğretmektedir.



İKİNCİ BÖLÜM

ANİMASYON SINEMASINDA EFSANE ve KÜLTÜR

2. Çizgi Film ve Animasyon Sinemasında Efsanelerin Kullanımı

Kültür ve efsane anlatımları, dünyanın yaratılışından günümüze kadar uzanan derin anlatıma sahip bir halk edebiyat türüdür. Ateş başında anlatılan masallardan, başucu hikâye kitaplarına ve günümüzde de çizgi film ve animasyon sinemasına evrilen bu anlatım türü; içeriğinde milletin inanç, kültür ve geleneksel yapılarını da temsil etmektedir. Böylece kültürler arası derin bir anlatım sağlanarak halkın kendini farklı milletlere tanıtmaya fırsatını da doğurma şansını oluşturmaktadır. Efsaneler anlatım yoluyla birlikte, dinleyicinin hayal edebilmesi açısından görsel desteklere de ihtiyaç duyabilmektedir. Bu destekler; mağara duvarlarında kültürü tarihi anlatan çizimlerden, masalları anlatan atalara, hikâyelerin anlatıldığı görsel öğelerin zenginleştiği loş ortamlara kadar etkileşim göstermektedir. Günümüzde de bu görsel öğelerle desteklenen efsane ve kültür hikâyeleri masal kitaplarındaki resimlere ve çizgi film ve animasyon sinemalarının içeriklerine kadar aktarıldığı görülmektedir (Mastoraki, 2017). Çizgi film ve animasyon sinemasında konu olan kültür ve efsane içerikleri; izleyicinin kendi tarihini, efsanelerini ve kültürünü tanıırken, başka milletlere kendi inancını ve tarihini tanıtmaya fırsatını yaşamaktadır.

Oğuz, tarihin derinliklerinden günümüze gelen kültürü, *“kulaktan kulağa veya kuşaktan kuşağa aktararak üretilen, yaşatılan ve gelecek kuşaklara devredilen canlı bir mirastır”* şeklinde tanımlamıştır (Oğuz, 2009). Bir sonraki neslin kültürünü, tarihini ve hikâyelerini aktarmasına yardımcı olacak literatürler bulunmaktadır. Bu kaynaklar; kitaplar, yazıtlar, yaşça büyük anlatıcı konumunda olan atalar ve gelişmiş olup gün geçtikçe daha da gelişen teknoloji sektörleri örnek olarak gösterilebilmektedir. Bu teknolojinin içerisinde, çocuğun oynadığı oyunlar, sanal müzeler, izlediği animasyon ve çizgi filmler ön planda görülmektedir.

“Kültür, zamana ve mekâna göre çeşitli değişiklikler gösteren dinamik yapıda bir olgudur. Özellikle değişen zaman şartlarına bağlı olarak kültür aktarımı gibi konularda köklü değişiklikler meydana gelmiştir. Radyo, televizyon, bilgisayar, gibi teknolojik aletlerin icadından önce kültür aktarımı büyük oranda anne, baba, kardeş, nine, dede, arkadaş gibi sözlü kaynaklar vasıtasıyla gerçekleşmekteyken bu aletlerin icadından ve yaygınlık kazanmasından sonra büyük oranda dijital alanlara taşınmıştır (Aslan, 2021: 27)”.

Aslan'ın da dediği gibi, günümüz teknolojisi, bir hikâyenin veya efsanenin sözlü anlatıcılarının dışında, senaryolaşp çizgi film üzerinden daha estetik ve akılda kalıcı bir anlatım sağlamıştır. Çizgi film ve animasyon, kültür ve efsanelerin aktarımı açısından önemli bir anlatıdır. Alicenap, bu anlatıyı iki farklı şekilde kullanıldığına, ilkinin; günümüz teknolojileri sayesinde geleneksel anlatılar olup hikâyenin olduğu gibi yansıdığını, diğer yöntemin ise geleneksel hikâyelerin yeniden gözden geçirilip yeniden yorumlanması olduğuna değinmiştir (Alicenap, 2015). Kültür, efsane ve tarihin inanç kavramlarına kadar derin hikâyelerin konu alınıp animasyon dünyasına taşınması, her yaştan ve kültürden insanların, tarihe ve efsanelere merak duyup bilinçlenebilmesini sağlayabilmektedir. *“Kültür aktarımı farklı teknik ve yöntemlerle gerçekleşirken, bu yöntem ve teknikler toplumdan topluma da değişkenlik göstermektedir (Kamacıoğlu, 2017)”*. Kamacıoğlu, efsanelerin ve kültürün kuşaktan kuşağa aktarılan bir anlatım tekniği olduğuna değinerek, bu anlatım tekniklerinin toplumlara göre çeşitlilik arz ettiğini de vurgulamaktadır. Bu bağlamda animasyon, efsaneler ve kültürün yansıması bakımından güncel bir anlatım tekniği olarak gösterilebilmektedir. Çizgi film ve animasyon sineması da efsaneleri, inancı ve tarihi içinde barındıran derin bir anlatım özelliğine sahip olduğu söylenebilmektedir. Dünya animasyon sineması üzerinden efsanelerin ve kültürün konu alındığı projeler incelendiğinde, içerisinde sayısız anlatımın ve bilgilerin yansıtıldığı da görülmektedir. Bu yansımalar *“Uluslararası Animasyon Sinemasında Kültür ve Efsane Yansıması”* başlığı altında incelenerek örnek film projeleri üzerinden örneklendirilmiştir.

2.1.Dünya Animasyon Sinemasında Kültür ve Efsanelerin Kullanımı

Efsaneler, nesillerin tarihlerini kültürlerini kendilerini tanıyıp tanıtmak için kullandığı derin bir anlatım biçimidir. Mastoraki, tarihte ataların, balıkçıların, denizci ve büyük insanların anlattığı efsanelerin çocuklarda oluşturduğu büyük etkilerine değinmiştir. Bu etkilere bakıldığında bazı anlatıların çocuklar için uygun olmadığını gören Grimm Kardeşler, çocuklar için daha yumuşak bir anlatılarla masal ve efsaneler dilini geliştirmiştir (Mastoraki, 2017). Böylece ateş başında anlatılan efsaneler masallar zaman geçtikçe başucu kitaplarına evrildiği görülmüştür. Teknoloji devrine ilerlendikçe açılan animasyon stüdyolarının yaptığı animasyon filmlerinde, bu efsanelerden esinlenerek çocuklar için daha uygun, tarihin ve kültürün hikâyelerini izleyiciyle buluşturmuştur. Wadmare, animasyonun dünya çapında insanları bilinçlendirme ve aydınlatmada büyük rol aldığına değinmiştir (Wadmare, 2024).

Mastoraki, animasyon sinemasının, kültürel mirasların genç nesillere iletilmesi konusunda önemli bir rolü olduğuna değinmiştir. Dünya animasyon sinemaları, içerik olarak kültür ve efsaneleri konu alarak coğrafyanın çeşitli bölgelerindeki inanç sistemini izleyicilerle buluşturmaktadır. Mastoraki, dünya genelinde önemli bir sanat alanı olarak kabul edilen ve ilgi odağı olan animasyon sinemasının, maddi olmayan varlıkların (kültür, folklor, efsane ve inanç) unsurlarının korunması açısından büyük bir değer taşıdığını vurgulamıştır (Mastoraki, 2017). Efsaneler, farklı coğrafyalarda anlatım açısından değerli kabul edilerek kendilerini çeşitli anlatım tarzlarında yansıtır. Bu anlatım tarzı, animasyon alanında da etkili bir şekilde kullanılmıştır ve animasyon tarihindeki birçok film ve çizgi dizi projelerinde işlenmiştir. Günümüzde dünya genelinde artış gösteren animasyon stüdyoları, kültürlerini ve efsanelerini konu alan projelere imza atmaktadır. Uluslararası animasyon stüdyolarının efsane ve kültürü işlediği animasyon projelerinin farklı ülkelere ulaşma ve yayılma üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla dünyaca bilinen; Disney, PorchLight Entertainment ve Studio Ghibli animasyon stüdyoları tarafından yapılan projeler örnek alınarak değerlendirilmiştir.

Walt Disney, kardeşi Roy O. Disney ortaklığı ile 1923 yılında “*Walt Disney Productions*” adıyla animasyon stüdyosu kurmuştur. ABD’de kurulan, animasyon teknikleri ve içerikleriyle dünyada ismini duyuran Disney, 100. yılında hala animasyon sinemasında kendisinden bahsettirmeye devam etmektedir (Fanning, 2016). Disney’in yapmış olduğu animasyon sinemaları incelendiğinde efsanelerin, kültürün ve inancın içerik olarak yansıtıldığı birçok proje görülebilmektedir. Kaba, çizgi film ve animasyon sinemasının ABD için bir eğlence aracından daha çok kültürel ve ulusal kimliği yaratmak için oldukça derin bir öneme sahip olduğuna değinmiştir (Kaba, 2014). Bu bağlamda efsanelerin dört ana başlığının da içinde bulunduğu birçok projeler görülmektedir. Olağanüstü, inanç ve tarihi efsaneleri konu alan Arap kültürü ve binbir gece masallarıyla “*Alaaddin*” (1992), Yunan miti ve efsaneleri ile “*Hercules*” (1997), denizlerin tanrısal efsaneleri ile Pasifik adaların kültürünü yansıtan “*Moana*” (2016), deniz kızı efsanesini konu alan “*The Little Mermaid*” (1989) animasyon filmleri, Disney’in içeriklerinde coğrafyanın çeşitli bölgelerindeki kültür, inanç ve efsanelere olan ilgisini gösteren yapımlar olarak örnek olarak gösterilebilmektedir. Disney animasyon stüdyosunun coğrafyanın çeşitli kültürleri ve efsanelerine olan ilgisine, 2012 yılında Pixar stüdyosu ile birlikte yapmış olduğu “*Brave*” animasyon filmi de örnek olarak gösterilebilmektedir. Mark Andrews, Brenda Chapman ve Steve Purcell’in yönettiği, 2012 yılında gösterime giren animasyon film, geçmiş tarihleri konu alan İskoç krallığının asi ve savaşçı kızı prenses Merdia’yı konu almaktadır. Film özeti ve incelemesine aşağıda değinilmiştir;



Görsel 2.1. “Brave” Film Afişi

Merida, annesinin aksine savaşıma ve maceraya düşkün bir prensesdir. Yaşadığı ülkenin prensesi olarak uyması gereken bazı kurallar kendisi için sıkıcı ve kabul edilemez bir cinsiyet ayrımcılığı olarak gelir. Anne Elinor, geleneklerinin gerektirdiği gibi bir yaşam sürdürmesi için Merida’nın, İskoçya klan liderlerinin oğullarından birisiyle evlenerek kültürlerine yakışan bir gelin olmasını ister. Kraliçe Elinor ve Kral Fergus, İskoçya klan liderleri ve oğullarını ağırlamak üzere bir davet düzenlerler. Bu davetin amacı, klan liderlerinin aralarında yarışmalar yapıp kazananın kızları Merida’yla evlenmesini sağlamaktır. Ancak Merida bu durumdan ne kadar rahatsız olsa da annesi Elinor’un zorlaması yüzünden davete katılır. Merida, davette damat adayları için yapılan okçuluk yarışına sürpriz bir şekilde kendini dahil ederek, kendi kaderini kendisi yazmak ister. Kraliçe Elinor bu duruma çok sinirlenir ve Merida’nın yayını bir ateşe atar. Merida, atına atlayarak sarayı terk eder ve bir süre sonra kendisini büyü bir ormanın ortasında bulur. Büyü ormanda mavi küçük ışıklar Merida’ya bir cadı evine kadar yol gösterirler. Merida, bulduğu bu cadıdan annesinin değişmesi için bir büyü yapmasını ister. Yaşlı cadının yaptığı bu büyü kraliçe Elinor’u bir ayıya dönüştürür. Yaptırdığı büyüden pişmanlık duyan Merida, annesini eski haline getirmek için mücadelelerle dolu bir maceraya atılır.



Görsel 2.2. “Brave” Filmi
“Merida” Karakteri



Görsel 2.3. “Brave” Filmi “Kral
Fergus” Karakteri

Yıldırım, “Brave filminin senaryosu kurgu olmasına rağmen; yapılan araştırmalar göz önüne alındığında İskoçların hikâyeleri ve yaşam koşulları ile ilişkili olduğu düşünülmektedir”, cümlesiyle Brave filminin İskoçya kültürünü ve yaşam biçimiyle bağlantısından bahsetmiştir (Artaç, 2016). Bu yaşam biçimi ve kültür yapısı incelendiğinde; karakterlerin kılık kıyafetleri, yaşanan bölge, saray, gelenek görenek kuralları ve inançları kendini gösteren temel konulardır denilebilir. Brave animasyon filminin anlatımına bakıldığında, birden çok efsane, inanç ve kültür aktarımı görülmektedir. Bu aktarımlar şu şekilde örneklendirilmiştir;

Brave filminde karakterlerin, İskoçya geleneklerini ve kültürlerini yansıtan giyim tasarımları görülmektedir. Artaç ve Ağaç, İskoçya kültüründe, insanların dağlık alanlarda tarım ve hayvancılık yaparak geçimlerini sağlamaları sebebiyle, yünlü veya özel olarak elde edilen yünlü kalın iplerden oluşan kumaşların kullanıldığını belirtmişlerdir (Artaç ve Ağaç, 2016). Bu kültürel giyim türü Prenses Merida, Kral Fergus gibi Brave filminin karakterlerinde görülmektedir. Filmde, geleneksel giyim tasarımlarıyla birlikte, kültürel aktiviteler de bulunmaktadır. Klanların bir araya toplandığı davet sahnesinde birçok yarışmalar düzenlenir. Bu yarışmalarda İskoç kültürüne ait; Uzunca kütüklerin uzağa atıldığı “caber atma”, halat çekme yarışı olan “Tug O’war”, ve gülle atma yarışına benzeyen gülle yerine taş kullanılan “Stone Put” ve ok atma gibi oyunlara yer verilmiştir. Kültürel yansımalarında İskoç müziği olan gaita müzikleri, haggis, shortbread gibi geleneksel yemeklerde görülmektedir. Bununla birlikte filmde İskoç efsanelerini de simgeleyen sahneler mevcuttur. Bu sahnelere örnek olarak;



Görsel 2.4. “Brave” Filmi
“Mavi Küçük Işıklar” Sahnesi



Görsel 2.5. Will-O-The-Wisp And Snake By Hermann Hendrich 1823

Merida, annesiyle yaşadığı tartışma sonrası sarayı terk ettiğinde atıyla ormana doğru gider. Bir süre sonra kaybolduğunu fark eder. O sırada Merida’yı mavi küçük ışıklar karşılar. Bu ışıklar Merida’ya birçok sahnede yol gösterir. Bu mavi küçük ışıkların efsanedeki ismi “Will-O’-The-Wisps” tir. Paraschaki, efsaneye göre bu mavi küçük ışıkların, cennete ya da cehenneme giremeyen yaramaz ruhlar olduğunu söylemektedir. İskoç efsanesine göre bu küçük mavi ışıklar, kaybolmuş yorgun gezginlere yol göstermektedir. Gösterdikleri bu yol bazen ölümü bazen de kurtuluşu simgelemektedir (Http-1).



Görsel 2.6. “Brave” Filmi
“Cadının Büyü Yapma” Sahnesi



Görsel 2.7. Thomas Crofton Croker, 1825

Prens Merida’nın, annesinin fikirlerini değiştirmesi için bulduğu büyücü de bir iskoç efsane karakterini yansıtmaktadır. İskoç efsanelerinde büyülü ve mistik bir mekân olarak kabul edilen orman’da bir evi olan cadı vardır. Bu cadı İskoçya Kelt dilinde Ban Sith – Banshee adında “perilerin sahibesi” olarak bilinen doğaüstü bir yaratığı simgelemektedir.



Görsel 2.8. “Brave” Filmi “Taş Çemberi” Mekânı



Görsel 2.9. Calanais Taş Çemberi

Filmde kullanılan ve olay örgüsünün geliştiği mekânlardan biri olan dikili ve büyük taşlar günümüzde arkeologlar tarafından hala araştırılıp incelenmektedir. Bu taşların bulunduğu mekânın adı; Calanais Taş Çemberi’dir. Mardon, Calanais taş çemberinin M.Ö. 2900-3000 yıllarında insanlar tarafından bir ritüel merkezi ya da o dönemlerde insanların aya tapması nedeniyle bir tapınak olarak kullanıldığını betimlemektedir. Yıllar sonra yapılan araştırmalarda taşların bir mezar olduğu düşünülmekte ve üzerine araştırmalar başlatılmıştır. Başka efsanelere göre, takvim görevinin görüldüğü ya da taşların devasa uzunlukta olması nedeniyle astronomi ile bir ilgisinin olduğu düşünülmektedir (Mardon, 2021).

Brave filmi animasyon kalitesi ve hikâye özgünlüğü ile; Oscar, Altın Küre, Bafta, Annie gibi birçok ödüller kazanmıştır. Fanning, Disney ve Pixar animasyon stüdyolarının birlikte yapmış olduğu ilk tarihsel dönem filmi olan “Brave”’in, efsanelerden, mitlerden ve İskoçya’nın kültüründen ilham alındığına değinmiştir (Fanning, 2016). Filmin içeriğindeki “cadı”, “mavi küçük ışıklar” ile olağanüstü efsaneleri, “Clanais Taş Çemberi” ile tarihi ve inanç efsanelerini yansıtarak, efsanelerin dört ana başlığından üçünü ele aldığı görülmektedir. Brave, İskoç efsanelerini ve tarihini akıcı bir senaryo ile izleyiciye aktarmıştır.

Disney, Pixar, DreamWorks ve Blue Sky gibi ünlü animasyon stüdyoları, çizgi film animasyon sinemasında geliştirdikleri teknikler ve sundukları çeşitli içeriklerle animasyonun altın çağını oluşturmuşlardır (Walker, 2014). Günümüzde de Amerika Birleşik Devletleri, efsane ve kültürel içeriklere imza atan birçok animasyon stüdyosuyla önemli projeler üretmeye devam etmektedir. Bu projelere, PorchLight Entertainment stüdyosunun üretmiş olduğu, içeriğinde efsanelerin ve kültürün konu alındığı “Tutenstein” çizgi dizisi örnek gösterilebilmektedir.

PorchLight Entertainment, 1995 yılında Bill Schultz ve Dan Williams tarafından Amerika’da kurulan bir animasyon stüdyosudur. En bilinen projelerinden biri de “Cedric” olan Porchlight stüdyosu, 2003- 2008 yıllarında yapmış olduğu “Tutenstein” çizgi dizisi ile mısır kültürü ve efsanelerini konu alan bir proje ortaya çıkarmıştır. Jay Stephens'ın çizgi romanlarından uyarlanan, Bob Richardson ve Rob LaDuca’nın yönetmiş olduğu, mısır efsaneleri ve kültürünü konu alan “Tutenstein” çizgi dizi incelemesine aşağıda değinilmiştir;



Görsel 2.10. “Tutenstein” Afîşi

Tutenstein; Eski Mısır tarihinin en bilinen firavunlarından Tutankhamun’dan esinlenildiği, antik mısır efsanelerini ve kültürünü konu alan bir çizgi dizidir. 12 yaşındaki Cleo Carter ve kedisi Luxor, annesinin çalıştığı müzede sergilenen Tutankhamun’un bir şimşek çarpması sonucu mumyalanmış bir şekilde tekrar uyanmasına şahit olur, böylece efsanelerle dolu bu uzun soluklu çizgi dizi başlar.



Görsel 2.11. “Tutenstein” Çizgi Dizisinde Tutankhamon’un Lahdi



Görsel 2.12. Tutankhamun Lahdi

Tutenstein çizgi dizisinde anlatılanlara bakıldığında birden çok efsaneler ve kültürel yapılar realistçe yansıtılmıştır. Bu yansımalar, ilk bölümden itibaren görünen, Tutenstein’ın lahdi ve 1922’de İngiliz arkeolog Howard Carter tarafından bulunan Tutankamon’un mezarı arasındaki benzerlik de örnek olarak gösterilebilmektedir. Bununla birlikte çizgi dizinin içindeki mekânlar, karakterler Mısır kültürünü ve efsanelerini açık bir şekilde yansıtmaktadır. Tutenstein, bir kaçış sahnesinde kaçtığı kişiden bahsederken; *“karmaşa ve kaos tanrısı Seth! Kötülüğü nam salmış, günahkarlığı efsane olmuştur. Kardeşi Osiris’i öldürüp Nil nehrine atmış!”* cümlelerini kullanmıştır. Bu replik Mısır efsanelerine göre incelendiğinde;



Görsel 2.13. “Tutenstein” Çizgi Dizisinde Osiris ve Seth



Görsel 2.14. Osiris ve Seth

Osiris’in hüküm sürdüğü dönemlerde tanrılar ve insanlar arasında güzellik vardır. Huzur içinde yaşanan topraklarda, efsaneye göre Osiris halkına tarımı öğretmek için bir dönemliğine tahttan ayrılp yerini vekaleten kardeşi Seth’e bırakır (Plutarch, 1970). Seth tahtının ve halkının şatafatından etkilenir ve geçici krallığının kalıcı olması için planlar yapar. Kardeşi Osiris’in dönüşü için büyük bir kutlama düzenlenen Seth, sadece Osiris’in vücut ölçülerine uygun bir lahit yaptırır ve kutlama gününü bekler. Seth, kutlama zamanı halka, bir lahit yaptığını ve kimin bedenine uygun olursa bu lahdi ona hediye edeceğini söyler. İnsanlar bedenlerine uyup uymadığına bakmak için lahde girip denerler. Sıra Osiris’e gelir ve lahde girer. Osiris lahde girdiği anda Seth lahdin kapağını kapatır ve Nil nehrine atar (Gezmez, 2019).



Görsel 2.15. “Tutenstein” Yargı Mahkemesi Sahnesi



Görsel 2.16. Tanrı Ra ve Yargı Mahkemesi

Bir başka sahnede Tutenstein’den kalbinin temizliği görülmesi için yargı mahkemesinde bir tüyle karşılaştırılarak tartılması istenir. Tüyün karşısında Tutenstein’ın kalbi hafif kalır, böylece masum olduğu kanıtlanır. Bu durum efsanelerde şu şekilde anlatılmaktadır; Baş tanrı Ra, iyi ve kötü olan kişileri ayıklayabilmek için bir mahkeme kurar. Başta Osiris olmak üzere birçok tanrıyı yanına alarak bir heyet toplar. Ölen kişilerin kalbini bir terazinin ucuna koyar ve Maat’ın tüyünü de bir ucuna alarak, kişinin iyi veya kötü olduğunu kalbinin hafifliğine göre yargılar. Eğer kalbi tüyden hafif olursa ruhu aydınlıkla ödüllendirecek ve kutsal ilan edilecektir (Gezmez, 2019).



