

T.C.
AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA TELEVİZYON ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI
2025-YL-028

2020 YILLARI SONRASI ANİMASYON SİNEMASINDA
MİTLER, BÜYÜME SERÜVENLERİ VE AKIŞKAN CİNSİYET
KAVRAMI

HAZIRLAYAN
AYŞE SAYAK

TEZ DANIŞMANI
DR. ÖĞR. ÜYESİ AYNUR ÖRNEK

AYDIN-2025

T.C.
AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER
ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE
AYDIN

Bu tezde sunulan tüm bilgi ve sonuçların, bilimsel yöntemlerle yürütülen gerçek deney ve gözlemler çerçevesinde tarafımdan elde edildiğini, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce, sonuç ve bilgilere bilimsel etik kuralların gereği olarak eksiksiz şekilde uygun atıf yaptığımı ve kaynak göstererek belirttiğimi beyan ederim.

/2025

Ayşe SAYAK.

ÖZET

2020 YILLARI SONRASI ANİMASYON SİNEMASINDA MİTLER, BÜYÜME SERÜVENLERİ VE AKIŞKAN CİNSİYET KAVRAMI

Ayşe Sayak

Yüksek Lisans Tezi, Radyo ve Televzyon Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Aynur Örnek

2025

Uzun bir tarihsel geçmişe sahip olan animasyon sineması teknolojik imkanlar sebebi ile gerek konu gerek biçim olarak çeşitlenmiştir. Geçmişte canlandırma sineması çizim tekniği dışında kuklalar ve birçok çeşitli nesnenin kullanımıyla kurulan set ortamlarında çekilirdi. Genellikle çocuklar için yapılan filmler ile bilinen animasyon sineması günümüzde yetişkinlere yönelik birçok konuyu da işlemektedir. Animasyon filmlerinde masallardan ve mitolojik öykülerden sıklıkla yararlanıldığı görülmektedir. Mitolojik öyküler sinema dâhil birçok sanat dalına konu olmuştur. Mitolojik hikayeler toplumların yaratılışlarını, hayatta kalma mücadelelerini, inançlarını ve korkularını taşır. Sinema da hikayelere dayalı bir sanat dalı olduğu için mitolojik öykülerin ve öğelerin kullanıldığı filmlere sıklıkla rastlanmaktadır. Çocuklara yönelik bir tür olarak öne çıkması sebebi ile ders verici masallardan yararlanılırken iyi ve kötü karakterler arasındaki keskin farklar ortaya çıkmaktadır. Tıpkı mitolojik öykülerde olduğu gibi animasyon sinemasında da kahramanlar uzun yolculuklara çıkar. Kahraman bu yolculuklar sırasında yaşadığı maceralar ile beraber büyür ve gelişir. Bu büyüme ve gelişmelerin içerdiği serüvenlere günümüz animasyon filmlerinde toplumsal cinsiyet rolleri ve cinsellik konuları da dahil olmuştur. Toplumun kadın ve erkek olarak zıt kutba yerleştirdiği karakterler değişkenlik göstererek alışıldık kahraman erkek figürü ve yardım isteyen kadın figürü değişiklik göstermiştir. Toplumsal cinsiyet rollerinin dışında kalan karakterler cinsel çeşitlilik kavramının sinemada önünü açmıştır. Queer kavramı birçok cinsiyet yönelimini aynı çatı altında toplar hatta cinsel yönelim belirtmek istemeyen bireyleri de kapsamaktadır. Akışkan cinsiyet kavramı 1940-1950 yıllarında Kinsey'in Raporları ile ilk kez tartışmaya açılır. Kinsey Skalası adı verilen tabloda toplumsal cinsiyet rolleri dâhil hiçbir cinsiyetin kalıcı olmadığı, akışkan olduğu zaman zaman değişkenlik gösterdiği ifade edilir. Bireyler deneyimleri sonucunda yaşamları boyunca farklı cinsel yönelimlere sahip olabilir. Sinema toplumdan beslenen bir sanat dalı olarak queer karakterlere yer verir. Günümüz animasyon sinemasında da queer bireylere ve akışkan cinsiyet kimliğine sahip karakterlere sıkça rastlandığı gözlemlenmiştir. Bu sebep ile animasyon sinemasında mitolojik öyküler ve öğeler, büyüme serüvenleri bağlamında akışkan cinsiyet kavramının kullanım biçimi incelenecektir.

Bu çalışmada 2020 yılları sonrasında çekimi gerçekleştirilen *'Luca (2021)'*, *'Red (2022)'* ve *'Nimona (2023)'* animasyon filmleri büyüme serüvenine çağrılan ergenlik çağındaki üç karakter hakkındadır. Üç filmde yer alan ana karakterlerin gelişim süreçleri, cinsel kimliklerindeki değişim ve öykülerin mitolojik bağlantıları içerik analizi ve göstergebilimsel analiz yöntemi kullanılarak araştırılmıştır.

ANAHTAR KELİMELEER: Animasyon sineması, Akışkan cinsiyet, Büyüme serüvenleri, Mit, Queer.

ABSTRACT

MYTHS, GROWTH SPURTS AND THE CONCEPT OF FLUID GENDER IN POST-2020 ANIMATION CINEMA

Ayşe Sayak

Master's Thesis, Department of Radio and Television

Thesis Advisor: Dr. Lecturer Member Aynur Örnek

Animation cinema, which has a long history, has diversified both in subject and form due to technological possibilities. In the past, animation cinema was shot in set environments built with the use of puppets and various objects other than the drawing technique. Animated cinema, which is generally known for films made for children, today also deals with many subjects for adults. It is seen that fairy tales and mythological stories are frequently used in animation films. Mythological stories have been the subject of many branches of art, including cinema. Mythological stories carry the creation of societies, their struggle for survival, their beliefs and fears. Since cinema is a branch of art based on stories, films in which mythological stories and elements are used are frequently encountered. As it stands out as a genre aimed at children, the sharp differences between good and evil characters emerge when using cautionary tales. Just like in mythological stories, heroes in animated cinema go on long journeys. The hero grows and develops with the adventures he experiences during these journeys. In today's animated films, gender roles and sexuality are also included in these adventures. The characters that society places in opposite poles as men and women have changed, and the usual heroic male figure and the female figure asking for help have changed. Characters outside of gender roles paved the way for the concept of sexual diversity in cinema. The concept of queer brings together many gender orientations under the same roof and even includes individuals who do not want to specify their sexual orientation. The concept of fluid gender was discussed for the first time in 1940-1950 with Kinsey's Reports. In the table called the Kinsey Scale, it is stated that no gender, including gender roles, is permanent, fluid and changes from time to time. Individuals may have different sexual orientations throughout their lives as a result of their experiences. Cinema, as an art branch that feeds on society, includes queer individuals. It has been observed that queer individuals and characters with fluid gender identities are frequently encountered in today's animation cinema. For this reason, the use of the concept of fluid gender in the context of mythological stories and elements, growth adventures in animated cinema will be examined.

In this study, the animated films 'Luca (2021)', 'Red (2022)' and 'Nimona (2023)', which were shot after 2020, are about three adolescent characters who are called to a growth adventure. The developmental processes of the main characters in the three films, the change in their sexual identities and the mythological connections of the stories were investigated using content analysis and semiotic analysis.

KEY WORDS: Animated cinema, Fluid gender, Growing up adventures, Myth, Queer.

ÖNSÖZ

Mitolojik öyküler toplumları bir arada tutacak güçlü bağlar kurulması açısından oldukça önemlidir. Ortak kahramanlar yaratılır ve ortak düşmanlarla savaşırlar. Genellikle çocuk izleyicilere yönelik filmler yapan animasyon sinemasında mitolojik öykülerin ve masalların büyüleri çizim ve teknikler sayesinde oldukça ilgi çekici hale gelmiştir. Zaman içinde birçok mitin animasyon filmi çekilmiştir kimi zaman ana konu bir mitolojik öykü olmuş kimi zaman da mitolojik öykülerin sembollerinden yararlanılmıştır. Animasyon sineması alanında popüler olan Disney'in oluşturduğu masalsı evrenin yanı sıra diğer ülkelerin animasyon sineması geniş konu yelpazesine sahip bağımsız filmler ortaya koymuştur. Farklı ülkelerin animasyon sinemaları hem animasyon biçimi hem de konular açısından aynı dönem Disney animasyon filmlerinden farklı olarak hem bağımsız hem de yetişkinlere yönelik eserler sunmuştur. Günümüzde, çoğunlukla kahramanların macera dolu büyüme serüvenlerini anlatan animasyon filmleri daha dünyevi konuları ele almaya başlamıştır.

Sinema, toplumun hikayelerinden yararlanan bir sanat dalıdır. Bu sebeple yüzyıllar sonra bile ortak değer olan mitolojinin izlerini sinemada görmek mümkündür. Toplum tarafından yaratılan ikili cinsiyet algısının örneklerini mitolojik öykülerde, sanatta ve sinemada görmek mümkündür. Sinema sanatında uzun yıllar toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında karakterlerin kadın ve erkek olarak iki zıtlık ile oluşturulduğu görülmektedir. Bu zıtlık çoğunlukla erkek bireylerin kadınlardan daha üstün olduğu inancına sebep olmuştur. Ayrıca yalnızca iki cinsiyetin olduğuna dair inanç queer bireylerin toplum tarafından dışlanmasına sebep olur. Queer kelimesi ise bireylerin cinsel yöneliminin çeşitliliğini ifade etmek için kullanılan bir kavramdır. Önceleri özellikle Amerika'da queer kelimesi olumsuz anlamlar taşımaktaydı, zaman için örgütlenen ve haklarına arayan LGBTQ+ bireyleri aynı çatı altında toplayan politik bir terim haline gelmiştir. Queer bireyler toplum tarafından sınıflandırılmadıkları ve ikili cinsiyet algısına uymadıkları için tarih boyunca öteki haline gelmişlerdir. Günümüz animasyon sinemasında kahramanın büyüme serüvenine cinsel olarak kendini keşfetme ve cinsel kimliğini sorgulama süreçlerinin eklenmesi ile beraber queer karakterlere daha sık rastlanmaya başlanmıştır. Akışkan cinsiyet terimine göre insanlar hayatları boyunca tek bir cinsiyetten hoşlanabileceği gibi hayatlarının farklı dönemlerinde farklı cinsel yönelime sahip bireylere de ilgi duyabilmektedirler. Animasyon sineması daha çok çocuklara yönelik filmler yaptığı için cinsiyet kavramları toplumsal cinsiyet normlarından öteye gidememiştir fakat günümüz animasyon sinemasında akışkan cinsiyet kimliğine sahip animasyon film karakterleri gözlemlenebilmektedir.

Son olarak çalışma boyunca bana destek olan, bilgi ve tecrübelerini benden esirgemeyen danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Aynur ÖRNEK'e, bu süreçte maddi ve manevi beni destekleyen sevgili aileme ayrıca beni motive eden arkadaşlarıma ve son olarak ilgilerini esirgemeyen sayın jüri üyelerine sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ayşe SAYAK.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY SAYFASI.....	iii
BİLİMSEL ETİK BİLDİRİM SAYFASI.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
ÖNSÖZ.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	ix
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xi
EKLER DİZİNİ.....	xii
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM.....	5
1. ANİMASYON SİNEMASI.....	5
1.1. Animasyon Sinemasının Tarihi Ve Gelişimi.....	5
1.2. Animasyon Sinemasında Disney Ve Pixar Etkisi.....	10
1.3. Günümüz Animasyon Sineması.....	14
2. BÖLÜM.....	17
2. ANİMASYON SİNEMASINDA MİTLER, BÜYÜME SERÜVENLERİ VE AKIŞKAN CİNSİYET KAVRAMI.....	17
2.1. Animasyon Sinemasında Mit ve Mitlerin Kullanılması.....	17
2.1.1. Mit kavramı ve Tanımı.....	17
2.1.2. Yaratılış Mitleri.....	17
2.1.3. Animasyon Sinemasında Mitlerin Kullanımı.....	26
2.2. Animasyon Sinemasında Büyüme Serüvenleri.....	33
2.2.1. Sinemada Karakter ve Tiplerin Gelişimi.....	33
2.2.2. Animasyon Sinemasında Karakter Filmleri.....	35
2.2.3. Animasyon Sinemasında Karakterlerin Büyüme Serüvenleri ve Gelişimi.....	37
2.3. Animasyon Sinemasında Cinsiyet Kavramı.....	41
2.3.1. Sinemada Cinsiyet ve Akışkan Cinsiyet.....	41
2.3.2. Animasyon Sinemasında Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Temsili.....	48
2.3.3. Animasyon Sinemasında Akışkan Cinsiyet Temsilleri.....	53
3. BÖLÜM.....	64

3. MİTLER, BÜYÜME SERÜVENLERİ VE AKIŞKAN CİNSİYET KAVRAMI BAĞLAMINDA FİLM ÇÖZÜMLEMELERİ.....	63
3.1. Film Analizleri.....	63
3.1.1. Luca (2021) Filminin Künyesi.....	63
3.1.2. Luca (2021) Filminin Özeti.....	63
3.1.3. Luca (2021) Filminin Analizi.....	63
3.1.3.1. Luca (2021) Filminde Mitolojik Öğeler.....	63
3.1.3.2 Luca (2021) Filminde Büyüme Serüvenleri.....	66
3.1.3.3. Luca (2021) Filminde Akışkan Cinsiyet Kavramı.....	69
3.2.1 Red (2022) Filminin Künyesi.....	70
3.2.2. Red (2022) Filminin Özeti.....	70
3.2.3 Red (2022) Filminin Analizi.....	71
3.2.2.1 Red (2022) Filminde Mitolojik Öğeler.....	71
3.2.2.2 Red (2022) Filminde Büyüme Serüvenleri.....	73
3.2.2.3 Red (2022) Filminde Akışkan Cinsiyet Kavramı.....	77
3.3.1. Nimona (2023) Filminin Künyesi.....	77
3.3.2. Nimona (2023) Filminin Özeti.....	78
3.3.3. Nimona (2023) Filminin Analizi.....	79
3.3.3.1 Nimona (2023) Filminde Mitolojik Öğeler.....	79
3.3.3.2 Nimona (2023) Filminde Büyüme Serüvenleri.....	81
3.3.3.3 Nimona (2023) Filminde Akışkan Cinsiyet Kavramı.....	84
SONUÇ.....	86
KAYNAKLAR.....	89
EKLER.....	99
ÖZGEÇMİŞ.....	100

GÖRSELLER DİZİNİ

- Görsel 3.1.** (Luca Filmi - Deniz Canavarı Öldüren Kahraman Tablosu)
- Görsel 3.2.** (Luca Filmi- Deniz Canavarı Öldüren Kahraman Tablosu)
- Görsel 3.3.** (Luca Filmi- Kasaba Merkezinde Deniz Canavarı Öldüren Kahraman Heykeli)
- Görsel 3.4.** (Luca Filmi- Luca'nın Deniz Canavarı Görünümü)
- Görsel 3.5.** (Luca Filmi- Luca'nın İnsan Görünümü)
- Görsel 3.6.** (Luca Filmi- Massimo'nun Evindeki Zıpkınlar)
- Görsel 3.7.** (Luca Filmi- Deniz Canavarları Hakkında Gazete Haberi)
- Görsel 3.8.** (Luca Filmi- Luca ve Alberto'yu Öldürmek İçin Bekleyen Halk)
- Görsel 3.9.** (Luca Filmi- Luca ve Alberto'nun Halk Karşısında Giulia'yı Kurtarmaları)
- Görsel 3.10.** (Luca Filmi- Alberto'nun Babasını Beklerken Attığı Çentikler)
- Görsel 3.11.** (Luca Filmi- Alberto Ateşin Başında Yalnız)
- Görsel 3.12.** (Luca Filmi- Giulia'nın Dış Görünüşü)
- Görsel 3.13.** (Luca Filmi- Diğer Kız Çocuklarının Görünüşü)
- Görsel 3.14.** (Red Filmi- Lee Tapınağının Dışarıdan Görünümü)
- Görsel 3.15.** (Red Filmi- Tanrıça Sun Yee İçin Hazırlanan Sofra)
- Görsel 3.16.** (Red Filmi- Ming ve Meilin Dua Ederken)
- Görsel 3.17.** (Red Filmi- Meilin'in Kızıl Panda Görünümü)
- Görsel 3.18.** (Red Filmi- Meilin İnsan Görüntüsüne Döndükten Sonra)
- Görsel 3.19.** (Red Filmi- Şaman Ayini)
- Görsel 3.20.** (Red Filmi- Sun Yee- Meilin)
- Görsel 3.21.** (Red Filmi- Meilin ve Kızıl Pandası)
- Görsel 3.22.** (Red Filmi- Kanlı Ay)
- Görsel 3.23.** (Red Filmi- Kanlı Ay)
- Görsel 3.24.** (Red Filmi- Yeni Ay)
- Görsel 3.25.** (Red Filmi- Büyükanne ve Kız Kardeşler)
- Görsel 3.26.** (Red Filmi- Büyükanne ve Kız Kardeşler- Kızıl Panda)
- Görsel 3.27.** (Nimona Filmi- Mitolojik Öyküdeki Canavar)
- Görsel 3.28.** (Nimona Filmi- Mitolojik Öyküdeki Ateş Püsküren Canavar)
- Görsel 3.29.** (Nimona Filmi- Mitolojik Öyküde Kahraman Gloreth)

Görsel 3.30. (Nimona Filmi- Antik Yazıtlar)

Görsel 3.31. (Nimona Filmi- Antik Yazıtlar ve Nimona)

Görsel 3.32. (Nimona Filmi- Gloreth ve Nimona İlk Karşılaşmaları)

Görsel 3.33. (Nimona Filmi- Nimona Kopardığı Elmayı Gloreth'e verir)

Görsel 3.34. (Nimona Filmi- Gloreth Nimona'yı köyden kovarken)

Görsel 3.35. (Nimona Filmi- Ballister- Goldenloun)

Görsel 3.36. (Nimona Filmi- Ballister- Nimona)

Görsel 3.37. (Nimona Filmi- Ballister- Goldenloun)

Görsel 3.38. (Nimona Filmi- Nimona Dönüşürken)

Görsel 3.39. (Nimona Filmi- Nimona Canavar Formunda)

Görsel 3.40. (Nimona Filmi- Nimona ve Gloreth Bin Sene Sonra)

Görsel 3.41. (Nimona Filmi- Ballister- Goldenloun)

Görsel 3.42. (Nimona Filmi- Ballister Goldenloun)

Görsel 3.43. (Nimona Filmi- Ballister-Goldenloun)

EKLER DİZİNİ

Ek. 1. 1940-1950 Yıllarında Yayımlanan Kinsey Skalası'na Göre Cinsel Yönelim Grupları

Ek. 2. Kinsey Skalasında Kadın ve Erkeğin Konumu

Ek. 3. Akışkan Cinsiyetler Kimlikleri Gösteren Doğrusal Olmayan Tablo



GİRİŞ

Canlandırma sinemasının tarihi Antik çağlarda duvara çizilen resimlere kadar uzanmaktadır. Canlandırma sinemasının ilk yıllarında renkli figürler ve eğlenceli temalar sebebi ile animasyon sinemasının çocuklar için yapılan bir tür olduğu düşünülmüştür. Günümüzde çeşitlenen konu yelpazesıyla yetişkinlere yönelik animasyon filmleri ve dizileri de yapılmaktadır. Uzun yıllar boyunca animasyon sinemasının en bilinen yapım şirketi Walt Disney'dir. Hikayelerde hayvan karakterlerin bolca yer bulması ve müzikal sahnelerin sıklıkla kullanılması Disney'in kendine ait bir animasyon dili oluşturmasını sağlamıştır. Böylece neredeyse tüm ana akım animasyon sinema filmlerinde en popüler yapımlar Disney şirketi aracılığı ile ortaya çıkmıştır. Günümüzde hala popülerliğini korusa bile ona rakip olabilecek tekniğe sahip yeni yapım şirketleri de vardır; Pixar ve Warner Bros. gibi. Ayrıca animasyon sinemasında günümüzde bağımsız sayılabilecek sanat filmleri de artmıştır. Bu animasyon filmlerin, animasyon tekniklerindeki çeşitlilik ve çoğunlukla dijital yöntemlerden uzak durmaları ve hikâyelerin daha özgün, daha yetişkinlere yönelik olması dikkat çekmektedir.

Mitolojik hikayeler ortak toplumsal değerler yaratarak bireyleri bir araya getirmektedir. İnsan nerden geldiğini ve kim olduğunu sorgularken yanıtları mitolojik öykülerde bulabilir. Bu noktada mitolojik hikayeler, halk hikayeleri ve destanlar ile hatta kutsal kitaplardaki yaratılış hikayeleri ile benzerlik göstermektedir. İnsanlar yaratılış olarak nereden geldiğini bilmek ister. Her toplumun ve kültürün kendine ait bir yaratılış hikayesi vardır. Ayrıca mitolojik hikayeler toplumların tarihsel süreçleri hakkında da bilgi vermektedir. Ortak ataların kahramanlık destanları, kurtuluş ve yeniden doğuş mitleri bireylerin yaşadıkları topluma ait hissetmeleri adına bir alan oluşturur. Böylece bireyler aidiyet duygusu geliştirir. Ortak düşmanlar yaratarak kendilerini ve çevrelerini güvende tutmayı hedeflerler. Bu ortak düşmanlar genellikle farklı özelliklere sahip 'ötekilerdir'. Toplumun kabul etmediği ötekiler toplum dışına itilerek cezalandırılır. Toplumsal cinsiyet normlarına uymayan bireyler de toplum için öteki olarak kabul edilir.

Kadın ve erkeğin birbirinin zıttı gibi görülmesi, toplumda farklı sorumlulukları olduğuna dair inanç, toplumsal cinsiyet rollerini oluşturur. Mitolojik kaynaklar aynı zamanda toplum için tarihi belge niteliğindedir. Bu sebeple mitolojik hikâyelerle de desteklenen bu toplumsal cinsiyet rolleri kadınların yaratılışın erkeklerin yaratılışından daha aşağı olduğunu düşünmektedir. Ayrıca bu ikili cinsiyet algısı arada kalmış, henüz keşfetme aşamasında olan bireylere zarar vermektedir. Tıpkı mitolojide yaratıldığı gibi canavarlar yaratılarak bu canavarlar toplum tarafından dışlanmışlardır. Toplum için uygun kadınsı ve erkeksi davranış biçimlerini ve herhangi bir cinsiyet normunu kabul etmeyen bireyler 'Queer' olarak adlandırılır (Berber & Hidalgo, 2016). Queer bireyler antik çağdan beri gerek tarihsel metinlerde gerekse mitolojik öykülerde bulunmaktadır. Mitolojik öyküler çoğunlukla queer bireyleri cezalandırır da bu var oldukları gerçeğini değiştirmemektedir. Günümüzde queer bireyler mitolojik öykülerde verilen cezaları hala çekmektedirler. Toplum tarafından dışlanma, yalnızlaştırma ve ötekileştirme günümüzde hala queer bireylerin yaşadığı sorunlardır.

Toplumun ayrılmaz parçası olan mitolojik öyküler özellikle sinema sanatında öne çıkmaktadır. Günümüzde sinemada mitolojik kahramanlar ve doğaüstü güçlere sahip karakterler canlandırma sinema teknikleri kullanılarak yaratılmaktadır. Animasyon sinemasının geçmiş sinemanın ortaya çıkışı kadar eskidir. 2000'li yıllardan sonra yetişkinlere odaklı

animasyon filmlerinde artış olduğu görülmektedir. Tıpkı masallarda olduğu gibi animasyon filmleri de ders verici bir niteliğe sahiptir. Bu sebeple animasyon sinemasında masallardan ve mitolojik öykülerden sıkça yararlanıldığı görülmektedir.

Animasyon sineması sıklıkla mitolojik öykülerden ve masallardan yararlanmıştır. İlk dönemlerde çocuklara hitap eden bir tür olduğu için kahramanlık hikayelerine sıkça rastlanır. Günümüzde ise temaların çeşitlenmesi ile beraber karakter hikayelerinin arttığı görülmektedir. Karakter gelişimine odaklı filmlerde temalardan biri de büyüme serüvenleridir. Büyüme serüvenleri kahramanın içsel yolcuğuna, maceralarına ve sınavlarına odaklanır. Bir tür yetişkinliğe giriş filmleridir. Vladimir Propp 1928 yılında yayınlanan ‘Masalın Biçimbilimi’ isimli kitabında karakter geliştiriciliğini yedi ana başlıkta toplar. Kahraman hariç bu altı karakter kahramanın karakterinin gelişmesinde önemli bir yere sahiptir. Bunlar; kötü adam, başışçı, sihirli bir yardımcı, prenses, sahte kahraman, gönderen ve kahraman olarak sıralanır. Ayrıca öykü içinde bu altı karakterin gelişim süreci yan hikaye olarak işlenebilmektedir. 1949 yılında Joseph Campbell mitolojik öyküleri inceleyerek ‘Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’ kitabını yazmıştır. Kitapta kahramanın dönüşümü teorisine göre karakterin gelişimi on iki başlıkta toplanmıştır. Bu başlıklar sihirli objelerin el değiştirmesi, içsel yolculuklar ve alınan dersleri de içermektedir. Bu teori filmlerde karakter gelişimin incelenmesi için oldukça yararlıdır. Animasyon sinemasında kahramanların karakter gelişimleri çoğunlukla yaşanan maceralar sonucunda gerçekleşir. Yetişkinlere hitap eden animasyon filmlerinin artması ile beraber hem hikayeler hem de kahramanların gelişimi daha karmaşık hale gelmiştir. Günümüzde animasyon sinemasında karakterlerin gelişimi ve büyümesi, cinsel yönelimler açısından da ele alınabilmektedir. Akışkan cinsiyet terimi cinsel yönelimler açısından yeni bir kavramdır. Bireylerin cinsiyet tanımlarının hayatları boyu değişiklik gösterebileceğini ifade eder. 1948-1953 yıllarında Alfred Kinsey akışkan cinsiyeti incelediği iki rapor yayınlamıştır. Bu raporlarda akışkan cinsiyet kimliğini açıklamak amacıyla bir cinsiyet skalası yapmıştır. Alfred Kinsey’in olduğu skala bireylerin hayatlarının farklı dönemlerinde farklı cinsel yönelimlere sahip olabileceğini göstermektedir. Kinsey çalışmasında kadın ve erkeği skalanın iki ucuna yerleştirmiştir böylece bireyler feminen ya da maskülen hissettiklerinde o cinsiyet kalıplarına yaklaşmış olurlar. Bu durum hayat boyu değişkenlik gösterebilir. Kadınlık ve erkekliği iki zıt grup oluşturması gerçekçi bir beklenti değildir. Bu sebeple cinsiyetin farklı durumlarda ve olaylarda değişiklik gösterebileceği söylenebilir.

Çalışma üç bölüme ayrılmıştır. Birinci bölüm ve ikinci bölüm çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturmaktadır. Birinci bölümde animasyon sinemasının tarihi ve gelişim süreci tarihsel olarak ele alınmıştır. Animasyon sinemasındaki önemli şirketler olan Disney ve Pixar’ın etkileri ve sonrasında ise günümüz animasyon sinemasında değişen konular alt başlıklar olarak ele alınmıştır. İkinci bölümde ise animasyon sinemasında mitler, büyüme serüvenleri ve akışkan cinsiyet kavramları sırasıyla incelenmiştir. Mitolojik öykülerin sinemada ve animasyon sinemasında kullanımı biçimleri araştırılmıştır ve örneklerle açıklanmıştır. Büyüme serüvenler karakter ve tip gelişiminin sinemadaki yeri ve sonrasında karakter filmlerinin ortaya çıkması ile ilişkilendirilmiştir. Animasyon sinemasında karakter gelişimleri ve büyüme serüvenler Josph Campbell’in ‘Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’ (1949) ve Vladimir Propp’un ‘Masal Biçimbilimi’ (1928) kitaplarından yararlanılarak incelenmiştir. Akışkan cinsiyet kavramı, alt başlığında toplumsal cinsiyet rolleri, queer ve LGBTQ+ bireylerin tarihsel süreçteki yeri ve akışkan cinsiyet kimliğinin sinemadaki yansımından örnekler verilerek açıklanmıştır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde '*Luca (2021)*', '*Red (2022)*', '*Nimona (2023)*' filmleri üzerinden animasyon sinemasında mitler, büyüme serüvenleri ve akışkan cinsiyet kavramları içerik analizi ve göstergebilimsel analiz yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Her film üç ana kategoriye ayrılarak araştırılmıştır. Büyüme serüvenleri '*Luca (2021)*' ve '*Red (2022)*' filmlerinde Joseph Campbell'in 'Kahramanın Sonsuz Yolculuğu' kitabında söz ettiği karakter gelişimi teorisine göre '*Nimona (2023)*' filmi ise Vladimir Propp'un 'Masalın Biçimbilimi' kitabındaki karakter geliştiriciliği teorisi kullanılarak incelenmiştir.

Sonuç bölümünde ise animasyon sinemasında mitolojik öykülerin kullanım biçimleri, animasyon sinemasında büyüme serüvenleri ve akışkan cinsiyet kimlikleri seçilen filmlerin analizleri bağlamında değerlendirilmiştir.

Tez çalışmasında animasyon sinemasında mitolojik öyküler ve öğelerinin yer alma biçimleri, büyüme serüvenleri bağlamında akışkan cinsiyet kavramının incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu çerçevede canlandırma sinemasının tarihsel süreçteki gelişimi, karakter gelişim teorileri bağlamında büyüme serüvenlerinin cinsiyet ve akışkan cinsiyet kavramı açısından örnekleri araştırılacaktır. Çalışma, günümüz animasyon sinemasında değişen konular ile beraber mitolojik öykülerin kullanım biçimlerinin, yetişkinliğe geçiş temalı büyüme serüvenleri bağlamında akışkan cinsiyet kavramının incelenmesi açısından önemlidir.

Çalışmanın asıl sorusu 'günümüz animasyon sinemasında mitolojik öğelerin, büyüme serüvenleri bağlamında akışkan cinsiyet kavramının kullanım biçimleri nedir?' olarak belirlenmiştir. Bu çerçevede animasyon sinemasında değişen konular ve temalar incelenecek, mitolojik öykülerin kullanım biçimleri, karakter gelişimi bağlamında büyüme serüvenlerinde cinsiyet ve akışkan cinsiyet kavramına ne şekilde yer verildiği araştırılacaktır.

Tez çalışması içerik analizi ve göstergebilimsel analiz yöntemi kullanılarak incelenmiştir. İçerik analizi metin incelenerek analiz etme yöntemidir. Metin içeriğine sözcükler ve anlamları, resimler ve görsel öğeler de dahildir. Metin bir iletişim aracı olarak da kullanıldığı için her türden sözlü ve görsel araç bu analiz yöntemine dahil olabilmektedir. (Neuman, 2014: 466) Kategorileştirme, içerik analizinde kullanılması gereken bir yöntemdir. Çalışmada odaklanılacak başlıkları kategori haline getirir. (Gökçe, 2019) Bu çalışmada filmler genel olarak üç ana başlıkta incelenektir. Filmlerin mitolojik hikayeler ile bağlantıları, toplumsal cinsiyet rolleri ve akışkan cinsiyet kavramı son olarak ise büyüme serüvenleri. İçerik analizi yöntemi, bu konular bağlamında karakterlerin hem fiziksel hem ruhsal büyüme süreçlerini filmlerde geçen diyaloglar, semboller ve görüntüler aracılığı ile incelenmesinde kullanılacaktır. Büyüme serüvenleri Campbell'in karakter gelişim teorisi ve Propp'un karakter gelişim teorisi ile incelenecektir. Kahramanların gelişimi, içsel yolculukları ve büyüme süreçleri ele alınacaktır.

Göstergebilimsel analiz yöntemi sinema filmleri incelenirken sıklıkla kullanılan bir analiz yöntemidir. Göstergebilim insanların birbiriyle iletişim kurmak için kullandığı her türlü öğeyi kapsar. Bunlar sözlü, yazılı, görsel veya çeşitli işaretler bile olabilmektedir. Bu çalışmada göstergebilimsel analiz; film karelerinin yorumlanması, karakterlerin görünüşlerinin ele alınması amacı ile kullanılacaktır. Örneğin filmin bir karesinde yer alan figür, renk ya da kahramanların kostümleri göstergebilimsel bağlamda bir anlam ifade etmektedir. (Rıfat, 1992: 6) Sinema evrensel bir dil olan görüntü aracılığı ile var olmaktadır bu sebeple görüntüleri anlamlandırmak tüm dünya için az bir değişkenlik gösterir. Saussure göstergeleri gösteren ve gösterilen olarak ayırmıştır. Sinemada gösteren ile gösterilenin birliktedir, bu sebeple filmlerin

ve görüntülerin kendi anlamları vardır, sonuçta filmlerin kendileri gösterge halini almıştır. Ayrıca görüntüler filmlerdeki işaretler, simgeler ve göstergebilimsel olarak kullanılabilecek metalyeller kültürel, toplumsal ve psikolojik bağlamla ilişkilidir. (Büker, 1985: 38-49) Göstergebilimsel film analizinde, filme konu olan toplumların kültürel yapıları ve tarihsel geçmişleri de önem taşımaktadır.

Seçilen üç film de bu yöntemler ile incelenecektir. Luca (2021), Red(2022), Nimona(2023) filmlerininin seçimlesinin sebebi son dönemde çekilmiş olmaları, mitolojik öğeler barındırmaları ve büyüme serüvenlerine cinsel kimlik kavramını da dahil etmiş olmalarıdır. Son dönem animasyon filmlerindeki değişen temalar, büyüme serüvenlerinde cinsel kimlik çeşitliliği ve mitolojik öyküler belirtilen yöntemler ile incelenecektir. Çalışma için seçilen filmler 2020 yılların sonrasında animasyon sinemasından rastgele seçilmiştir.



1.BÖLÜM

I. Bölüm: Animasyon Sineması

1.1. Animasyon Sinemasının Tarihi ve Gelişimi

Oxford sözlüğüne göre animasyon kelimesi hareketsiz resimlerin ya da nesnelerin, hareket ediyormuş gibi gösterilerek filme alınması anlamına gelmektedir. Animasyon kelimesi objelerin canlandırılması anlamına geldiğinden genel olarak animasyon sineması canlandırma sineması olarak da anılmaktadır. Bilinen anlamda canlandırılmış görüntüyü ilk gerçekleştiren kişi Hollandalı bilim insanı Pieter Van Musschenbroek'tir. 1736 yılında üzeri delikli bir aygıt geliştirerek bunun üzerinde çizdiği resimlerin hareket halinde görünmesini sağlamıştır (Madsen, 1969: 6).

Canlandırma sinemasının, sinemayı kapsayan uzun bir geçmişi bulunmaktadır. Aslında bakıldığında çizime dayalı canlandırma filmleri insanlığın duvarlara çizim yaptığı eski dönemlere kadar uzanmaktadır. M.Ö. 1600'lü yıllarda Mısır Firavunu, Tanrıça İsis için bir tapınak inşa ettirir. II. Ramses'in inşa ettirdiği bu tapınakta tanrıça İsis'in figür değiştiren pozisyonlarının resmedildiği görülmektedir. Bu şekilde Tanrıça İsis hareket ediyor gibi gözükmemektedir (Sevindi, 2022: 13). Hellenistik ve Roma dönemlerinde Efes antik kentinde tiyatro sanatına önem verildiği görülmektedir. Ünlü mitolojik kahramanlar ile alakalı oyunlar yazılıp oynanmıştır. Aynı şekilde bu mitolojik öykülerin duvar resimlerinde görüldüğü gözlemlenebilir. Hatta tiyatro ve duvar resim sanatları arasındaki bağ o kadar kuvvetlidir ki duvar resimlerinde teatral ve detaylı çizimlere rastlanır. Bu dönemde Elektra, Herakles ve Iphigenia gibi önemli mitolojik hikayelerin duvar çizimlerine rastlamak mümkündür (Eraslan, 2014: 7). Aslında çağlar boyunca insanlığın çizdiği resimlere hareket ve gerçekçilik kazandırmak için uğraştığı söylenebilir.

Canlandırma sinemasının temellerinin atılacağı görüntünün sürekliliği ile ilgili çalışmalar 19. yüzyılda hızlanmıştır. 1824 yılında Peter Mark Roget görüntünün sürekliliği ilkesini ortaya atmıştır. Bu ilkeye göre beyin, gördüğü görüntüyü saniyeden daha kısa sürede tutmaya devam etmekte ve birbiri ardına gelen hızlı görüntüler sanki hareket ediyormuş gibi gözükmemektedir. Bu ilkeyle beraber ilerleyen yıllarda sinemaya katkı sağlayacak birçok mekanizma geliştirilmiştir. (Pollmüller & Sercombe, 2011) Emile Reynaud'un bulduğu delikler açılmış bir film aracılığı ile görüntüyü yansıtan praxinoskop adı verilen alet 1882 yılında seyirciye sunulmuştur. (Bergan, 2011) Emile Reynaud'un tiyatro salonunda elle çizilmiş ve müzik ile beraber sunulan çalışmaları gösteri dünyasına yeni bir soluk getirmiştir.

Aslında canlandırma sinemanın bilinen anlamdaki sinema kadar eski bir geçmişe sahip olduğunu söylemek yanlış olmaz. 20. Yüzyıla gelindiğinde sinema artık iki farklı şekilde gelişme göstermeye başlamıştır. Bilinen anlamda setlerin ve canlı oyuncuların olduğu filmler ve elle çizilmiş, sonradan canlandırılmış nesnelerin filmleri. Bu kadar eski bir geçmişe sahip olduğu için aslında ilk animasyon filminin hangisi olduğunu söylemek oldukça zordur. Yine de birçok kaynakta kabul gören, 1899 yılında Arthur Melbourne'nin çektiği *Matches: An Apperal* filmi ilk nesne animasyonudur denebilir (Whitehead, 2012: 21). Aynı dönemlerde ABD'de James Stuart Blackton da benzer yöntemler ile film çektiğini iddia etmekle birlikte bunu kanıtlayabilecek hiçbir belge yoktur (Crafton, 2008).

Animasyon filmleri kullanılan teknikler açısından kendi içinde çeşitlilik göstermektedir. Her yönetmenin kendine ait kullandığı farklı teknikler bulunmaktadır. Temel olarak

animasyonlar iki boyutlu ve üç boyutlu olarak ayrılabilir. Klasik animasyon ya da Sel animasyon olarak adlandırılan bu yöntem normal sinema filmlerindeki saniyede 24 kare kuralını kullanır. Sinema filmlerinde 24 kare kullanılan görüntü, animasyon filmler için 24 karenin çizilmesi ile oluşturulur. 24 karenin tamamın çizilmesi ve bu çizimlerin tekrar tekrar kullanılmaması tam animasyon olarak adlandırılır. 24 kareden daha az çizilen, daha fazla döngü kullanılan ve detayların az olduğu animasyonlara limitli animasyon denmektedir (Sevindi, 2022: 108-115).

Klasik olduğu için Sel animasyon; bilenen anlamda ‘çizgi film’ olarak tanınır. Yine de animasyon filmleri bundan ibaret değildir. Çeşitli nesneler ve malzemeler hareket ettirilerek bunların fotoğraflanmasına dayanan stop motion türü de farklı ve tercih edilen bir yöntemdir. Kil ya da oyun hamuru kullanılan yöntem hamur animasyon ve kuklaların kullanıldığı kukla animasyon, stop motion animasyon türünün en ünlü örneklerindendir. Diğer bir örnek ise pikselleştirmedir. Bu yöntemde gerçek insanlar tıpkı kuklalar gibi poz verdirilerek kare kare pozlanır. Bu yöntemler bilgisayar animasyonun daha ortaya çıkmadığı dönemlerde sıkça kullanılmıştır. Günümüzde de hala kullanılmaktadır (Sevindi, 2022: 108-105).

Animasyon sineması da klasik sinema gibi her ülkede ve kültürde farklı şekillerde büyümüş ve gelişmiştir. Özellikle klasik sinema filmlerinde gerçek dünyanın ve gerçek insanın kısıtlayıcılığından kurtulmak isteyen yönetmenler için animasyon filmleri iyi bir yaratıcılık alanı oluşturmuştur. İlk animasyon filmi ortaya çıktıktan sonra animasyon sinema tarihine oldukça fazla katkısı bulunan Emile Cohl 1908 yılında *Fantasmagorie*’yi çekmiştir (Teksoy, 1975). Emile Cohl kendisinden önceki animasyon yönetmenlerinden farklı olarak oldukça özgürlükçüydü. Animasyonun samimiyetini kullanmaktan çekinmeyen yönetmen Cohl yalnızca çizimleri değil kuklaları ve diğer nesneleri de filmlerinde sıkça kullanmıştır (Whitehead, 2012: 23). Cohl’ü takip eden animasyon meraklısı sinemacılar ise çizgi roman karakterlerini canlandırarak işe başlamışlardır.

Emile Cohl’dan sonra animasyon sineması için önemli isimlerden biri de Max Fleischer’dir. Fleischer 1921 yılında animasyon sinemasına başlamadan önce çizgi roman çizeriydi. (Stephenson, 1973: 30-31) Fleischer yaptığı ilk işlerde bile yalnızca eğlenceyi amaçlamamış animasyon filmlerinde topluma eleştirel bir bakış açısı getirmiştir (Teksoy, 1975: 318). Bir ıspanak fabrikasının reklamı olarak tasarlanan Popeye karakteri buna en iyi örneklerden biridir. Türkiye’de *Temel Reis* ismi ile yayınlanmış Popeye yediği bir kutu ıspanak ile güçlenir. Bir kutu ıspanak ile güçlenmesinin altında yatan mesaj Amerikan kültüründe sıkça rastlanan insan iradesinin kullanarak istediği her şeyi elde edebilir düşüncesidir. Aynı animasyon dizi içinde yer alan bir diğer karakter Wimpy ise işsizdir ve sürekli çeşitli oyunlar çevirerek iyi bir yaşam sürmeyi amaçlamaktadır (Hünerli, 2005: 18). Fleischer animasyon filmlerindeki karakterler ile toplumu eleştirerek aslında animasyonun sadece bir çocuk eğlencesi olmadığını da göstermiştir. Max Fleischer’in animasyon sinemasına en önemli katkılarından biri de 1926 yılında çekmiş olduğu *My Old Kentucky Home* filmidir. Bu film belki de ilk sesli çizgi filmi. Fakat başarılı olamamıştır ve daha sonra Disney bu fikrin üstüne giderek Fleischer’in önüne geçmiştir (Whitehead, 2012: 33).