Görsel 2.17. “Tutenstein” Lahdin İçinden İç Organlarının Saklandığı Kavanozu Gösterme Sahnesi



Görsel 2.18. Eski Mısır Kanopi (Kanopus) Kavanozları Mısır MÖ 900- 800

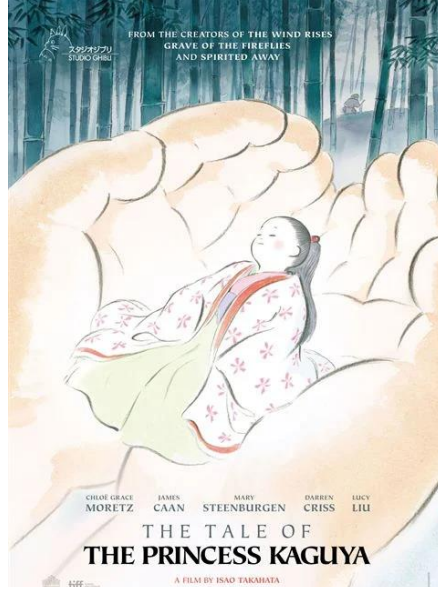
Bu sahnelere yansıyan efsane anlatımlarıyla birlikte, “Tutenstein” çizgi dizisi içerisinde mısır kültürünün de yansıdığı görülmektedir. Buna örnek olarak dizinin bir bölümünde Cleo ve kedisi Carter, Tutenstein’ın uyanmasını hayretle izlerken bir gurultu duyarlar. Tutenstein koşarak lahdin içinden bir kavanoz çıkarır. Ve kavanozu göstererek midisinin guruldadığını söyler. Bu sahne incelendiğinde, M.Ö. Firavunlar mumyalandığında, mumyanın iç organlarının “kanopik” adi verilen kavanozlara konup lahdin içine, mumyanın yanına bırakılmaktadır. “Tutenstein” çizgi dizisinde, mısır kültürünün ve inanç biçiminin yansımalarına örnek olarak gösterilen mumyalama yöntemi aşağıda betimlenmiştir;

“Akciğerler Hapi kavanozuna yerleştirildi ve tanrıça Nephthys tarafından korundu. Babun başlı Hapi, Kuzey'i temsil ederken, insan başlı tanrı Imsety Güney'i temsil ediyordu ve kavanozu, tanrıça İsis tarafından korunan karaciğeri barındırıyordu. Sırasıyla Duamutef ve Qebehsenuef tarafından temsil edilen doğu ve batı, Neith ve Serqet tarafından korunan mide ve bağırsakları tutuyordu (Http-2)”.

Tutenstein; yargı mahkemesi sahnelerinde inanç efsanelerini, gerçeklikten uzak karakterleri ve özellikleriyle olağanüstü efsaneleri, Firavun Tutenstein'in yeniden canlanması ile yaratılış efsanelerini, Seth ve Osiris örneği ile tarihi efsaneleri konu alarak dört efsane türüne örnek olarak gösterilebilmektedir.

Animasyon sinemasında bir projenin oluşumunun sağlayan temel adımlardan birinin de ele alınan senaryo olduğu düşünülebilmektedir. Ayvaz, bu konuda araştırmacıların ele aldıkları referanslardan yola çıkarak kendi hikâyelerini oluşturdıklarına ve görüntüye aktarmak üzere harekete geçtiklerine değinmiştir (Ayvaz, 2004). Bir efsaneyi yada mitolojik bir hikâyeyi kavramsallaştırarak senaryo haline getirilebilmesi bu yöntemlere örnek olarak gösterilebilmektedir. Bu örneğe Dünya animasyon tarihinde Japonya anime stüdyolarıda önemli bir yere sahiptir. Japoncada animasyonun kısaltılması olarak “*anime*” kelimesi kullanılmaktadır (Hector, 2011). Allen, anime kelimesinin 1948 yılında film eleştirmeni Taihei İmamura tarafından ortaya çıktığını belirtmiştir (Allen, 2015). Japon kültür ve efsanelerini içerik olarak yansıtan animasyon stüdyolarına; deniz canavarları efsane karakterleriyle “*One Piece'in*” sahibi Toei Animation, inanç ve olağanüstü efsaneleri konu alan “*Wolf's Rain*” anime dizisinin üreticileri olan Bones Stüdyo, Japon kültür ve olağanüstü efsanelerini yansıtan “*The Tale The Of Princess Kaguya*” filmi ile Studio Ghibli örnek gösterilebilmektedir.

1900 yıllarının başında animasyon dünyasına adımını atan Japonya, II. Dünya savaşında büyük çöküntü yaşar ve animasyon film üretimi azalır (Kaba, 2014). Japonya bu büyük savaşın ardından 1950 li yıllarda yaşadığı büyük yıkımı, efsanelerini, umut ve diriliş temalarını anime ve manga sanatına yansıtarak ekonomik anlamda büyük adım atmayı başarmıştır (Kamacıoğlu, 2017). Kendilerine özel tarzlarıyla beraber kültür ve efsanelerini dünyaya tanıtmayı da başaran Japonya, animasyon dünyasında da önemli bir tarz ve ilgiye de sahip olduğu bilinmektedir. Yaptıkları projelerle önemli bir isme sahip olan Hayao Miyazaki ve Isao Takahata'nın 1985 yılında kurdukları Stüdyo Ghibli'nin yaptığı “*The Tale Of The Princess*” sinema filmleri Japonya kültürü ve efsaneleri açısından örnek olarak aşağıda incelenmiştir.



Görsel 2.19. “The Tale Of The Princess”
Film Afişi

The Tale Of The Princess Japon efsanelerini içinde barındıran 2013 yılında yapılmış bir animasyon film projesidir. Film; çocuğu olmayan yoksul bir ailenin ormanda bir bambunun içinde buldukları “Kaguya” adında küçük bir prensesle başlamaktadır. Avuç içi kadar küçük olan bu Prenses, filmin başlangıcında köy hayatından, arkadaşlarından ve eski küçük bir ev hayatından memnun olurken bu yoksul aileye getirdiği bereketi sayesinde şehrin içinde büyük bir saray hayatı yaşamaya başlar. Bu düzen içinde asilzade bir yaşamın gerektirdiği kuralların verdiği sıkıntı ve stres günden güne Kaguya’yı üzmektedir. Günden güne hızla büyüyen prensesin güzelliği bütün krallıklara kadar nam salar ve onunla evlenmek isterler. Bu tekliflerin karşısında imkansız şeyler isteyerek evliliği rededen Kaguya’nın aydan geldiğini ve geri dönmesinin zamanı geldiğini rüyalar ve mistik hislerle öğrenir. Bir gece Ay’dan gelen olağanüstü varlıklarla Ay’a geri döner.



Görsel 2.20. “The Tale Of The Princess”Filmi Bambu Kesicisinin Prenses Kaguya’yı Bulduğu Sahne



Görsel 2.21. “Bambu Cutter” Efsanesi

Filmin ilk sahnesinde yoksul bambu kesicisinin, ormanda bir bambu ağacının içinde küçük bir kız çocuğu bulması ve gelişen hikâyenin içeriğinde, 1592 yılına dayanan el yazması olan ve en eski Japon efsanelerinden biri olarak kabul edilen “*Bambu Kesicisi’nden*” ilham alındığı görülmektedir (Aydoğan, 2020). “*Bambu Kesicisi*” efsanesi Japonya kültürü ve efsanelerini içerisinde barındıran ve günümüzde anlatımlarına devam edilen önemli bir halk efsanesi olarak kabul edilmiştir. Efsane; bir bambu kesicisinin, bambu ağacının içinde bulduğu küçük bir kız çocuğunu konu almaktadır. Bu konunun “*The Tale Of The Princess*” filmi ile benzerlik taşıdığı görülmektedir. Filmde, bir bambu ağacının içinde bulunan bu küçük kız günden güne hızla büyümeye başlaması ve her geçen gün parlayan güzelliği ile dikkat çektiği için ona “*parlayan prenses*” anlamında gelen “*Kaguya*” adı verilir (Arslan, 2019).



Görsel 2.22. “*The Tale Of The Princess*”Filmi Prens’in Dişlerinin Siyaha Boyandığı Sahne



Görsel 2.23. “*Blackening the Teeth*”, from the series *Ten Types in the Physiognomic Study of Women*” Kitagawa Utamaro (1802)

Bambu kesicisi, yeni bambular kesmek için ormana her gittiğinde bambuların içinden birçok çeşitli kumaşlar ve paralar bulmaya başlar. Bambu kesicisi ve eşi bu armağanların Prens Kaguya için bahşedildiğini düşünürler. Prens’in bakımına özen gösterilip daha güzel bir yerde yaşaması gerektiğini fark ederler ve şehre taşınırlar. Prens için daha asilzade bir yaşam sağlayıp saray kuralları içerisinde yetiştirmesine özen gösteren Bambu kesicisi ve eşi, Kaguya’nın tam anlamıyla prenses olması için gereken bütün eğitimleri almasını isterler. Sarayda Prens’e verilen eğitimlerle birlikte, dişlerinin boyanması, kaşlarının alınıp kalemle çizilerek yapay bir görüntü verilmesi, 12 katlı kumaştan oluşan “*Jūnihitoe*” adlı saray kimonolarından giydirilmesi gibi fiziksel anlamda yapılan değişiklikler incelendiğinde Japon saray kültürünün de filme yansıtıldığı görülmektedir (Ayrıncı, 2017). Prens’in dişlerinin siyaha boyanması sahnesinde, “*diş karartma*” anlamına gelen “*Ohaguro*” geleneğine

değnilmiştir. Asilzadelerin, yüksek rütbelilerin saygınlık için kullandığı bu gelenek, Prensesler içinde asil ve estetik olduğu düşünölen bir Japon költürüdür (Fukagawa, 2002).

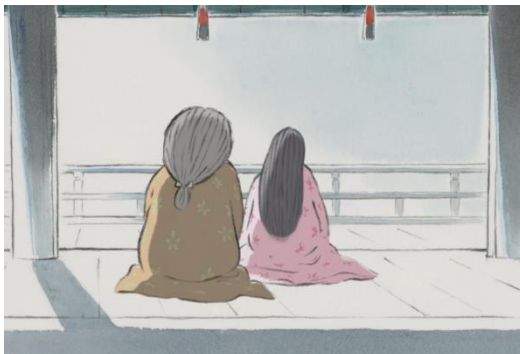


Görsel 2.24. “The Tale Of The Princess” Prensesle Evlenmek İsteyen Soylular



Görsel 2.25. “The Tale of the Bamboo Cutter”

Görkemli bir hayata adım atan Kaguya’nın güzelliğı birçok asilzade ve soylu insanların kulağına gider. Çok geçmeden bu asil ve soylu insanlar Kaguya ile evlenmek isterler. Kaguya kimseyle evlenmek istemediğı için kendisiyle evlenmek isteyen kişilere birbirinden farklı ve ulaşılması zor olan nesneleri kendisine getirmesini ister. Prenses Kaguya’nın, kendisiyle evlenmek isteyen soylulara verdiği bu imkânsız görevler incelendiğinde efsanevi ve mitolojik iyeler görölmektedir. Buda’nın sadece bir kaseden aç susuz kalan insanlara yetecek kadar yemek pay ettiğine inanılan “*Budanın Taş Kasesi*” efsanesi, ölümsüzler adası olarak da bilinen Hōrai Dağı’nda bulunan ve dalları değerli taşlarla dolu olan efsanevi bir ağaç olan “*Hōrai Dağı’ndaki Mücevher Ağacının Dalları, Tavus Kuşu Taşının Dalları*” efsanesi, boynundaki taşlar sayesinde güçlü, bilge ve doğaya bağılı koruyucu olduğuna inanılan ejderhayı konu alan “*Ejderhanın Boynundaki Mücevher*” efsanesi, yanması imkansız olan sihirli ve mitolojik bir unsur olan “*Yanmaz Sıçan Kürkü*” efsanesi ve son olarak kırlangıçların yuvalarına taşıdığı sihirli olduğuna inanılan deniz kabuğı, “*Kırlangıçların Taşıdığı Kabuklu İnci*” efsanesi ile filmin bu sahnesinde birçok Japon inancı ve efsaneleri yansıtılmıştır.



Görsel 2.26. “The Tale Of The Princess” Filmi Prenses’in Mutsuzluğunun Fark Edildiğı Sahne



Görsel 2.27. “Kaguya-hime” Efsanesi

Filmin başından beri, hızla büyümesiyle, kimsenin bilmediği şarkı sözlerini bilmesiyle, sanrı ve yaşadığı duygu yoğunluğu ile olağanüstü şeylerin habercisi olan Kaguya, belli bir zaman sonra gördüğü rüyalar ve hayaller ile Ay'dan geldiğini anlar. Dünya'da geçirdiği sürenin ardından evine, Ay'a dönmenin zamanı geldiğini fark eder. Bu hikâyenin içeriğinde Kaguya, Japon efsane ve mitoloji literatürlerinde de bulunan; parlayan ışık anlamına gelen ve tavşanı ile birlikte ayda yaşadığına inanılan Ay prensesi “*Kaguya Hime*”, “*Prenses Kaguya*” efsanesinin bir yansıması olduğu görülmektedir (Arslan, 2018).



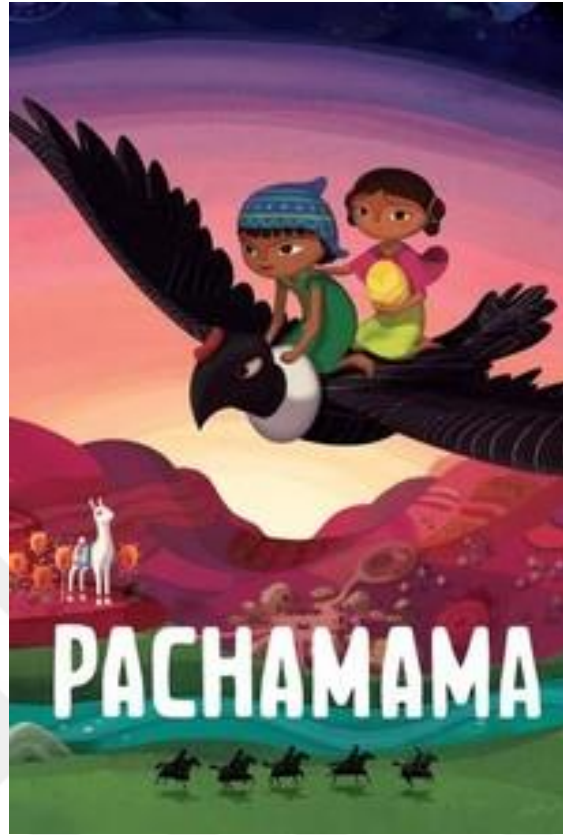
Görsel 2.28. “*The Tale Of The Princess*”
Filmi Prenses’in Ay’a Geri Döndüğü Sahne



Görsel 2. 29. “*Bamboo Cutter’s Daughter*”

Film içeriğinde Japon kültürü ve efsanelerine oldukça yer verildiği görülmektedir. Filmin son sahnesinde Ay’dan gelen olağanüstü varlıklarla birlikte evine dönen Kaguya’nın, aslında yaptığı bir hatanın cezası olarak dünyaya gönderildiğine de inanılmaktadır. Prenses Kaguya’nın bir bambunun içinde bulunup günden güne hızla büyümesi ve aydan gelen ailesiyle geri aya dönmesi olağanüstü efsaneleri, bahsedilen “*Budanın Taş Kasesi*” efsanesi ile inanç efsanelerini, Japon efsanesinde ve masallarında önemli bir kahramanı olan, Prenses Kaguya’yı ormanda bulup ona babalık yapan “*Bambu Kesicisi*” efsanesi ile tarihi efsanelerinin yansımaları görülmektedir. “*The Tale Of The Princess*” filmi karakter tasarımları, mekân, müzikler gibi birçok ayrıntılar ile Japonya kültürünü yansıtmakla beraber birçok efsaneleride film içeriğine yansıtılmıştır.

2.1.2. Pachamama- Kayıp Heykel” Film Çözümlemesi



Görsel 2.30. “Pachamama-Kayıp Heykel” Film Afişi

2018 yılında yayınlanan, Juan Antinin yönettiği, Christophe Poujol ile Juan Antin'in yazdığı, Fransa, Lüksemburg ve Kanada yapımı, Folivari stüdyosunda gelişen “Pachamama-Kayıp Heykel” animasyon filminin hazırlanma süresi başta “stopmotion” animasyon tekniği gibi birçok teknikler denendiği için 14 yıl sürmüştür (Murphy, 2019). Filmin hikâyesi, Güney Amerika'nın And dağlarında geçmektedir. Filmin kahramanı, And dağında yaşayan Quechua halkının küçük çocuğu Tepulpai'dır. Tepulpai, Quechua halkının hareketli, heyecanlı, meraklı ve muzur çocuğudur. Quechua, inançlarına ve kültürlerine son derece bağlı şaman ruhunu taşıyan bir halktır. Tepulpai'nin de en büyük hayali şaman olmaktır.

2.1.2.1. Film Anlatımı



Görsel 2.31. "Pachamama", Büyük Akbaba Sahnesi



Görsel 2.32. "Pachamama", Büyük Akbaba Tüyü Sahnesi

Film, Tepulpai'nin bir tepeye tırmanıp yaşadığı köyü uzaktan izlerken, kendisi ve halkı için kutsal sayılan Akbaba kuşunu görmesiyle başlar. Tepulpai bu kuşun yanına yaklaştığı anda kuş uçar gider. Kuştan geriye bir tüy kalır. Büyük Akbaba'dan alabildiği tüyün heyecanı ile köye inen Tepulpai, köy halkına heyecanını ve mutluluğunu göstermeye odaklanmıştır. Köyün saygın bilgesi Şaman ve görmüş geçirmiş yaşlı anası Walumama, Tepulpa'a ve arkadaşlarına ertesi gün yapılacak olan Pachamama'ya şükran gününde, değer verdiği bir şeyleri adak olarak sunmaları gerektiğini hatırlatır. Karanlık çöktüğünde Walumama, Tepulpai ve yakın arkadaşı Naira, içinde atalarının mezarları ve kutsal heykelleri "Huaca'nın" bulunduğu ürkütücü bir mağaraya gelirler. Walumama mağaraya girer ve atalarından müsaade isteyerek, yapılacak olan şükran günü için kutsal heykeli geri getirmek üzere alır.



Görsel 2.33. "Pachamama", Walumama'nın Heykeli Ödünç Aldığı Sahne

Adak günü için tüm köy halkı bir araya toplanır. Halk; patates, kinoa ve mısır gibi hasatlarını ortaya açılan derin bir hendeğe dökerek Pachamama'ya şükranını gösterir. Tepulpai ve arkadaşı Naira büyüdüğünü gösterebilmek için halkın önünde kendi adaklarını sunmaları gerekmektedir. Tepulpai hendeğin başına gelir. Büyük Akababa'dan düşen tüyü cebinde saklar ve kurumuş cansız bir çiçeği hendeğe atarak Pachamama'ya teşekkürlerini sunar. Halk şaşkınlık içerisinde Tepulpai'yi izlerken; Şaman, Tepulpai'yi en değer verdiği şeyi sunması için uyarır.

Fakat Tepulpai t y n  vermek istemeyip itiraz edince b y d ğ n  ispat edemez. Őaman'ın *"bu meyve hen z olgunlařmamıř."* c mlesi ile k   k  ocukların alaylarını duyan Tepulpai  zg nl k ve  fke i erisinde yerine ge er. Tepulpai'nin arkadařı Naira, adak olarak en sevdiğı ve en değeri verdiğı hayvanı laması, Lamita'yı, Pachamama'ya adak olarak sunar.



2.34. *"Pachamama", Rit el Sahnesi*

Pachamama sunulan bu adağı g r nce duygulanır ve k ye saėanak yağmur yağdırır. Naira'nın adağı olan Lamita'yı bağıřlar ve Naira'da artık b y klerden sayılır. Bunun  zerine k yde řenlik bařlar. Tepulpai bu řenlikte, kaybetmenin verdiğı  fkeyle oradan uzaklařır. İsyancılar i inde etrafına tekmeler atan Tepulpai, macerasında ona eřlik edeceğı k   k dostu Armadillo ile tanışır. řenlikler g n doėumuna kadar devam eder. Halk eėlencenin verdiğı tatlı yorgunluėu yařarken kendilerine doėru yaklařan İnka krallıėının askerlerini g r rl r. Askerlerin komutanı, halkın elinden hasatları almaya geldiğini s yler. Ama b t n hasatların Pachamama'ya sunulduėunu g r nce Walumama'nın elindeki kutsal heykeli alır ve askerleriyle birlikte krallıėa geri d nerler. Walumama kutsal heykelin gidiřine dayanamaz hastalanır, g zlerini a amaz hale gelir.



G rsel 2.35. *"Pachamama", Walumamanın Hastalandıėı Sahne*

Tepulpai, kutsal heykeli krallıktan alıp getirmeye karar verir. Tanıştığı arkadaşı Armadillo ile Kusko'ya giden İnka krallığının yoluna düşerler. Uzun bir yolcuğa çıkan Tepulpai, Son İnka Köprüsü'ne geldiğinde arkasında arkadaşı Naira ve laması Lamita'yı görür. Naira ve Lamita'yı yanında istemez ve yolculuğa tek başına devam edeceğini, geldikleri gibi geri dönmelerini söyler. Naira bu cümlelere karşı çıkar ve yardım etmek istediğini söyler. Naira, Tepulpai'i ikna eder ve bu zor yolculuğa birlikte devam etme konusunda anlaşılır.

Heykelin kaybının üzerinden zaman geçtikçe Walumama'nın durumu ağırlaşır. Şaman'ın umudu tükenmek üzeredir. Tepulpai ve Naira ise gece gündüz demeden, heykeli almak için İnka askerlerine yetişmeye çalışmaktadırlar. Çocuklar, gün doğumuna karşı İnka krallığının kapısına varırlar ve kutsal heykellerini alan askerleri dağın tepesinde, “*Bulut denizi*”nde görürler. Tepulpai bunu fırsat olarak değerlendirir. Eğer Bulut denizinin içinde askerlerin yanına kadar gelebilirlerse, bulutlar nedeniyle görünmedikleri için başlarına bela almadan heykeli alabileceklerini düşünür. Lamita, Naira ve Armadillo bu fikri mantıklı bulup Tepulpai'yi takip ederler.



Görsel 2.36. “Pachamama”, Tepulpai ve Naira'nın Askerleri Takip Ettiği Sahne

Yolu dikkatle takip eden Tepulpai ve Naira, bulutların yoğunluğu nedeniyle nerde olduklarını göremez ve tedirgin olmaya başlarlar. Naira laması Lamita'nın sesini duyarak Tepulpai'a yol göstermeye çalışır. Fakat Tepulpai, kendi dediğinin olması şartıyla gelmesini kabul ettiği arkadaşı Naira'nın sözünü dinlemez ve denilen yolun tam aksine doğru koşmaya başlar. Tepulpai umursamazca uçuşuma doğru gittiğini fark etmeden koşmaya devam eder. Lamita bunun tehlikeli olduğuna dair uyarıda bulunarak sesler çıkarır ve Naira bu uyarıyı anlar, Tepulpai'i uçurumdan düşeceği an çekerek kurtarır. Naira, lamasına teşekkür ederken, Tepulpai yanlarından ayrılıp önden giderek liderlik yapmak ister ama o sırada bir lama pisliğine basar. Bu durum Tepulpai'i daha çok sinirlendirse de Naira'nın aklına bir fikir getirir. Eğer önden giden lamaların pisliklerini takip ederlerse, uçurumdan düşme tehlikeleri olmayacak ve öndeki orduya yetişebileceklerdir.