Fleischer’in bir diğer çok konuşulan karakteri *Betty Boop*’tur. Aslında Betty’nin geçmişi bir dişi köpeğe dayanır. Zaman içinde tüm gereklilikler yerine getirilerek Betty bir insana dönüşmüştür. Betty Boop çizildiği ilk zamanlardan beri yansıttığı cinsellik ile beraber çoğunlukla yetişkin izleyiciye hitap eden bir karakterdir. Hatta 1934 yılında yapılan *Betty*

Boop's Rice yo Farm filminde Betty'nin göğsünün ifşa edilmesi sonucunda karakter sansüre uğramıştır. 1935 sonrası Betty karakteri daha yumuşak ve ağırbaşlı olarak yansıtılmıştır (Whitehead, 2012: 36). Aslında Fleischer'in yarattığı karakterlere ve filmlere bakıldığında Disney'in yaratıcılığından daha farklı bir yanı olduğu söylenebilir. Max Fleischer yaptığı animasyon filmlerin çoğunda Amerika'nın toplumsal sorunlarına eleştiriler getirmiştir.

Animasyon sinema tarihinde isminden yarattığı karakterler ile sıkça söz ettiren Warner Bros ve onun bünyesinde doğan Looney Tunes'da Amerika'nın animasyon konusunda popüler isimlerinden biridir. 1930 yılında yapılan *Sinking in the Bathtub*, Looney Tunes'un ilk animasyon filmidir (Sevindi, 2022: 22). Looney Tunes'ın bugün bile hala sevilerek izlenen bazı karakterleri Bugs Bunny, Elmer Fudd, Duffy Duck, Tweety, Sylvester, Porky Pig'dir. Warner Bros'un günümüzde aktif internet sitesinde de yeni filmlerinin tanıtımı yapmaktadır. Yalnızca animasyon filmlerinde değil oyun uyarlamaları ve gerçek setlerin bulunduğu klasik sinema filmleri de yapılmaktadır. Günümüzde *The Looney Tunes Show* ismi ile Netflix'te yayınlanan iki sezonluk bir çizgi dizi gösterilmektedir. Bu çizgi dizide en popüler animasyon karakterleri Bugs Bunny ve Duffy Duck başrollerde yer almaktadır.

Animasyon sineması yalnızca Amerika'daki tarihi süreçten ibaret değildir. Birçok teknolojik gelişme çoğunlukla Amerika Birleşik Devletlerinde animasyon sinemasının gelişmesine katkı sağlamış olsa bile çoğu ülke bu teknolojiden hatta film yapma bağımsızlığından mahrum olsa bile yine de sanatsal etkisi yüksek eserler ortaya çıkartmışlardır. En bilinen örnek 1954 yılında John Halas ve Joy Batchelor'ın birlikte yaptığı İngiliz animasyon sinemasının ilk uzun metraj filmi olan *Animal Farm*'dır. Bir çiftlikte yaşayan hayvanların gündelik yaşamları içindeki güç savaşını anlatmaktadır. George Orwell'ın romanından uyarlanan animasyon filminde özgürlük ve devrim gibi politik konulara yer verilir.

Animasyon sineması da birçok sanat dalı gibi propaganda aracı olarak kullanılmaya oldukça müsaittir. 1920'li yılların Sovyetler Birliği de animasyon filmlerini ilk olarak bu şekilde kullanmıştır. Sanatsal kaygıları geride bırakıp öğretici bir tavır takınan Sovyetler Birliği kendi geleneklerinden, toplumun görsel hafızasından beslenmiştir. Hatta ortaya çıkan sinema filmleri çoğunlukla sert bir gerçekçilik içerir. 1924 yılında Vertov'un *Oyuncaklar* adlı ilk animasyon filmi ve 1935 yılında *Yeni Gulliver* de ilk uzun metrajlı animasyon filmidir. *Yeni Gulliver*, Jonathan Swift'in Gulliver'in Gezileri kitabından komünist bir bakış açısı ile uyarlanmıştır. Filmin yapımında 3000 farklı kukla kullanılmıştır (Bendazzi, 2015: 213). Sovyetler Birliğinn animasyon sineması üzerindeki propaganda baskısı uzun yıllar sürmüş ve bu sebeple birçok animasyon sinema ilgilisi de yavaşça sektörden uzaklaşmıştır.

Çekoslovakya da sinema tarihinde isminden sıkça söz ettiren bir ülkedir. Animasyon sinemasında kendi ekolünü oluşturabilmiştir. Çekoslovakya animasyon sinemasının ilk yılları devlet desteklidir. Bu da tam bir bağımsızlık yakalanması konusunda sanatçıları zorlamıştır. Aslında Sovyet Rusya ile aynı etkilere sahip bir sinema anlayışı olmasına rağmen Çekoslovakya, sinemada sembolizmi öne çıkararak animasyon sinemasına sanatsal bir bakış açısı kazandırabilmiştir. Çekoslovakyalı yönetmenler içinde bulundukları siyasi ortamı sembolizm ve sürreal anlatımlarla eleştirerek toplumun yansımalarını filmlerinde sunmuşlardır (Sevindi, 2022: 45-55). Ayrıca Çekoslovakyalı yönetmenlerin birçoğu animasyonun çeşitli yöntemlerini kullanmaktan çekinmemişlerdir. Hem teknik açıdan hem de anlatım açısından auteur bir animasyon sinemasının geliştiğini söylemek mümkündür. Çekoslovakya'nın ilk animasyon yönetmeni olarak Jiri Trnka'dır. Kendisi usta bir kuklacıdan eğitim almış, Birinci

Dünya Savaşından sonra da kendi kukla tiyatrosunu açmıştır. İlk bağımsız filmi *Spalicek* (Çek Yılı)'i 1947 yılında seyirciye sunmuştur (Whitehead, 2012: 101). Film günümüzde hala ulaşılabilir durumdadır ve birçok animasyon sinemacısına da ilham olmuştur. Animasyon tarzı olarak stop-motion yöntemini kuklalar ile kullanılmıştır. Film konu olarak Çekoslovakya geleneklerini sade ve doğal bir şekilde yansıtır, sanki seyirci oradan geçerken tanık olmuş gibidir. Aynı zamanda mevsimlerin geçişi sırasındaki şiirsel doğa dokunuşları da oldukça dikkat çekmektedir. Günümüzde birçok festival filminde sıkça görebileceğimiz animasyon yöntemlerinin Çek yönetmenler tarafından miras kaldığı söylenebilir. Animasyon filmleri de kendi içlerinde bir 'sanat' animasyon filmleri başlığı açmışlar ve farklı yöntemler kullanılarak alışlagelmiş bilgisayar animasyonu yöntemlerini reddetmişlerdir. Böylece animasyon sineması çeşitlenerek kaybolan ruh tekrar kazanılmaya çalışılmaktadır.

Günümüzde oldukça popüler olan anime filmlerin temelini oluşturan çalışmalar ise Japonya'da temellenmiştir. Japonya'da animasyonlar 1930'lu yıllardan itibaren yapılmaktaydı. Yine de günümüzde bilinen anlamıyla anime kavramını geliştiren Osamu Tezuka olarak kabul edilmektedir (Whitehead, 2012: 113). 1970'li yıllarda televizyonun popüler olmasıyla beraber animeler de popülerleşmiştir. Bu dönemde deneme yanılma yoluyla yapılan birçok anime aslında sektöre tecrübe kazandırmış ve gelecek için bir yatırım haline gelmiştir. Japon animelerini dünyaya duyuran 1963 yılında Osamu Tezuka tarafından yaratılan *Tetsuan-Atoma* (Astro Çocuk) adlı animasyondur. Birçok dile çevrilmiş ve kısa sürede popüler hale gelmiştir (Whitehead, 2012: 114). Animeleri alışlageldik animasyon filmlerinden ayıran önemli özelliklerden biri de insanların iç dünyasına ve doğaya sıkça yer verilmesidir. Bunun yanı sıra aslında animeler şiddet ve müstehcenlik açısından animasyon filmlerinin tam tersine bir şekilde oldukça rahatlardır. Buradan animelerin başından beri yetişkinlere yönelik yapılan filmler ve seriler olduğu sonucu çıkarılabilir. Günümüz anime filmleriyle ünlenmiş en önemli Japon yönetmenlerden biri olan Hayao Miyazaki, Japon animeleri için bir rehber gibidir. Ayrıca kendi yöntemleri, tercih ettiği hikayeler ve çalışma stili ile auteur bir yönetmen denilebilir. 2001 yılında vizyona giren '*Sen To Chihiro No Kamikakushi* (Ruhların Kaçışı)' filmi ile en iyi animasyon filmi Oscar'ını kazanmıştır (Whitehead, 2012: 116-120). Miyazaki yaptığı filmlerde Japon kültürünü ve ruhunu yansıtmaya çalışmıştır. Yönetmen verdiği bir röportajda filmlerinde Japon kültürünün zenginliğini korumaya çalıştığından kültürün hafızasının sonraki nesillere miras olarak bırakılmasının öneminden bahsetmiştir (Miyazaki, 2009). Günümüzde hala Disney'e ve alışlagelmiş animasyon filmlerine bir rakip olarak görülen anime filmler gün geçtikçe popülerleşmektedir.

İkinci Dünya Savaşı sinemayı etkilediği gibi animasyon sineması için de büyük bir değişiklik getirmiştir. Animasyon filmleri hızlanmış, gerçek hikayelerden uzaklaşmış ve şiddet öğelerini daha sık kullanmaya başlamıştır. Buna örnek olarak gösterilebilecek en iyi yapımlar *Taş Devri*, *Tom ve Jerry* ve *Jetgille*'dir. Bu yapımların çoğu hala izlenmektedir ve çoğu da yetişkinlere yöneliktir (Teksoy, 1975). Tom ve Jerry serisinde Jerry, Tom'dan kurtulmak için her türlü şiddet içerikli yolu dener. Bu izleyicilere bir komedi unsuru olarak yansıtılır. İkinci Dünya Savaşı sırasında animasyon sinemasında şiddet öğelerinin sıklıkla kullanıldığını söylemek mümkündür.

1970'lerden sonra televizyon hızla yükselişe geçen bir medya aracı haline gelmiştir. Artık sinemaya film çekmek masraflı ve çok çaba gerektiren bir hal almıştır. Daha ucuza mal edilen animasyon filmleri seriler şeklinde televizyonlarda yayınlanmaya başlamıştır. Hanna- Barbera animasyon filmlerinin televizyonda gösterilmesini başlatmıştır. Cumartesi sabahları çocuklara

çizgi dizi yayını yapmak için oldukça uygun olduğundan ve Hanna- Barbera bunu kullanarak ilk prime time çizgi dizi olan *Taş Devri*'ni yayınlamıştır. 70'lerin sonuna kadar Hanna-Barbera'nın birçok çizgi serisi televizyonlarda yayınlanmış ve çok popüler olmuştur (Sevindi, 2022: 21). Düşük maliyetlerde yayınlanıp oldukça başarılı olan Hanna- Barbera yine de eleştirilmiştir çünkü bu kolaylık aslında animasyon film kalitesini düşürmektedir. Karakter gelişimi geri plana itilmiş ve çoğu kez de tekrara düşülmüştür.

The Simpsons'a kadar en başarılı prime time çizgi dizisi *Taş Devri*'dir (Sevindi, 2022: 21). Simpsonlar hızlı bir şekilde büyük bir izleyici kitlesi tarafından sevilmiştir. Klasky -Csupo tarafından yaratılan Simpsonlar ilk bölümünden beri yetişkinlere yönelik bir çizgi seridir. 1989 tarihinde yayınlanan ilk bölümü '*Açık Ateşte Kızardılar*' ismi ile yayınlanmış bu bile aslında yetişkinlere yönelik içeriğe sahip olduğunu göstermektedir. Mark Whiteheda Animasyon filmleri kitabında Simpson ailesinin bu kadar hızlı bir şekilde kabul görmesinin en büyük etkisinin tüm evrenin yeni baştan yaratılmış olmasına bağlar. Burada insanların ten renkleri bile alıştığımız gibi ten rengi değil sarıdır. Sadece Simpson ailesi için yaratılmış bir evrendir ve tüm dizi karakterleri aynı derece önem taşımaktadır. Dizi Emmy ve Peabody gibi önemli ödüller de kazanmıştır. Basitçe Amerikalı bir ailenin başından geçen komik olayları anlatan dizi Amerika Birleşik Devletleri'nin en uzun soluklu çizgi dizisi olarak da bilinir. The Simpsons'ın başarısından sonra arka arkaya yetişkinlere yönelik yine çok başarılı çizgi seriler yayınlanmıştır. Bunlara *Family Guy*, *South Park* dizileri örnek olarak verilebilir. Bu diziler de aynı şekilde Amerika toplumuna mizahi bir eleştiri getirmiştir.

Son olarak Türkiye'deki animasyon film sektörüne bakıldığında bir takım aksilikler sebebi ile çağı yakalamakta zorlandığı söylenebilir. Fakat canlandırma sineması benzeri gösteriler açısından Osmanlı Dönemi oldukça zengindir. Türk sinemasında ilk canlandırma film benzeri gelişmenin '*Karagöz ve Hacivat*' gölge oyunları olduğu söylenebilir. Karagöz ve Hacivat, bir perdenin arkasında oynatılan çubuklara takılmış karakterlerdir. Mizah ve hiciv ile insanları güldürmek amacıyla yapılan gösterilerdir, stop-motion tekniğine benzer olduğu için bir tür kukla oyunu olduğu söylenebilir (Zaim & Balaban, 2023: 437-438). Türkiye'ye animasyon sinemasının girişi 1930'lu yıllarda gerçekleşmiştir. Amerika Birleşik Devletlerinde veya farklı ülkelerde çekilen animasyon filmlerinin yayınlanması söz konusudur (Hünerli, 2005: 58). 1942 yılında Eflatun Nuri Erkoç film karelerinin üzerine mürekkep ile çizerek *Doluş ve Şoförü* isminde 37 karelik bir film yapmıştır. Bu film Türk Canlandırma sineması tarihinde en eski film şeridi özelliği taşımaktadır (Çeviker, 1995). 1947 yılında Vedat Ar ve bir grup öğrencisinin çektiği *Zeybek Oyunu* filmi ise Türk sinema tarihinin ilk kısa animasyon filmi olarak kabul edilmektedir (Evren & Yıldırım, 2014). 1951 yılında Yüksel Ünsal ilk uzun metrajlı animasyon film olan *Evvel Zaman İçinde* filmini çekmiştir. Fakat düzenlenmeler için yurtdışına gönderilen film Amerika Birleşik Devletleri'nde kaybolmuştur. Günümüzde ise bu filmin yalnızca beş dakikası ulaşılabilir durumdadır (Hünerli, 2005: 59). Denemeler olsa bile bu süreçte başarıyla sonuçlanamadığı görülmektedir. 70'li yıllarda TRT'de birçok Amerika kökenli animasyon dizisi yayınlanmıştır. TRT, Türk kültürünü animasyon filmlerinde daha çok görmek istediği için bu dönemde birçok animasyon filme yardımcı olmuştur. Önemli olan yerel çizgi dizilerin ortaya çıkmasıdır. Bunun sonucunda TRT'nin de yardımıyla Dede Korkut Hikâyelerinden uyarlanan 50 dakikalık *Boğaç Han* animasyon filmi ortaya çıkmıştır. Bu film ilk uzun metraj Türk animasyon filmi olarak geçmektedir (Sevindi, 2022: 87). Günümüzde Türkiye animasyon konusunda geride kalmış olarak görülsede bile denemeler devam etmektedir. Varol Yaşaroğlu tarafından 2016 yılında yaratılan *Kral Şakir* özellikle çocuklar arasında oldukça popülerdir. Şakir aslan ailesinin çocuğudur ve animasyon boyunca ailesi ve arkadaşları ile yaşadıkları

maceralar gösterilir. Animasyon dizisi altı sezon boyunca Cartoon Network Türkiye’de yayınlanmış ve altı farklı film olarak da gösterime girmiştir. Bir diğer Türk yapımı animasyon filmi 2016 yılında çıkan *Kötü Kedi Şerafettin*’dir. Şerafettin’in bir gün içinde hayatının tamamen değişmesini konu alır. Şerafettin bir dizi olay sonrasında saldırıya uğrar, aşık olur ve bir çocuğu olduğunu öğrenir.

2013 yılında Serkan Zelzele’nin yönetmenliğini yaptığı *Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu* da Türk sinemasında animasyon film örneklerinden biridir. Film 1600’lü yıllarda yaşamış günümüzde hala saygı duyulan biri olarak anılan Evliya Çelebi’nin Ölümsüzlük Suyu’nun peşine düşmesini ve bu süreçte yaşadığı maceraları anlatır. 2015 yılında bir dizi olan Köstebekgillerden uyarlanan *Köstebekgiller: Perili Orman* filminin yönetmenliğini Mustafa Kotan yapmıştır. Bu dizi köstebek ailesinin yaşamını ve atıldıkları maceralarını anlatır. Çocukların tercih edeceği bir animasyon filmi olsa bile birçok animasyon karakterinin bir arada kullanılmasıyla oldukça başarılı olmuştur. Animasyon sinemasında dizilerin film olması alışıldık bir durum haline gelmiştir. 2013-2016 yıllarında yayınlanan *Fırıldak Ailesi* dizisinin 2017 yılında filmi çıkmıştır. Yönetmenliğini Haluk Can Dizdaroğlu ve Berk Tokay’ın yaptığı film Orta Dünya’da eşlerini aramaya çıkan erkeklerin başlarından geçen macera dolu yolculuğu anlatır. Aynı şekilde 2014-2023 yılları arasında yayınlanan *Rafadan Tayfa* dizisi sonrasında üç bölümlük bir film serisine dönüşmüştür. Türk sinemasında olduğu gibi Türk animasyon filmlerinde de kültürel izler bulmak mümkündür. 2023 yılında vizyona giren yönetmenliğini Erhan Yiğit’in yaptığı *Kırmızı Başlıklı Kız ve Bizim Kahramanlar* filmi buna örnek olarak gösterilebilir. Kırmızı başlıklı kız günlerini ormanda sıradan bir şekilde geçirmektedir. Ormanda aniden bir fırtına çıkar. Ormanın eski huzuruna kavuşması için Kırmızı Başlıklı Kız Arkadaşları ile beraber ilk önce Nasreddin Hoca’ya gider sonrasında da Keloğlan’ın evine gider. Bu yolculukta Türk masal kahramanlarının da görülmesi filmi Türk kültürü açısından zenginleştirmiştir.

Son dönemlerde Türk animasyon sinemasında kısa film tercih edilir hale gelmiştir. Animasyon kısa filmleri çoğunlukla daha sanatsal, derin ve bağımsız içeriklere sahiptir. Yetişkinlere yönelik daha sorgulayıcı ve karışık yapıdaki animasyon filmleri uluslararası film festivallerinde de oldukça popülerdir. Koray Sevindi’nin yönetmenliğini yaptığı *Kafa* filmi 2014 yılında vizyona girmiştir. Film intihara sürüklenen Nuri’nin bu süreçte neler yaşadığını anlatır. Film sekiz dakika sürse bile şehir hayatının boğuculuğu, yalnızlık ve uyumsuzluk temaları detaylardan yararlanılarak yansıtılmıştır. 2019 yapımı *Avarya* filmi kıyamet sonrası yaşayabileceği yeni bir yer arayan karakterin hikayesini anlatmakta. Gökalp Gönen’nin yönetmenliğini yaptığı filmde yeni yaşam alanı bulmakla görevli robotun hiçbir gezegeni yaşamaya uygun bulmaması ile karakter gemide hapsolür. Çıkış yolu bulur fakat bununla birlikte büyük bir sır da ortaya çıkar. 2022 yapımı *Kuru Kabus* filminin konusu da çevreye duyarlılığı tetikler niteliktedir. Su israfına dikkat çeken filmde su kıtlığı esnasında suyun peşine düşen bir gencin hikayesini anlatır. Görüldüğü gibi Türk yapımı animasyon filmleri de son dönemlerde toplumsal ve küresel olayları tema edinir hale gelmiştir. Yetişkinlere yönelik konuların animasyon filmlerinde arttığı söylenebilir.

Animasyon sineması tarih boyunca aslında çizilen resimlere hareket kazandırmak amacından yola çıkmıştır. Günümüzde eldeki imkanlarla beraber daha yaratıcı daha sanatsal yollarla birçok konu ele alınmaktadır.