Görsel 2.37. “Pachamama”, Tepulpai ve Naira’nın Çaskiyle Konuştuğu Sahne

Belli bir süre yol kat ettikten sonra yoğun sisin içinden kurtulan çocuklar nihayet “Kusko, Güneş’in şehrine” gelirler. Fakat takip ettikleri askerler çoktan gözden kaybolmuştur. Tepulpai ve Naira bu durumda ne yapacaklarını düşünürlerken, arkalarından bir ses gelir. Bu ses İnkaların çaskisidir (ulak). Koşmaktan bitap düşen çaski dizlerinin üzerine çöker ve nefes nefese; “Kıydan geliyorum Büyük İnka’ya bir mesaj getiriyorum. Kıyılarımıza yüzen bir ev yanaştı. Derileri demirden olan büyük canavarlar...ve benim bu mesajı Büyük İnka’ya iletmem gerekiyor.” Naira’nın yardımıyla cümlelerini bitirir, olduğu yere düşer ve ölür.



Görsel 2.38. Pachamama, Büyük İnkanın Sarayı

Tepulpai çaskinin pututusunu (hayvan boynuzundan yapılan borazan) alır, Naira ile birlikte, çaskinin bu haberini Büyük İnka’ya ileterek karşılığında kutsal heykellerini istemeyi planlarlar ve Büyük İnka’nın sarayına doğru yola koyulurlar. Tepulpai, Naira, Lamita ve Armadillo, puma şeklinde görünen bu şehirde, puma heykelleri, büyük evler ve puma kıyafetli insanların karşısında heyecanlarını ve şaşkınlıklarını gizleyemezler. En sonunda devasa büyüklükte, altın renginde “İnti’nin oğlu (Güneş’in oğlu)” İnka’nın sarayı olan “Güneş Tapınağı’na” gelirler. Muhafızlara ellerindeki pututuyu üfleyerek çaski olduklarını söyleyip ikna ederler ve içeri girerler. Halkın hediyeler sunduğu kralları, dört muhafızın üstünde taşıdığı altınlarla süslenmiş büyük bir tahtta oturmaktadır. İnançlarına göre bu kral güneşin oğludur ve eğer ayakları yere değerse, halkı için bir felakete neden olacaktır.

Tepulpai ve Naira pututuyu üfleyerek halkın içinden sıyrılır ve çaski olarak öne geçmeyi başarırlar. Büyük İnka çocukları oldukça nazik karşılar ve çocukları dinlemeye başlar. Önce Naira, kendileri için kutsal olan heykellerinin ellerinden zorla alınarak kendilerine sunulduğunu ve bu heykeli almaları gerektiğini söyler. Büyük İnka bu durumu anlayışla karşılar ve heykeli çocuklara geri verir. Tepulpai’de çaskinin haberini iletir. Canavarları demirden tanrılar olarak anlatan Tepulpai’nin bu haberi, kralı taşıyan muhafızları bile ürkütür ve titremeye başlarlar. Büyük İnka bu habere inanmaz ve huzuru bozup yalan söyledikleri için çocukların zindana atılmasını emreder. Tepulpai bu emri duyunca elindeki pututuyu yere atar ve Büyük Akbaba’dan kopardığı tüyü cebinden çıkarır. *“Biz yalancı değiliz! Dilerim Büyük Akbaba seni bu tepsinin üzerinden devirsin!”* der ve yer sallanmaya başlar. Tepulpai bu sallantının sebebini kendisi olduğunu zanneder ve güçlü bir şaman olduğunu düşünerek gururlanırken insanlar bu sallantı karşısında panik ve korku içerisinde etraflarına bakarlar. Sessiz bir gerginliğin ardından saray duvarlarında patlamalar olur, saray kapısında ise demirden canavar diye betimlenen zırhlı askerler belirir.



Görsel 2.39. “Pachamama”, İspanyol Askerlerinin Baskın Sahnesi

Patlamaları gören halk ve muhafızlar kaçmaya başlar. Büyük İnka, kaçan muhafızlarının yüzünden tahtından düşer. Ve yere düştüğü için kirlendiğini söyleyerek ağlamaya başlar. Zırhlı ve atlı askerler içeri girer ve İspanyolca; *“Buradaki tüm altınlar İspanyol krallığına ait!”* der. Ve Büyük İnka’nın üstündeki kıyafetler dahil ne kadar altın varsa hepsini alırlar. Tepulpai ve Naira kenara saklanmış, askerleri izlemektedirler. Askerler gitmeden önce kutsal heykeli de görürler ve alırlar. Naira ve Tepulpai bu duruma karşı çıkmaya çalışırlar. Naira; *“Bu heykel en değerli hazinemiz!”* dediği an İspanyol askeri, heykeli kırıp içindeki hazineyi görmek ister. Fakat çabalasa da heykeli kıramaz. Tepulpai fırsat bulduğu an heykeli alır ve arkadaşlarıyla birlikte oradan kaçarlar. Şehir zırhlı askerler tarafından bombalanırken, Tepulpai, Naira, Lamita ve Armadillo kendilerini takip eden askerler tarafından çıkmaz bir sokakta sıkıştırılırlar. Tepulpai, Naira ve Armadillo sıkıştıkları köşeden duvarın arkasına kaçmayı başarırken Lamita duvarın arkasına geçemez ve askerlerin üstlerinden zıplayarak ters tarafa doğru koşar.



Görsel 2.40. “Pachamama” İspanyol Askerlerinden Saklanma Sahnesi

Naira, arkadaşı Lamita’yı geride bırakmanın verdiği üzüntüyle Tepulpai’i takip eder. Bir çadır bulup içinde saklanan çocuklar çözüm yolu düşünürlerken, içeriye askerlerin girdiğini duyarlar. O sırada Armadillo bir küpün içerisinden çıkıp Tepulpai’nin kucığına koşar. Tepulpai, Armadillo’nun girdiği küpün içerisinde altın rengine boyandığını görünce aklına bir fikir gelir. Kutsal heykeli Naria’ya verir ve köye heykeli yetiştirmesini söyler. Armadillo’yu da kucığına alır ve askerlerin karşısına çıkıp dikkatleri üzerine toplar. Askerler Armadillo’yu altın sanıp Tepulpai’i kovalamaya başlarlar. Silahların ve askerlerin sesinden korkan Tepulpai bir süre sonra Armadillo ile bir akarsuyun içine düşerler. Suda bir girdap oluşur, Tepulpai ve Armadillo’yu içine çeker. Suyun derinliklerine inen Tepulpai ve Armadillo kendilerini bir yeraltı mağarasında bulurlar. Karanlık ve soğuk mağaranın içinden çıkmak için yol arayan Tepulpai bir süre sonra bir puma ve “Gölge gözcüsü” ile tanışır. Gölge gözcüsü, Tepulpai’nin ıslandığını ve korktuğunu görünce, onu mağarasında misafir etmek istediğini söyler. Tepulpai bu teklifi reddedemez ve birlikte Gölge Gözcüsü ‘nün mağarasına doğru ilerlerler.



Görsel 2.41. “Pachamama”, Gölge Korumucusu Sahnesi

Gölge gözcüsü, Tepulpai'e kurulanması için bir örtü, karnını doyurması için de yemek verir. Ateşin başında, Gölge Gözcüsü önceden “*Gün Gözcüsü*” olduğunu daha sonra da inanılmadığı için yeraltına gönderilerek Gölge Gözcüsü olduğunu anlatır. Tepulpai Gölge Gözcüsünün hikâyesini dinlerken kendisinin de bir mağaranın içinde yıllarca yaşayamayacağını, bir an önce arkadaşlarını ve heykelini alıp gitmek istediğini söyler. Yaşadığı tehlikelerin sorumlusu ve değer verdiği heykellerini çalan İnkalar'dan nefret ettiğini söyleyen Tepulpai, Gölge Gözcüsünün; “*peki sen hiç izin almadan birinin bir şeyini aldın mı? Hadi sen biraz dinlen ve düşün.*” demesiyle bazı şeyleri fark eder. Kenara çekilir ve Büyük Akbaba'dan izinsiz aldığı tüyü eline alır. “*O tüyü izinsiz aldığım ve şamana yalan söylediğim için beni affet Akbaba...*” diyerek pişmanlığını dile getirir. Bir süre sonra elindeki tüyün hava akımı sayesinde hareket ettiğini gören Tepulpai eğer bu tüyü izlerse dışarı çıkabileceği yolu bulabileceğini fark eder. Tahmin ettiği gibi tüy Tepulpai'e yol gösterir ve yer altından çıkmasını sağlar. Tepulpai ve arkadaşı Armadillo yer altından çıktıklarında kendilerini Büyük Akbabanın beklediğini görürler. Büyük Akbaba'nın yanına gidip kendilerine yol gösterdiği için teşekkür ederler.



Görsel 2.42. “Pachamama”, İspanyol Askerlerinden Kaçış Sahnesi

Naira, bu sırada kutsal heykelle birlikte Bulut Denizinde tedirgin bir şekilde köye gitmeye çalışırken Lamita'yı görür ve mutlulukla dostuna sarılır. Birlikte yollarına devam ederken önlerini İspanyol askerleri keser. Naira korkuyla kaçmaya çalışır ve uçurumdan aşağı düşer. Naira'nın düştüğü anda Büyük Akbaba tutar ve sırtına alır. Büyük Akbabanın sırtında Tepulpai ve Armadillo da vardır. Naira ve Tepulpai uçurumun kenarında İspanyol askerleri tarafından sıkışan arkadaşı Lamita'yı bu sefer orda bırakmak istemezler ve Armadillo'yu İspanyol askerlerinin kafalarına atarak Lamita'yı kurtarırlar.

Büyük Akbaba çocukları sırtına alıp askerlerin kendisine sıktığı kurşunlardan kaçarken, kanadından vurulur. Sersemlese de çocukları köye kadar götüren Büyük Akbaba, kimsenin göremeyeceği bir nehrin kıyısına gider. Tepulpai ve Naira ise heykeli güvenli bir yere koyup Walumama ve Şaman'a "*Metal adamlar'ın*" geldiğini haber vermek üzere görev paylaşımı yaparlar ve yollarını ayırırlar. Tepulpai heykeli güvenli bir yere götürmek üzere yola koyulduğunda Büyük Akbaba'nın kanlı tüyünü yerde görür ve tüy toz parçalarına ayrılıp yok olur gider. Tepulpai tüyün yok olmasıyla Büyük Akbaba'ya bir şey olmasından korkar ve Büyük Akbaba'nın gittiği yöne doğru koşar. Issız bir nehir kenarına gelen Tepulpai, Büyük Akbaba'nın şekil değiştirerek Şaman'ın bedenine döndüğünü görür. Şaman, Tepulpai'den kutsal heykellerini, demir askerler gelmeden, mağaraya atalarının yanına götürmesini ister. Tepulpai heykeli alıp mağaraya doğru koşar.



Görsel 2.43. "*Pachamama*", *Yangın Sahnesi*

Naira, bu sırada köy halkının yanına gelir ve herkesi demir askerlerin köye doğru geldiğini söyleyerek uyarır. Walumama'ya da bu haberi vermek isteyen Naira, Walumama'nın öldüğünü öğrenir. Fakat üzölmek için zamanı olmayan Naira ve köy halkı panik içerisinde ne yapacaklarını düşünürler. Çok geçmeden Lamita ve Armadillo, Naira'nın yanına gelir. Naira sevinçle dostu Lamita'ya sarılır ama Lamita'nın takip ederek köye kadar gelen orduyu görür. Ordu, Pachamama için açılan adak kuyusunu patlatır, tahılları yakar, heykelleri kırar, bütün köyü talan eder. Bu sırada kutsal heykeli atalarının bulunduğu mağaraya getiren Tapulpai, atalarına düştükleri sıkıntıyı anlatırken heykelin yanında İspanyol askeri belirir ve heykeli kırarak içindeki hazineyi almaya çalışır. Heykel o kadar yıpranmış ve çatlamıştır ki ilk darbeye kırılır. İçinden üç adet tohum çıkar. Asker bu tohumları görünce bütün çabasının boşa gittiğini görür daha da sinirlenir. Tepulpai'nin üstüne doğru yürümeye başlar. Tepulpai'e zarar vereceği an atalardan gelen mistik sesler ve ürpertici titremeler ile askeri korkuturlar. Asker korkup oradan koşarak uzaklaşır. Köydeki askerler patlattıkları Pachamama'nın kuyusundaki zinet parçaları aralarında bölüşüp almaya çalışırlar. Tüm halk mutsuz ve korku içinde askerlerin açgözlülüğünü izlerken yer yarılr ve askerleri içine çekerek geri eski halini alır.

Askerlerden kurtulan köy halkının ne bir hasatı ne de bir tohumu kalır. Tüm köy ateşler içinde yanmaktadır. İnsanlar ateşi söndürmeye çalışırken Şaman, davulunu eline alır ve Pachamama'dan yardım dilemeye başlar. Sabaha kadar bütün köy kül içinde kalır. Sabah halk bir araya gelir ve ellerinde hiçbir şeyin kalmamasının çaresizliği ile derin bir üzüntü yaşarlar. Tepulpai, Pachamama'nın kuyusunun başına gelir ve heykelin içinden çıkan üç tohumu Pachamama'ya adak olarak sunar. Ellerinde kalan son üç tohumun kendisine sunulduğunu gören Pachamama tüm köye yağmur yağdırır. Kül olan topraklar yeşerir ve filizlenir. Üç tohumda kök salmaya ve yeşermeye başlar. Tüm köy eski güzelliğine kavuşur. Şaman bu büyük adağın karşılığını da görünce elindeki davulunu Tepulpai'a verir ve Tepulpai'i şaman ilan eder. Tepulpai, davulunu çalarken tüm halk, köylerinin eski haline gelmesinin sevinciyle yağmurun altında dans eder. Pachamama, karnında görünen halkının kutlamalarına uzaktan sevinçle dahil olur.



Görsel 2.44. “Pachamama”, Film sonunda
“Pachamama” Karakteri

2.1.2.2. Karakter Tasarımlarında Kültür Ögelerinin Kullanımı

Peru medeniyetinin geleneksel kıyafet şekilleri günümüzde hala İnka yerlilerinde de görülmektedir. 15. yy.'da İspanyol askerleri tarafından kuşatılan ve yönetimi kaybeden Peru'nun kültürel kıyafetleri, lamaların ve lamanın daha küçük cinsleri olan alpakaların yünü kullanılarak yapılan tuniklerdir (Erzurumlu ve Temir, 2021). Unisex olarak tasarlanan “Unku” adı verilen bu tunikler, günümüzde hala kullanılmaya ve üretilmeye devam etmektedir. Filmin karakter tasarımlarında da bu geleneksel kıyafetler görülmektedir.



Görsel 2.45. “Pachamama”,
Tepulpai Karakteri



Görsel 2.46. Peru’da Yaşayan Bir İnka

Peru’da hala yaşamlarına devam eden yerlilerin kullandıkları “Chullo” adı verilen geleneksel şapkaları, filmin baş karakteri Tepulpai’nin başında da görülmektedir. And Dağları’nın hava şartları nedeniyle kullanılan bu şapkanın bir diğer özelliği de Peru’da yaygın olmasıyla bilinen lamaların yünlerinden oluşan iplerle yapılmasıdır (Http-3). Tepulpai’yi karakteristik kılan bu şapka betimlemesi, Peru’nun geleneksel ve kültürel kıyafetlerinin de bir yansıması olduğu görülmektedir.



Görsel 2.47. “Pachamama”, Naira
Karakter



Görsel 2.48. İnka Kızı Mumyası

İnkaların kültürel kıyafetleri olan panço ve tuniklerin desenleri genel olarak simetrik ve geleneksel desenlerle süslenmektedir. Bu desenler Pachamama filminde sadeleştirilerek kıyafet tasarımlarında kullanılmıştır. Naira'nın pançosu ve tuniği yaklaşık 500 yıl öncesine ait olduğu düşünülen bir İnka mumyasının giyimiyle bağdaşmaktadır. Mumyada uzun bir tunik ve üstünde çizgilerin olduğu bir panço görülmektedir. İnka kültürünü yansıtan giyim tarzı, Naira ve diğer karakterlerin tasarımında da görülmektedir.



Görsel 2.49. “Pachamama”,
Walumama Karakteri

İnka tarihinde, kutsal yerlerin ve eşyaların köyün yaşça büyük kişi tarafından korunması, İnka halkının atalarına karşı duyduğu göstermektedir. Filmdeki “Walumama” karakteri de köyün ritüellerini düzenleyen ve saygınlık gören bir büyük olarak yansıtılmıştır. Tarihte İnka medeniyetinin geleneksel kıyafetleri, büyükler için ayrıcalık göstermediği görülmektedir. Köy hayatı statüsünde yaşayan bir büyüğün geleneksel kıyafeti yün iplerden örülmüş geleneksel uzun tunikler ve pançolardır. Walumama karakterinin de giyimi incelendiğinde uzun ve geleneksel desenlerle süslenmiş bir elbise tasarlanılmıştır. Karakterin saçlarının yapaylıktan uzak, uzun, taranmış ve beyazlıklarıyla doğallığı yakalamış bir tasarım görülmektedir.



Görsel 2.50. “Pachamama”, Şaman (Büyük Akbaba)
Karakteri



Görsel 2.51. “Pachamama”,
Büyük Akbaba (Şaman)
Karakteri

Peru eyaletinde, Şamanizm önemli bir inanç sayılmaktadır. Ölü gömme geleneklerinde, dini ve kültürel ritüellerde önemli bir rol oynayan şamanların bilgileri, inançları ve ruhani güçleri halkın saygı gösterdiği bir inanç sistemini oluşturmaktadır. İnkaların inancına göre; Narçın, ruhani özellikleri ve büyü yeteneklerinin olduğuna inanılan şamanların mistik efsanelerine şu cümlesiyle değinmiştir;

“Yaptıkları, uyguladıkları büyülerin temelinde ise kendilerine özgü ruhani bir gücünün oluşuna bağlı olarak bilinirler. Savundukları güçlerinin kuş uçuşu yapan hayvanlar gibi çeşitli hareketlerle yorumlayıp, gelecekte bilgileri verdiklerine inanırlar (Narçın, 2011)”.

Bununla birlikte, filmde şekil değiştirerek, halkın hayranlık duyduğu Büyük Akbaba olan Şaman’ın kıyafetlerinde etnik desenler bulunurken, kullandığı enstrümanlar, yüzündeki boyalar ve kollarının altındaki Büyük Akbaba tüyleri görülmektedir. Bu akbaba tüyleri, Şaman karakterinin, mistik bir güçle şekil değiştirerek büyük Akbaba olduğunu da gösteren bir mesaj olarak tasarlandığı söylenebilir. Filmdeki Büyük Akbaba karakterinin, İnka medeniyeti efsanelerinden bir yansıma olduğu görülmektedir. Büyük Akbaba, İnkalar için savaşı, bereketi ve And Dağları’nı sembolize etmektedir.



Görsel 2.52. “Pachamama”, Lamita Karakteri



Görsel 2.53. “Pachamama”, Armadillo Karakteri

Filmde Tepulpai ve Naira’nın dostları olan Lamita ve Armadillo, İnka medeniyetinde yaşayan yaygın canlılar olarak görülmektedir. Lama cinsi olarak bilinen alpakalar And Dağları’nın eteklerinde yaşamaktadırlar. Etinden ve yününden faydalanılan alpakalardan biri de Naira’nın arkadaşı Lamita’dır. İnkaların lamaları için dokuduğu geleneksel kilimler ve süsler, Lamita karakteri içinde tasarlanmıştır. Tepulpai’nin, yol arkadaşı Armadillo da Lamalar gibi Peru da yaygın bir canlı türüdür. Armadillo karakterinde realist bir yansıma gözlenmektedir.



Görsel 2.54. “Pachamama”, Büyük İnka Karakteri



Görsel 2.55. Büyük İnka Lideri Atahualpa

İnka imparatorluğunun kralı Büyük İnka, 15. yy.da İspanyol askerleri tarafından esir düşürülen kral Atahualpa’yı simgelemektedir. Narçın, İnka medeniyetinde soyluların altın detaylı kıyafetler giydiğine değinmiştir (Narçın, 2011). Filmde de Güneş Tanrısı İnti’nin oğlu olduğuna inanılan Atahualpa karakterini görkemli bir sarayda varlık içinde yansıtmışlardır.



Görsel 2.56. “Pachamama”, İspanyol Askerleri

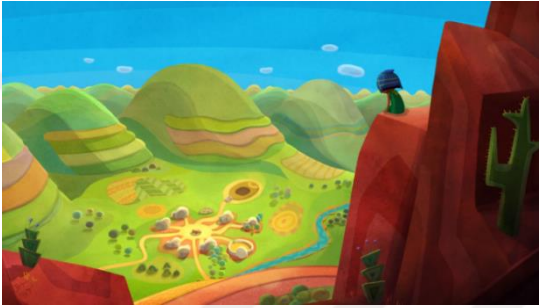


Görsel 2.57. İspanyol Lideri Francisco Pizarro

Filmde Büyük İnka’nın sarayını ve Cusco şehrini yağmalayan askerler, 15. yy. da büyük bir savaş ile İnka halkını ve Kralını katleden, Komutan Pizarro ve askerlerini yansıtmaktadır. 1532 yılında İnka krallığını fetheden askerlerin zırhları, atları ve silahları filmdeki karakter tasarımlarında da görülmektedir. Askerlerin yüzleri gölge olarak, komutanlarını da keskin hatlı bir şekilde görünmesi, İnka Krallığını yok eden komutan Pizarro’yu anımsatmaktadır.

2.1.2.3. Mekân Tasarımlarında Kültür Ögelerinin Kullanımı

“*Pachamama*” animasyon filminin geçtiği mekân olan And Dağları; İnka medeniyetinin yıllarca hüküm sürdüğü, Peru, Şili, Ekvador ve Bolivya sınırları içerisinde yer alan coğrafi bir bölgedir. Tarım, taş işçiliği, balıkçılık ve güneşin hareketlerini inceleme konusunda uzmanlaşan İnkalar, yaşam alanlarının ekvator çevresinde bulunması nedeniyle, And Dağları’nın yüksek kesimlerinde yerleşim sağlamışlardır (Http-4). Dünya’nın 7 Harikası’ndan biri olan, İnka antik şehri Machu Picchu, “*Pachamama*” animasyon filminde de inanç, efsane ve kültür bağlamında konu olmuştur.

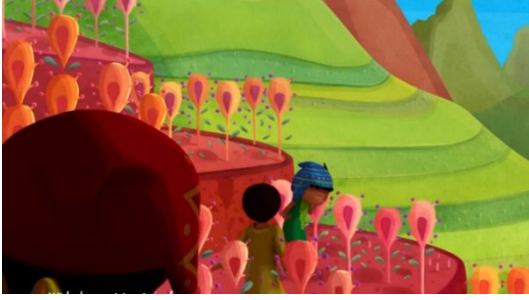


Görsel 2.58. “*Pachamama*”, Tepulpai’nin yaşadığı İnka Köyü



Görsel 2.59. Peru, Tarım Toprakları

Filmin ilk sahnesinde, Tepulpai tırmandığı yüksek bir tepede köyünü izlerken görülmektedir. İzlediği köy, oldukça yeşil ve merdiven gibi basamaklarla doludur. Bu köy, filmin baş karakteri olan Tepulpai’nin ve köy halkının yaşam alanlarının olması nedeniyle, “*Pachamama*” filminde önemli bir mekân olmaktadır. Tepulpai’nin doğup büyümüş olduğu bu topraklar, tarım ve çiftçilik üzerine gelişim sağlamıştır. Filmde gösterilen bu tarım kültürünün, yüzyıllar önce İnka medeniyeti halkının da yaşam biçiminin bir yansıması olduğu görülmektedir. Filmde gösterilen bu mekânda merdiven şeklinde dizilmiş renklerin, tarihte And Dağları’nda yaşayan insanların tarım arazileri ile benzerlikleri görülmektedir. Yüzyıllar önce And Dağları’nın eteklerinde yaşayan halk hava şartlarının yüzünden tarım yapmakta güçlük çeken İnkalar, taş işçiliği ve tarım için yapılan teras yönetimi ile kendilerini geliştirmişlerdir (Http-5). Kullandıkları taşların ısıyı tutma özelliği sayesinde rüzgârı kesmesi için merdiven gibi sıralayarak ekinlerini büyütebilecek bir tarım düzeni oluşturmuşlardır (Narçın, 2011).