1.2. Animasyon Sinemasında Disney ve Pixar Etkisi

Walt Disney animasyon sinema tarihi açısından önemli bir figürdür. Disney bugün dünyanın en büyük medya şirketlerinden biri haline gelmiştir. Bunun en büyük sebebi ise Walt Disney'in 1930'lu yıllarda animasyon sinemasındaki başarılarıdır. Walt Disney'in tam ismi Walter Elias Disney'dir. 5 Aralık 1905'de doğmuştur (Kalkan, 2014: 7). 1923 yılında kardeşi Roy O. Disney ile beraber Walt Disney Pictures'i kurmuştur. Kendisi hala animasyon sanatçısı olarak tanınsa bile 1924'ten beri hiç animasyon filmi yapmamıştır. Birçok iş değiştiren ve karikatür eğitimi alan Walt Disney, Ub İwerks ile beraber olup birkaç başarısız şirket de kurmuştur. 1924 yılında dağıtımçı Margaret Winkler ile yaptığı anlaşma sonrasında yönetmenlik denemelerini sonlandırarak yapımcı olmuştur (Whitehead, 2012: 40).

Mickey Mouse, Walt Disney'in başlangıç karakteridir denilebilir. Aslında Mickey'i İwerks'in yarattığı da söylenmektedir. Yine de en yaygın düşünceye göre Mickey'i Ub İwerks yaratmış olsa bile ona ruhunu veren kişi Walt Disney'dir. Mickey'i 1928 yılından 1946 yılına kadar Walt Disney seslendirmiştir. Belki de ruhunu veren kişi olarak anılmasının sebeplerinden biri de budur. Mickey'nin hiç uzun metraj filmi olmamasına rağmen ya da hiçbir Disney animasyonunda başkahraman olmasa bile en ünlü Disney karakteri olduğu söylenebilir. *Steamboat Willie* isimli kısa animasyonun gösterim tarihi Mickey'nin doğum tarihi olarak görülmektedir. Aslında Mickey'nin görüldüğü ilk film de değildir. *Steamboat Willie* filmi tarihin ilk sesli animasyon filmi olduğu için Mickey'nin de popülerliğinin bu filmde arttığı söylenebilir. Belki de bu sebepten doğum günü filmin çıktığı gündür (Kalkan, 2014: 8). Mickey Mouse'de başından beri görülen ve ilerleyen zamanlarda Disney'in animasyon filmlerinin tümünde görülecek bir şey vardı. Mickey Mouse hikâyesinde insanlar için olan durumları fantastik bir hayvanlar dünyasına taşımaktadır. Disney Mickey Mouse'a insana benzer bir biçim, duygu ve davranış vermiş ve yanına da başka hayvan dostlarını vererek sokaktaki sıradan insanın duygularını ve tutkularını tüm dünyayı etkileyecek bir hale getirmiştir (Hünerli, 2005: 20).

Disney çıkışından sonra birçok yeniliğe önderlik etmiştir. 1928 yılın çektiği ilk sesli çizgi film *Steamboat Willie*, 1932 yılında çekilen tam renkli ilk animasyon filmi *Çiçekler ve Ağaçlar*, ilk uzun metraj animasyon filmi 1934 yılında çekilen *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* Disney'in en büyük ilklerinden bazılarıdır (Özgür, 1989: 24-25). 1934 yılında birçok zorluk sonrasında tamamlanan *Pamuk Prenses ve Cüceler* ilk uzun metraj film olmasının yanında o güne kadar çekilen sesli filmler içinde en yüksek hasılatı sahip olan film de olmuştur (Kalkan, 2014: 9). Ayrıca *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filmi karakter, olay örgüsü ve hikâye gibi önemli başlıkları işleme biçimi ile günümüz animasyon sineması için geleneksel bir çatı oluşturmuştur denilebilir. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filmi başarılı olmuştur fakat uzun metrajlı animasyon filmi yapmak oldukça pahalıdır. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminden sonra denenen uzun metrajlı animasyon filmleri Disney'in maddi durumunu kötü etkilemiştir. Bundan sonra bir süre için Disney uzun metraj filmlere ara vermek zorunda kalır. Mickey'nin yeni çıkacak olan kısa filmi üzerinde çalışırken kısa filmlerin birleşiminden oluşan uzun metraj bir film yapma düşüncesini de gündemde tutmuştur. (Whitehead, 2012: 48) Bunun sonucunda 1940 yılında *Fantasia* animasyon filmi gösterime girmiştir. Birçok Disney karakteri filmde yer almıştır. Film klasik müzik eşliğinde bir düşü yansıtmış gibidir ve net bir konunun olmamasının da bu fikre yol açtığı söylenebilir. Her ne kadar görsel açıdan etkileyici olsa da anlam çıkarma yönünde eksik bulunarak eleştirilmiştir. Aslında bu başarısızlığın sebeplerinden en büyüğü de İkinci Dünya Savaşıdır. Çünkü aynı dönemde çıkan birçok film de pek başarılı

olamamıştır. *Fantasia*’da Avrupa’ya açılmayarak Disney’i maddi olarak hüsrana uğratmıştır (Hünerli, 2005: 24). *Fantasia* filmi sonrasında Disney şirketi de diğer şirketlerin çoğu gibi propaganda filmleri yapmak zorunda kalarak maddi durumunu düzeltmeye çalışmıştır.

İkinci Dünya Savaşı sonrasında Disney alışık olduğu tarzda filmler çekmeye devam etmiş, süreç içinde yüksek başarılarla sahip olmasa bile adından söz ettirmeye devam etmiştir. Çekilen animasyonlar için sürekli olarak masallardan yararlanılması eleştiriye sebep olmuştur. Bunun sonucunda Disney 1953 yılında *Şamata* filmini piyasaya sürmüştür. Bu filmin konusu müziği tanıtan Baykuş bir profesör ve öğrencileridir. Fakat film izleyici tarafından pek de beğenilmemiştir. Bunun üzerine Walt Disney hayvanlarla kurduğu fantastik animasyon evresine geri dönmüştür (Hünerli, 2005: 25). Daha sonrasında çekilen *101 Dalmaçyalı* animasyon filmi de Disney’in animasyon biçimini koruduğunu göstermektedir. Disney’in animasyon biçimi doğa ve hayvanların yanında bir de masallardan oluşmaktadır. Günümüzde en bilinen Disney filmleri, Disney prenseslerinin yer aldığı animasyon filmleridir. Hatta günümüzde Disney Company’nin gelirinin %80’nini Disney Prenseleri sağlamaktadır (Bektaş, 2020). Günümüzde eleştirilere maruz kalmış olsalar bile hala bilenen Disney kahramanları oldukları söylenebilir. Ayrıca artan dijitalleşme ile beraber artık tüm çocuklar masalları Disney filmlerinden öğreniyor denilebilir. Bu sebeple de bu filmler aslında bir neslin masal okuma alışkanlığını değiştirmiştir.

İlk Disney Prensesi *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1937) filmindeki Pamuk Prensestir. Pamuk Prenses doğarken annesini kaybeder. Kral babası başka biri ile evlenir. Üvey annesi ise Pamuk Prenses’e kötü davranır. Aynı zamanda onunla güzellik yarışına girip onu öldürtmeye çalışır. Pamuk Prenses’i öldürmeye kıyamayan avcı onu ormanda terk ederek üvey anneye bir geyiğin kalbini götürür. Ormanda dolaşmaktan yorulan Pamuk Prenses dinlenmek amacıyla bir kulübeye girer. Bu kulübenin sahipleri farklı karakterlere sahip yedi tane cücedir. Misafirperver cüceler Pamuk Prenses ile yaşamaya başlar. Fakat üvey anne Pamuk Prenses’in peşini bırakmaz. Kılık değiştirerek bir elma ile Pamuk Prenses’i zehirler. Pamuk Prenses uykuya dalar çaresiz kalan cüceler başında ağlar. Prens çıkagelir ve Pamuk Prenses’i öperek uyandırır. Ardından *Külkedisi* (1950) animasyonundan Prenses Aurora, *Güzel ve Çirkin* (1991) Animasyonundan Prenses Belle, *Küçük Deniz Kızı* (1989) animasyonundan prenses Ariel, *Alaaddin* (1992) filminde Prenses Jasmine. Aynı isimli animasyon filminden *Pocahontos* (1995), yine prensesin ismini taşıyan *Mulan* filminden Prenses Mulan, *Prens ve Kurbağa* (2009) filminden Tiana, *Karmakarışık* (2010) filminden Prenses Rapunzel, *Cesur* (2012) isimli animasyon filminden Prenses Merida, son olarak *Frozen* (2013) filminin prensesi Elsa. Bu sayılan prensesler Disney’in resmi prensesleri olarak anılmaktadır. On bir resmi prensese daha sonra Moana ve Raya’da katılmıştır ve günümüzde toplamda on üç resmi prenses vardır. Prenseler şimdilik yalnızca on üç kişi olsalar bile hala daha prensesliğe aday olabilecek kadın karakterler bulunmaktadır. Birçok fanı bulunan Disney Prenseleri ya babalarının statüsü sebebi ile ya da evlilik yolu ile ‘prens’ unvanı almıştır. Bu sebeple günümüzde cinsiyetçi bir yaklaşıma sahip oldukları konusunda eleştirilmektedir. Özellikle kız çocuklarının ‘güzellik’ algısını biçimlendirmeleri hakkında tartışmalar sürmektedir. Bunun yanında Disney Prenselerinin ırkçı bir yanı olduğu da sıkça söylenmektedir. Bunun en büyük sebeplerinden birisi olarak Walt Disney’in bireysel olarak ırkçı bir insan olduğuna dair iddialar da vardır (Kalkan, 2014: 10). Prenselerin ırkları çeşitlilik göstermiştir fakat bu değişimlerin çoğu da Walt Disney vefat ettikten sonra yapılmıştır. Günümüzde Disney birçok açıdan olduğu gibi ırkçılık konusunda da değişkenlik göstermiş, birçok kültürden prensese ve kahramanlara filmlerinde yer vermeye başlamıştır.

1966 yılında vefat eden Walter Disney'in son çalıştığı film ise *Ormanın Kitabı*'dır. Walt Disney'in vefatı Disney'i neredeyse hiç etkilememiştir. Bunun en büyük sebebi ise biçimin ve tekniğin Disney tarafından çalışanlara öğretilmesinden kaynaklanmaktadır (Whitehead, 2012: 44-45). 1981 yılında Florida'da açılan Disney World ile beraber Disney ailesinin yeni üyeleri ve ürünleri burada tanıtılarak çocuklara yönelik bir eğlence merkezi haline getirilmiştir. 1983 yılında Tokyo Disneyland'in açılması ile beraber Disney küresel olarak kendini bir kez daha kanıtlamıştır (Hünerli, 2005: 26).

Disney animasyon sinema filmleri tarihine bakıldığında her on yılda bir dönem değişiklikleri olduğu söylenebilir. İlk filmlerin yer aldığı 'Altın Çağ' 1937-1942 yıllarını kapsamaktadır. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1937), *Fantasia* (1940) gibi uzun metraj başlangıçlarının yanında hassas hikâyesi ve doyurucu arka plan doğa görüntüleri ile döneme asıl imza atan filmi de *Bambi* (1942) filmidir. 1942-1949 yılları arasındaki döneme 'Savaş Dönemi' ismi verilir. 'Paket Film Dönemi' olarak da bilinen bu dönem kısıtlamalar sebebi ile diğer dönemlerden stil ve ton olarak oldukça farklı görülür. Bu dönem çekilen filmlerin çoğu propaganda filmleridir. *Saludos Amigos* (1942) ve *The Three Caballeros* (1944) filmleri dönemin propaganda animasyon filmlerine örnek olarak gösterilebilir. Bir sonraki dönem olan 'Gümüş Çağ' 1950-1967 döneminde yaşanmıştır. Bu dönem savaş döneminin üstüne tamamen zıt bir şekilde Disney'in kendi tarzına geri döndüğü hatta kendini çok geliştirdiği bir dönem olarak görülür. *Külkedisi* (1950), *Alice Harikalar Diyarında* (1951), *Uyuyan Güzel* (1959) gibi masal uyarlamaları bu dönemde çekilmiştir. Her filmin müziğine önem verilir artık müzik ve animasyon Disney'e göre ayrılmaz hale getirilir. Dönemin en popüler filmi ise 1953 yılında çekilen *Peter Pan* filmidir. Bu filmde Peter Pan'ın uçuşması oldukça beğenilmiş ve merak uyandırmıştır. Aynı şekilde filmdeki bazı karakterler oldukça popüler hale gelmiştir. 1966 yılında vefat eden Walt Disney sonrasındaki yıllar ise eski ve yeni arasındaki bağı oluşturan bir dönem olarak bilinmektedir. Bu dönem 'Bronz Çağı' olarak bilinir ve 1970-1977 yılları arasını kapsar. Yeni bir dönem Disney'e biraz güven kaybettirse bile *Robin Hood* (1973) ve *Winnie The Pooh'un Birçok Macerası* (1977) gibi filmler yine de keyifli bir seyir zevkine sahiptirler. 'Karanlık Çağ' olarak isimlendirilen 1981-1988 dönemi ise Bronz Çağ'ın devamı olarak biraz umutsuz bir dönem olarak bilinir. Walt Disney'in vefatıyla beraber hikâyeler sallantıya düşmüş yaratıcı ekip de kendine güvenini kaybetmiştir. *The Black Cauldron* (1985), *The Great Mouses Detective* (1988) bu dönemin filmleri olarak bilinir. 1989-1999 yıllarına 'Rönesans Dönemi' adı verilmiştir. Yeniden doğuşu simgeleyen bu dönem Disney'in kendine geldiği ve yeni bir müzikal çağ başlattığı dönemdir. *Küçük Deniz Kızı* (1989), *Kurtarıcılar Avustralya* (1990), *Güzel ve Çirkin* (1991), *Aladdin* (1992), *Aslan Kral* (1994), *Pocahantas* (1996), *Notre Dame'ın Kamburu* (1996), *Herkül* (1997), *Mulan* (1998), *Tarzan* (1999) dönemin filmleridir. Hatta 'Güzel ve Çirkin' filmi 64. Akademi Ödüllerinde en iyi film dalında aday gösterilen ilk film olmuştur. Milenyum çağı beraberinde diğer animasyon şirketleri ile rekabeti de getirmiştir. 1999-2008 yılları arası 'Deneysel Dönem' adı verilen bu dönem yeni fikirleri ve yeni tekniklerin en çok değerlendirildiği dönem olarak bilinir. Bu dönemde çok fazla film çekilmiş olsa bile *Fantasia: 2000* (1999) ve *Atlantis: Kayıp İmparatorluk* (2001) filmleri en çok bilinen deneysel dönem filmleridir. Son olarak 2009 yılından günümüze kadar olan süreç 'Canlanma Dönemi' olarak adlandırılır. Bu dönem *Prenses ve Kurbağa* (2009) filmi ile başlamış, *Karmakarışık* (2010), *Karlar Ülkesi* (2013), *Moana* (2016) gibi filmler ile devam etmiştir. Aşklar, yolculuklar ve büyüme serüvenleri bu dönemin önemli konuları haline gelmiştir. Filmlerin çoğunda atmosfere uygun müzikler ve müzikal sahneler görmek mümkündür.

Günümüzde artık müzikal animasyon sahneleri Disney'in imzası haline gelmiştir (Determan, 2021).

İkinci Dünya savaşı sonrasında dünyada yeni başlangıçların, buluşların ve teknolojik gelişmelerin arttığı söylenebilir. Sinema filmleri için de bu geçerlidir. 1950'lili yıllardan sonra hem animasyon alanında hem de sinema alanında deneysel çalışmaların artmıştır. Bu da sinemada daha bağımsız konuya ve sınırlara ihtiyaç duyulmayan bir atmosfer oluşturmuştur. Yine de Disney'in oluşturduğu gerekçi ve renkli hayvanlar dünyası o dönemler için daha çekicidir. Fakat teknik açısından zor ve maliyetliydi. 1972 yılında Ed Catmull bilgisayarda ilk animasyonu üretmiştir (Kaya, 2021: 57). Bu teknolojik gelişme sonrasında animasyon sineması oldukça hızlı bir biçimsel dönüşüm yaşamıştır.

1984 yılında Disney'den ayrılan John Lasseter, *The Adventures of Andre And Wally B.* isimli ilk kısa bilgisayar animasyon filmini tamamlamıştır. Lucas film bünyesinde olsalar bile bu aslında Pixar'ın ilk projesi olarak da sayılabilir. Steve Jobs'un 1986 yılında Goerge Lucas'tan bu bölümü satın almıştır ve Pixar resmi olarak kurulmuştur. 1995 yılında çekilen *Toy Story* filmi tamamı bilgisayar animasyonu ile çekilen ilk filmidir. Hem yetişkinler hem de çocuklar tarafından heyecanla karşılanmış ve beğenilmiştir. Üç dalda Oscar ödüllerine aday olsa da bir ödül kazanamamış fakat John Lasseter akademi tarafından özel başarı ödüllerine layık görülmüştür. Pixar kendi içinde bağımsız bir şirket olmasına karşın genel anlamda Disney'e bağımlıydı. Özellikle maddi olarak. 2006 yılında Disney, Pixar'ı satın aldı ve Pixar yöneticileri Disney'in yönetici konuma geldiler. Böylelikle Pixar satın alınmış olsa bile özgünlüklerinden vazgeçmemiş oldu aynı zamanda yönetimi de ele geçirmiş oldu (Kalkan, 2014: 11).

Pixar sadece Disney'in Prenseslerine ve doğa, hayvan hikâyelerine odaklanmamış kendi yaratıcılığını da katarak hem teknik hem de içerik açısından oldukça başarılı filmler yapmıştır. Pixar'ın en bilenen animasyon filmi olarak *Kayıp Balık Nemo* gösterilebilir. 2003 yılında çıkan *Kayıp Balık Nemo* döneminde çocuklar arasında oldukça popüler bir durumdaydı. Yolunu kaybeden Nemo'nun evine dönmesini konu alan film en iyi çıkış yapan animasyon filmlerinden biridir. Pixar'ı başarılı hale getiren şey karakterlerin koydukları hedefe her defasında ulaşmaları olabilir. Pixar'ın en sevilen animasyonlarından biri de *WALL-E*'dir. 2008 yılında vizyona giren animasyon filmi 3D olarak seyirciye sunulmuştur. Film kıyamet sonrasında iki robot arasındaki romantik ilişkiyi anlatmaktadır. İzleyiciler tarafından oldukça dokunaklı bulunan bu animasyon filmi günümüzde hala isminden sıkça söz ettirir. Özellikle karakterlerin ses kullanımı oldukça dikkat çekmiştir ve film ses kullanımı açısından birçok ödüle aday gösterilmiştir. Daha çok çocuklara hitap eden 2006 yılında seyirciye sunulan *Arabalar* filmi ise Pixar'ın beğenilen bir başka filmidir. Film Çaylak yarışçı Şimşek McQueen'in âşık olmasını, dostluklar kurmasını ve başarısını anlatır. Bahsedilen filmlerde görüldüğü gibi Pixar, Disney'den farklı olarak sadece doğaya ve hayvanlar dünyasına odaklanmak yerine modern, teknolojik dünyanın yeni karakterlerini oluşturmuştur.

1.3.Günümüz Animasyon Sineması

Günümüzde animasyon filmlerinin çoğu artık dijital ortamda yaratılmaktadır. Başta Warner Bros, Walt Disney, Stüdyo Ghibli ve Pixar gibi büyük yapım şirketleri animasyon sinemasında oldukça büyük bir yere sahiptir. Bunun yanı sıra DreamWorks, Cartoon Network, Sony Pictures gibi sonradan kurulan ama hızlı bir şekilde büyüyen yeni şirketlerinde animasyon

sinemasına katkıları göze çarpmaktadır. Doksanlarda popüler olan fakat günümüz sinemasına katkı sağlayan bir diğer araç ise çizgi romanlardır.

Çizgi roman basılı olarak yayımlanır ve kısaca birbirini takip eden resimlerden oluşmaktadır. Çizim ağırlıklı bir tür olsa da metin baloncukları ve ünlem sözcükler ve imler de kullanılır. İlk çizgi roman öncüsü William Hogarth olarak görülmektedir. En önemli eserleri toplu eleştirisi olan *The Rage Progress* ve *Marriage a la Mode* sayılabilir. Hogarth'ın eserlerindeki aşırılık 'kötü taklit' olarak varsayılmış ve 'karikatür' ismi almıştır (Köpçü, 2011). 1938 ve 1956 yılları arası çizgi romanların altın çağı olarak adlandırılmıştır. Bunun en büyük sebebi Amerika'nın içinde bulunduğu siyasi ortamdır denilebilir. II. Dünya savaşı atmosferinde askere alınan birçok genç erkeğin en kolay eğlence yolu olan çizgi romanlar bir şekilde motivasyon aracı olarak da kullanılmıştır. Bu altın çağ döneminde süper kahraman çizgi romanları günümüzde bilinen biçimleri ile ortaya çıkmışlardır. *Superman*, *Wonder Woman*, *Kaptan America* gibi süper kahramanlar hem Japon karşıtı bir Amerikan mizahı yaratmışlar hem de bu yolla propaganda yapmışlardır (Ardıç, 2022).

Çizgi romanlar basitçe bir eğlence aracı olarak görülse bile zaman zaman propaganda aracı olarak da kullanıldığı görülmektedir. Günümüzde çizgi romanlardan çeşitli filmler yapılmıştır ve özellikle de süper kahramanları konu alan filmler popüler hale gelmiştir. Eserlerin çizgi şeklinde olması ve çoğunun kendine ait dünya kurması sebebi ile de ilk olarak animasyon filmlerine konu olan çizgi romanlar sıkça görülmektedir. Günümüzde hala rekabeti devam eden ki büyük şirket Marvel Comics ve DC Comics çizgi romanların konu aldığı filmler yapmak konusunda oldukça popüler hale gelmiştir. Örneğin DC Comics'in 2007 yılında yapımcılığını üstlendiği *Superman: Kıyamet Günü* günü filmi animasyon olarak yapılan çizgi roman uyarlamalarından biridir. En çok bilinen bir diğer süper kahraman olan Batman ise 1993 yılında *Batman: Hayaletin Maskesi* animasyon filmi ile tanınmıştır. Dijitalleşme ile beraber süper kahraman filmleri animasyon türünden çıkarak aktör ve aktrislerin canlandırdığı fantastik filmlere dönüşmüştür.

Günümüzde animasyon filmlerine özel festivaller ve ödül kategorileri de vardır. Oscar ödül törenlerinde ilk olarak ödül kazanan animasyon filmi 1940 yılında vizyona giren Walt Disney yapımı *Pinokyo* filmidir. Film en iyi özgün müzik ve en iyi şarkı dallarında ödül kazanmıştır. En iyi animasyon filmi ödülünü ise 2002 yılında DreamWorks Animation yapımı olan *Shrek* filmi kazandı. (Öztürk B.: 2021) Oscar ödülleri çoğunlukla Disney'in açtığı geleneksel animasyon yapısına sahip filmleri aday olarak gösterirken bu animasyon sinemaya karşı tür olarak bağımsız denebilecek animasyon filmleri ortaya çıkmıştır. Karşı tür olarak nitelendirilebilecek olan bu animasyon filmlerinde hem animasyon teknikleri hem de senaryolar farklılık göstermektedir. 2016 yılında vizyona giren yönetmenliğini Claude Barras'ın yaptığı ve Türkçeye *Kabakçı'nın Hayatı* olarak çevrilen animasyon filmi buna örnek olarak gösterilebilir. Film dokuz yaşında bir çocuğun yetiştirme yurdundaki hayatını konu almaktadır. Film animasyon tekniği olarak stop-motion yöntemini kullanmıştır. Bir başka örnek olarak da *Deniz Kabuğu Marcel* filmi gösterilebilir. Yönetmenliğini Dean Fleischer Camp'ın yaptığı 2021 yılında vizyona giren film Amerika yapımı bağımsız bir filmidir. Yapımında canlı aksiyon, stop-motion yöntemleri kullanılmıştır. Deniz kabuğu Marcel'in hayata bakış açısı ve yaşadığı dünya konu alınır. Sonuç olarak günümüzde animasyon sineması asıl olarak iki sınıfta değerlendirilebilmektedir. Disney'in önderliğinde süregelen geleneksel animasyon yöntemleri günümüzde teknolojinin gelişmesi ile beraber bilenen klasik bir animasyon türüne dönüşmüştür. Öte yandan hem biçim olarak hem de içerik olarak Disney animasyon filmlerinin

karşı türü olarak ortaya çıkan bağımsız bir animasyon türü de oluşmuştur. Bağımsız animasyon filmlerinde hem biçimsel olarak hem de hikâye açısından daha farklı yollar izlendiği görülmektedir. Bağımsız animasyon filmlerinde stop-motion, kukla, hamur gibi birçok farklı canlandırma şekli kullanılmaktadır. Animasyon film festivallerinin artması ve animasyon filmlerin yetişkinlere yönelik konuları da içermesi ile animasyon filmleri oldukça popüler hale gelmiştir.



2.BÖLÜM

II. Bölüm: Animasyon Sinemasında ‘Mitler’, ‘Büyüme Serüvenleri’ ve ‘Akışkan Cinsiyet Kavramı’

2.1. Animasyon Sinemasında Mit ve Mitlerin Kullanımı

2.1.1. Mit Kavramı ve Tanımı

Mitler insanların, doğayı ve yaratılışı anlamlandırma amaçları sebebi ile ortaya çıkmış kurgusal miraslar olarak tanımlanabilir. Yunanca ‘*Mythos*’ olarak bilinen mit kavramı öykü ve efsane olarak anlamlandırılabilir. Kısa bir tanım olmamak ile beraber mitler ilk dönem insanların milli ve yaratıcı özelliklerini taşıyan bir miras olarak bilinir. Aynı zamanda mitler; beraber yaşayan insanların ortak inançlarını, Tanrılarını, kahramanlarını, inançlarını ve fikirlerini nesnelleştirdiği bir aracı görevi de görmektedir (Taş, 2000: 57-72). Aslında mitler oldukça önemli tarihsel belgelerdir. Mitler değişen inançların, kolektif hafızanın bir ürünüdür ve bu tarihsel sürecin belgelenmesine de yardımcı olmuştur. Bu süreç boyunca dikkat çeken bir diğer nokta mitlerin çoğunlukla sözlü olarak aktarılmasıdır. Bu noktada mitlerin bir hikâyeden çok toplumlar için canlı bir ritüel haline geldiği söylenebilir. Çünkü toplumsal hafıza ile beraber nesilden nesile aktarılması, inançları ortak insanların duygularına hitap etmesi buna sebep olarak gösterilebilir. Bir başka deyişle mitler tarihsel süreç boyunca günümüz toplumları ile geçmiş arasında bir bağ oluşturmaktadır (Malinowski, 2000).

Mitler, destanlar ve halk hikâyeleri ile oldukça benzer özelliklere sahip olmaları sebebiyle sıklıkla beraber anılmaktadırlar. Destanlar da tıpkı mitler gibi eski çağlarda insanların karşılaştığı ve dönemin şartları sebebi ile anlamlandırmakta güçlük çektiği doğa olayları, savaşlar, göçler gibi toplumsal hafızaya kazınmış durumları açıklamak için kurgulanmış öykülerdir (Yardımcı, 2008: 57). Tıpkı destanlar gibi mitlerin de gerçek mi kurmaca mı olduğu pek sorgulanmaz. Bunun en büyük sebebi aslında mitlerin gerçeği söylemekten çok o dönem içinde insanın ihtiyacı olan kurguyu yaratabilmesidir. Mitler ihtiyaç üzerine ortaya çıkmıştır, gerçeklik bu ihtiyaçlardan sayılmamaktadır. Önemli olan insan yaşantısına anlam katması, problemlere yeni bir çözüm sunabiliyor olmasıdır (Armstrong, 2018: 11-15).

2.1.2 Yaratılış Mitleri ve Toplumsal Cinsiyet

Tarih boyunca insanların en çok anlamlandırmaya çalıştığı konu kendi yaratılışları olmuştur. İnsanlık ne zaman, ne için dünyaya geldiğini nasıl yaratıldığını büyü hikâyeleriyle açıklamaya çalışmıştır. Neredeyse tüm uygarlıkların kendilerine ait yaratılış mitleri vardır. En eski uygarlıklardan olan ve ilk yaratılış mitine sahip olduğu düşünülen Sümerlilerin inanışına göre Tanrılar evrenin yaratılmasından önce de vardı. Tanrılar insan yaratılmadan önce evreni yaratmışlardır. Sümer mitolojisine göre Tanrılar kendilerini geçindirmek için yeterli güce sahip değillerdi. Bu sebepten kendileri için çalışabilecek varlıklara ihtiyaç duymuşlardı. Bu sorunu çözebilecek olan su Tanrısı Enki’nin annesi Nammu oğlundan Tanrılara yardım etmeleri için hizmetkârlar yaratmasını istedi ve diğer Tanrıların gözyaşlarını oğluna getirdi. Nihayetinde Enki diğer Tanrıların da yardımı ile insanın kilden şekillenmesini sağladı. İnsanların Tanrıların gözyaşlarından Tanrılara hizmet etmek için yaratıldığına inanılırdı (Kramer, 2016: 132-134). Sümer mitolojisine bakıldığında insan yaratılmadan önce Tanrılar tarafından yeryüzünün insan yaşamı için hazırlandığı görülmektedir. Aynı zamanda insan yaşamı için gerekli olan her türlü doğal unsur için bir Tanrı’nın ortaya çıktığı görülmektedir. Örneğin su için Su Tanrısı, güneş için Güneş Tanrısı gibi her Tanrının bir görevi vardır. İnsan böyle bir yeryüzünde en son

yaratılmış ve Tanrılara hizmet ile görevlendirilmiştir. Sümer mitolojisine göre insan kilden yani topraktan ve Tanrılarının gözyaşlarından yaratılmıştır. Topraktan yaratılan kısmı insanın maddi yönünü, Tanrılarının gözyaşlarından yaratılan kısmı ise insanın ruhani parçasını göstermektedir. Birçok yaratılış hikayesinde olduğu gibi aslında insan tanrıların gözyaşları ve kilden yani çamurdan yaratılmış sonrasında da tanrılar tarafından insana soluk üflenmiştir (Kramer, 2016: 139). Aslında bakıldığında Sümerlilerin bu inancının onları daha çalışkan yaptığı söylenebilir. Yüce bir güce hizmet ettikleri inancına sahip olan Sümerliler doğdukları konumu sorgulamadan otoriteye başkaldırmadan yaşamış olabilirler. Bu nedenle mitlerin bir yönün de bu şekilde toplumsal düzenin korunmasına yardım etmek olduğu söylenebilir.

Sümer mitolojisi birçok yönden uygarlıkların mitolojik hikayelerini etkilemiştir. Günümüzde bile kutsal kitaplar Sümer mitine benzer yaratılış hikayeleri anlatmaktadır. Babil de dönemin önemli ve Sümer mitolojisinden etkilenen uygarlıklardan biridir. Babiller, Sümerlilerin yaratılış hikayesinden yararlanmışlardır fakat milli, siyasi ve dinsel olarak kendi toplumlarına uyarladıkları görülmektedir. Babillerin kendi yaratılış mitleri 'Enuma Eliş' olarak bilinir. Bir yaratış destanı olan Enuma Eliş, 'gökyüzünde iken' anlamına gelmektedir (Heidel, 2019: 9).

Babil yaratılış destanına göre öncelikle tanrı ana Apsu aynı zamanda tatlı su okyanusu, tanrı baba Tiamat tuzlu su okyanusu olarak bilinir ve onların oğulları olan okyanusun üzerinde gezinen sisi temsil eden Mummu'dan başka evrende hiçbir şey yoktur (Heidel, 2019: 12). Yaratılış hikayesi buradan başlamıştır. Fakat ana- baba gibi kavramların kullanılması aslında insanlığın hayal gücüyle çok oynamayacak bir mit yaratıldığını da gösterir. Bir kadın tanrı anadır, bir erkek tanrı baba olarak tasvir edilir ve çocukları olur. İnsanlık için tanıdık bir hikâye gibi gözükmemektedir. Yaratılış mitinde yer alan ve en bilinen Babil Tanrısı Ea (Enki) yeryüzü Tanrısıdır. Yine Sümer mitolojisinde olduğu gibi Ea'nın oğlu Marduk'a evreni ve insanı yaratması görevi verilir. Marduk oldukça önemli bir Tanrı'dır. Tüm canlılar hatta Tanrılar bile ona itaat eder. Bunun sebebi Marduk'un ilk Tanrılardan olan Tiamat'a savaş açıp onu yenmesidir. Marduk savaşı kazanması halinde tüm Tanrılardan en yüce konuma kendisinin getirilmesi şartını koşmuştur. Tiamat'ı yenen Marduk ona destek olan Tanrıları tutsak ederek diğer tanrıların hizmetine verir fakat bu destekçileri çok rahatsız eder. Bu görevin onları çok yorduğu konusunda *Marduk'a* sitem ederler. Bunun üzerine *Marduk* tutsak Tanrıların üzerindeki yükü azaltmak için insanı yaratmaya karar verir. Marduk, Tiamat'a isyanda yardım eden tanrı Kingu'yu bulur ve Kingu'nun kanı ile bir avuç toprağı birleştirerek insanı yaratır (Armstrong, 2018: 72-85). Görüldüğü üzere Babil yaratılış miti birçok yönden Sümerlilerin yaratılış miti ile benzerlik gösterir. İki uygarlık da insanlığın yaratılış amacını Tanrılara hizmet olarak göstermiştir. İki mitte de toprak ile birleşen sıvı Tanrılara aittir. Bu aslında insanlığın bir yönüyle kutsal ve Tanrısal olduğunu da vurgulamaktadır.

Türk mitolojisinin de kendine ait bir yaratılış miti vardır. Türk mitolojisine göre zamanın başlangıcından itibaren iki varlık vardır. Bunlar Tanrı Ülgen ve Er Kişi olarak bilinir. Altay Türklerinin yaratılış hikayesine göre hiçbir şey daha yaratılmadan önce yalnızca Tanrı Ülgen ve su vardı. Tanrı Ülge'nin yalnızlıktan sıkıldığını gören su perisi Ak Ana, ona insanı yaratmasını tavsiye eder. Böylece Tanrı Ülge, Er Kişi'yi yaratır. Er Kişi kara bir kaz formunda yaratılır ve Tanrı Ülgen ile beraber suyun üzerinde eğlenir. Fakat Er Kişi onu yaratmış olmasına rağmen Tanrı Ülgen'e kibirli davranır. Tanrıdan daha kudretli olduğunu iddia ederek büyülenir. Sabrı taşan Tanrı Ülgen, Er Kişi'yi yer altındaki karanlıklar ülkesine hapseder. Zaman geçer ve Tanrı Ülgen (Kara Han) dokuz dallı ve meyvelerle dolu bir ağaç yaratır,

dallarını kuşlar ile süsler. Fakat bu kuşlar da yalnızlığına çözüm olmaz. Bunu üzerine Tanrı Ülgen yalnızlığına çare bulmak için ağacın dokuz dalından, dokuz insan türemesini emreder. İnsanların dördü kadın, beşi erkektir. Bu olay karanlıklar ülkesine hapsedilmiş olan Er Kişi'nin dikkatini çeker. Bu güzelliklere ortak olmak onlarla yaşamak ister fakat Tanrı onu reddeder. Yine de eğer insanları akıllarını çeler ve onları kandırabilirse onlara sahip olabileceğini söyler. Destana göre Tanrı Ülgen insanları koruması için ve onlara eşlik etmesi için bir yılan ve bir köpek yaratır. Tanrı Ülgen insanlara yalnızca ağacın Güneye bakan kısımlarındaki meyveleri yiyebileceklerini emreder. Er Kişi ise insanları yoldan çıkartmak için ağacın Kuzey tarafındaki meyvelerin daha dolgun olduğunu söyler. İnsanlar arasından yalnızca bir kadını kandırmayı başarır ve bu kadın da eşini kandırarak ağacın Kuzey tarafına bakan meyvelerden yer. Bunun üzerine Tanrı Ülgen onları cezalandırır. Erkeklerle dünyanın kahrını çekmeyi, kadınlara regl sancısı ve doğum acısını çekmeyi, yılanı sürünmeyi ve köpeğe de insanlar tarafından hor görülme ceza olarak verir (Seyidoğlu, 2014: 51). Türk yaratılış destanına bakıldığında insanın yaratılma sebebi aslında Tanrı'ya eşlik etmektir. Fakat Tanrı aynı zamanda insanı sınar. Böylece insan kötü seçimler yaptığı için cezalandırılır. Türk mitolojisinde aynı zamanda doğanın da büyük bir yerinin olduğu görülmektedir. İnsanın ağaç dallarından yaratılması, daha yaşam bile yokken Tanrı'ya eşlik eden sonsuz bir suyun olması ve ilk yaratılanın kara bir kaz olması Türk mitolojisinde doğanın yerini göstermektedir.

Aynı zamanda Türk mitolojisinde dikkat çeken bir diğer şey 'düalizmdir'. İkcilik anlamına gelen bu felsefi görüş temelde birbirine denk iki varlığın karşı karşıya gelmesi olarak tanımlanabilir. Genelde iyi-kötü karşıtlığı olarak dinde, destanlarda ve mitlerde görülür (Yıldırım, 2019). Hatta günümüzde sanatta da görülmektedir. Örnek olarak Tanrı Ülger ve Er Kişi gösterilebilir. Er Kişi önceleri Tanrının buyruklarını yerine getiren bir insandır sonrasında ise şeytan olur. Şeytana dönüştüğünde ise Ehrimen olarak bilinir (Ögel, 2020: 419-422). Bu birçok mitolojik öyküde yer alan bir kavramdır. Çünkü mitler genellikle insanlara ders vermek için aracı olan metinlerdir. Kutsal kitaplarda da benzer öyküler görülür. En bilineni Habil ve Kabil'in hikyesidir. Habil iyi bir insanken, Kabil doyumsuz ve kötü biridir. Hatta bunun sonucunda kardeşini öldürür (Harman, 1996: 376-378). Örneğin Yunan mitolojisinde Zeus göklerin ve yeryüzünün Tanrısı olarak bilinir, Hades ise yeraltı Tanrısı'dır. Zeus iyilikle ve otorite ile bağdaştırılırken, Hades kötülükle ve cehennem ile bağdaştırılır. Mitlerin dışında masallarda bile düalist bir zıtlığa rastlamak mümkündür. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler masalında Pamuk Prenses ne kadar iyiye üvey annesi bir o kadar kötüdür. Sonuç olarak her kötülüğe karşı bir iyilik vardır. Arada kalan gri bir karakter bulmak kabul görmez önemli olan iyinin ve kötünün çarpışması sonucunda da kötülüğün cezalandırılmasıdır.

Mitler özellikle yaratılış mitleri kutsal kitaplarda da yaratılışı açıklamak için kullanılmıştır. Örneğin Türklerin yaratılış miti, Âdem ve Havva'nın cezalandırıldığı Yahudilerin kutsal kitabı olan Tevrat ile benzerlik göstermektedir. Tevrat'ın birinci bölümündeki ilk yaratılış hikyesine göre yer ve gök insanın yaşaması için uygun hale geldikten sonra insan yaşamını sürdürebilsin diye bitkiler ve hayvanlar yaratılır. Sonrasında Tanrı kendi suretinden insanı yaratmıştır. Tekvin 1/27'de '*...onları erkek ve dişi olarak yarattı*' ibaresi aslında yaratılan ilk insanın çift cinsiyetli olabileceği görüşünü de ortaya çıkartmıştır (Gürkan, 2003: 1-48). Tevrat'ın ikinci yaratılış hikyesine göre insan ıslatılmış topraktan yaratılmış ve tanrı tarafından ruh üflenerek canlandırılmıştır (Yar, 2007: 21-43). Toprağın insanın yaratılış mitlerinde hep başrol oynayan bir konumu vardır. Bunun sebeplerinden birinin toprağın yaşayan, ölen, üreten bir canlı olarak görüldüğünü söylemek mümkündür. Tanrı insanı yarattıktan sonra hemen dünyaya göndermez. Tevrat'a göre Tanrı insanı öncelikle Aden'de

yarattığı bahçeye yerleştirir. Bahçede çeşit çeşit ağaç ve meyve vardır. Tanrı insana yalnızca bir ağacın meyvesini yasaklar. Bu ağaç ‘iyilik ve kötülüğü bilme ağacı’ olarak bilinir ve daha kadın yaratılmadan öncesinde bile meyvesi insana yasaktır (Tevrat: Yaratılış 2:17). Kadının yaratılışı erkekten sonra gerçekleşmiştir. Kadın, ilk insan uyutularak kaburga kemiğinden yaratılmıştır. Havva ismini almıştır. Bu Sümer mitolojisinden de etkilenildiğini göstermektedir çünkü Sümer Tanrıçası Ninti’nin de yaratılışı benzerdir. Ayrıca Ninti ismi de ‘kaburga kadın’ olarak çevrilebilir (Hafızoğlu, 2022: 15). Bu yaratılış hikayesi ufak tefek farklılıklarla olsa bile yine de üç semavi din için de kabul edilebilir bir yaratılış hikayesidir. Tevrat’ın yaratılış hikayesinin devamında yılan Havva’yı yasak meyveyi yemesi için kandırır. Önceleri Havva direnir fakat yılan eğer meyveyi yerse iyiliği ve kötülüğü ayırt edebileceğini böylece tıpkı tanrı gibi hissedeceğini söyler. Bunun sonucunda Havva yasak meyveyi yer ve sonrasında yanında olan Adem’e verir. İkisinin de gözleri açılır ve çıplak olmalarından utanç duyarlar (Tevrat: Yaratılış 3:1-7). Bu Âdem ve Havva’nın cennetten kovulmasının sebebi olarak gösterilir.