Görsel 2.60. “Pachamama”, İnkâ Toprakları



Görsel 2.61. Peru’da Vadi ve Antik Doğa Manzarası

An Kendall, Peru’nun Cuzco bölgesinden kalan bu düzenekleri incelediğinde, İnkaların kullandığı taşların gün içinde ısınması sayesinde soğuk gecelerde ısıtarak, gündüzleri ise serinliği sayesinde güneşin yakıcı sıcaklığından bitkilerin korunduğu kanısına varmıştır (Kendall, 2005). Bu oluşan merdiven görünümlü mekânlar filmin birçok sahnesinde kullanılmıştır.



Görsel 2.62. “Pachamama”, İnkâ Halkının Ev Tasarımları



Görsel 2.63. “Pachamama”, İnkâ Halkının Ev İçi Tasarımları

Pachamama animasyon filminde, Tepulpai’nin yaşadığı köydeki evler, taş çamur ve kamış gibi doğal parçalarla tasarlanırmıştır. Tarihte de İnkâ evlerinin çamur ve taşlardan, çatıların ise saman veya kamışlardan yapılması, filmdeki köy halkının evlerinin tasarımlarına yansıtılmıştır. Jonny Hyslop, “Bu yapıların en basitleri, sazla kaplı ahşap direklerden oluşan bir kırma çatı ile örtülmüş, düzgün yükseklikte taş veya kerpiç duvarlara sahipti” cümlesiyle İnkaların yerleşim biçiminden bahsetmiştir (Hyslop, 1990). Filmde gösterilen bu evlerin iç tasarımları, tarihi yapısına uygun olarak tasarlandığı söylenilebilmektedir.



Görsel 2.64. “Pachamama” Köy Halkının Pachamama’ya Adak Adama Sahnesi

Bir diğer sahnede halk, tanrıları Pachamama’ya şükranlarını sunabilmek için toplanmışlardır. Ellerindeki değer verdikleri eşyaları ve hasatları Pachamama’ya teşekkür etmek için adak olarak Pachamama’ya sunarlar. Tarihte, İnka halkı “Pachamama” ya teşekkür etmek için yapılan ritüelin boş ve yeşil arazilerde, akarsuların yanında gibi mekânların tercih edildiğine yer verilmektedir. Filmde de tarım alanı tercih edilerek bu kültür ve inancı simgeleyen ritüel anlatılmıştır.



Görsel 2.65. “Pachamama” İnka Köprüsü Sahnesi



Görsel 2.66. Büyük İnka Köprüsü

Tepulpai ve Naira’nın, kutsal heykellerini geri almak için askerleri takip ettikleri sahnede de İnka medeniyetinin tarihini yansıtan bazı mekânlar görülmektedir. Bu mekânlara örnek olarak İnka köprüsü gösterilebilir. Filmde Tepulpai, Naira, Armadillo ve Lamitanın Büyük İnka askerlerinin peşinden gittiği sahnede bu köprü görülmektedir. Kayaoğlu, kültürel bir miras olan İnka köprüsünün değerine şu şekilde değinmiştir.

“İnka asma halat köprüleri, İnka İmparatorluğu tarafından kanyonlar ve nehirler üzerinde yaptırılan basit asma köprülerdir. Bu köprülerden günümüze kadar törenlerle yenilenerek ulaşan Q’eswachaka Köprüsü, hala bölgede yaşayan insanlara olan önemi nedeniyle 2013 yılında UNESCO’nun Somut Olmayan İnsanlık Kültürel Mirası Listesi’ne girmiştir (Kayaoğlu, 2019)”.



Görsel 2.67. “Pachamama”, Büyük İnka Şehri



Görsel 2.68. Cusco Şehrini Uzaktan Görünümü

İnka askerlerinin takipleri sonucunda Büyük İnka’nın sarayının olduğu Cusco şehrine varan çocuklar, şehrin puma şeklinde olduğunu görürler ve şaşkınlıkla şehri uzaktan izlerler. Bu şehrin puma şeklinde görünmesi, tarihte Cusco şehrinin mimari düzenini yansıtmaktadır. İnka tarihinde g sembolize eden pumalar hakkında Nerçin şu betimlemelere değinmiştir;

“Pumaya kutsal gözüyle bakarlar. Doğada güçleri saptanan hayvanların konumları ne olursa olsun, bilgi ve düşüncenin gelişmediği dönemlerde tanrısal betimlemeler yerine kullanılmışlardır. Bir tanrının Aslana, Kartal ya da Puma’ya benzetilmesi, o tanrının da aynı zamanda gücünü sembolize etmektedir (Nerçin, 2019)”.

Bu gücün sembolü olan puma, filmde birçok sahnede farklı şekillerde (puma kostümlü muhafızlar, puma şeklinde şehir ve gölge muhafızının koruyucusu olan büyük bir puma, vs) yansıtılmıştır. Bilim adamları ve tarihçiler Cusco şehrinin gerçekten bir puma silüetine benzediğini savunmaktadırlar. Puma silüetinin olduğu şehirde, önemli tapınakların olmasıyla birlikte sadece soylu kişilerin yaşadığı da bu bilgiler arasında yer almaktadır (Http-6).

Pachamama filminde, İnka tarihindeki kültürel yapılar ve inanç sistemlerinin yansıması olarak “Machu Picchu” şehri, “Yağmur Ormanları”, “Cusco Krallığı”, tapınaklar, mağaralar, yerleşim alanları ve “İnka Köprüsü” gibi mekanlar tasvir edilmektedir. Filmde, İnkalar için büyük önem taşıyan bu mekanların yansımaları örneklerle açıklanmış ve animasyon sinemasında tarihi ve kültürel mekanların bilgilendirici kullanımına dair bir örnek sunulmuştur.

2.1.2.4. “Pachamama” Ses ve Müziklerin Kültür ve İnancı Simgelemesi

“İnka medeniyetinde müzik aletlerinin çeşitliliği de oldukça fazladır. Fakat İnkalar, telli çalgılarla İspanyolların gelişiyle birlikte tanışmışlardır. Geleneksel İnka kültüründe müzik aletleri iki gruptan oluşur. Bunlar, üflemeli ve vurmali çalgılardır (Zorba, 2016)”.

“*Pachamama*” animasyon filminin yönetmeni Juan Antin, yapılan bir röportajında müziklerini besteleyen ve kullanılacak çalgıların planlarını yapan Pierre Hamon için sadece kültürel müziklerde değil İspanyol rönesans sanatı alanında da uzman bir sanatçı olduğuna değinmiştir. Böylece Hamon, filmdeki sahnelerin kültürüne göre çalgı aletleri kullanmış ve kültürü yansıtan müziklerle filme ruh vermiştir. Antin, Hamon’un film için planlanan müziklerde batı kültürüne ait çalgıların da kullanıldığından ve bu çalgıların flütlerle birlikte yakaladığı uyumdan bahsetmiştir. Filmde kullanılan müzik aletleri ne kadar çeşitlilik gösterse de mükemmel bir uyumun içinde olduğunu belirten Antin, kullanılan enstrümanları; “*Flüt, davul, keman, viyola, çello, trompet, gitar, charango, rönesans gitarı, ud çeşidi olan theorbo, trompet çeşidi olarak bilinen kornet, trambon, çift kamışlı üflemeli çalgı rönesans fagot, bir obua çeşidi olan bombarde, arp, vurmali bir çalgı çeşidi olan perküsyon*” şeklinde sıralamıştır (Http-7).

Pachamama filminde de kültürel ve geleneksel enstrümanların kullanıldığı sahneler görülmektedir. Bu görülen enstrümanlar İnka tarihinin kültürel çalgıları olarak tanımlanabilmektedir. Filmde görülen, geleneksel çalgılar şu şekilde örneklendirilmiştir;



Görsel 2.69. “Pachamama”, Şamanın Ayin Sahnesi



Görsel 2.70. Şaman Ayini

Davul, özellikle şamanlar için önemli olan bu çalgıyı Bozdemir ve Özçelik şu şekilde nitelendirmiştir;

“Şaman, sesin ve müziğin yardımıyla yardımcı ruhlarına seslenir ve şarkılar aracılığıyla onlarla konuşur...Müziğin bu denli etkili olduğu Şamanizm felsefesinde en çarpıcı ve önemli ritüel objelerinden biri de davul olmuştur. Davulsuz bir ritüel ve davul kullanmayan bir şaman yoktur (Bozdemir ve Özçelik, 2019)”.

Şamanlar, bulundukları kültürde; şifa, ayin ve ritüeller esnasında mistik ruhu arttırmak için ve ağıtlarında, tanrısından istekte bulunduğu zamanlarda davulunu kullanmaktadır. Bu nedenle davul, İnkalar için oldukça önemli bir çalgı aletidir.



Görsel 2.71. “Pachamama” Quena Enstrümanı



Görsel 2.72. Quena Çalan Bir İnka

Quena, kemikten, bambudan ya da kilden yapılan iki ucunda açık olduğu üflemeli bir çalgı çeşididir (Zorba, 2016). İnkalar, geleneksel çalgısı olan Quena sayesinde doğayla iletişim kurduklarına ve ruhları çağırabildiklerine dair gibi mistik bir inanca inanmaktadırlar. Filmdeki şenlik ve ritüel sahnelerinde de bu çalgının kullanıldığı görülmektedir.



Görsel 2.73. “Pachamama” Zampona Enstrümanı



Görsel 2.74. Zampona Çalan İnka

Neolitik çağdan günümüze kadar gelen panflüt çalgısının bir çeşidi olan zampona İnka tarihinin de kültürel bir enstrümanıdır. İnka tarihinde dini ritüellerde ve kutlamalarda kullanılan bu çalgı aleti, Titicaca gölünün kenarında yetişen kamışların bir pamuk ya da iple bağlanarak bir araya getirilmesiyle oluşturulmaktadır. Zorba, İnkaların tarihte bu enstrümanı dini

törenlerde ve cenazelerde kullandığını belirtmiştir (Zorba, 2016). Zampona enstrümanı, Pachamama filminin ritüel sahnelerinde de görülmektedir.



Görsel 2.75. “Pachamama” Pututu Enstrümanı



Görsel 2.76. Pututu Çalan İnka

Filmde, Tepulpai Büyük İnka'nın ulağına ait olan pututu sayesinde saraya giriş yapmıştır. Birkaç sahnede daha ulaklar, pututuyu üfleyerek geldiğinin haberini verirler. Pututu; deniz kabuklarından ya da hayvanların boynuzlarından elde edilen üflemeli bir çalgı türüdür. İnka tarihinin geleneksel bir çalgı türü olduğunu belirten hala günümüzde müzik gruplarının bu enstrümanı kullanarak şarkılarında kültürel bir yansıma eklediğine değinmiştir (Herrera, 2011). “Pututu adı verilen 20 adet deniz kabuğundan yapılmış ağızdan üflenerek çalınarak ses üretimi yapılan borazan benzeri aletler tapınak koridorlarında arkeologlar tarafından bulunmuştur. Söz konusu aletler pembe renkli olup hala çalınabilir durumda (Karaarslan,2018)”. Karaarslan'ın, İnkaların kültürel çalgısı olan pututu hakkındaki “pembe renkli pututu” betimlemesi, filmdeki pututu tasarımıyla da bağdaştığı görülmektedir (Http-8).

2.1.2.5.Senaryoda Kültür, İnanç ve Efsane Kullanımı

Pachamama animasyon filminin karakter ve mekân incelemelerinde de görüldüğü üzere, filmde İnka kültürü, efsaneleri ve inanç sistemi işlenmiştir. Filmde, karakter ve mekânların dışında gösterilen, günümüzde hala İnkalar tarafından inanılarak yapılmaya devam eden geleneksel yaşam biçimleri yansıtılmaktadır. Aşağıda bu yansımalara örnekler sunulmuştur;



Görsel 2.77. “Pachamama”, Naira’nın Pachamama’ya Yemeğinden Bir Parça Sunduğu Sahne



Görsel 2.78. Bir İnka, Pachamama’ya İçeceği Bir Parça Sunuyor.

Birçok sahnede İnka halkı yemeklerini yemeden önce yemeğinin bir parçasını yere dökerek Pachamama’ya teşekkür ettiği görülmektedir. Gezgin youtuber Çağatay Özdemir, And Dağları’nda ziyaret ettiği bir videosunda İnka şamanlarının yemeklerini ve içeceklerini tüketmeden önce Pachamama’ya bir parça vererek teşekkür ettiklerini göstermektedir (Http-9). Günümüzde hala devam ettirdikleri bu kültürel inanç yapıları, filmde de yansıtılmıştır.

Günümüzde hala And Dağları’nda yaşamlarında devam eden, aynı kültür ve inançlarla tarihlerine olan saygılarını gösteren İnkalar, ataları gibi, tarım ve hayvancılık ağırlıklı, teknolojiye uzak bir şekilde yaşamlarını sürdüren bir millet olmaya devam etmektedir. “Pachmama” filminin, toprak tanrıçası olan, ritüeller ve ayinlerle kendisine bağlılık gösterilen Pachamama, filmin temel konusu olmuş, halkın inanç ve bağlılıklarını göstermiştir. Narçın, Pachamama için yapılan ayinler İnka halkı için çok değerli ve önemli olduğunu ve bu ritüeller için köyün yaşlı bilgelerinin önemli bir rolü olduğuna da değinmiştir (Narçın, 2011).



Görsel 2.79. *“Pachamama”, Köyün Bilge Yaşlısı Walumama*

İnka tarihinde atalara ve yaşça büyük kişilere gösterilen saygıya önem verilmektedir. Narçın, İnka tarihinde kutsal alanların, köyün en yaşlısı tarafından korunduğuna değinmiştir (Narçın, 2011). Filmde, köyün yaşça büyüğü olan Walumama karakteri de kutsal ritüelleri için gerekli olan Huaca heykelinden sorumludur. Her ritüelde, yeraltı mezarından kutsal heykeli alır ve ritüelleri bittikten sonra da yerine koyar. İnka halkı kutsal heykelleri olan Huaca’nın Walumama’nın sorumluluğu altında olması, Atalara gösterilen saygıyı göstermektedir. Böylece halk düzen ve birlik içinde yaşamaktadır. Filmde, Walumama’nın sorumluluğu altında olan Huaca heykeli, Büyük inkalar tarafından alıkonulunca, Walumama bu sorumluluğun ve bağlılığın yükün altında büyük bir üzümlük yaşar ve hastalanır. Bu sahne, İnkaların inançlarına ve geleneklerine olan bağlılığını ve sorumluluğun büyüklüğünü yansıtmıştır.



Görsel 2.80. *“Pachamama”, Şaman’ın Walumama’yı İyileştirmeye çalıştığı Sahne*

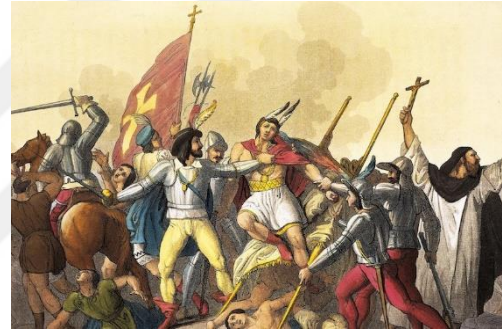


Görsel 2.81. *Şaman*

İnkaların tarihinde, şamanlar sadece ritüeller yapmasıyla değil, şifalı otlarla hastaları iyileştirilmesiyle de bilinmektedir. Bu sistem, Şaman'ın Walumama için hazırladığı ilaçlar ve uyguladığı iyileştirme ritüeli sahnesinde de görülmektedir. Şaman karakteri bu animasyon filminde oldukça detaylı işlenmiştir. Şaman sadece iyileştirici gücüyle ve yaptığı ayinlerle değil, şekil değiştirerek Büyük akbaba olmasını da göstermektedir. Büyük Akbaba coğrafi bakımdan And Dağları'nda yaşayan, birçok efsanelerde adı geçen bir kuş türüdür. İnka efsanelerinde göre, Büyük Akbaba, dünyadaki tüm bitkilerin tohumlarını uçarak birbirine karıştırmış ve bitkilerin çeşitlerini tüm dünyaya eşit şekilde yaymıştır. Başka bir İnka efsanesinde de ekinlerin tanrısı olarak betimlenen Büyük Akbaba, filmde Şaman'ın şekil değiştirip, Büyük Akbaba olduğu görülmektedir. Filmde Akbaba'nın İnka tarihinde inanıldığı gibi kutsal bir karakter olarak yansıtılırken, Şaman'ı da İnka inancına göre Şamanların ruhani ve mistik güçleriyle şekil değiştirebilme efsanelerine vurgu yapılmıştır.



Görsel 2.82. “Pachamama” Büyük İnka'nın İspanyollar tarafından Tahttan İndirildiği Sahne



Görsel 2.83. Pizarro ve Askerleri Tarafından Tahtından İndirilen İnka kralı

Tarihi açıdan büyük bir baskına uğrayan ve bir günde topraklarını kaybeden İnkaların, tarihi de filmde konu olarak ele alınmıştır. Tarihte çok tanrılı dinlere mensup İnka halkı, Güneş'in oğlu Büyük İnka'ya kurbanlar sunarak güneş tanrıları İnti'yi memnun etmek istemektedirler.

“İnkalar, güneşe tapan bir halktı. Diğer kabilelerin tapınma geleneklerinin çok dışında kalarak tek tanrıya inanmayı sürdürmüşlerdir. Hüküm sürmüş imparatorların tümü "güneşin oğlu" olarak anılırdı. Yani güneş tanrısı İnti' nin çocukları olarak saygı görürlerdi (Narçin,2011)”.

İnkalar, tanrılarının oğlu Büyük İnka'nın ayağı yerlere değerse tüm dünyanın yerle bir olacağına inanmaktadırlar. Bu yüzden İnka muhafızlarının bazıları Büyük İnka'yı sırtlarında taşımakla mükelleftirler. Bu tarihi efsane, Pachamama filmine de yansıtılmıştır. Filmde, insanlar, Büyük İnka'ya kurbanlar ve hediyeler sunmak için büyük bir sarayda görülmektedir.

Tepulpai, ulaktan aldığı mesajı Büyük İnka'ya ilettiğinde “demir adamlar, yüzen evler” olarak anlattığı zırhlı askerler ve gemiler betimlemesi görülmektedir. Büyük İnka ve halk bu cümlelere inanmazlar ve gelen demir adamların zırhlı askerler, yüzen evlerin de savaş gemileri olduğunu anlamazlar. Bu sahnede, halkın ve kralın, anlatılan betimlemelere ne kadar uzak oldukları görülmektedir. Bozoğlu, İnkaların savaşa karşı yetersiz güç ve bilgiye sahip olduğunu şu cümlesiyle belirtmiştir;

“200 adamdan daha az bir birlik, 67 at ve yetersiz bir top kuvvetiyle başlattığı sefer sayıca mütevazı görünebilirdi. Fakat ömürlerinde hiç at ya da ateşli silah görmemiş İnkalara karşı çatışmalarda büyük bir avantaja sahipti (Http-10)”.

Bu ani baskının yansıtıldığı sahnede, İspanyol askerlerinin yüzlerinin gölge olarak betimlenip, komutanın yüzünün ayrıntılı tasarımı, tarihte bu baskını düzenleyip İnka imparatorluğunu düşüren komutan Pizarro'yu anımsatmaktadır.

Filmin birçok sahnelerinde, İnkaların efsaneleri, kültürleri ve inanç sistemleri yansıtılmıştır. Biçim değiştiren şaman karakteriyle olağanüstü efsaneyi, “*ayakları yere değerse dünya yerle bir olur!*” dedikleri Büyük İnka'nın tahttan indirilmesi, tarihi ve dünyanın sonu ile ilgili efsaneler biçimini, Pachamama ve güneş tanrısı İnti anlatımları ile inanç efsanelerine örnek olan Pachamama Filmi: İnka tarihini, coğrafi yapılarını da animasyon film dünyasına yansıtmıştır. Filmin finalinde İspanyolların yakarak yok ettiği toprakların, Tepulpai'nin cebinde kalan üç tohumla tekrar yeşerterek gösterilmesi, İnka halkının birbirine bağlılığını ve huzurunun tekrar kazanıldığını simgelemektedir. Animasyon film sanatı, bir toplumun gücü, inancı ve kültürünü yansıtırken, hayal edilen ve görülmesi istenilen finallerle izleyiciyi mutlu ve memnun etme sanatı olarak da gösterilebilmektedir. Kaba'nın, “*izleyici her durumda hikâyeyi sorunsuz bitirmek istemektedir (Kaba, 2020)*”. Cümlesi, izleyiciye İnkaların kaybettiği toprakların ağıtlarının yerine, tekrar yeşeren bir medeniyetin mutlu sonunun gösterilmesine açıklayıcı bir örnektir.

Türkiye Animasyon Sinemasında Efsane ve Kültür

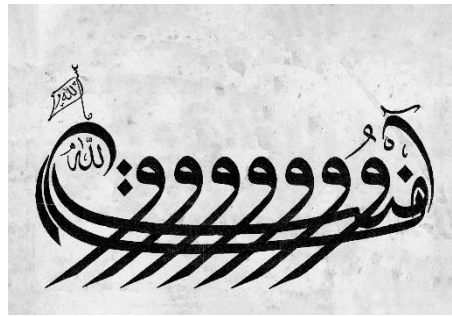
Farklı ülkelerde animasyon sineması için verilen imkanlar ve teknikler, yapılan filmlerin başarı yakalamasını sağlarken bu çizgi filmlerde senaryonun anlatımını destekleyen ve görsel açıdan kuvvetli görünmesini sağlayan teknikler dünyaca hayranlık oluşturmıştır (Hünerli, 2005). Çok katmanlı kamera, cut-out, rotoskop gibi tekniklerle kendinden söz ettiren Disney, filmlerini sadece kendi ülkelerinde değil birçok ülke genelinde gösterime girmesini sağlamıştır. Hünerli, Türkiye'nin animasyon sinemasına, 1930'lu yıllarda Disney animasyon filmlerinin popüler olması ve Türk sinemalarında gösterime girmesiyle ilgi duymaya başladığına değinmiştir. Bu ilgi, Türkiye'nin animasyon dünyasına atacağı adımların temelini oluşturmuştur (Http-11).