Aslında kadının toplumsal konumu mitler, efsaneler ve din kitaplarında da açıkça görülmektedir. Mitler ve efsaneler incelendiğinde kadınların çoğunlukla günah keçisine dönüştürüldüğü görülmektedir. Her mitte ya da destanda kadın, ilk insanı baştan çıkartan kötü niyeti olmasa bile meraklılığı sebebiyle cezalandırılması gereken bir varlık olarak gösterilmektedir. Bu yaratılış biyolojik bir acı olarak görüldüğü gibi zamanla toplumsal bir acıya da dönüşmüştür. Böylece kötünün cinsiyetinin kadın olduğu mitlerin, efsanelerin ve destanların da aracılığı ile onaylanmış olur. Mitlerde ve kutsal kitapların yaratılış hikayelerinde kadının karakteri ve yaratılışı bir süre sonra toplumun kadından beklentileri ile doğru orantılı hale gelir. *“Elbiselerin altında ve insanın bakışlarından uzakta olan kaburgadan yarattı tanrı kadını. Çünkü kadının süsü, sessiz çekingenliğinden ve ev ortamının mahremiyetinde yerine getirdiği görevlerinin ona verdiği mutluluktur.”* (Zingstem, 2006: 62). Bu cümleler bir edebiyat eserinden alınsa bile netice kutsal yaratılış mitinden yararlanıldığı görülmez. Hem kültüre hem sanata sirayet eden bir kadın tiplmesi olduğunu söylemek mümkün, belki de en temeli de bu yaratılış mitlerinden başlıyor. Kadının itaatkâr ve sessiz olması gerektiği düzgün kadının bu olduğu düşünülür çünkü kadının soru soranı ve meraklısı daha önceleri anlatılan destanlarda insan için problemdir. Mitlerin adil olmayan bu yaratılış efsaneleri yıllar boyunca kadınların üzerinde baskı oluşturmuştur.

Yalnızca yaratılış mitlerinde değil kadınlar nerdeyse tüm mitlerde kötü sonuçlar doğuran olayların başrolüdür. Bir Yunan Tanrısı olan Prometheus ateşi çalıp insanlara götürür. Bir yaratılış hikayesine göre ilk zamanlar Prometheus, Zeus’un emri ile ve kardeşi Epimetheus’un da yardımıyla insanı ve hayvanları yaratmaya koyulurlar. Prometheus yoğurulmuş kilden ve sudan insanı yaratır. Duyguları olan bir varlık olsun diye de içine biraz gözyaşı koyar. Kardeşi Epimetheus’un tüm güzellikleri hayvanlara verdiğini fark eder ve insana da tanrının görüntüsünü verir. Böylece mükemmel erkek insan yaratılmış olur. Bu sebeptendir ki Zeus’a ve diğer tüm tanrılara karşı Prometheus hep insanların yanında durmayı seçer. Ateşi de insanlara verir. Bunun sonucunda cezalandırılır ve ciğeri her gün parçalanır, iyileşir tekrar parçalanır... bu bir kısır döngüdür (Batikan, 2023: 51-52). Zeus, Prometheus’u cezalandırmış olsa bile öfkesi geçmez. *“Prometheus, sivri akıllı kişi, seviniyorsun ateşi çaldın, beni aldattın diye, ama bil ki dert açtın kendi başına da çaldığın ateşe karşılık bir bela, öyle bir bela salacağım ki insanlara, sevmeye, okşamaya doyamayacaklar bu belayı.”* (Hesiodos, 2016: 53-59). Zeus tanrıları toplar ve tüm Tanrılar en kurnaz özelliklerinin birleştirilerek ‘kadını’ yaratırlar. Tüm Tanrılar Pandora’ya can verirler. Pandora gözlerini açtığında Zeus ona bir kutu verir ve bu kutuyu açmamasını tembihler. Eros aşk oku ile Epimetheus’u vurur ve Epimetheus,

Pandora'ya âşık olur. Bunun sonucunda evlenirler. Pandora merakına yenik düşer ve kutuyu açar. Kutunun içinden türlü kötülük çıkar ve insanın başına musallat olur. *“O gün bugündür insanların başı deritte, toprak bela doludur, deniz bela dolu, geceler dert doludur, gündüzler dert dolu, belalar başıboş dolaşır sessizce ölümlülerin çevresinde. Buna da sebep ‘kadındır’ ceza olarak verilen insana.”* (Hesiodos, 2016: 90-110). Yunan miti örneğinde de görüldüğü gibi yine meraklı bir kadın tüm insanlığı belaya sürüklemiştir. Aynı zamanda kadınların bu meraklı doğası erkekleri cezalandırmak için de sıklıkla mitlere konu edilmiştir.

Kadının nasıl olması gerektiği tarif edilirken olmaması gereken de korkutucu bir şekilde mitlere konu olmuştur. Hem kutsal kitaplardaki yaratılış hikayelerinde hem de mitlerde ilk korkulan kadın figürü Lilith olarak bilinir. Eski İbrani inancına göre Lilith yaratılan ilk insandır. Tanrı Lilith'i ve Adem'i aynı anda topraktan yaratmıştır. Fakat Lilith'i yarattığı toprağa nedense çöp ve saman karışmıştır (Ünal, 2017: 103-115). Adem ve Lilith cennette beraber yaşarlar. Lilith kendini Adem ile eşit görür ona göre aralarında fark yoktur. Fakat Adem üstünlük kurmaya çalışır. Özellikle cinsel ilişki sırasında Adem'in sürekli üstte olması Lilith'i rahatsız eder ve bir süre sonra Adem ile beraber olmayı reddeder. Bunun üzerine Lilith Tanrı'nın yasaklanmış adını söyleyerek cennetten çıkar. Artık Lilith bir ölümlü olarak dünyadadır (Zingstem, 2006: 17). Lilith'in taviz vermemesi sonucu özgürlüğü uğruna cenneti feda etmesi aslında ayıplanmaktan çok korkulan bir yönünü yansıtır. Özgürlüğün ve eşitliğin ne kadar önemli olduğunu yürekli bir şekilde Lilith'te görmek mümkündür. Mitin devamında da Lilith'in cezalandırılmaya devam edildiği görülür. Lilith cennetten kovulduktan sonra Demon yani şeytan ile beraber yaşamaya başlar. Çok geçmeden melekler Lilith'i geri getirmek için yola çıkarlar fakat onu bulduklarında çoktan Demon ile beraberdir ve yüzlerce cin çocuk doğurmuştur. Melekler yine de Lilith'e geri dönmesi için yalvarırlar fakat Lilith bunu reddeder. Bunun üzerine melekler eğer ger dönmezse her gün bir çocuğunu öldüreceklerini söyleyerek tehdit ederler. Ve Lilith yine de dönmez. Her gün bir çocuğu melekler tarafından öldürülür. Bunun sonucunda Lilith duyduğu acı ile Âdem soyundan gelen bütün hamilelere ve yeni doğan bebeklere musallat olur. Halk inancında geçen 'alkarısı' endişesinin temelinde Lilith miti vardır (Zingstem, 2006: 18-20). Aslında bakıldığında bu mitin hamile kadınlarla ilgisi yokmuş gibi gözükür. Fakat Lilith'in çocukları ile tehdit edilmesi ve kararından dönmemesi sonucu çocuklarının öldürülmesi hamile kadınlara inatçı ve dik başlı olmamalarını öğütler. Hatta bir noktada onları çocukları konusunda endişelendirir.

Mitler kültürel yapı ve sosyal hayat ile bağlantılıdır. Kadın bedeni hakkında birçok mit vardır. Bu mitlerin kültürel yaşama göre çok değiştiği görülür. Çağlar boyunca kadın bedeni hep büyüleyici bir merak uyandırmış kimi zaman da korkutucu mitlere konu olmuştur. Bunun en büyük sebebi kadınların regl döngüsü ve bebek dünyaya getirebiliyor olmasıdır. Regl döngüsü başından beri erkekleri endişelendiren gizemli bir olaydı. Oysa ergenlik dönemine girmiş her sağlıklı kadının yaşadığı sıradan bir fizyolojik olaydır regl. Geçmişte kadınlar regl dönemlerinde toplumdan dışlanarak eşit olmayan bir muamele görürlerdi. Buna en iyi örnek kadınlara özel olarak saygı duyulan ülke Mısır'da bile bulunan ritüellerdir. Genç kızlar bir evin çatısında gösterilir ya da köyün dışında bir kulübeye gönderilir. Regl olan kıza dokunmak ve onunla konuşmak yasaktır (Beauvoir, 2021: 185). Kadınların regl olduklarında evin bereketini kaçırdıkları, elini attıkları işleri başarıyla tamamlayamadıkları hala bazı kültür tarafından inanılan hurafelerdir. Aslında bunun temelinde kadınlar regl iken cinsellikten uzak durdukları için doğurganlığın kesintiye uğradığı inancı oluşur. Bu sebeple kadınların regl dönemlerinde evden bereketi alıp göturdükleri inancı gelişmiş olabilir. En nihayetinde kadının en büyük görevi doğurganlıktır ve bu da bereketli olmak ile doğrudan alakalıdır. Çoğu kültürde ve

mitlerde erkekler güneş ile bağdaştırılırken kadınlar ay tarafından temsil edilir. Ayın üç evresi kadının geçirdiği üç süreci simgeler. Ayın bu üç evresi Yunan mitolojisinde üç Tanrıça ile ilişkilendirilir. Bunlar Tanrıça Artemis, Tanrıça Selene ve Tanrıça Hecate'dir. Ayın ilk evresi olan hilal formu 'bakireliği' temsil eder ve Tanrıça Artemis'in sembolü olarak görülür. Hilal evresinde umudun, neşenin ve masumiyetin varlığı oldukça belirgindir aynı zamanda eril enerji ve dişil enerji arasında bir denge de söz konusudur (Bali, 2020). Ayrıca Babil'in İhtar'ı ve Phryg'lerin Kybele'si hilal şeklinde simgelenir (Erhat, 2022: 60). Ayın sonraki evresi olan dolunay ise bakireliğin son bularak 'hamileliğin' simgelendiği evre olarak görülür. Dolunay dönemi geçmiş mitlerde hatta günümüzde bile sezgilerin arttığı, hislerin güçlendiği dönem olarak bilinir. Bu dönem aynı zamanda doğurganlığın arttığı dönem olarak da bilinir. Anneye geçişi temsil eden dolunay fazı Tanrıça Selene ile anılır (Bali, 2020). Aynı zamanda İsa'yı doğuran Meryem'in tasvirlerinde Meryem'in başının üzerindeki hale dolunay sembolüdür (Batikan, 2023: 89). Ayın son evresi yeni aydır ve karanlık ay olarak da bilinir. Bu süreç boyunca ay karanlıkta kalır. Bu karanlık aslında bir noktada bitişleri simgelerken bir diğer bakış açısı ile de 'gizemli bir bilgeliği' simgelemektedir. Bu karanlık fazın temsil ettiği Tanrıça Hecate ise yaşlı ve bilge olarak sembolize edilir. Yaşlı bir kadın olarak tasvir edilse de aslında Hecate değişime hazırlanan yani tekrar bakire olacak olan kadını simgeler. Çünkü ay yine aynı döngülerden geçecek ve kadınlık tekrar canlanacaktır (Bali, 2020). Günümüzde hala bazı çevrelerin danıştığı astrolojide de güneşin erkeği ayın ise kadını temsil ettiği görülmektedir.

Kadın bedeni mitlere birçok yönden konu olmuştur. Kötü olayları başlatan rolü yanı sıra kadını erkekler ile neredeyse aynı statüye çıkartan en önemli rolü soyun devamı için gerekli olan doğurganlığıdır. Mitlerde kadın tanrıların çoğunlukla dünyayı kurtaran büyük rolleri bulunmadığı görülür. Mitlerde kadınların en önemli rolü bebek sahibi olmaktır. Bir kadının bebek sahibi olması bollukla ve bereketle anılır. Rahim bereket ile özdeşleşmiş bir organ haline gelmiştir. Sümer Tanrıçası İnanna bereketli kadın tanrıçalara önemli bir örnektir. Tanrıça İnanna tarım toplumu olan Sümerlilerin bereket ve çoğalma tanrıçası olarak bilinir. Onunla ilgili tüm mitler ürünlerin çoğalması, tarlaların bereketlenmesi ile alakalıdır. Kentin 'Toprak Anası' olarak bilinir (Batikan, 2023: 87). Kadınların regl görme döngüleri de gelgit olayı ve tohum ekme zamanı ile bağlantılanmıştır. Birçok mitte ve destanda kadının toprak ile bağdaştırıldığı görülür. Kutsal kitaplarda da sıklıkla kadınların tarla olduklarından bahsedildiği görülmektedir. Meryem ana bir şiirde '*saban işlememiş, sürülmemiş olduğu halde meyve vermiş toprak*' olarak anılır. Örneğin İslam'ın kutsal kitabı olan Kur'an'da '*kadınlar sizin tarlalarınızdır*' diye bahsedilir (Bakara Suresi: 223.ayet.). Mitlerin kutsal kitaplara olan etkisi bu örnekte de görülmektedir.

Mitlerde kadın Tanrıçalar için önemli görev doğurganlıktır. Kadın tanrıçalar dünyayı kurtaracak bilge ve önemli erkekleri dünyaya getirirler. Bunun en bilinen örneği Hristiyanlık dininde kendine önemli bir yer edinmiş olan Meryem Ana'dır. İsminden de görüldüğü üzere annelik tanrıça olarak ona büyük bir statü sağlamıştır. Meryem Ana, Hristiyanlık dininde hem '*bakireliği*' hem de '*doğurganlığı*' sembolize eder. Günümüzde bakıldığında imkânsız gibi görünse bile tanrıçalar ve tanrılar mucizeler göstermeleri ile bilinirler. Meryem Ana, Hristiyanlık dininin peygamberi olarak kabul edilen İsa peygamberi dünyaya getirmiştir. Gösterdiği en önemli mucizelerden biri budur çünkü Meryem hiç cinsel birliktelik yaşamamasına rağmen İsa peygamberi doğurmuştur (Holweck, 2024). Meryem Ana, İsa peygamberi mucizevi bir şekilde dünyaya getirdikten sonra da peygamberin hayatında ve dini süreçlerde de varlığını hissettirir. Yalnızca Hristiyanlık dininde değil İslam'da da Meryem Ana'ya saygı gösterilir. Meryem Ana Kur'an'da ismi geçen tek kadın olarak bilinir (Harman,

Meryem, 2004). Meryem Ana'ya duyulan bu saygı doğurganlığını kanıtlanmış olsa bile 'bakire' olarak bilinmesinden kaynaklanır. 'Bakirelik' toplum tarafından 'temizlik' olarak görülür. Hatta mitler ve inançlarda da Tanrıçaların çoğunun bakire olarak bilindiği görülür. Bakire Tanrıçalar öncülüğünde bakirelik kadınların bedenleri üzerinde toplum tarafından dikte edilen bir güç haline gelmiştir (Batikan, 2023: 92). Meryem, bakirelik ve doğurganlık konusunda bilinen tek kadın figür değildir. Meryem Ana mucizesi ortaya çıkmadan önce Eski Mısır Tanrıçası İsis ve oğlu Horos vardı. Tanrıça İsis, Meryem Ana'ya çok benzer şekilde hamile kalır. İki kadın miti arasındaki benzerlik o kadar fazladır ki ikisi de 25 Aralık tarihinde doğum yapmışlardır (Akalin, 2016: 98-99). Mitlere bakıldığında iki kadının da tanrısal bir ruh tarafından hamile kaldığı görülür. Böylece Meryem ve İsis aslında kutsal ruhun taşıyıcılığını yaparak kutsallığı oğullarında var etmişlerdir (Akalin, 2016: 88). Bu örneklerde görüldüğü gibi kadınlar aracı oğulları sayesinde kendilerine bir statü oluşturabilmişlerdir.

Uzak Doğu mitolojisine bakıldığında da önemli sayılan kadın karakterlerin benzer rolleri olduğu söylenebilir. Kadınlar yine bir cinsel birlikteliğe ihtiyaç duymadan mucizevi bir şekilde hamile kalırlar. En sık rastlanan durum yolda yürüyen bir kadına yıldırım çarpması sonucunda hamile kalmasıdır. Tıpkı diğer mitlerde olduğu gibi bu mucizevi şekilde dünyaya gelen bebeklerin hepsi erkektir (Birrell, 2016: 71). Çin mitolojisi incelendiğinde ruhani temelli mitlerdense doğaya ve hayvanlara dayanan mitlerin kültürlerinde daha büyük bir yeri olduğu söylenebilir. Uzun bir geçmişe ve köklü bir kültüre sahip olmalarına rağmen özgün mitolojik metinleri yoktur. Bunun en büyük sebebi MÖ. 213 yılında Çin imparatoru tahta geldiğinde bilim kitapları dışında diğer tüm kitapları yaktırmasıdır (Rosenberg, 2017: 562). Çin mitlerinde tanrılar ve insanlar arasında kesin bir ayrım bulunmaz bu sebeple Çin mitolojisi sürekli bir değişime sahiptir. Çin kültürünü derinden etkileyen düşünme biçimlerinden Taoizm de mitleri etkilemiştir. Antik Çin kültüründe Taoizm evrenin yaratılışının her şeyden önce yumurta biçiminde bir kaos vardı şeklinde açıklar. Kaos dev Pengu'ya hamile kalır, Pengu yumurtadan çıktıktan sonra onu ikiye böler. Ying ve Yang olarak. Yang göğe yükselerek gökyüzünü yaratır. Ying ise yeryüzünü yaratır. Yang erkeği ve Ying kadını temsil ederek evrene dengeyi getirir (Mersin, 2024). Yaratılış hikâyelerine bakıldığında kadın ve erkek konumlarının benzer olduğu görülür. Çin mitinde gökyüzünü erkek olan Yang enerjisi yaratır tıpkı Yunan mitolojisinde gökyüzünden Zeus'un sorumlu olması gibi. Aynı şekilde yeryüzünü de dişil enerji olan Ying yaratır bu da tıpkı birçok mitte bahsedilen 'toprak ve kadın' bağlantısını bir kez daha göz önüne getirir. Aynı şekilde Çin mitolojisi yaratılıştaki en önemli iki zıtlığı yani gökyüzünü ve yeryüzünü semboller ile açıklamaktadır. Gökyüzü sembolleri su ve yağmur tanrısı ejderha olarak bilinir. Yeryüzü sembolleri ise dağ ve orman tanrısı kaplan olarak bilinir (Arslan, 2019: 103). Burada da göze çarptığı gibi Çin mitleri ve doğa arasında sıkı bir bağ olduğu söylenebilir.

Japon kültüründe ise yüzyıllar boyu inanışlarına kaydetmedikleri için Çin mitolojisinden alıntıları oldukça fazladır. Tıpkı Çin'in inanışında olduğu gibi yeryüzü yumurtaya benziyordu. Göklerde yaşayan 'İzanagi No Mikoto' ve 'İzanami No Mikoto' adında iki tanrı yeryüzünü araştırmaya başlar. Yeryüzü yalnızca sudan oluşuyor gibi gözüküyordu. Bunun üzerine ikili bir mızrak atarak basılacak toprak olup olmadığını görmek isterler. Mızrağı suyun dibinden çekip çıkarttıklarında ucundan damlayan tuzlu su bir ada meydana getirdi. Bunun sonucunda ikili göklerden ayrılarak bu adalarda yaşamaya başladılar. İkili yeryüzünü keşfetmeye devam etmek için ayrılırlar. İzanagi sola doğru, İzanami ise sağa doğru gider. Döndüklerinde İzanami bir erkekle tanıştığını söyler. Çok vakit geçmeden İzanami ilk çocuklarını doğurur. Fakat çocuklarında bir sıkıntı olduğu üç yaşına geldiği halde hala ayakta duramadığını fark ederler. Çocuğu sala koyup terk ederler ve daha yaşlı tanrılara danışmak için

göklere dönerler. Yaşlı tanrılar bunun sebebinin tekrar buluştuklarında İzanami'nin yaptığı bir hatadan kaynaklandığını söyler. Çocuklarının böyle olmasını sebebi keşfe çıktıktan sonra döndüklerinde ilk önce İzanami'nin konuşmasıdır. Bir kadın daima ilk önce erkeğin konuşmasına izin vermelidir (Rosenberg, 2017: 577-580). Bu mitolojik öyküde görüldüğü gibi Tanrıların insan özellikleri gösterdiği görülebilir. Ayrıca mitte söylendiği gibi kadının her zaman erkeğinden sonra konuşması hatta bunun aksini yaparsa çocuğu ile cezalandırması birçok kültürde kadınları korkutmak için çocuklarının kullanılmasına bir örnek daha oluşturmaktadır.

Kadınların cinselliğinin kontrol altında tutulması bilinci mitler aracılığı ile topluma yansıtılmıştır. Kadınların cinsellikleri mitlerde hep olumsuzlanmış büyük bir güç olarak görülmüş ayrıca erkeklere karşı kullanılan bir silaha dönüştürülmüştür. Yine bir kadın efsanesi olarak anlatılan ve günümüzde de bilinen Delilah buna örnek olarak gösterilebilir. Ayrıca bu mit Eski Ahit gibi birçok kutsal kitapta da geçmektedir. Bu efsanedeki erkek karakter olan Samson tüm erkek karakterler gibi kahramandır ve çok güçlüdür. Eşek çenesi kemiği kullanarak binlerce Filistinli öldürmüştür ve bu kahramanlığı ile anılır. Delilah Filistinlidir. Efsaneye göre çift düşman iki tarafı yansıtır. Delilah aslında Samson'a aşıktır fakat Samson, Delilah'ın kız kardeşini sevmektedir. Delilah bu kahramanlıklar ile anılan genç Samson'un gücünün nereden geldiğini merak eder. Bu merakını gidermek için kadınlığının tehlikeli cazibesini kullanır. Samson'un sırrının saçlarında olduğunu öğrenir. Delilah, Samson'un baştan çıkarır, uyurken saçlarını kazır ve onu Filistinlilere teslim eder. Delilah sonrasında af dilese ve Samson'u kurtarsa bile ikili beraber yok olmaya mahkumdurlar (Aydoğan, 2017). Bu efsane Delilah'ı ilk femme fatale olarak gösterir. Fattan kadın olarak sembolleşir çünkü hem kız kardeşini seven bir adamı ayartır hem de cinsel çekiciliği ile ayartmıştır. Sanat eserlerinde Delilah'ın izlerini görebiliriz hatta Rubens'in Barok dönem eseri 'Samson and Delilah' eseri en ünlü Delilah eserlerinden biridir. Resimde de Delilah şefkatli bir aşık ve şehvetli bir düşman arasında bir yerlerde resmedilmiştir. Mitlerde kadınlar cinselliklerini çoğunlukla kötü amaçlar için kullanmaktadır. Bu aslında toplumdaki erkekler için böyle kadınlardan uzak durun derken kadınlar içinse cinselliklerine ve bedenlerine düşkün olmamalarını öğütler.