“*Amca Bey'in*” karikatüristi Cemal Nadir Güler ve on beş öğrencisiyle birlikte “*Zeybek Oyunu*” adlı kısa animasyon film projesini yapan Devlet Güzel Sanatlar Akademisi öğretim görevlisi Vedat Ar, “*Evvel Zaman İçinde*” filmini yapan Turgut Demirdağ ve Yüksel Ünsal gibi sanatçılar Türkiye animasyon sinemasına önderlik etmişlerdir. Turgut Demirdağ'ın yapımcılığını üstlendiği, Yüksel Ünsal'ın yönettiği ve ekipte 21 genç çizerin bulunduğu 1951-1957 yılları arasında Türk kültürüne ait öykülerden yola çıkarak hazırlanan bir çizgi film projesi yapmışlardır. İçeriğinde “*Nasreddin Hoca*”, “*Keloğlan*” ve “*Gülderen Sultan*” gibi Türk masal kahramanlarının yer aldığı “*Evvel Zaman İçinde*” adlı çizgi film projesinin maddi ve teknik imkanlarının kısıtlı olması nedeniyle renklendirme işlemi yapılamamıştır. Filmin renklendirilmesi için Hollywood'daki Metro Goldwyn Mayer (MGM) stüdyolarına montajlanıp dublaja hazır bir şekilde posta yolu ile gönderilmiştir. Ancak MGM stüdyosu filmi laboratuvarında kaybettikleri için filmde geriye sadece birkaç çizim ve afiş kalmıştır (Balcıoğlu, 1987). Bu kaybın ardından Vedat Ar, “*Filmar*” stüdyosunu kurmuş ve bu stüdyoda kısa animasyon film denemeleriyle, teknik gelişimler üzerine araştırmalar yapmıştır (Şenler, s.110). Alicenap, Türk animasyon tarihinin ilk yıllarında yapılan çalışmalarda, senaryodan daha çok teknik üzerine yoğunlaşıldığını ve film dilinin senaryo eksikliğinden dolayı tam oluşturulamadığına değinmiştir (Alicenap, 2015).



Görsel 2.84. "Evvel Zaman İçinde"
Film Afişi

Türkiye, animasyon üzerine çeşitli projelerle kendini geliştirirken; 1968 yılında Tekin Aral, Oğuz Aral ve Ferruh doğan, ABD'deki yarışma sonrası eve dönerken geminin batması nedeniyle hayatını kaybeden ilk Türk güreşçisi Koca Yusuf'u konu alan, "Koca Yusuf" ve Tonguç Yaşarın 1969 yapımı "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" çizgi filmleri, Türk kültürünü yansıtan yapımlar olarak literatürlere geçmiştir. Alicenap, 1972'de Adana Altın Koza'da seçici film özel ödülünü almış ve 1973'te Annecy Film Şenliği'nde gösterime giren ilk Türk çizgi filmi olan "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" 3 dakikalık kısa animasyon filminin, kültürel değerlerin özgün olarak kullanıldığı ilk çalışma olduğunu belirtmiştir (Alicenap, 2015).



Görsel 2.85. "Amentü Gemisi Nasıl
Yürüdü" Animasyon Filminden Bir Sahne

1960 yılında Türkiye'nin ilk televizyon kanalı TRT'nin kurulması ile, reklam ajansları animasyon şirketleriyle iş yapmaya başlamıştır. Animasyon alanında oluşmaya başlayan bu popülerlik, ödüllü yarışmalarda ve yurtdışı festivallerinde de duyulmaya başlamıştır. 1990'larda Eskişehir Anadolu Üniversitesinde Güzel Sanatlar fakültesinde, animasyon bölümünün açılmasıyla ilk defa animasyon alanında öğrenciler yetişmiş ve animasyon alanında meslek olarak kabul edilmiştir. "TRT Çocuk" kanalının açılması ile Türkiye yeni projeler üreterek

animasyon alanında ilerleme kaydetmiştir. Bu projeler içerisinde efsaneleri ve kültürü yansıtan Türk animasyon film ve çizgi dizilerine; “Aybek”, “Keloğlan”, “Nasrettin Hoca”, “Küçük Hezarfen” ve “Sagun” gibi projeler örnek olarak gösterilebilmektedir. “Aybek” ve “Maysa ve Bulut” animasyon projeleri, kültür, efsane ve inanç aktarımı açısından aşağıda incelenmiştir.

2.2.1. Aybek (2022)



Görsel 2.86. “Aybek” Çizgi Dizi Afişi

Aybek, 2022 yılında TRT çocukta yayına giren, Han Animasyon Stüdyosu tarafından, yapımcılığını ve senaristliğini Oğuzhan Durmaz’ın, yönetmenliğini Alperen Durmaz’ın yaptığı, günümüzde yeni bölümlerinin yayınlandığı bir çizgi dizidir.

Aybek, içeriğinde Türk motifleri, kültürü ve efsanesini konu alan bir animasyon dizi projesidir. Ana karakter Aybek, arkadaşları Günçiçek, Talay ve küçük köpek dostları Kızgan, obalarına ve halkın geleceğine karşı duyarlı ve zeki çocuklardır. Her akşam Kaycı Dede’nin yanına, ateş başına toplanıp dedelerinin anlattığı masalları ve öğütleri can kulağıyla dinleyen Aybek ve arkadaşları bu öğütler sayesinde obalarına ve birbirlerine daha bağlı olurlar. Bu bağlılık sayesinde, Alkar ve Mortak’ın kurduğu tuzaklardan el ele kurtulmayı başardıkları, kötünün kaybettiği ve iyiliğin hep kazandığı maceralarla dolu bir serüven başlar. Aybek çizgi dizisinde kültür, inanç ve efsane yansımaları şu şekilde örneklendirilmiştir;



Görsel 2.87. “Aybek “Oba Tasarımı



Görsel 2.88. Orta Asya ve Anadolu Tarihinde Kullanılan Çadır Örneği

Aybek, Eski Türk kültürünü ve geleneklerinin yansımaları; karakterlerin giyimi, yaşam biçimleri ve oba kültürleri ile gösterilebilir. Akşamları masalların anlatılıp kopuzlarla şarkıların dinlendiği oba hayatı, Türk tarihinin yerleşim geleneğinin yansıması olarak betimlenmiştir. Alizade, “Oba inancı, arkaik dünya modelinde bütün üstünlükleri kendinde toplayan, soyutlanmış ve dolu olan bir inançtır.” cümlesiyle, Türk kültüründeki oba kültürüne değinmiştir (Alizade, 2020).



Görsel 2.89. “Aybek” Kayıcı Dede Hikâye Anlatma Sahnesi



Görsel 2.90. Harbiye Askeri Müzesi Projesi, “Göç Destanı”

Çizgi dizideki “Kayıcı Dede” karakteri ise bu oba hayatını çocuklar için eğlenceli ve bilgilendirici hale getiren karakterdir. Her akşam çocuklara masallar anlatması, iyiyi örnek göstermesi, kötülüğün cezasız kalmadığı masalları anlatarak doğru yolu göstermesi, Türk efsanevi karakteri Dede Korkut’u anımsatmaktadır. Dede korkut, Türk efsanesinin hikâye anlatıcısı halk ozanıdır. Dede korkut ve hikâyeleri, Oğuz Kağan destanlarında isminden bahsedilen geleneksel isimlerden biri olarak literatürlerde yer almaktadır.

“Dede Korkut isminin geçtiği en eski tarihi kaynak Camiü’t-Tevarih’dir. 1305 tarihinde Tabib Reşîdüddin’in bir heyetle beraber yazdığı, Tarih-i Oğuz-u Türkan ve Hikâyet-i cihangiri kısımlarında dört Oğuz hükümdarının çağdaşı olarak Korkut’tan bahsedilmektedir (Ergin, 1953)”.



Görsel 2.91. “Aybek”, *Tuğrul Kuşu Sahnesi*



Görsel 2.92. *Tuğrul Kuşu Betimlemesi*

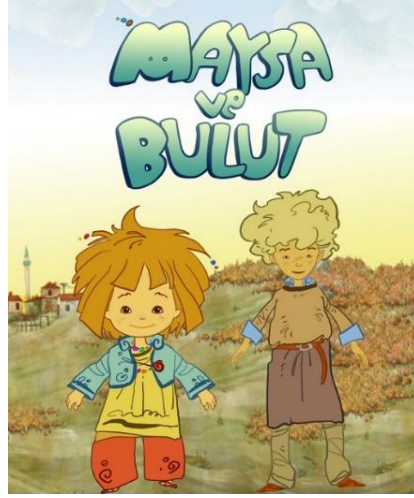
Aybek çizgi dizisinde kültür ve inanç yansımalarıyla birlikte, çift başlı kartal, Tuğrul kuşu gibi efsanelerden de bahsedilmektedir. Yansıtılan bu efsaneler üzerinden Tuğrul kuşu iyesi incelendiğinde; Türk efsanesine göre Tuğrul kuşu ölümsüz ve devasa büyüklüktedir. Kaf dağında bir ağacın üstünde yaşadığına inanılan bu kuş, Aybek’te de özgürlüğüne düşkün, kanadındaki tüylerin uğur getirdiği ihtişamlı bir kuş olarak yansıtılmıştır. Küden, gösterilen efsanevi karakterden biri olan Tuğrul kuşu iyesini şu şekilde tanıtmıştır;

“Simurg, İran mitolojisinde ölümsüz bir kuştur. Etimolojik olarak Farça bir sözcüktür. Kaşgarlı, Simurg kelimesini Farsların kullanıldığından söz eder. Ona göre bu kelimenin Araplardaki karşılığı “Anka”; Türklerdeki karşılığı ise “*Tuğrul*”dur (Küden,2019)”.

Bu bağlamda incelenilen Aybek çizgi dizisinde karakter, mekân, müziklerle yansıtılan Türk kültür ve inancı ile birlikte içerik olarak ele alınan efsaneler de şu şekilde sınıflandırılabilir; çizgi dizide anlatıcı ve saygın karaktere sahip “*Kaycı Dede*” karakterinin Türk efsanesinde önemli bir yere sahip olan “*Dede Korkut*” karakterine benzerliği ile tarihi efsaneleri yansıtmaktadır. Bununla birlikte, Tuğrul kuşu anlatımı ile olağanüstü efsaneleri ve ateş başında anlatılan hikâyelerle de inanç efsanelerini konu aldığı görülmektedir.

Aybek, “*Cille gecesi*”, “*Sahur Vakti*”, “*Cirit*” bölümleri gibi yansıma örnekleri ile izleyicilere Türk kültür, efsane ve inanç aktarımı sağlayan bir çizgi dizi projesi olmuştur. Aybek gibi birçok projeler TRT çocuk kanalında çoğalmakta ve Türk kültürünü anlatan projeleri izleyiciye sunmaktadır. Bu kültür ve efsaneyi yansıtan projelerden bir diğerine ise “*Maysa ve Bulut*” örnek olarak gösterilebilmektedir.

2.2.2. Maysa ve Bulut (2013)



Görsel 2.93. “Maysa ve Bulut”
Çizgi Dizi Afifi

“Maysa ve Bulut”, TRT Çocuk kanalında 2013 yıllarında yayınlamaya başlamış, yönetmenliğini Osman Çubukçu, yapımcılığını ise Mustafa Yavuz Gül yapmıştır. Resimli Film Stüdyosu tarafından yapılan bu çizgi dizi, yörük bir aileyi konu almaktadır.

Maysa ve Bulut, iki yörük kuzenin maceralarını, hayal dünyasını anlatan bununla birlikte yörük yaşamını, Türk inanç, kültür ve efsanelerini anlatan bir çizgi dizi projesidir. Ana karakter Maysa, dedesini ve büyüklerini izleyip, anlattıkları öğüt verici hikâyeleri dinleyerek kendi küçük hayal dünyasında yaşayan küçük bir kız çocuğudur. “Maysa ve Bulut” çizgi dizisinde kültür, efsane ve inanç yansımaları şu şekilde örneklendirilmiştir.



Görsel 2.94. “Maysa ve Bulut” Karakterleri



Görsel 2.95. Obada Yaşayan Yörükler

Maysa ve Bulut çizgi dizisinde karakterlerin tasarımları, Anadolu’da göçebe olarak yaşayan, hayvancılık ve tarımla geçinen, yaylalarda kurdukları çadırlarda yaşayan Oğuz Türkleri olan yörüklerden esinlenildiği görülmektedir. Kültür ve Turizm Bakanlığının internet sitesinde yörük kıyafetleri şu şekilde betimlenmiştir;

“Üç etek ve bindallılarda başta fes, tepelikli olarak kullanılır. Fes üzerine beyaz, oyalı, pullu yazmalar bağlanır. Pullu ve oyalı örtülerin yanında yeşil, sarı, beyaz, kırmızı renkte yemeniler örtülür. Bu renkler Yörüklerin Orta Asya’dan beri geleneksel renkleridir. (Http-12)”.



Görsel 2.96. “Maysa ve Bulut”, Umay Ana Karakteri



Görsel 2.97. Umay Ana Heykeli

Bu betimlemeler üzerinden bakıldığında, Maysa ve Bulut karakterlerinin de kıyafetlerinin Anadolu yörük kültürünü yansıttığı görülmektedir. Çizgi dizide kıyafet, yaşam biçimi gibi kültürel yansımalarla birlikte, Türk efsanelerinin yansımaları da görülmektedir. Bu anlatılan efsanelere dizinin, “Umay Ana” bölümü örnek olarak gösterilebilmektedir. Umay Ana bölümü, köye yağın yağmurun ardından ortaya çıkan gökkuşağının görülmesiyle başlar. Maysa, Bulut ve arkadaşları gökkuşağının bittiği yere doğru koşmaya başlarlar. Bir süre koşuktan sonra yorulan Maysa ve arkadaşı Kiraz çimenlere uzanır ve dinlenirler. Kiraz, gökkuşağına bakarak Maysa’ya, dedelerinin anlattığı Umay ana efsanesinden bahsetmeye başlar. “Efsaneye göre bebekleri koruyan Umay ana, yeryüzüne inmek için gökkuşağına binmişti.” der. Maysa, Kiraz’ı dinlerken uykuya dalar ve rüyasında, Umay anayı görür. Umay ana, gümüş rengi upuzun saçlarıyla, gökkuşağından yeryüzüne iner. Yavru kuzuların ayaklarına batması için dikenler saçan kötü kalpli haydudun diken dolu çuvalını ve saçılan dikenleri yok eder. Çizgi dizide gösterilen, Türk efsanesinde önemli bir yeri olan Umay ana karakterini, Kayabaşı şu şekilde tanımlamaktadır;

“Umay, ak-sarı saçlı, ak-sarı simalı, ak giyimli olarak tasavvur edilmektedir...Umay, kadının hamilelik döneminde, doğum sırasında ve doğumdan sonra çocuğun büyüyünceye kadarki geçen süresi içerisinde onu türlü kötülüklerinden koruyup gözettiğine, himaye ettiğine inanılan iyedir (Kayabaşı, 2016)”.



Görsel 2.98. “Maysa ve Bulut”, Dede ve Maysa Karakterleri

Maysa ve Bulut projesinde Dede karakterinin anlattığı hikâyeler ve efsaneler, Türk kültürünün masallarını bir atanın anlatmasıyla oluşturduğu bağlam olarak görülmektedir. Dizideki en büyük ve en bilgili olarak gösterilen, ailenin atası olan Dede, anlattığı masallarla, öğrettiği bilgilerle sadece Maysa ve ailesine değil, izleyici kitlesi olan çocuklara da Türk kültürü ve efsaneleri hakkında öğretici hikâyeler sunmaktadır.

Maysa ve Bulut çizgi dizisinde içerik olarak sunulan örnekler incelendiğinde; Türk tarihinin önemli karakteri olan “*Umay ana*” ile inanç ve olağanüstü efsaneleri, Dede karakteri ile hikâyeler anlatan ata karakter “*Dede Korkut*” ile tarihi efsaneleri yansıtmaktadır. 43. bölümde; üç gece güneş doğmadan toplanan çiylele mayalanan yoğurdun tutmasıyla Hızır’ın o eve uğrayacağına inanılması da inanç efsanelerine örnek olarak gösterilebilmektedir. “*Maysa ve Bulut*”; karakter, mekân, müzik ve içeriğiyle Türk efsanelerine ve kültürüne değinen başarılı bir Türk çizgi dizi projesi olarak gösterilebilmektedir. Bu bağlamda, incelenilen ve çözümlenen örnek projelerden yola çıkılarak “Bala” animasyon uygulama filmi yapılması amaçlanmıştır. “*Bala*” animasyon uygulama filminin yapım aşaması ve ikonografik anlatımı “*Üçüncü Bölüm*” başlığı içerisinde ele alınmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM “BALA” UYGULAMA FİLMİ

3. “BALA” Animasyon Kısa Film Uygulaması



Görsel 3.1. “Bala” Uygulama Animasyon Film Afişi

Film: Bala
Tür: Dram/ Fantastik
Yıl: 2024
Ülke: Türkiye
Teknik: Dijital 2D Animasyon
Danışman: Prof. Fethi Kaba
Yönetmen: Fatma Nur Erzor Yılmaz
Hikâye: Fatma Nur Erzor Yılmaz
Kurgu: Fatma Nur Erzor Yılmaz
Süre: 2.30 Dakika
Ses: Ottoman & Beisekozha Production- “*Turan*” (Http-13).

Society for Folk-Narrative Research (Uluslararası Araştırma Kurumu) tarafından dört ana başlık altında kategorize edilen efsane anlatımının çizgi film ve animasyon sinemasındaki önemi, dünya ve Türkiye'deki animasyon projeleri üzerinden örneklendirilerek incelenmiştir. Dünyada sinema alanında evrensel bir ilgi uyandıran ve her yaş grubunu kendisine çeken çizgi film ve animasyon sineması, içerdiği konular aracılığıyla ülkeler arası bilinçlenmeyi sağladığı, verilen örnek filmlerle gözlemlenmektedir. Türk ve bazı Orta Asya milletlerinde (Azerice, Kazakça, Kırgızca ve Türkçe) dillerinde “*çocuk ya da evlat*” anlamına gelen “*Bala*” kelimesi animasyon uygulama filminin ikonografik anlatımına uygun olduğu düşünülerek başlık olarak seçilmiştir (Kaplankıran, 2017). “*Bala*” animasyon uygulama film örneğinin ikonografik yapısı ve içeriği incelenerek, Türk kültürü ve efsanelerinin çizgi film ve animasyon yoluyla görsel bir proje haline getirilmesi amaçlanmıştır.

“*Bala*” animasyon film uygulaması “*Uygulama Öncesi*”, “*Uygulama Aşaması*” ve “*Uygulama Sonrası*” başlıkları altında açıklanmıştır. Uygulama öncesi aşamasında; senaryo, storyboard, karakter tasarımı, mekân tasarımı ve ikonografi ele alınmıştır. Uygulama aşamasında sahnelerin teknik olarak oluşturulma süreci üzerinde durulmuştur. “*Uygulama sonrası*” başlığında ses, müzik ve kurgu aşamaları tamamlanarak film uygulaması sonlandırılmıştır.

3.1. “Bala” Kısa Film Uygulama Öncesi Süreçleri

“Bala” animasyon uygulaması öncesinde, Türk kültürü ve efsanelerinden esinlenerek senaryo yazılmıştır. Bu senaryo, Türk efsanelerini ve kültürünü yansıtırken, aynı zamanda izleyiciye anlamlı bir hikâye sunmayı hedeflemiştir. Filmin görsel yapısını oluşturmak için storyboard (resimli taslak) hazırlanmış, bu süreçte karakterler ve mekânlar tasarlanmıştır. Karakterlerin, Türk kültüründeki sembolik öğeleri yansıtan özelliklerle donatılması sağlanmış, mekânların tasarımı da kültürel ve tarihi unsurları göz önünde bulundurarak gerçekleştirilmiştir.

3.1.1. Senaryo

SAHNE 1- ŞEHİR SOKAĞI – GECE

Dış Mekân – Sokak- Yağmurlu

Yağmur altında kalabalık bir sokak. İnsanlar şemsiyelerle yürürken, etrafta neon ışıklar yanıp sönmektedir. Kamera yavaşça kalabalığın arasından küçük bir kız çocuğunu gösterir. 6-7 yaşlarında, şaşkın ve korkmuş küçük kız, etrafına bakar, yüzünde tedirginlik görülmektedir. Dikkatini, insanların karınlarındaki ışıklar, renkli kıyafetler ve ellerindeki kitaplar çeker. Kız, kendi karnına bakar, ışık yoktur. Küçük kız nefes alıp verir, elleri titrer, karnını kapatır ve kalabalıktan sıyrılır, uzaklaşır.

SAHNE 2- ŞEHİR SOKAĞI- GECE

Dış Mekân – Sokak- Yağmurlu

Küçük kız sakinleşmiş bir sokakta yürür. Vitrinlere bakar, bir oyuncak dükkanının vitrininde olan tahta at ve eski oyuncak bebek ilgisini çeker. Vitrine yansıyan görüntüde, karnında bir ateş yanıp söner. Küçük kız şaşırır, karnına bakar. Küçük kız yürümeye devam eder. Bir vitrinde büyük televizyonlar görür. Televizyonlarda Türk boylarını gösteren görüntüler vardır. Küçük kız vitrine yaklaşır, gözleri parlar. Karnındaki ateş daha büyük bir şekilde yanar ve söner. Kız şaşkınlıkla etrafına bakarken, bacağına bir şey çarpar. Arkasını döner ve yavru bir kurdun ağzında kitapla kendisine baktığını görür. Küçük kız şaşkınlık içinde kurda bakarken, kurtta kızın karnında yanmayan ateşe dikkat kesilir. Ağzındaki kitabı kızın önüne bırakır ve farklı bir yöne doğru ilerlemeye başlar. Küçük kız kurdu takip eder.