Mitlerin toplumsal cinsiyet rollerini destekler nitelikte olduğu verilen örneklerde görülmektedir. Efsanelerde, mitlerde, kutsal kitaplarda kadınlar Tanrıça olsa bile kadınlık rolleri esas alınır. Gelebilecekleri en önemli konum kutsal bir erkeğin annesi olmaktır. Erkekler ister Tanrı olsunlar ister sıradan insan hep büyük kahramanlık hikâyelerinin başrolleridir. Güçleri dillere destan efsaneler yazarlar. Bakıldığında mitlerde yer alan iki cinsiyet var gibi gözükür. Fakat lanetlenen ötekilerin de yer aldığı mitler de tarihte yerini almıştır. Ötekiler lanetlenerek toplumdan dışlandığı için mitlerde cezalandırılan taraf olarak anlatılır.

Kadın ve erkek arasındaki keskin ayrım gezegenlerin, Tanrılarının hatta elementlerin bile çift cinsiyetli olarak ayrılması ile sonuçlanmıştır. Mars yalnızca bir gezegen olmasına rağmen Roma mitolojisinde Savaşçı güçlü bir Tanrıyı simgelediği için eril olarak bilinir. Erkeğin güçlü, ağır ve maddesel yönüne ithafen demir elementinin erkeği simgelediği söylenir. Kadınlara da çağlar boyunca daha uyumlu özellikler yakıştırılmıştır. Güzellik ve aşk gibi bu sebeple kadınları temsil eden gezegen ve tanrıça Venüs olarak bilinir. Kadınlara yakıştırılan element ise Bakırdır. Tanrıça Venüs'ün doğduğu yer olarak bilinen Kıbrıs'ta zengin bakır yataklarının olması sebeplerden bir tanesidir. Cinsiyet değiştirenler, Hermaphroditeler, akışkan cinsiyete sahipler ise haberci Tanrı Hermes ile yani antik Roma mitolojisinde Merkür ile anılır. Element olarak da cıva yakıştırılır. Bunun sebebi oldukça açıktır; cinsiyet çeşitliği bir tür şekil değiştirme olarak

yansıtılmıştır. Ayrıca cıva gibi tehlikeli bir element ile anılmaları da uzak durulması gereken insanlar olduklarına gönderme yapar (Batıkan, 2023: 176). Günümüzde çoğu insan dillerin, mesleklerin, eşyaların bile belli bir cinsiyeti çağrıştırdığını söyler. Bunların temelleri aslında toplumların kültürlerini ve inançlarını oluşturan bu mitlerde ve efsanelerde yatmaktadır denebilir.

Yunan mitlerinde nispeten de olsa cinsel çeşitliliği görmek mümkündür. Sonları iyi bitmese de güzel aşk hikâyeleri ile umut vaat eden bir tarafları vardır. Güneş Tanrısı Apollon, Sparta Kralı Amyklos'un oğlu Hyacinthus'a âşık olur. İlk başlarda arkadaş olan ikili beraber vakit geçirdikçe birbirlerine âşık olurlar. Fakat bu sırada Batı rüzgârı lakaplı Zephyrus da Apollon'a âşık olmuştur. İkili arasındaki romantik ilişkiyi kıskanır. Birgün Apollon ve Hyacinthus disk atma oyunu oynarken Zephyrus güçlü bir rüzgâr çıkarır ve disk Hyacinthus'un kafasına gelir. Böylece Hyacinthus ölür. Apollon, yer altı tanrısı Hades'in sevdiği erkeğin ruhunu almasına izin vermez. Gözyaşları içinde Hyacinthus'a veda ederken onun bedenini sümbül çiçeğine dönüştürür (Ovidius, 2020: 162-170). Trajik bir sonu olsa bile iki erkeğin birbirini sevdiği nadir mitlere örnektir ikilini aşkı.

Hadrianus ve Antinous'un hikayesi dini bir akıma yol açmış bir aşk hikâyesidir. Roma'nın en büyük imparatorlarından olan İmparator Hadrianus askeri yolculuğu sırasında orduda görev yapan Antinous'un görüp beğenir ve ikili beraber yola devam ederler. Fakat Antinous Nil Nehri'ne düşerek ölür. Bunun üzerine İmparator Hadrianus büyük bir yas sürecine girer. Günlerce ağlar ve sevdiğinin adını yaşatmak için Nil Nehri'nin kıyısına Antinoopolis adlı bir şehir kurar. Sonrasında sekiz kente sevdiğinin heykelini diktirir. Hatta bir takım yıldızına Antinous'un ismini verir. Günümüzde takım yıldızı olmaktan çıkarılsa bile İmparator Hadrianus'un sevdiğinin anısını yaşatma çabaları sayesinde Antinous güzelliği ve eşcinselliği için tanrı ilan edilmiştir. Günümüzde hala bir dini akımdır, sembolü ise bin yaprak açan Pembe Lotus Çiçeği olarak bilinir (Batıkan, 2023: 220). Eşcinselliğin kabul edilmesi kutsal kişilere ve toplumsal sınıflara bağlı olarak değişkenlik gösterebilir. Bu günümüzde bile hala devam eden bir ayrımdır, yüksek bir sınıfa ait olan bireylerin cinsel kimliklerini gizlemeden yaşarken maddi kaygılara sahip LGBTQ+ bireylerin bu konuda daha temkinli olduğu görülür.

Yunan mitolojisinde 'Androgynos' kavramı cinsiyetleri anlamlandırmak adına önemli mitlerin ortaya çıkmasına katkıda bulunmuştur. Androgynos kelimesi aslında kadın ve erkekliğe dair tüm belirleyici özelliklerinden ortadan kalkması anlamına gelmektedir. 'andros' erkek, 'gyne' kadın anlamına gelir. Mitolojiye göre erkekler güneş ile sembolize edilirdi ve erkeklerin Güneş'ten geldiğine, aynı şekilde kadınlar Ay ile sembolize edildiği için kadınların Ay'dan geldiğine inanılırdı. Üçüncü cinsiyet olarak sayılan Androgynos ise hem Güneş'i, hem Dünyayı hem de Ay'ı içinde taşımaktadır (Batıkan, 2023: 184). Bu mite göre, insanlar ilk yaratıldıklarında yalnızca erkek ve kadın olarak yaratılmamışlardır. Her iki cinsiyeti de içinde taşıyan üçüncü bir cinsiyet daha vardır; bunlar 'Androgynos' olarak adlandırılır. Bu tür hem erkek hem de kadındır, yuvarlak sırtları ve yuvarlak göğüsleri vardır. Dört elleri ve dört ayakları vardır, yuvarlak boyunludurlar ve kafalarında iki yüz vardır ve bunlar birbirlerinden ters yöne bakarlar. Çok güçlü ve zeki oldukları için ve tanrılara meydan okudukları için günümüzde bu tür yok olmuştur. Zeus bu güçlü yaratıkların küstahlıklarına dayanmadığı için onları cezalandırmaya karar verir. Fakat androgynoslari tamamen yok etmek istememektedir çünkü onların bağışlarına ve kurbanlarına da ihtiyacı vardır. Uzun uzun düşündükten sonra çözüm bulur. *"İnsanlar hem hayatta kalsın hem de kuvvetten düşüp, hadlerini bilsinler. İkiye*

böleceğim onları; böylece hem zayıf düşecekler hem de sayıları atacak ve bize daha faydalı olacaklar.” Zeus, Apollon’u görevlendirir ve tüm androgynoslari ikiye böler. Bu ayrılmadan sonra her yarı diğeri yarısını özleyip onu aramaya koyulur. Bir yarı öldükten sonra diğeri yarı kendisine başka birini bulur. Bu bulduğu insan erkekte olabilir kadın da (Platon, 2022: 189-193). Günümüzde bu ayrılış ve bu arayış romantik bir hale gelerek ‘ruh eşi’ kavramını da ortaya çıkartmıştır. 2001 yılında vizyona giren *Hedwig And Angry Inch* (*Hedwig ve Kızgın İnç*) filmi bir sahnesinde bu miti müzik olarak seyirciye sunmuştur. Film aynı zamanda Mitchell ve Stephen Trask’ın 1998’de yazdığı aynı isimli müzikalden uyarlanmıştır. Hedwig Doğu Almanya’dan Amerika’ya göç etmiş bir müzisyendir. Film boyunca Hedwig’in cinselliği hakkında kafa karışıklığı ve yaptığı rock müzik ile yaratıcı yönü gösterilmektedir. Filmin sonuna doğru bu mit ile alakalı bir şarkı söyler ve yönelimi hakkında emin olmadığı şeyler olsa bile aradığının bir aşk ve bir ruh eşi olduğu ince bir şekilde gösterilir.

Toplumlari mitolojik hikâyelerden, efsanelerden ayrı düşünmek oldukça zordur. Bir noktada mitlerin toplumsal yaşamı yönettiği bile söylenebilir. Özellikle toplumsal cinsiyet rolleri açısından bakıldığında kadın ve erkek arasındaki eşitsizliğin temelleri mitler ile atılmıştır. Aynı zamanda insanlari sınırlandırmak da mitler ve efsaneler ile mümkün olmuştur. Cinsel kimliğin ikiliği ve akışkan cinsiyetin kabul görmemesi mitlerle olumsuzlaşmasından kaynaklanmaktadır. Mitler ve kutsal yaratılış öyküleri insanların ait olma ihtiyacını karşılamış ve insanlar adaletsiz ama büyük bir medeniyeti kurmayı başarmışlardır. Modern dünyanın değişen dinamikleri ile beraber bilim ve felsefeye inanç artmıştır. Bireyselleşen insan varlığı hakkında daha felsefi sorgulamalar yapmaya ve bu dünya ile tek başına savaşımaya başlamıştır.

2.1.3 Animasyon Sinemasında Mitlerin Kullanımı

Mitler bir dönem insanların yaşam tarzlarını ve geçmişlerini temsil eden kültürel miraslar olarak görülebilir. Günümüzde modernleşme ve bireyselleşme ile beraber mitlerin, efsanelerin ve halk hikâyelerinin yerini sanat almıştır denilebilir. Sanat da birçok yönden kültürlerin ve coğrafyaların geçmiş yaşam tarzlarının izini taşımaktadır. Bir noktada sanatın hem mitlerin yerini aldığı hem de mitlerden sık sık yaralandığı söylenebilir. Bunun en önemli sebeplerinden biri de mitlerin ortak bir bilinçaltı yaratıyor olmasıdır. Yüzyıllar boyu anlatılan mitler bireylerin nereden geldiklerine, ne olduklarına ve bundan sonra ne olabileceklerine dair izler taşır. Sanatın mitlerden yararlanmasının sebeplerinden biri de aslında insanların bilinçaltındaki bu sorulara zamanında mitler ile cevap verilmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Böylece insanlar sanat eserleri ile daha kişisel bir bağ kurabilmektedir.

Sanat tıpkı mitlerde olduğu gibi sembollerden ve imgelerden sıkça yararlanır. “*İmge bir yaşam görüntüsünün yalnızca insan bilincindeki yansımaları değil, fakat bu yansıma ve sanatçının bilincine geçmiş görüngünün, belirli maddi araçlar yoluyla, örneğin, söz yardımıyla, mimik ve jest yardımıyla, çizgi ve renk yardımıyla, bir işaret sistemi yardımıyla vb. yeniden yansıtılışını anlar.*” (Pospelov, 2019: 257). Yani imgeler hem sanatçı için hem de eserden yararlanıcı için farklı anlamlar ve farklı yorumlar taşıyabilmektedir. Bu da sanatın birden farklı şekilde yorumlanmasının en büyük sebeplerinden biridir. Semboller ise soyut anlamlari araçlar ile görselleştiremeye denir. Edebiyatta düşüncelerin kâğıt ve kalem ile görülebilmesi ve yararlanılabilmesi gibi mitlerde de sıkça sembollere rastlandığı görülmektedir. Kadınların ay ile bağlari buna örnek olarak verilebilir. Mitlerde görüldüğü gibi ay hem bakireliği, hem doğurganlığı sembolize eden bir araçtır. Tanrıların tanımlari da benze özellikler taşır. Örneğin Zeus gökyüzünün ve şimşeklerin tanrısı olarak tanımlanır. Bunun sebebi

gökyüzünün sonsuzluğu ve şimşeklerin korkutuculuğunun birleştirilerek nasıl da güçlü bir tanrı olduğunun sembolize edilmesidir. Aynı şekilde su da birçok yaratılış mitinde sembol olarak kullanılmıştır. Su temizlenmenin, dinginliğin ve hayat döngüsünün bir sembolü olarak yorumlanabilir. Nerdeyse tüm yaratılış hikâyelerinde hiçbir şey yaratılmadan önce su vardır. Ya da toprakla karıştırılan gözyaşlarından yaratılır insanlar.

Sanat ve mitler arasındaki en sıkı bağ Rönesans dönemi resimleriyle kurulmuştur. Bu dönemin en ünlü resmi Boticelli'nin *Venüs'ün Doğuşu* tablosudur. Bu tablo adından da anlaşılacağı gibi Yunan Tanrıçası Venüs'ün yaratılış hikâyesini anlatmaktadır. Rönesans döneminde buna benzer yunan mitlerinin etkisiyle yapılan birçok eser vardır. Örneğin yine Boticelli'nin '*Bahar Alegorisi*' tablosu, Raffaello'nun *Galatea'nın Zaferi* tablosu gibi. Yine heykel sanatında da mitolojiden izler görmek mümkündür. Heykel sanatı antik çağlarda da eser verdiği için birçok mitolojik hikâyeyi sembolize etmiştir. Kibele'nin Anadolu Medeniyetler Müzesinde bulunan *Ana Tanrıça Kibele* isimli heykeli kadın tanrıçaların nasıl sembolize edildiği konusunda bilgi vermektedir. Kibele Anadolu'da bereket tanrıçası olarak bilinir. Tanrıça bu eserde geniş kalçaları ve büyük memeleri ile göze çarpmaktadır. Ayrıca doğurganlığın sembolize edilmesi için de ayaklarının dibinde bir bebek kafası olduğu görülmektedir (Tolunay, 2020: 269). Yunan mitolojisinden esinlenen birçok heykel eseri de vardır. *Daphne'nin Apollon'dan* kaçarken defne ağacına dönüşmesi de Bernini tarafından heykelleştirilmiştir. 1622- 1625 yılları arasında tamamlanan heykel hareketli ve detaycı işçiliği ile oldukça popüler hale gelmiştir (Tolunay, 2020: 274).

Resim ve heykel sanatından daha sonra ortaya çıkan sinema da mitlerden sıkça yararlanmıştır. Sinemada ilk olarak mitolojik öyküler üzerine kurulu filmler çekilirken sonraları yerini yorumlanmaya açık mitolojik sembollerden yararlanan filmler almıştır. 1954 yılında vizyona giren ve Mario Camerini tarafından yönetmenliği yapılan *Kral Ulysse'n Maceraları* filmi doğrudan bir mitolojik hikâyeyi canlandırmıştır. Film Odysseus'un hayatının bir kısmını konu almaktadır. İthaka kralı olan Odysseus bilge ve kurnaz olarak tasvir edilir Homeros'un anlatımı ile. Truva savaşındaki Truva atı fikri de Odysseus'a aittir. Truva savaşında yapılan Truva atı hilesi sonucunda şehir düşer. Bunun sonucunda kızgın tanrıçalar Odysseus'u cezalandırırlar. Onu ve yoldaşlarını denizlerde dolaşmaya mahkûm etmişlerdir (Encyclopaedia, 2024). Film on sene sonunda Odysseus'un eve geri dönmesini ve denizlerde yaşadığı maceraları anlatır. Mitolojik bir uyarlama olan film birçok mit sembolü ve mitolojik yaratığın da yer aldığı oldukça başarılı bir uyarlama olarak bilinmektedir. Pier Paolo Pasolini'nin yönetmenliğini yaptığı 1969 yapımı *Medea* filmi de mitolojik bir öyküyü konu almaktadır. Film M.Ö Antik Yunan'da yaşamış olan şair ve düşünce insanı Euripedes tarafından yazılan Medea oyununun bir uyarlamasıdır. Medea, Kolhis şehrinin Kralı Aeetes'in kızıdır ve büyücüdür. Lolcus tahtının peşinde olan Jason, Kral Aeetes'in hanedanının mirası olan altın postu almak için adamları ile beraber Kolhis'e gelir. Jason'u görür görmez aşık olan Medea altın postu çalarak Jason'a verir. Beraber kaçarlar ve öz kardeşini öldürür. Yol boyunca yaklaşan çift Korinit'e gelir. Fakat altın postun yalnızca Kolhis'te işe yaradığı öğrenilir. On sene sonucunda iki çocukları olmasına rağmen Jason, Medea ile değil de başka biri ile evlenmeye kalkışınca, Medea intikam almak için çocuklarını öldürür, parçalara ayırır ve denize bırakır (Miate, 2024). Filmde birçok mitolojik canlı vardır örneğin Jason karakteri filmin başında bir Sentor'dür. Sentorler mitolojik yaratıklardır, yarı at yarı insan olarak görselleştirilir (Catwright, 2012). Burada Pasolini'nin mistik şiirselliği de ön plandadır. Film boyunca yalnızca mitolojik bir hikâye değil sembollerce zengin bir sinematografi de kullanılmıştır. Filmde ve mitolojik öyküde görüldüğü gibi Medea'nın tek istediği aşık olduğu adamla evlenmek ve Korinit'ten gitmektir. Korinit'te

büyücü olduğu için ve ailesine ihanet ettiği için hor görülür bu sebeple oradan gitmek istemektedir. Fakat Jason yalnızca tahtı düşünmektedir. Medea için bu büyük bir yıkım olur çünkü her şeyin aşk için feda etmiştir ailesini, yaşadığı yeri ve hatta on senedir büyü bile yapmamaktadır. Bunun intikamı olarak Jason'a verdiği her şeyi alıp onu cezalandırır. Dehşete düşüren bu finale rağmen Pasolini'nin film versiyonun Euripedes'in oyunundan daha ılımlı olduğu söylenebilir. 1981 yılında Desmond Davis tarafından yönetilen *Clash Of The Titans* filmi birçok Yunan mitine dair izler taşımaktadır. Filmin ana konusu Perseus'un kahramanlıkları ve Andromeda ile nasıl evlendiğidir. Perseus'un ailesi Tanrıları kızdırdıkları için ortak karar ile Zeus'tan Perseus'u daha bebekken öldürmesini isterler. Fakat Zeus ona kıyamaz ve bir adaya bırakır. Perseus burada gayet sağlıklı bir şekilde büyür. Yetişkinlik çağına geldiğinde ise kaderinde ne olduğunu öğrenir. Onun kaderi Andromeda'yı kurtarmak ve onunla evlenmektir. Andromeda için Calibos'a evlenme sözü verilmiştir. Tabi Calibos lanetlenmeden önce bu söz verilmiştir. Şimdiyse Calibos bir bataklıkta yaşamaktadır ve canavar görüntüsüne sahiptir. Her gece dev bir akbaba aracılığı ile Andromeda'nın ruhunu çalmak için uğraşır. Perseus, Andromeda'yı kurtarmak için Calibos'u yenmeli ve Andromeda'nın annesinin soracağı bilmeceye doğru cevap vermelidir. Bu maceraya hazırlık için büyük kanatlı atların en sonuncusu olan Pegasus'u yakalayıp evcilleştirmesi gerekir. Bu sayede Calibos'un akbabasını takip edip onun mağarasına girebilir. Kraken'in serbest kalması ile beraber onu da yenmesi gerekir. Kraken dev bir deniz canavarıdır ve onu yenmenin tek yolu da Medusa'nın gözleridir. Medusa bakını taşa çeviren gözlere ve yılan saçlara sahiptir (Elbet, 1981). Filmin sonunda Perseus başarılı olur ve Andromeda ile evlenir. Film mitler aracılığı ile fantastik evrene bir kapı açmıştır. Mite ve filme konu olan diğer karakterler üzerine yazılıp çizilmiş hatta o karakterler özelinde filmler çekilmiştir. Mitlerden yararlanmanın en büyük amacı toplumların filmlerle yakın bağ kurabilmesidir. *Clash Of The Titans*, uzaktan bakıldığında güzel bir aşk hikâyesi fakat Perseus'un katlandığı o zorluk dolu fantastik maceralar aşkın inandırıcılığını arttırıp kahraman erkek figürü ve kurtarılmayı bekleyen kadın figürü yaratarak topluma tanıdık bir his bırakmaktadır.