SAHNE 3- DAR SOKAK - GECE

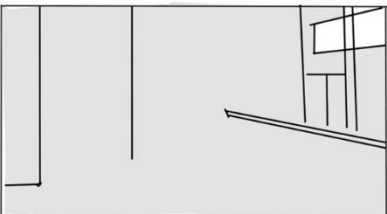
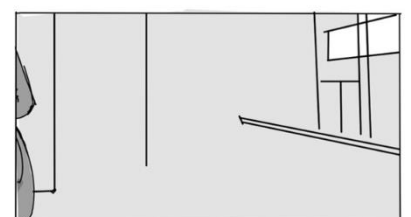
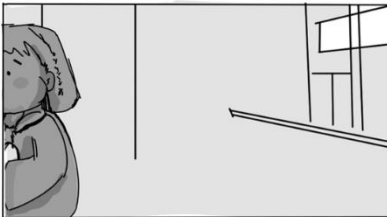
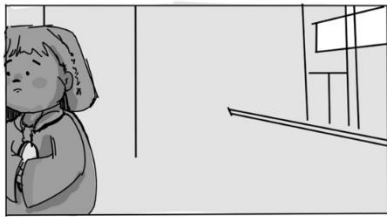
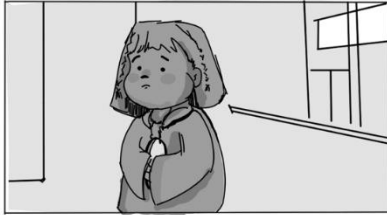
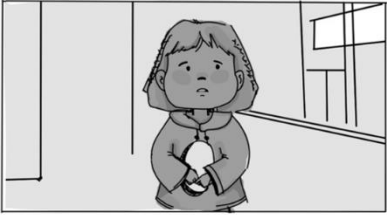
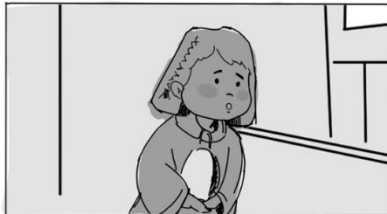
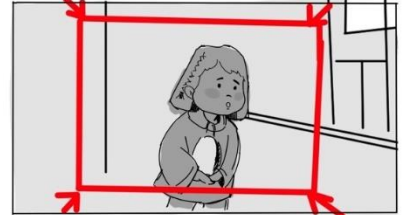
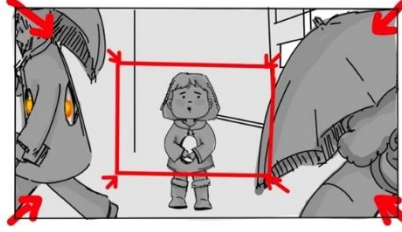
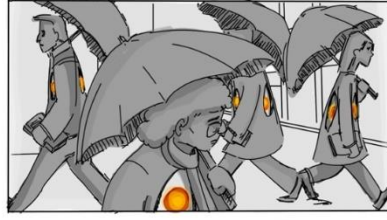
Dış Mekân- Sokağın Köşesi- Yağmurlu

Kurt bir köşeyi döner ve duraksar. Göz bebekleri büyür, heyecanla kadrajdan çıkarak gözden kaybolur. Küçük kız duvarın arkasından çekinerek çıkar, kurdun bıraktığı kitabın sayfalarını çevirmeye başlar. Kitapta kopuz çalan tonton bir dede, yaşlı ve güçlü bir kurt, çocuklar ve insanlar vardır. Küçük kızın gözleri faltaşı gibi açılır. Küçük kız başını kaldırır. Yıkıntıların ortasında beyaz çadırlar, yoksul çocuklar, ortada küçük bir ateşin yandığı bir alan ve hikâye anlatan tonton bir dedeyi görür. Küçük kızın gözleri dolar, karnında güçlü bir ateş yanar, kitabına sarılır ve masal anlatan tonton dedenin yanına doğru ilerler. Kamera yukarı doğru yükselir ve çocuklara yağmur yağdıran Umay Ana'nın gülümsediği görülür. Ekran kararır.

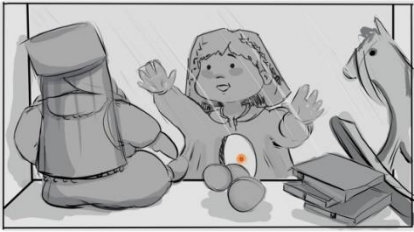
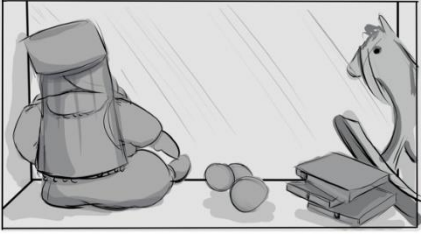
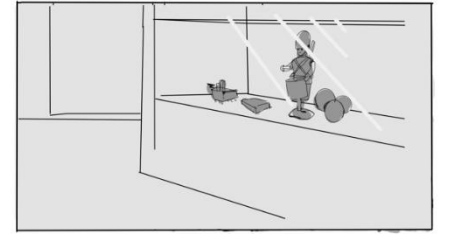
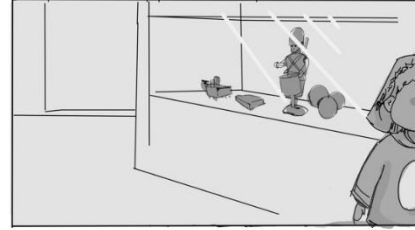
3.1.2. Storyboard

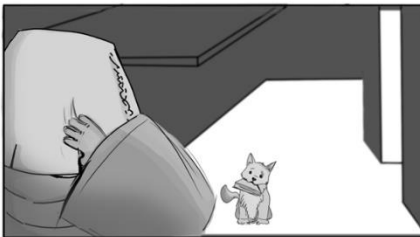
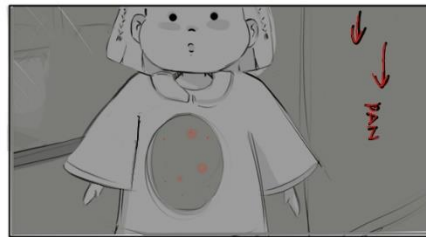
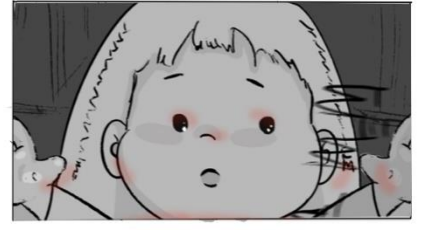
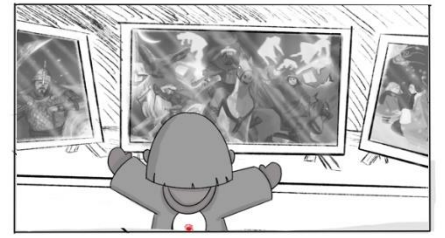
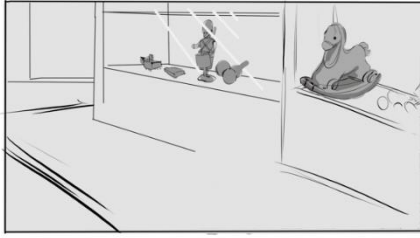
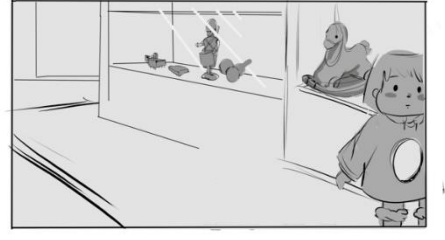
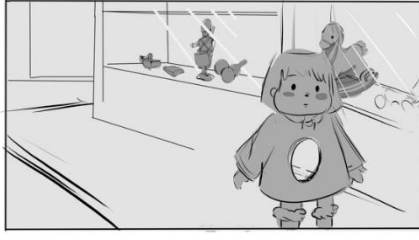
Film senaryosunun tamamlanmasının ardından, sahne ve kamera açılarını planlayabilmek için görsel düzeni sağlayan storyboard tasarımı gerçekleştirilmiştir. Storyboard, senaryoda yer alan olayları ve diyalogları görselleştirme yöntemidir. Bu aşamada, film senaryosunu yansıtacak kareler oluşturulmuş ve sahnelerin detaylı bir şekilde görsel planlamaları yapılmıştır. Aşağıda, senaryonun ana temalarını ve görsel anlatımını yansıtan bu storyboard kareleri sırasıyla sunulmuştur.

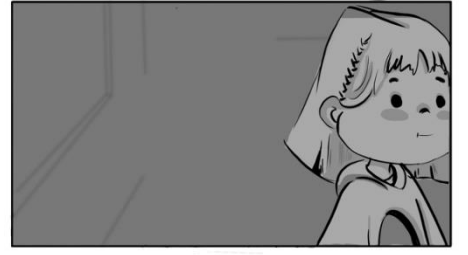
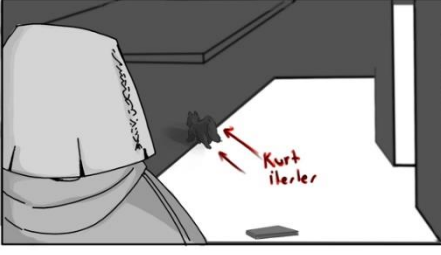
“BALA” Uygulama Filmi 1. Sahne



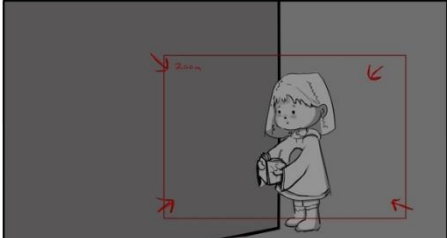
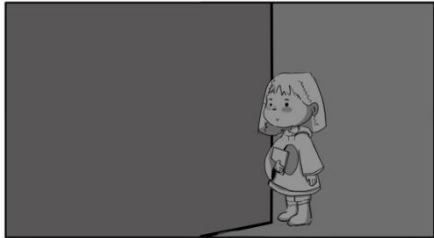
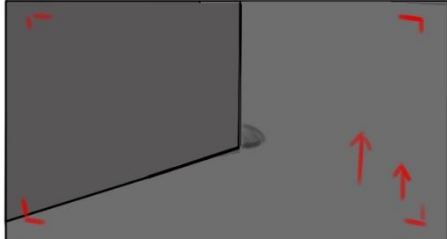
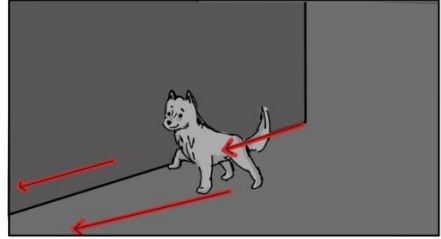
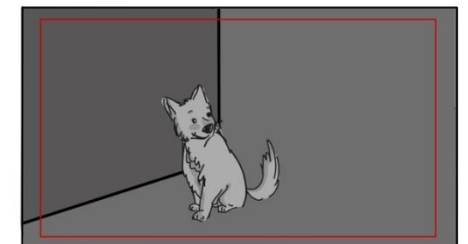
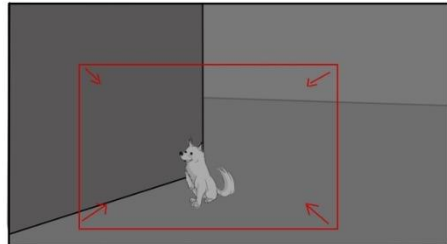
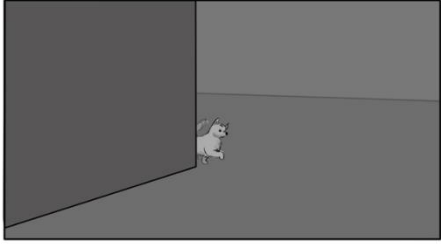
“BALA” Uygulama Filmi 2. Sahne

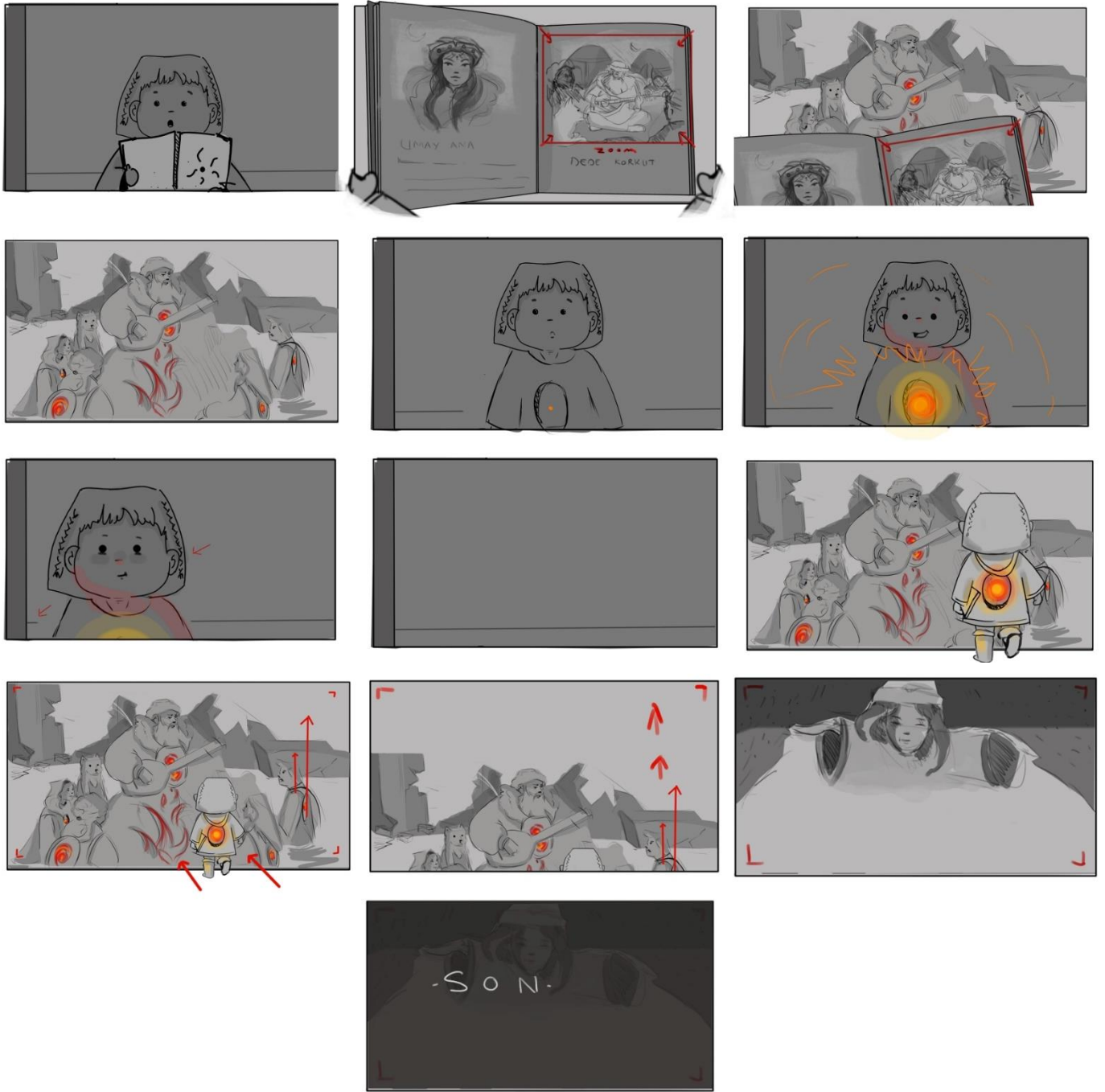






“BALA” Uygulama Filmi 3. Sahne





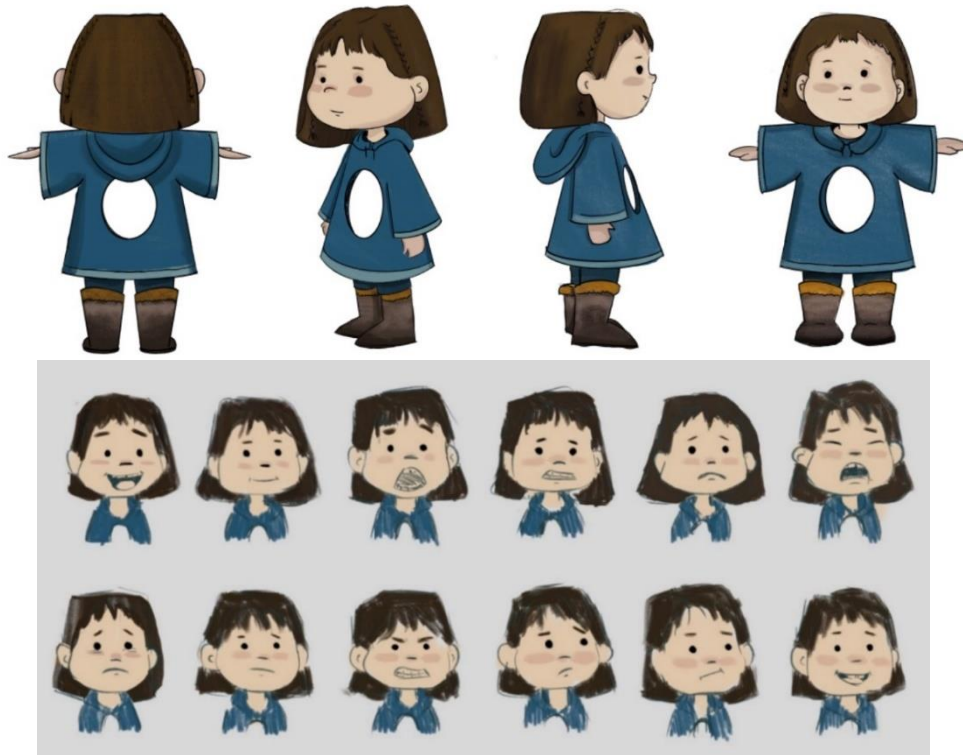
Görsel 3.2. "Bala" Storyboard Aşaması

3.1.3. Karakter ve Mekân Tasarımı

Uygulama filminin ana karakteri, “kız çocuğu” (Bala) tasarımının mavi kıyafeti; Türk tarihinde gök inancını ve ululuğu temsil etmektedir. Kırgız, Uygur, Altay, gibi birçok Türk milleti inancında ve “Gök, Deniz ve Dağ” iyelerinin önemli bir yeri olan Oğuz Kağan destanında mavi renk; gençliği, göğe bağlı inancı, saflığı, temizliği, ebediliği ve uzun bir yaşamı temsil etmektedir (Bilig, 2010).

Saç örgülerinin Türk tarihinde oldukça farklı ve değerli bir yeri bulunmaktadır. Çocukların süsü, gelinlerin uğuru, ölümlerin sevabı olarak inanılan örgü, kadınların ve erkeklerin sıklıkla kullandığı saç şekli olarak kaynaklarda geçmektedir. Türk inancına göre, örgülerin kötü ruhu bedenden uzak tutmanın bir yoludur. Bu yüzden çocukların, gelinlerin, hamilelerin sıklıkla kullandığı bu saç şekli ayrıca ölüm anında da oldukça önemlidir. Eğer ölen kadının saçları kollarının altına kadar gelecek şekilde örülmüyorsa, kadın için büyük günah olduğuna inanılmaktadır (İşcanoğlu, 2022). “Kız Çocuğu-Bala” karakterinin de saçlarının kenarlarında bulunan iki örgü bu inancı temsil etmektedir.

“Bala” filmi küçük kız çocuğu/ Bala karakter tasarımı aşağıda gösterilmektedir;



Görsel 3.3. “Bala” Filmi, Kız Çocuğu (Bala) Karakter Tasarımı



Görsel 3.4. “Bala” Yağmurlu Sokak da Arayış



Görsel 3.5. “Bala” Oyuncak Dükkanında Kültürel Oyuncaklar

“Bala” animasyon uygulama filminde, küçük kız çocuğunun arayışını ve kaybolma hissini öne çıkarmak amacıyla yağmurlu ve karanlık sokaklar tasarlanmıştır. Kendini ve bağını bulmaya çalışan Bala karakteri, arayış sırasında girdiği karanlık bir sokakta, Türk kültürünü, tarihini ve efsanelerini yansıtan görseller tasarlanmıştır. Birinci vitrin, bir oyuncak dükkanına aittir. Bu vitrin, Rus kültürüne ait “*Matryoshka*” bebekler ve İngiliz ile Avrupa kültürüne ait “*Kurşun Asker*” oyuncakları ile süslenmiştir. Ayrıca, tahta at, bez bebek, tahta beşik ve birçok kitap gibi Türk kültürüne ait oyuncaklar, Bala’nın karnında ilk kıvılcımın çıkmasını sağlayacak işaretler olarak tasarlanmıştır.



Görsel 3.6. “Bala” Vitrindeki Televizyonda Tarihi Karakterler



Görsel 3.7. “Bala” Arayışın Sonu

Bir yandaki vitrinde bulunan televizyonda; Türk tarihinde önemli bir yere sahip olan ilk Türk kadın imparatoru “*Tomris*,” 16. yüzyılda kılıç ve mızraklarla savaşan cesur savaşçılar “*Deliler*” ve Türkiye Cumhuriyeti’nin kurucusu Başkomutan Mustafa Kemal Atatürk gibi Türk tarihinin önemli karakterlerinin yansımaları görülmektedir. Bala, gördüğü bu tarihi karakterlerin yansımaları sayesinde içinde bir kez daha bir ateşin yandığını hisseder. Bu ateş, aradığı aidiyet duygusunu bulmaya başladığının bir işareti olarak sembolize edilmektedir.

Son sahnede Bala'nın ateş başında bir dedenin her yaştan insanlara hikâye anlattığı görülmektedir. Mekânda çadırlar ve döküntü binalar görülmektedir. Dedenin ateş başında insanlara masal anlatması, Türk tarihi efsanesi “*Dede Korkut 'u*” simgelerken, arkadaki çadırlar ve döküntü evler 6 Şubat 2023 depremini yansıtmaktadır.

3.1.4. İkonografi

“*Küçük Kız-Bala*” karakteri dahil bütün insan karakterlerin karınlarında tasarlanan boşluklar; Türk halk efsanelerinde inanılan, hayat kaynağı, bilgelik, güç, cesaret, sır ve gizemi simgelemektedir. Filmde karakterlerin bu karın boşluklarında; Türk inancında aidiyet, aşk ve gücü simgeleyen ateş, görülmektedir. “*Bala*” karakterinin karnında yanmayan ateş, aidiyet ve arayışı temsil etmektedir. Sonraki sahnelerde Bala'nın, vitrinlerdeki; Türk kültürüne ait oyuncakları, televizyonlardaki tarihin Türk kahramanları, kitaptaki Dede Korkut'u ve ateş başındaki dedeyi gördüğü anda karnında yanan ateş; aradığını bulma, aidiyet duygusunu ve gücü simgelemektedir.



Görsel 3.8. “Bala” Bala'ya Yol Gösteren Küçük Kurt

Bala'ya yol gösteren küçük kurt; Türk tarihinin “*Ergenekon*”, “*Oğuz Kağan*”, “*Göktürk Türeyiş*”, “*Bozkurt*” destanlarından esinlenilmiştir. “*Kurt, Türk halkları mitolojisinde savaşçılığı ve savaş ruhunu, özgürlüğü, hızı, doğayı temsil eder. Türk ulusunun başına bir iş geldiğinde, bir tehdit belirdiğinde ortaya çıkar ve yol gösterir (İmanov, 2021)*”. Balaya yol gösteren küçük kurt karakteri; Ergenekon destanında dağı eriten Türklere, yol gösteren Bozkurt'tan esinlenilmiştir.



Görsel 3.9. “Bala” Karnında Ateş Yanan İnsanlar

Filmin ilk sahnesinde karınlarında ateşler yanan kalabalık, yağmurlu kasvetli hava, çocuğun kargaşa içinde kaldığını ve karnında yanmayan ateşi fark ederek arayışa çıktığı bir başlangıcı göstermektedir. İkinci sahnesinde görünen ıssız sokak, Bala'nın düşünmesini ve arayışa yoğunlaştığını yansıtmaktadır.



Görsel 3.10. “Bala” Dedenin İnsanlara Masal Anlattığı Sahne



Görsel 3.11. “Bala” Kurdun Verdiği Kitap

Üçüncü sahnede, yıkıntının üstüne kurulan çadırlar ve insanların yine de bir arada olmaları; 6 Şubat 2023'te yaşanan; 7,8 büyüklüğündeki depremi ve bütün Türk milletinin yeniden bir araya gelmesini simgelemektedir. Bala'nın kitapta gördüğü; çadırların önünde masal anlatan dede ve onu dinleyen insanlar görüntüsü, Türk tarihinin “Dede Korkut” efsanesini yansıtırken, karşısındaki yıkıntıda bir arada olan insanların yanyana oturup bir dedeyi dinlemesi, Türk tarihinin ataya olan saygı kültürünü göstermektedir.



Görsel 3.12. “Bala” “Umay Ana” Sahnesi

Film başından itibaren dinmeyen yağmurlar, 6 Şubat depreminin en çok hissedilen su eksikliğini temsil etmektedir. Sahne sonunda gökyüzünde görünen, Türk efsanesinde çocukları korumasıyla bilinen Umay Ana karakteri, bu yağmuru yağdırarak su eksikliğini gidermeye çalışmaktadır. Uygulama filminde, Türk kültürü ve tarihi karakterleri yansıtılırken, Dede Korkut karakteri ile tarihi efsanelere, Umay Ana ile olağanüstü efsanelere ve kurdun yol göstermesiyle anlatılan “Ergenekon Destanı” ile inanç ve tarihi efsanelere vurgu yapılmıştır. Filmde, yüzyıllar geçse de tarihin her sayfasında Dede Korkutların ve Umay Anaların var

olacağına, tarihini arayanın karnında yanan bir ateşin bulunduğuna ve Türklerin her zaman bir arada, birbirine omuz vereceğine dair güçlü bir mesaj verilmiştir.

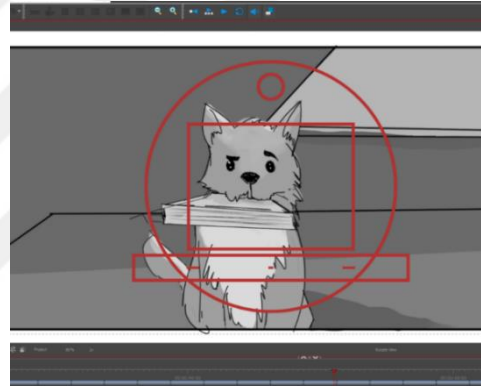
3.2. “Bala” Kısa Film Uygulama Aşaması Süreçleri

Uygulama film çalışma sürecinde, “Procreate”, “Krita”, “Storyboard Artist”, “TvPaint”, ve “Adobe Premier Pro” programları kullanılmıştır. Animatik, storyboard, karakter ve mekân tasarımları, Krita, Procreate programlarından, animasyon ve kurgular ise, TvPaint, ve Adobe Premier Pro programlarında yapılmıştır.

3.2.1 Teknik Aşamada Kullanılan Programlar

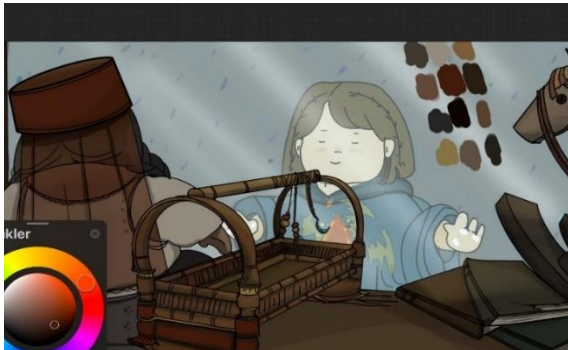


Görsel 3.13. “Bala” Filmi İçin “Krita” Uygulamasından Storyboard Tasarım Aşaması



Görsel 3.14. “Bala” Filmi İçin “Storyboard Artist” Programından Animatik Aşaması

“Bala” animasyon uygulaması film aşamasında ilk olarak karakter ve mekân taslağı hazırlanarak, storyboard tasarımı “Krita” çizim programı üzerinden gerçekleştirilmiştir. Yapılan storyboardun ardından sahnelerin sürelerini ve planlamalarını yapmak amacıyla “Storyboard Artist” programı kullanılmıştır.



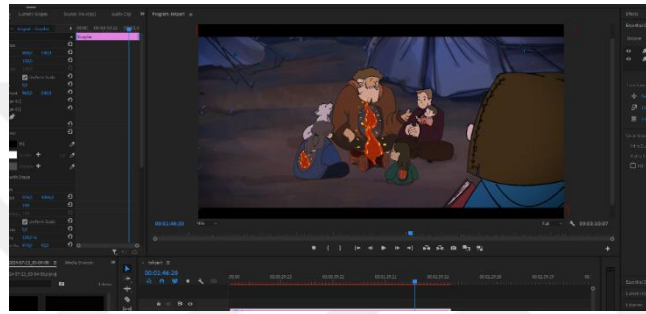
Görsel 3.15. “Bala” Filmi İçin “Procreate” Programından Karakter, Mekân Tasarımı Ve Renklendirme Aşaması



Görsel 3.16. “Bala” Filmi İçin “TvPaint” Programından (Cel) Animasyon Yapım Aşaması

“Procreate” çizim uygulaması kullanılarak karakterler ve mekânlar renklendirildikten sonra, “TVPaint” programında geleneksel animasyon tekniği olarak bilinen “cel” animasyon uygulaması gerçekleştirilmiştir. Cel animasyon tekniği, her bir kare için ayrı çizimlerin yapıldığı, dolayısıyla her sahnenin detaylı ve dinamik bir şekilde hayat bulduğu bir yöntemdir. Bu süreçte, storyboard ve animatikte planlanan görseller üzerinden ilerlenerek, saniyede 24 kare çizme yöntemiyle sahne sahne planlı bir şekilde çalışılmıştır. Çizilen sahne ve planlar “Adobe Premiere Pro” uygulamasında birleştirilmiş, renk bütünlüğü sağlanmış ve müzik ile ses efektleri eklenmiştir. Böylece animasyonun akıcılığı ve görselliği artırılmaya çalışılmıştır.

3.3. “Bala” Kısa Film Uygulama Sonrası Süreçleri



Görsel 3.17. “Bala” Filmi İçin “Adobe Premiere Pro” Programından Kurgulama Aşaması

Uygulama film aşaması; “Adobe Premiere Pro” uygulamasında birleştirilen sahnelere uygun ses efektleri ve uygun müzikler eklenerek sonlandırılmıştır.

3.3.1. Ses ve Müzik Eklenerek Uygulama Filminin Sonlandırılması

“Bala” uygulama filminin müziğinde, “Ottoman & Beisekozha Production” tarafından yapılan “Turan” adlı eser kullanılmıştır. Eserde kullanılan enstrümanlar ve müziğin ezgileri Türk kültürünü ve geleneğini yansıtmaktadır. Örnek olarak incelenen filmlerde de görüldüğü üzere, geleneği ve kültürü yansıtan sahnelerle birlikte müzikler de bu unsurları yansıtmaktadır. Bu bağlamda, uygulama filminde de Türk kültürü ve geleneğini yansıtan enstrüman ve ezgilerin olduğu “Turan” adlı eser kullanılmıştır. Bununla birlikte, filmde yağmurlu hava görünümünü daha gerçekçi olması için şimşek, gök gürültüsü gibi ses efektleri eklenmiştir.

Sonuç- Öneri

İnsanoğlu, kendilerini ifade edebilmek için yaratılışlarından bugüne kadar iletişim araçlarına ihtiyaç duymuşlardır. İletişim araçları, değişen dünyanın izlerini ve kültürel mirası bir sonraki nesillere aktarabilmek için kullanılmıştır. Bu araçlar arasında binlerce yıl öncesine dayanan efsaneler, yapılan kazılarla ortaya çıkan mağara resimleri, lahitler, sanat eserleri, dönemin kültürel eşyaları ve yazıtlar bulunmaktadır. Bu parçaların temelinde, hikâyeler ve efsaneler yatmaktadır. Efsaneler, kültürel miras ve fantastik öğelerin birleşiminden ortaya çıkarak, kahramanlık, doğaüstü güçler, toplumsal değerler ve inançlar gibi konuları yansıtmaktadır. Efsaneler sadece geçmişin hikâyelerini anlatmakla kalmayıp, aynı zamanda toplumsal yapı, sosyolojik öğeler ve kültürel değerlerle insanları bilinçlendirmektedir. Masal ve hikâyelerden farklı olarak, efsanelerde anlatılan olaylara gerçekmiş gibi inanılmaktadır.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte, efsaneler çizgi filmler aracılığıyla daha estetik ve akılda kalıcı bir şekilde anlatılmaktadır. Bu nedenle, animasyon güncel bir iletişim aracı olarak değerlendirilebilmektedir. Çizgi film ve animasyon, kültür, efsane ve tarihin derin hikâyelerini taşıyarak her yaş ve kültürden insanların ilgisini çekmekte ve bilinçlenmelerini sağlamaktadır. 1990 yılında Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde animasyon bölümünün açılmasıyla Türkiye'de animasyon eğitimi başlamıştır. Bu bölümden mezun olan öğrenciler, çizgi film animasyon alanında Türk kültürünü ve mirasını tanıtmak amaçlı birçok projelere imza atmışlardır. Ama maddi ve teknik açıdan yaşanan yetersizliğin günümüzde de devam etmesi nedeniyle, dünyaca bilinen animasyonların film kalitesine ulaşamamaktadır. Bu bağlamda Türk animasyon projeleri, kültür ve efsanelerimizin dünya üzerinde duyulup tanıtılması konusunda istenilen ilgiyi görememiştir.

Bu araştırmada, çizgi film ve animasyon sinemasında kültürel unsurlar ve efsanelerin yansımalarının önemi vurgulanmaya çalışılmıştır. Animasyonlar, kültürel değerlerin ve tarihi mirasın çocuklara eğlenceli ve ilgi çekici bir biçimde aktarılmasını sağlamaktadır. Bu projeler, çocukların kendi kültürel kimliklerini tanımalarına yardımcı olmanın yanı sıra, kültürel hikâyeler ve efsaneler aracılığıyla evrensel temaların işlenmesi sayesinde, çocukların farklı kültürlerle yönelik anlayış ve empati geliştirmelerini teşvik etmektedir. Çocuklar, izledikleri çizgi filmlerde kendilerine rol model alabilecekleri iyi karakterli kahramanlara ihtiyaç duymaktadırlar. Bu bağlamda, çizgi film ve animasyonların çocukların kişisel ve ahlaki gelişiminde önemli bir rol oynadığı göz önünde bulundurulmalıdır. Türk motiflerini, kültürünü,

efsanelerini ve inançlarını yansıtan animasyon projelerinin desteklenmesi ve yaygınlaştırılması, Türk tarihinin tanıtılması ve ölümsüzleştirilmesi açısından kritik bir öneme sahip olduğu söylenebilmektedir.

Türk hikâyelerinin daha çok işlendiği projelerin dünya çapında duyurulması, animasyon alanında özgün ve başarılı projelerle tanınmak açısından önemli bir adım olduğu düşünülebilmektedir. Animasyon sanatı, Türkiye’de sadece birkaç sezonluk geçici projelerden ibaret olmayıp, çocuklar, gençler, tüm izleyici kitlelerine tarihi ve kültürel değerleri aktarabilecek saygın ve özel bir alan olarak kabul edilebilmelidir. Bu bağlamda, Türk animasyon projelerine örnek sunulan “*Aybek*” ve “*Maysa ve Bulut*” gibi Türk kültürünü ve efsanelerini anlatan yapımların finansal ve teknik desteklerle güçlendirilmesi, kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılmasında ve uluslararası animasyon dünyasında tanıtılmasında büyük bir öneme sahiptir.

Sonuç olarak, bu araştırma; kültürel ve efsanevi unsurların animasyonlar aracılığıyla etkin bir şekilde aktarılmasının, kültürel devamlılık ve tarih bilincinin sağlanmasına katkıda bulunabileceğini savunmaktadır. 1963 yılında Uluslararası Halk Anlatıları Araştırma Kurumu (Society for Folk-Narrative Research) tarafından 4 ana başlığa ayrılan efsane anlatımı incelenmiş, dünya ve Türk animasyon sinemasındaki yansımaları ile örneklendirilmiştir. Örnek olarak incelenilen animasyon projelerde; bir ülkenin inançları, efsaneleri ve kültürünün animasyon sineması sayesinde birçok ülkelere ulaşarak yayılmasını sağladığı görülmüştür. Bu bağlamda çizgi film ve animasyon sinemasının Türk kültürü ve tarihinin de dünya çapında tanıtılmasına ve gelecek nesillere aktarılmasına önemli bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Akgün, D. Y. (2020). “Anadolu’da İnanç Turizmi, Fenomenler, Efsaneler, Kişiler ve Mekânlar” Üçüncü Bölüm, Mobil yayınları.
- Akın, K. ve Keş, Y. (2017). “Türk Kültüründeki Çadır Geleneğinin Osmanlı Minyatür Sanatına Yansımaları” Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art, Cilt:2, Sayı:2.
- Allen, J. (2015). Anime and Manga. US: ReferencePoint Press.
- Alıcı, B. (2021). “Türkiye’de Animasyon Sineması Çalışmaları Üzerine Bir Değerlendirme” Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi, Cilt 19, Sayı 37, 2021/1, 53-78.
- Alissa Walker, A. (2014) Animasyonun Altın Çağından 12 Nadir Flintstones Prodüksiyon Çekimi.
- Alizade, R. (2020). “Türk Dünyası Halk Edebiyatında Oba İnancı” Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 13(30), 670-679.
- Ana Britanica Ansiklopedisi (1994). “Efsane Maddesi”, Cilt: 11, İstanbul: Ana Yayıncılık Aş.
- Arslan, E. (2019) Sevimli Koruyucu Ay Savaşçısı Animesinde Kadın Kahramanların Temsili Üzerine Bir Değerlendirme.
- Arslan, E. (2019) Çin, Japon ve Kore Mitolojilerinin Ortak Söylenceler Üzerinden İncelenmesi.
- Artaç, B. Y. ve Ağaç, S. (2016). “Yapısal Çözümleme Yöntemiyle Animasyon Karakter Analizi ve KostümTasarımı”.
- Aslan, E. (2021). “Animasyon (Çizgi Film) Tarihine Kültür Aktarımı Açısından Bir Bakış” Folklor/Edebiyat Dergisi Cilt:27 Sayı:108.
- Aslan, F. (2012). Halk bilimsel bir terim olarak ‘efsane’ üzerine bazı dikkatler. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research, 5 (23), 81-90.
- Aydoğan, T. (2020). Bambu Kesici Masalı “Taketori Monogatari /竹取物語” Adlı Japon Masalının Campbell’ın Monomit Kuramı Çerçevesinde Analizi Ankara Üniversitesi Dil Ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Antropoloji Bölümü.
- Ayaz, E. (2020). “Köl Tigin (K10) Yazıtındaki Öd T(e)nri Rsy Kişi Oğlu Koop Ölg(e)li Törüm(i)ş” Cümlesi Üzerine The Journal Of Social Science sayı:7 cilt:4.
- Ayranpınar, S. K. (2017) Kimononun Kavramsal ve Form Açısından Modern Tasarımlara Etkisi.
- Başkan, F., B. (2011). “Canavardan, Kızkardeşe: Medusa Mitinin 20. YY Kadın Şairleri Tarafından Yeniden Yazımı”, Ankara Üniversitesi DTCF Batı Dilleri Edebiyatı Bölümü II. Uluslararası Edebiyat ve Bilim – I Sempozyumu, Ankara, 88-96.
- Bayat, F. (2017). “Kadim Türklerin Mitolojik hikâyeleri” Ötüken Yayınevi.
- Bıçak, A. (2004). “Tarih Düşüncesi I Tarih Düşüncesinin Oluşumu” İstanbul: Dergâh Yayınları.

Bilge Kağan Abidesi doğu yüzü 1.satır.

Bilig Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi, (2010). Ahmet Yesevi Üniversitesi Mütevelli Heyet Başkanlığı sayı 54.

Bonnefoy, Y. (2000). “Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü” (Çev. L. Yılmaz) Ankara: Dost Kitabevi.

Bottero, J. (2006). “Kültürümüzün Şafağı Babil” Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Bottero, J. ve Noaj, S. (2017). “Mezopotamya Mitolojisi” Kültür Yayınları.

Bozdemir, O. ve Özçelik H. (2019). “Şamanist Ritüeller Kapsamında Şaman Davulunda Bulunan Sembollerin Değerlendirilmesi Üzerine Bir Araştırma” Akademik Sanat; Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi.

Bozkurt, H. (1949). “İstanbul Çivi Yazılı Tablet Koleksiyonu” Türk Arkeoloji ve Etnografya Dergisi Sayı: 5 221 -233.

Campbell, J. (2017). “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” İthaki Yayınları, 1. Baskı İstanbul s.17.

Can, Ş. (1994). “Klasik Yunan Mitolojisi”, İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Caner, F. (2017). “Büyük Tufan Mitleri ve Atra-Hasis” Karadeniz Araştırmaları Enstitüsü Dergisi 3/3 (17-26).

Çağatay, S. (1977). “Altay Türklerinde Kıyamet Anlayışı” Türkoloji Dergisi 7,1.

Çobanoğlu, Ö. (2018). “Halk Edebiyatına Giriş” I T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2464 Açıköğretim Fakültesi Yayını No: 1435 s.124.

D. Karaoğlu, G. (2018). “Eski Mezopotamya’da Kehanet Kültürü ve Anadolu’daki Yansımaları” Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi Tarih Anabilim Dalı Eskiçağ Tarihi Programı, Denizli.

Dağlı, A. (2012). “Dinî Şahsiyetler Etrafında Anlatılan Efsanelerin Birleştirilmesi Üzerine” Dede Korkut Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi, 1(1), 41-53.

Demir, H. (2013). “Modern Zamanlarda Bir Ashâb-ı Kehf Yorumu: Ayışığı Sofrası”. Turkish Studies, 1229-1237.

Devellioğlu, F. (1962). “Osmanlıca-Türkçe Ansiklopedik Lügat”, Ankara.

Dursun, A. (2020). “Efsanelerin İşlevlerinden Biri Olarak Tedbir” Cilt: 13 Sayı: 32, 1278 – 1296.

Dursun, A. (2020). “Efsanelerin İşlevlerinden Biri Olarak Tedbir” Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 2020, Cilt: 13, Sayı: 32, 1278-1296.

Elçin, Ş. (2004). “Halk Edebiyatına Giriş” Akçağ Dizgi Ünitesi Baskı 1 Başer Matbaası 8. Baskı.

Eliade, M. (1993). “Mitlerin Özellikleri”, Simavi Yayınları, İstanbul.

Ergin, M. (2012). Dede Korkut Kitabı Üzerinde I. Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi, 5(5), 121-151.

Erhat, A. (1972). “Mitoloji Sözlüğü”, İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Eroğlu, E. (2007). “Kutsal kitaplardaki Tufan Olayı'nın tarihi temelleri” Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tarih Ana Bilim Dalı Eskiçağ Tarihi Bilim Dalı Yüksek lisans Tezi.
- Ersöz, İ. (1991). “Ashab-I Kehf”, Tdv İslâm Ansiklopedisi, C. 3, Ss. 465- 467.
- Eryılmaz A. (2017). Pozitif Psikoterapiler. Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, Current Approaches in Psychiatry. 3,346-362.
- Erzurumlu Jorayev, Ö. Ve Temir Gökçeli, Ş. R. (2021) “Perulu Bir Tapestry Sanatçısı Maximo Laura ve Eserleri”. İdil Dergisi,77.
- Fanning, J. (2016) “Disney Dünyası İçin Bir Kutlama”, Disney Kitabı.
- Geybullayev, G. ve Rızayeva, V. (1999). “Eski Türklerde Umay Tanrıçası” Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi, Savı ITT, İzmir 1999, ss.215-218.
- Gezmez, A. (2019). “Siyasi ve Sosyal Açından Eski Mısır Dini” T.C. Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tarih Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Glassner, J.J. (2009). “Eski Mozopotomya’da İlerleme, Bilim ve Bilginin Kullanımı” Tarih İncelemeleri Dergisi Cilt:XXIV, Sayı/2 157-170 Çeviren: Gökhan Kağnıcı.
- Göğebakan, Y. (2017). “İnanç Sistemleri İçerisinde Yer Alan Tufan Miti ve Bunun Resim Sanatına Yansımaları” Sanat ve Tasarım Dergisi (18), 55-74.
- Göktürk, İ. (2022). “Türk Kültür Tarihi Üzerine Yazılar” İksad Yayınevi, Ankara.
- Gümüüşçü, O. (2018). “Tarihi Coğrafya ve Kültürel Miras” Erdem, Aralık 2018; Sayı: 75.
- Güngör, H. (1986). “Süryani Kaynakları ve Türkler’in Dini Adetleri” Türk Dünyası Araştırmaları, Sayı:40.
- Hafizoğlu, Ayşegül. (2022). “Mitoloji ve İlahi Dinlerde İnsanın Yaratılışı”. Marifetname 9/1 217-244.
- Hector, G. (2011). A Geek in Japan: Dsicovering the land of manga, anime, zen, and the tea ceremony. Kanagawa, Japonya: Tuttle Publishing.
- Herrera, A. (2010). Orient Archaeologie, “Wassilowsky Pututu And Waylla Kepa New Data On Andean Pottery Shell Horns”.
- Hünerli, S. (2005). Canlandırma Sineması Üzerine. İstanbul: Es Yayınları.
- Hyslop, J. (1990). Inka Settlement Planning, By The University Of Texas Press, Austin.
- İmanov, A. (2021). “Mitoloji ve Modern Dünya Halklarının Kültüründeki “Kurt” İmgisinin Rolü Ve İşlevi İle Dünya Sinema Filmlerindeki Kurt İmgisinin Karşılaştırılması” İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- İnan, A. (2000). “Tarihte ve Bugün Şamanizm Materyaller ve Araştırmalar” Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara.

- İşcanoğlu B. (2022). “Kırgız Halk Kültüründe Saç ve Saçla İlgili Uygulamalar, İnanışlar” Kültür Araştırmaları Dergisi s,15.
- John G. G. Plutarch, (1970). De Iside et Osiride, Cambridge: University of WallesPress.
- Yağmur, S. K. (2018). “Efsane ve Mitoloji Üzerine Genel Bir Değerlendirme Ve Efsane Mitoloji İlişkisi” Asia Minor Studies, İternational Journal Of Social Scenes Cilt 6, Sayı 12.
- Kaba, F. (1994). Çizgi Film. Eskişehir: Anadolu Sanat, Süreli Sanat ve Kültür Dergisi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.
- Kaba, F. (2014) Çizgi Filmlerde Grafik İfade Ve Konu Açısından Kültürel Etkiler: Türk Çizgi Film Örnekleri.
- Kaba, F. (2020). Hareketlendirme ve Zamanlama Sanatı: Animasyon, Nisan Yayınevi, Eskişehir.
- Kamacıoğlu, B. (2017). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Hayao Miyazaki Çizgi Filmleri. Sanat Ve Tasarım Dergisi, 7(2).
- Kaplankıran, D. (2017). Kazak Türkçesinde Kullanılan Akrabalık ve Yakınlık Terimleri Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi Sayı: 6/2 2017 s. 847-864.
- Karadaş, A. Y. (Tarihsiz). “Medusanın Hakkı Medusa’ya” Celal Bayar Üniversitesi-Sanat Tarihi Ana Bilim Dalı.
- Karasar, N. (2011). Bilimsel Araştırma Yöntemi, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kaya M. (2007). “Mitolojiden Efsaneye: Türk mitolojisinin Türkiye’deki Efsanelerde İzleri” Bağlam Yayınları.
- Kayabaşı, O.A. (2016). “Türk Mitolojisinin Kutsal Dişisi: Umay”, International Journal Of Eurasia Social Sciences, Vol: 7, Issue: 22, pp. (220-228).
- Kayaoğlu, D.G. (2019). “Gördes Düğümü’nün Mimarlıkta Sayısal Potansiyellerinin Araştırılması” Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kekeç, E. (2023). “Tufan Mitosu Üzerine Arkeolojik Bir Yaklaşım” Uluslararası Eskiçağ Tarihi Araştırmaları Dergisi – International Journal of Ancient History 5/2, Samsun.
- Kendall, A. (2005). “Sillar, B, Fforde, C C (Eds.), Applied Archaeology: Revitalising Indigenous Agricultural Technology Within An Andean Community.” Conservation, Identity And Ownership İn Indigenous Archaeology, Special İssue Public Archaeology 4: 205.
- Kırmızı, B. (2019). “Dil ve Edebiyat Üzerine Araştırmalar” Multidisipliner Çalışmalar I Muldisciplinary Studies I Aybil Yayınları, Konya.
- Kıymet, K. (2013). “Hititler ’de Bir Tufan Öyküsü: Atra(m)Hası” Kocaeli Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Tarih Bölümü s.733-734.

- Kirk, G. S. (1985). "On Defining Myths", Sacred Narrative. Readings in the Theory of Myth, edited by A. Dundes, ss. 53-61, Berkeley and Los Angeles, London: University of California Press.
- Korkut, T. ve Dirican, M. (2020). "Pamphylia ve Phrygia Bölgeleri Roma Dönemi Lahit Üretim Merkezleri ve Atölye Sorunları", TÜBA-AR Türkiye Bilimler Akademisi Arkeoloji Dergisi, Cilt 0, Sayı 27.
- Koşık, H. (2015). "Ashab_1 Kehf Hakkında Manzum Bir Eser: Yedi Uyurlar- Lafzalı Nuri'nin Ashab-ı Kehf Manzumesi" Cilt:13 Sayı:1.
- Köl Tigin Yazıtının Kuzey Cephesinin 10. Satırı.
- Kur'an-ı Kerim, Hud/34.
- Kurul, M. (2023). "Tufan Mitosu" Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi cilt:10 sayı:3.
- Küden, O. (2019). Türk Kültür Tarihinde Yırtıcı Kuşlar ile İlgili İnançlar ve Motifler.
- Lambert W. G., Millard A. R., Civil M. (1969). "The Babylonian Story of the Flood" Oxford University Press Edition.
- Uzun, H. M. (2021). "Genel Türk Tarihi Kaynakları Dersi Seminer Çalışması Yaratılış Destanı. Üzerine Bir İnceleme" Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tarih Anabilim Dalı, Afyonkarahisar.
- Mastoraki, M. (2017) Halk kültürü ve Animasyon: Etkileri ve korunması Oral Tonicatlar Söyleşiler.
- Mıhçıyazgan, E. (Tarihsiz). (Büyük Türkçe Sözlük).
- Mordan, A. (2021). "What İn The World Are The Callanish Stones?" GM Press Edition.
- Morgül, M. (2024). "Ayasofyada Türk Damgası Umay Ana".
- Narçın, A. (2011). "A'dan Z'ye İnka" Ozan Yayıncılık Ltd. İstanbul.
- Oğuz, M. Ö. (2009). "Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir?" Geleneksel Yayıncılık. Ankara.
- Ögel, B. (1995). "Türk Mitolojisi: Kaynakları ve Açıklamaları ile Destanlar", TTK, Ankara.
- Önal, M. N. (2021). "Efsanelerin Geçmişi, Bugünü ve Geleceği" Mskü Edebiyat Fakültesi Dergisi C.1 S.1.
- Önal, M. N. (2021). "Efsanelerin Geçmişi, Bugünü ve Geleceği", Bitig Edebiyat Fakültesi Dergisi, c.1.
- Pakalın, M. Z. (1983). "Osmanlı Tarih Deyimleri ve Terimleri Sözlüğü" Milli Eğitim Yayınevi, İstanbul.
- Parkinson, D. (1995). "From Science to Cinema", History of Film, Italy.
- Radloff, W. (1893). "Türklük ve Şamanlık" Aus Sibirien, Leipzig.

- Sağlam, F. (2020). “Peter Kogler’ın Dijital Mekânları” Hakkâri Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Cilt: 10 Sayı: 1.
- Sakaoğlu, S. (1980). “Anadolu-Türk Efsanelerinde Taş Kesilme Motifi ve Bu Efsanelerin Tip Kataloğu”, Ankara Üni. Basımevi, Ankara.
- Sakaoğlu, S. (1980). “Efsane Araştırmaları” 15-16.
- Sears, K. (2014). “Mitoloji” 101, (çev. Ekin Duru), İstanbul: Say Yayınları.
- Sümer, F. (1989). “Eshabü’l- Kehf (Yedi Uyurlar)” Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı.
- Şenler, F. (Tarihsiz). “Animasyon Tarihi Teknikleri ve Türkiye’deki yansımaları”.
- Şirvan, B. (2016). “Antikçağda Tufan” İzmir.
- Taş Alicenap, Ç. (2015). “Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması” Türklük Bilimi Araştırmaları.
- Tekin, M. (2014). “Eski Mezopotamya’da Coğrafi ve Etnik Yapı” Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi. II, 111-125.
- Türk Dil Kurumu Büyük Türkçe Sözlük.
- Türk Dil Kurumu, 2019.
- User, H. Ş. (2007). “Eski Türk Çağında Hayvan Tözlerinden Devlet Sembollerine”. BELLETEN, 71(262). 843-856.
- Karaarslan, S. V. (2018). “Arkeolojide Frekansların Kadim Sırları”.
- Witakowski W. (2022). “Witold ‘The Chronicle of Eusebius: Its Type and Continuation in Syriac Historiography”, ARAM 11-12.
- Yakut, İ. (2014). “Günümüzün Eğitim Ortamlarında Resimli Öykü Taslağı (Story-Board) ve Öyküleştirme (Storyline) Tekniklerinin İşlevleri” Akdeniz Sanat Dergisi, Cilt 7, Sayı 14.
- Yonar, G. (2015). “Yaratılış Mitolojileri” Ötüken Yayınları, Baskı 5.
- Yücel, Y. ve Yediyıldız, B. (1988). “Tarih ve Kültür” Cilt:4 Sayı:10.
- Wadmare, S. V. (2024) Klasik Animasyon Yayıncı: Amazon Kindle.
- Zorba, G. (2016). “İnkalar ve Müzik”, Latin Amerika Araştırmaları Merkezi.

İnternet Kaynakları

Http-1 Paraschaki, L. (Will-o'-the-wisp)

<https://folklorescotland.com/will-o-the-wisp/>

Erişim Tarihi: 26.02.2024

Http-2 Aktüel Arkeoloji (2023) Mumyalama Sanatı

<https://aktuelarkeoloji.com.tr/kategori/aktuel/mumyalama-sanati>

Erişim Tarihi: 11.02.2024

Http-3 Quechua: İnka Dili Orta And Dağları'nda Yaşıyor

<https://dayigeziyor.com/quechua-inka-dili-orta-and-daglarinda-yasiyor/>

Erişim Tarihi: 18.04.2024

Http-4 Kültür Bölgeleri 3. Ünite 1. bölüm Eba

<https://ogmmateryal.eba.gov.tr/panel/upload/files/paw0fzcam5i.pdf>

Erişim Tarihi: 10.04.2024

Http-5- İnka Medeniyeti

https://www.cografyasever.com/FileUpload/ks38474/File/11.3.1_-_11.3.4.pdf

Erişim Tarihi: 13.04.2024

Http-6- The Great Inka Road: Engineering An Empire, “Cusco, Heart Of The Inka Universe”

<https://americanindian.si.edu/inkaroad/inkauniverse/cusco/cusco-experience.html>

Erişim Tarihi: 15.04.2024

Http-7 Atmospheres 53 Le Cinema Mayenne “Pachamama” Film Röportajı

<https://www.atmospheres53.org/wp-content/uploads/2019/02/PACHAMAMA.pdf>

Erişim Tarihi: 20.04.2024

Http-8 Karaaslan, V. (2018) “Arkeolojide Frekansların Kadim Sırları”

https://www.arkeotekno.com/pg_299_arkeolojide-frekanslarin-kadim-sirlari#:~:text=Pututus%20adı%20verilen%20%20adet,olup%20hala%20çalışılabilir%20durumda...

Erişim Tarihi: 22.04.2024

Http-9 Çağatay Özdemir (2023) Yaşayan Son İnka Köyünde Şaman Ayinine Katıldım | Peru Köy Hayatı

<https://www.youtube.com/watch?v=qhgA8M5Skkc&t=467s>

Erişim Tarihi: 28.04.2024

Http-10 Bozoğlu, B. (2023) “İspanyollar İnka Lideri Atahualpa’yı Nasıl Tuzağa Düşürdü”

<https://arkeofili.com/ispanyollar-inka-lideri-atahualpayi-nasil-tuzaga-dusurdu/>

Erişim Tarihi: 30.04.2024

Http-11 Türkiye’de Animasyonun Dünü ve Bugünü

<https://www.bilisimdergisi.org.tr/s147/pdf/106-113.pdf>

Erişim Tarihi: 10.03.2024

Http-12 Antalya İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü Geleneksel Yörük Kadın Giysileri

<https://antalya.ktb.gov.tr/TR-67450/geleneksel-giysiler.html>

Erişim Tarihi: 22.03.2024

Http-13 Ottoman&Beisekozha Production “Turan”

<https://www.youtube.com/watch?v=CA97w6fTg74>

Görsel Kaynaklar

Görsel 1.1. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gustave_Doré_-_The_Holy_Bible_-_Plate_I_The_Deluge.jpg (Erişim Tarihi: 19.01.2024)

Görsel 1.2. <https://www.presentbogazicimun.com.tr/Home/Details/1004> (Erişim Tarihi: 24.01.2024)

Görsel 1.3.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Morgan_Library_%26_Museum,_New_York_2017_35.jpg (Erişim Tarihi: 24.01.2024)

Görsel 1.4. <https://i.pinimg.com/originals/45/0d/db/450ddb35fbbe1136d112df2ac0ed4b4.jpg> (Erişim Tarihi: 27.01.2024)

Görsel 1.5.

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9b/Seven_sleepers_\(Menologion_of_Basil_II\).jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9b/Seven_sleepers_(Menologion_of_Basil_II).jpg) (Erişim Tarihi: 30.01.2024)

Görsel 2.1. https://www.imdb.com/title/tt1217209/mediaviewer/rm3994484225/?ref_=tt_ov_i (Erişim Tarihi: 15.02.2024)

Görsel 2.2. https://disney.fandom.com/tr/wiki/Merida?file=258px-Merida_web_small.jpg (Erişim Tarihi: 15.02.2024)

Görsel 2.3. <https://tr.pinterest.com/pin/189291990563629293/> (Erişim Tarihi: 15.02.2024)

Görsel 2.4. <https://www.disneyplus.com/tr-tr/movies/cesur/ovUp92sPbaSW> (Erişim Tarihi: 25.02.2024)

Görsel 2.5.

https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Will-o-the_wisp_and_snake_by_Hermann_Hendrich_1823.jpg (Erişim Tarihi: 25.02.2024)

Görsel 2.6. <https://www.disneyplus.com/tr-tr/movies/cesur/ovUp92sPbaSW> (Erişim Tarihi: 25.02.2024)

Görsel 2.7. <https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Banshee.jpg> (Erişim Tarihi: 25.02.2024)

Görsel 2.8. <https://www.disneyplus.com/tr-tr/movies/cesur/ovUp92sPbaSW> (Erişim Tarihi: 28.02.2024)

Görsel 2.9. <https://i.pinimg.com/originals/36/5a/71/365a71f8ec437eab19efadff0a4d88d4.jpg> (Erişim Tarihi: 28.02.2024)

Görsel 2.10. <https://www.rotoscopers.com/2018/04/22/series-review-tutenstein/> (Erişim Tarihi: 05.02.2024)

Görsel 2.11. <https://cizgimax.online/tutenstein-1-sezon-1-bolum-izle-2/> (Erişim Tarihi: 08.02.2024)

Görsel 2.12. <https://empoweryourknowledgeandhappytrivia.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/10/king-tut.jpg> (Erişim Tarihi: 08.02.2024)

Görsel 2.13. <https://cizgimax.online/tutenstein-1-sezon-1-bolum-izle-2/> (Erişim Tarihi: 10.02.2024)

Görsel 2.14. <https://www.sanattarihci.com/misir-mitolojisi/> (Erişim Tarihi: 10.02.2024)

Görsel 2.15. <https://cizgimax.online/tutenstein-1-sezon-2-bolum-izle-2/> (Erişim Tarihi: (10.02.2024)

Görsel 2.16. https://sommensnil.com/chateaus-abbeyes/?rdp_we_resource=https%3A%2F%2Fen.wikipedia.org%2Fwiki%2FDuat (Erişim Tarihi: 10.02.2024)

Görsel 2.17. <https://cizgimax.online/tutenstein-1-sezon-1-bolum-izle-2/> (Erişim Tarihi: 11.02.2024)

Görsel 2.18. https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Egyptian__A__Complete_Set_of_Canopic_Jars_-_Walters_41171,_41172,_41173,_41174_-_Group.jpg (Erişim Tarihi: 11.02.2024)

Görsel 2.19. <https://tr.pinterest.com/pin/5911043246619667/> (Erişim Tarihi: 10.08.24)

Görsel 2.20. <https://www.netflix.com/browse?jbv=80013552> (Erişim Tarihi: 10.08.24)

Görsel 2.21. <https://www.fujiarts.com/meiji-era-japanese-prints/other/926755-yoshiwara-in-suruga-province-the-old-tale-of-the-bamboo-cutter> (Erişim Tarihi: 10.08.24)

Görsel 2.22. <https://www.netflix.com/browse?jbv=80013552> (Erişim Tarihi: 10.08.24)

Görsel 2.23. <https://wikioo.org/tr/paintings.php?refarticle=9GER9J&titlepainting=women%20gathering%20for%20tooth-blackening%20ceremony&artistname=Kitagawa%20Utamaro> (Erişim Tarihi: 10.08.24)

Görsel 2.24. <https://www.netflix.com/browse?jbv=80013552> (Erişim Tarihi: 10.08.24)

Görsel 2.25. https://www.kyoiku-shuppan.co.jp/ml-jh/files/27_kokugo1_114_a.pdf (Erişim Tarihi: 10.08.24)

Görsel 2.26. <https://www.netflix.com/browse?jbv=80013552> (Erişim Tarihi: 15.08.24)

Görsel 2.27. <https://www.arthurchandler.com/bamboo-cutter> (Erişim Tarihi: 15.08.24)

Görsel 2.28. <https://www.netflix.com/browse?jbv=80013552> (Erişim Tarihi: 15.08.24)

Görsel 2.29. https://en.wikisource.org/wiki/Page:The_Japanese_Fairy_Book.djvu/134 (Erişim Tarihi: 15.08.24)

Görsel 2.30. <https://www.sinemalar.com/film/247985/pachamama> (Erişim Tarihi: 25.03 .2024)

Görsel 2.31. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03 .2024)

Görsel 2.32. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03 .2024)

Görsel 2.33. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03 .2024)

Görsel 2.34. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03 .2024)

Görsel 2.35. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03.2024)

Görsel 2.36. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03.2024)

Görsel 2.37. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03.2024)

Görsel 2.38. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03.2024)

Görsel 2.39. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03.2024)

Görsel 2.40. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03.2024)

Görsel 2.41. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03.2024)

Görsel 2.42. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03.2024)

Görsel 2.43. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03.2024)

Görsel 2.44. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 25.03.2024)

Görsel 2.45. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi:18.04.2024)

Görsel 2.46. <https://www.rainforestcruises.com/guides/quechua-language-of-the-inca> (Erişim Tarihi:18.04.2024)

Görsel 2.47. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi:18.04.2024)

Görsel 2.48. <https://arkeofili.com/inka-kizi-mumyasi-la-doncella-kimdir/> (Erişim Tarihi:18.04.2024)

Görsel 2.49. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi:18.04.2024)

Görsel 2.50. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 18.04.2024)

Görsel 2.51. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 18.04.2024)

Görsel 2.52. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 18.04.2024)

Görsel 2.53. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 18.04.2024)

Görsel 2.54. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 18.04.2024)

Görsel 2.55. <https://arkeofili.com/istryanyollar-inka-lideri-atahualpayi-nasil-tuzaga-dusurdu/> (Erişim Tarihi: 19.03.2024)

Görsel 2.56. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 19.03.2024)

Görsel 2.57. https://www.arkeolojisanat.com/shop/blog/istryanyollar-inka-lideri-atahualpayi-nasil-tuzaga-dusurdu_3_1377913.html (Erişim Tarihi: 19.03.2024)

Görsel 2.58. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 09.04.2024)

Görsel 2.59. <https://peruchoquequiratrek.com/pisac-cusco/> (Erişim Tarihi: 09.04.2024)

Görsel 2.60. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 09.04.2024)

Görsel 2.61. <https://www.wallpaperflare.com/inac-ruins-in-pisac-peru-valley-ancient-mountains-nature-and-landscapes-wallpaper-tolpk> (Erişim Tarihi: 09.04.2024)

Görsel 2.62. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 10.04.2024)

Görsel 2.63. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 10.04.2024)

Görsel 2.64. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 10.04.2024)

Görsel 2.65. <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 12.04.2024)

- Görsel 2.66.** <https://www.sunriseperutrek.com/qeswachaca-tour/> (Erişim Tarihi: 12.04.2024)
- Görsel 2.67.** <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 14.04.2024)
- Görsel 2.68.** <https://americanindian.si.edu/inkaroad/inkauniverse/cusco/cusco-experience.html> (Erişim Tarihi: 14.04.2024)
- Görsel 2.69.** <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 19.03.2024)
- Görsel 2.70.** <https://arkeofili.com/islamiyetten-once-turklerde-kurban-uygulamasi/> (Erişim Tarihi: 19.03.2024)
- Görsel 2.71.** <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 19.03.2024)
- Görsel 2.72.** <https://perushamans.com/blog/guide/justino-apaza/> (Erişim Tarihi: 19.03.2024)
- Görsel 2.73.** <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 19.03.2024)
- Görsel 2.74.** <https://www.carvedculture.com/blogs/courses/panpipe-lessons-for-beginners> (Erişim Tarihi: 19.03.2024)
- Görsel 2.75.** <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 22.03.2024)
- Görsel 2.76.** <https://www.clasf.pe/pututo-de-caracol-antiguo-instrumento-chaman-strombus-en-lima-3411435/> (Erişim Tarihi: 22.03.2024)
- Görsel 2.77.** <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 28.03.2024)
- Görsel 2.78.** <https://www.youtube.com/watch?v=qhgA8M5Skkc&t=470s> (Erişim Tarihi: 28.03.2024)
- Görsel 2.79.** <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 28.03.2024)
- Görsel 2.80.** <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 29.03.2024)
- Görsel 2.81.** <https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Szaman.jpg> (Erişim Tarihi: 29.03.2024)
- Görsel 2.82.** <https://www.netflix.com/search?q=pachamama&jbv=81029736> (Erişim Tarihi: 30.03.2024)

Görsel 2.83. https://evrenatlasi.com/inka-imparatorlugu-birkac-istryanyolun-yok-ettigi-medeniyet/#google_vignette (Eriřim Tarihi: 30.03.2024)

Görsel 2.84. <https://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/evvelzamanicinde.html> (Eriřim Tarihi: 10.03 .2024)

Görsel 2.85. <https://www.youtube.com/watch?v=vLhh05fUfAI> (Eriřim Tarihi: 10.03 .2024)

Görsel 2.86. <https://www.instagram.com/p/CzOhPg1itFi/?igsh=MTJxdDF6N2ttbWMzNA==> (Eriřim Tarihi: 11.03 .2024)

Görsel 2.87. <https://www.trtcocuk.net.tr/video/aybek-11-bolum-tugrul-kusu> (Eriřim Tarihi: 12.03 .2024)

Görsel 2.88. https://www.belgelerletarih.com/turklerde-cadir/#google_vignette (Eriřim Tarihi: 12.03 .2024)

Görsel 2.89. <https://www.trtcocuk.net.tr/video/aybek-11-bolum-tugrul-kusu> (Eriřim Tarihi: 12.03 .2024)

Görsel 2.90. <https://www.sedsanat.com/portfolio/harbiye-askeri-muzesi-projesi/> (Eriřim Tarihi: 12.03 .2024)

Görsel 2.91. <https://www.trtcocuk.net.tr/video/aybek-11-bolum-tugrul-kusu> (Eriřim Tarihi: 13.03 .2024)

Görsel 2.92. <https://evrenatlasi.com/anka-kusu/> (Eriřim Tarihi: 13.03 .2024)

Görsel 2.93. <https://www.istanbul.net.tr/etkinlik/tyatro/maysa-ve-bulut/153460/14> (Eriřim Tarihi: 19.03 .2024)

Görsel 2.94. <https://www.trtcocuk.net.tr/video/maysa-ve-bulut-18> (Eriřim Tarihi: 22.03 .2024)

Görsel 2.95. <https://osmanarslan.org/tarihi-obasinda-tasiyan-yigitler-yorukler/> (Eriřim Tarihi: 22.03 .2024)

Görsel 2.96. <https://www.trtcocuk.net.tr/video/maysa-ve-bulut-18> (Eriřim Tarihi: 23.03 .2024)

Görsel 2.97. <https://www.turkgun.com/foto-galeri/umay-ana-etkisi-efsane-onunla-basladi?page=7> (Eriřim Tarihi: 23.03 .2024)

Görsel 2.98. <https://www.trtcocuk.net.tr/video/maysa-ve-bulut-18> (Eriřim Tarihi: 23.03 .2024)

Görsel 3.1. “Bala” Uygulama Animasyon Film Afiři (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.2. “Bala” Storyboard Ařaması (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.3. “Bala” Filmi, Kız Çocuęu (Bala) Karakter Tasarımı (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.4. “Bala” Yağmurlu Sokak da Arayış (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.5. “Bala” Oyuncak Dükkanında Kültürel Oyuncaklar (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.6. “Bala” Vitrindeki Televizyonda Tarihi Karakterler (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.7. “Bala” Arayışın Sonu (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.8. “Bala” Bala’ya Yol Gösteren Küçük Kurt (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.9. “Bala” Karnında Ateş Yanan İnsanlar (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.10. “Bala” Dedenin İnsanlara Masal Anlattığı Sahne (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.11. “Bala” Kurdun Verdiği Kitap (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.12. “Bala” “Umay Ana” Sahnesi (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.13. “Bala” Filmi İçin “Krita” Uygulamasından Storyboard Tasarım Aşaması (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.14. “Bala” Filmi İçin “Storyboard Artist” Programından Animatik Aşaması (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.15. “Bala” Filmi İçin “Procreate” Programından Karakter, Mekân Tasarımı Ve Renklendirme Aşaması (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.16. “Bala” Filmi İçin “Tvpaint” Programından (Cel) Animasyon Yapım Aşaması (Erzor Yılmaz, 2024)

Görsel 3.17. “Bala” Filmi İçin “Adobe Premiere Pro” Programından Kurgulama Aşaması (Erzor Yılmaz, 2024)

ETİK BİLDİRİM

“EFSANELERİN ANİMASYON FİLMLERDE KAYNAK OLARAK
KULLANILMASI ve “BALA” ANİMASYON UYGULAMA FİLMİ"adlı yüksek
lisans tezimin etik kurul izni gerektirmediğini beyan ederim.

Fatma Nur ERZOR YILMAZ