2000'li yıllardan günümüze sinemada mitolojik olayların ve mitolojik karakterlerin sıkça yer aldığı çizgi romanlardan uyarlama filmlerin fazla olduğu görülür. Marvel şirketinin yarattığı bir sinema evreninden söz edilebilir. Özellikle Kuzey Avrupa mitlerinden karakterler filmlerde sıkça görülür. Chris Hemsworth tarafından canlandırılan ilk filmi 2011 yılında çıkan '*Thor*' en bilinen Marvel kahramanlarından biridir. Thor bir İskandinav Tanrısı olarak bilinir aynı zamanda gök gürültüsü ve tarımın Tanrısı'dır. Tanrıların yöneticisi Odin ve toprağın simgesi olarak bilinen Jord'un oğludur (Jashua, 2018). İlk film Thor'un çekicini çalınması mitini ele alır. Mitolojik öyküye göre Thor bir sabah kalktığı anda en değerli olan büyümlü varlığı çekici Mijounir'i bulamaz. Kardeşi Loki'ye giderek durumu anlatır. Loki şakaya yapmayı çok seven bir tanrı olduğu için hilebaz Tanrı olarak bilinir. Mijounir'i çalan kişinin Thrym olduğunu öğrenirler. Thrym, Nijord'un kızıdır İskandinav mitolojisinde Ana Tanrıça olarak bilinen Freya ile evlenmek istemektedir. Freya'yı evlenmeye ıkan edemezler ise çekici geri vermeyeceğini söyler. Freya ise Odr'e sadıktır. Bunun sonucunda tanrıların en bilgisi olarak bilinen Heimdall bir çözüm üretti. Thor'u, Freya gibi giydirip yüzünü kapatacaklardır. Loki'ye mantıklı gelir ve Thor'u hazırlarlar. Loki ise onun kâhyası kılığına girer. Thrym gelinini karşılar ve onun adına bir ziyafet verir. Bu ziyafet sırasında gelinine Thor'un çekici Mijounir'i gelinin ayaklarına serer. Bunu fırsat bilen Thor çekicini alarak herkesi katleder (Rosenberg, 2017: 355-357). Filmde ise babası Odin, Thor'u cezalandırmak için onu ve arkadaşlarını kaçıtır, elinden de çekicini alır. Filmde Thor karakterinin mitolojide yer alan Thor ile arasındaki benzerlik ön

plandadır. Thor pek sevilen bir Tanrı değildir tekinsizdir ve çoğunlukla adil değildir. Marvel aslında son dönemlerde oldukça popüler olan anti kahramanı mitlerden yararlanarak yaratmıştır. Günümüz de kahramanlık filmlerinde sıkça anti kahramanlara rastlanır. Kahramanların karanlık taraflarına yer verilemeye başlanmış ve seyirciler için özellikle filmin ilk başında kahraman hakkında şüphe yaratılır. Fakat film gelişme evresindeyken seyirci kahramanın yaşadıkları ile empati kurdukça karakter ile yakınlaşır. Böylece kahramanın da en nihayetinde kendisi gibi olduğunu hisseden seyirci için film daha ilgi çekici hale gelir.

Sinema sanatı geliştikçe mitler kaybolmadı fakat biraz daha dolaylı ve örtülü bir şekilde kullanılmaya başlandı denilebilir. 2006 yılında vizyona giren *El Laberinto Del Fauno (Pan'ın Labirenti)* filminin yönetmenliğini Guillermo Del Toro yapmıştır. Film genel hatları ile 10 yaşındaki hayal güce geniş Ofelia'nın hamile annesi ile beraber üvey babasının evine taşınmasını konu alır. Film 1944 yılındaki İspanya İç Savaşı sonrası dönemde geçer. Üvey baba Vidal'de bu savaşta yüzbaşı olarak görev almış biridir. Bu taşındıkları evin arkasında büyük bir labirent bulunmaktadır. Bir gün Ofelia labirentte yürüyüşe çıktığında Pan ile karşılaşır. Pan Yunan mitolojisinin pastoral bir tanrısı olarak bilinmektedir. Ormanlık alanlarda yaşar ve ona genellikle çobanlar tapar. Tamamen bir insan gibi gözükmez kafasında boynuzları vardır ve keçi bacakları vardır (Cartwright, Pan, 2013). Toto'nun Pan'ı biraz daha ürkütücüdür. Uzun tırnakları ve tekinsiz bir tavrı vardır. Aslında bakıldığında bunun Pan'a bir ruh kattığı söylenebilir. Pan, Ofelia'ya Prenses olduğunu söyler ve kendini kanıtlaması için ona üç tane görev verir. Krallığını geri alması için bu görevleri başarı ile tamamlaması şarttır. Film birçok fantastik ve mitolojik öge taşır aynı zamanda tarihsel olarak da politik eleştiri öğeleri vardır. Ofelia'nın ilk görevi hayat ağacına dadanmış bir kurbağadan kurtulmaktır. 'Hayat Ağacı' yaratılış mitlerinin bazılarında insanın yaratılışı ve yaşamı ile bağdaştırılmıştır. Aynı şekilde kurbağa figürü çoğunlukla üst sınıfı temsil edene komedi unsuru olarak kullanılan bir figürdür. En bilinen örneklerden biri de ziyafet sofrası sahnesidir. Bu sahneden yine korkunç, tekinsiz ama yine de ruhlu bir canavar çıkar Ofelia'nın karşısına. Sahnede uzun bir ziyafet sofrası vardır. Tabaklar dolup taşmaktadır fakat canavar yine de yemeklere dokunmaz çünkü o çocukları yiyen bir canavardır. Burada üvey baba Vidal'in askeri kişiliği ve faşizm eleştirisi yapılır. Aynı zamanda ise mitolojik olarak Kronos'un öyküsüne gönderme yapılmıştır. Kronos da kendi çocuklarını yiyen bir Tanrıdır (Duru, 2016: 5-6). Tam olarak mitolojik bir öyküye dayanmasa bile yine kadim mitlerden, masallardan ve halk hikâyelerinden yararlanıldığı görülmektedir.

Yunan yönetmen Yorgos Lanthimos'un 2017 tarihli filmi *Kutsal Geyiğin Ölümü* senaryosunda mitolojik sembollere sahiptir. Özet olarak; eşi ve çocukları ile beraber sakin bir hayatı olan Steven'in, babasını kaybeden Martin'in hayatına girmesi ile yaşadıkları olaylar anlatılır. Tıpkı Pan'ın Labirenti filminde olduğu gibi genel konu bu olsa bile film boyunca birçok mitem yararlanıldığı görülebilir. Steven başarılı bir kalp cerrahıdır hatta film bir ameliyat sahnesi ile açılır. Martin'in babasının ameliyatı sırasında alkol almakla ve bu sebeple hata yapmakla suçlanır. Martin aslında hayatlarına bu şekilde dâhil olur. Filmde bir Yunan miti olan İphegenia olayına gönderme yapılmaktadır. Truva Savaşı için yola çıkan Kral Agamemnun, Aulis adasına gelir. Bu ada Tanrıça Artemis tarafından kutsanmıştır. Burada avlanırken Tanrıça Artemis'in kutsal geyiğini öldürür. Tanrıça Artemis çok sinirlenir ve Kral Agamemnun ve tayfasının adadan ayrılmasına müsaade etmemek için fırtınalar çıkartır, felaketler gönderir üstlerine. Kral Agamemnun'u affetmesi için bir şartı vardır. Kızı İphegenia'yı kurban etmesini istemektedir (Wasson, 2018). Bu mite göre Steven kutsal geyiği öldüren Kral Agamemnun, Martin ise Steven'ı cezalandıran Tanrıça Artemis olarak okunabilir. Film seyirci öncelikle kurban edilecek çocuğun Kim olduğunu düşündürülür fakat sonrasında Bob'ın odasındaki geyik

tablosu göze çarpar ve kurban edilecek çocuğun Bob olduğu anlaşılır. Martin sırf bu mitolojik öyküye uysun diye Tanrıça Artemis ilan edilemez. Fakat kararlı adalet arayışı ve kehanetlerde bulunması Martin'e uhrevi bir özellik katar. Martin, Steven'a seçme hakkı verir. Bob'un felç geçireceğini, yemek yemeyi reddedeceğini ve gözlerinin kanamaya başlayacağını sonrasında öleceğini söyler. Arkasından kızı Kim ve eşi de ölecektir. Bu kaderi değiştirmek için ise çocuklarından birini kurban etmesi gerekir (Gökgöz, 2019).

Türk sinemasında mitler genellikle semboller ve simgeler aracılığı ile kullanılmıştır. Bu konuda bilinen oldukça popüler bir figür olan 'Tarkan' karakteri çizgi roman için yaratılmış 1969 yılında ilk filmi ile seyirciye sunulmuştur. Tarkan karakteri Sezgin Burak aracılığı ile yaratılmış hayali bir karakterdir. (Erkin, 2020) Tarkan'ı konu alan film serisi şu şekildedir; *Tarkan: Marsın Kılıcı* (1969), *Tarkan: Gümüş Eyer* (1970), *'Tarkan: Viking Kanı* (1971). *Tarkan: Altın Madalyon* (1972), *Tarkan: Güçlü Kahraman* (1973). Tarkan bir yaşına girerken kendi adına düzenlenen kutlamada hain Kostok'un kaleye saldırması ve herkesi kılıçtan geçirmesi sebebi ile annesiz ve babasız kalır. Sağ kalan sütanesi onu güvende olması için bir mağaraya bırakır. Bunun üzerine Tarkan'ı dokuz yaşına kadar kurtlar büyütür. Büyüdükçe Tarkan babasının ve halkının intikamını almak için kendini hazırlar ve film serileri bu kahramanlık maceralarını konu alır. Tarkan karakteri uzun saçları, kostümleri hep taktığı kurt başlı madalyonu tam bir Türk kahramanı olduğunu vurgular niteliktedir (Sarica & Özkartal, 2020: 9-10). Kurt sembolü Türk mitolojisi için oldukça önemlidir, Tarkan filmlerinde de sık sık kullanılmıştır. Kurt sembolü Türkler için yaratılışın temelini oluşturmaktadır. Tanrı erkek kurt şeklinde yeryüzünde gezer ve Türk Hakan'ın kızıyla evlenir. Uygur Destanında bu anlatılmaktadır. Oğuz'un ordularına yol gösteren yine bir kurttur. O sebeple Göktürk bayraklarının çoğunda kurt sembolü görülmektedir ve yine aynı zamanda tarih öncesi çağlardan beri Türkler sembol olarak Bozkurt'u kullanmaktadır. Çünkü soylarının kurttan geldiğine inanılır (Yardımcı, Destanlar, 2002: 108). Filmde Tarkan'ın kurt sütü ile beslenmesine yapılan vurgu da bu mitolojik öykülere göndermeler yaparak Tarkan'ın çok güçlü bir Türk olduğunu göstermektedir. Aynı şekilde film boyunca da kurt sembolü taşıyan birçok aksesuar gözükür. Türk mitolojisinden sinemaya yansıyan öykülere bakıldığında belirgin bir kahraman miti olduğu söylenebilir. Tarkan gibi büyük kahramanlık gösteren karakterlerin de kendilerine özel filmleri vardır. 1971 yılında çekilen *Battal Gazi Destanı* ve *Malkaçoğlu Ölüm Fedailer*i filmleri kahramanlık filmlerine örnektir. İki filmde de yaşanan olayların çoğu gerçek değildir. İki karakter de kişisel amaçlar ile çıktıkları yolda savaşarak toplumsal adaleti sağlar. Olağanüstü güç gösteren karakterler başarılarını hep kendilerinden büyük olan Tanrı'ya adarlar (Özvardarlı, 2023).

Sinema ve kültür ilişkisi mitolojik öyküler ile beraber sıkı sıkıya bağlanmıştır. Animasyon sinemasında da bunu görmek mümkündür. Hatta animasyon sinemasında mitolojik öykülere ve mit karakterlerine daha sık rastlandığı söylenebilir. Bunun sebeplerinden biri animasyon filmlerinin yarattığı dünyanın, mitlerin büyüdü dünyasına erişebilecek araçlara sahip olmasıdır. Eldeki imkânlar ve animasyon filmlerinin tekniklerinden kaynaklı hayal dünyasının resmedilmesine daha yatkındır bu animasyon filmleri için sınırları olmayan hayal dünyaları sağlar, tıpkı mitlerde olduğu gibi. Animasyon filmleri ilk dönemlerinde çocuklara yapılan filmler olarak yorumlanmıştır. Bunun sonucunda açıkça ders veren niteliğe sahip animasyon filmleri özellikle animasyon sinemasının ilk dönemlerinde sıkça görülür. Çoğunlukla halk hikâyelerinden, efsanelerden ve masallardan yararlanır. Mitlerde olduğu gibi iyi, kötü ve kahraman gibi tiplerden yararlanır. Disney sektörün en bilineni olarak başı çekmektedir. Çoğunlukla bu başarısı filmlerinde yararlandığı kadim hikâyeler, sıkça doğaya yer vermesi ve

müzikleri olarak görülebilir. Disney'in Rönesans dönem olarak bilinen (1989-1999) döneminde popüler hale gelen *Güzel ve Çirkin* (1991) filminde 'Eros ve Psykhe' mitinden yararlanıldığı görülür. Antik Yunan'da üç kızı olan bir kral vardır. Bu kızların en küçüğü olan Psykhe aynı zamanda en güzelleridir. Herkes ilk görüşte ona âşık olur. O kadar güzeldir ki halk ona 'Afrodit' diye seslenir. Tanrıça Afrodit kızın güzelliğini kıskanır ve Eros'a bir görev verir. Kızı aşk oku ile vuracaktır ve onu yeryüzünün en çirkin yaratığına âşık edecektir. Bunun üzerine Eros, Psykhe'nin yanına gider fakat onu gördüğü anda âşık olur. Eros oku ile Psykhe'yi kendine âşık eder. Çift evlenir fakat canavar görüntüsüne sahip olan Eros, Psykhe'ye yüzüne bakmamasını emreder. Bu sebeple çift hep karanlıkta buluşurlar (Harrison, 2022). Film ve mit birbirine çok benzemektedir. Filmde de Bella mecburiyet sebebi ile kasabalının korktuğu canavar ile evlenir. Yavaşça canavara âşık olur ve görüntüsü onun için önemli olmaz.

Disney tarafından yapılan ve yine bir Yunan mitine dayanan *Herkül* (1997) filmi de doğrudan mitolojik bir öykünün üzerine kurulmuştur. Herkül (1997) filmi Yunan mitolojisinde 'Herakles'in öyküsünü anlatır. Mitolojiye göre Herkül, Zeus'un gayrimeşru oğludur. Büyük bir güç ile Yarı Tanrı olarak dünyaya gelen Herkül doğduğu andan itibaren Hera'nın düşmanlıklarına maruz kalmıştır. Hera eşi Zeus'un oğlu Herkül'ü hep kıskanıyordu onu öldürmesi için yılanlar bile göndermişti. Hera son olarak Herkül'den kurtulmak için ona on iki görev verir. Mitolojide bu olay oldukça ünlüdür (Cartwright, 2012). Filmde bu daha ılımlı ve ders verici bir senaryo şeklinde sunulur. Herkül resmi olarak Tanrılığını almak istemektedir. Filmde Herkül'ün annesi de Hera olarak gösterilir ve aralarında bir düşmanlık yaşanmaz. Film Herkül ve Hades arasındaki düşmanlık üzerine kuruludur. Hades, bebekken Herkül'ü öldürmeye çalışır. Fakat iksir Herkül'ün ölümsüzlüğünü elinden alsa bile tanrısal gücü ona kalır. Bunun sonucunda genç Herkül hem Tanrılığını almak hem de Olimpos Dağı'na dönmek için yola çıkar. Bunun için de amcası Hades'i yenmesi gerekmektedir. Disney'in uyarladığı masallar veya mitler ürkünç yanlarından arındırılmıştır. Günümüz toplum yapısına daha uygun hale getirildikleri ve ılımlı sonuçlar doğurdıkları görülür. Hades zaten kötüdür yer altı tanrısıdır ve açgözlülük ise en belirgin kötü özelliğidir bu sebeple filmde onu kötü tiplene haline getirmek hem mantıklıdır hem de oldukça kolaydır. Oysa 'gayrimeşru çocuk' ve 'yarı Tanrı' betimlemeleri hem Herkül'ün hem Zeus'un hem de Hera'nın tiplmelerinin imajını zedeler. Bu tiplmeler tek boyutlu olabilir bu sebeple hakkında şüpheye düşürülecek hiçbir özelliğe sahip olmamalıdır. Disney'de senaryoları bu şekilde planlar.

Disney animasyonları sık sık Yunan mitlerinden yararlanmıştır. Bu mitler hem kültürel olarak filmleri kuvvetlendirmiş hem de eğlenceli ve Tanrıları ile büyümlü bir dünya oluşturulmasında yardımcı olmuştur. 2016 yılında Disney tarafından yapılan *Moana* filmi yine mitlerden yararlanılan bir senaryoya sahiptir. Fakat bu kez bir Yunan miti değil bir Antik Polonezya miti söz konusudur. Moana filmi Antik dönemde Polonezya adalarında yaşayan bir genç kızdır. Babası ada sakinlerinin şefidir ve gelecekte de Moana şef olacaktır. Denizden çok korkmasına rağmen bir laneti bozmak ve halkına yardım etmek için uzun bir kahramanlık yolculuğuna çıkar. Polonezya mitleri Pasifik okyanusundaki adaların kültürleriyle ortaya çıkmış mitlerdir. Film birçok Polonezya mitinden yardım almış olsa da en göze çarpanı 'Güneş'in terbiye edilmesi' mitidir. Bu mite göre Maui, Güneş'in çok hızlı hareket etmesinden şikâyetçidir. Güneş çok hızlı hareket ettiği için annesi günlük işlerine yetişmemektedir ve bu onu üzer. Maui, Güneş'in daha uzun süre aydınlatması için Haleakala Dağında yaşayan anneannesinden yardım ister. Güneş'e gider ve ona gündüzleri uzatmasını söyler fakat Güneş bunu kabul etmez. Bunun üzerine Maui sinirlenir ve anneannesinden aldığı sihirli balta ile Güneş'e saldırır. Güneş daha fazla dayanamaz ve günleri uzatmayı kabul eder. Yılın bir dönemi

hızlı hareket ederek yılın bir dönemi ise yavaş hareket ederek anlaşılmaya varır. Bu hareketler sonucu da mevsimler oluşmuştur (Rosenberg, 2017: 618-620). Moana da adasını saran ve halkına zorluk çıkartan kıtlığa bir çözüm bulmak ister. Gelecekteki şef kendisi olacağı için kendisini babasına ispatlaması gerektiğini düşünür. Öncelikle yarı tanrı olan Maui'yi bulur ve onu halkının üzerindeki laneti bozmaya ikna eder. Film ve mit birebir aynı olmasa bile Maui karakteri ortaktır. Filmde de büyükanne figüründen sıkça yararlanır. Disney hâkim anlatıcılığı ve renkli atmosferi ile beraber masalları ve mitleri güçlü bir şekilde kullanmıştır.

Disney uzun yıllar boyu animasyon sinemasında başı çeken bir şirketti. Sık sık mitlerden ya da mitolojik karakterlerden yararlandığı görülmektedir. Halk hikâyeleri ve kültür çeşitliliği yaratmak adına birçok film yapmıştır. Bunlardan en iyi bilinenleri *Aladdin* (1992) filmi Binbir Gece Masallarında geçen bir öyküden uyarlanmıştır. Burada yer alan prenses Yasemin Orta Doğu'da bir krallığın prensesidir Aladdin hırsızlık yaparak geçinen bir gençtir. Bir gün Prenses Yasemin'i karşılaşır ve ona aşık olur. Eline geçen sihirli lambayı bu aşk için kullanır. *Coco* (2017) filminde de Meksika kültürü ele alınmıştır. *Coco* filminde Meksika kültüründe önemli bir yere sahip olan 'Ölümler Günü' hikayede önemli bir yere sahiptir. 12 yaşındaki Miguel kalabalık ailesiyle yaşamaktadır. Müziğe ilgisi vardır fakat ailesinde müzikle ilgilenmesi yasaktır. Köklerini araştırmak için yola çıktığında kendini ölümler ülkesinde büyük babasını ararken bulur. 2021 yılında çekilen *Encanto: Sihirli Dünya* filminde de Kolombiya kültüründen halk masallarından yararlandığı görülür. Bir arada yaşayan Madrigal ailesinin her üyesi özel bir sihirli güce sahiptir. Yalnızca Mirabel'in sihirli bir gücü yoktur. Filmde asıl nokta büyük anne otoritesinde sıfırdan kurulan aileye yaşam ve sihir veren mum ışığıdır. Bu ışık mitlerde olduğu gibi yaşama yani sihirli güçlere kaynaklık eder. Disney son dönemlerde farklı kültürlerin mitlerinden yararlanırsa bile genellikle Yunan mitolojisinin filmlere daha fazla konu olduğu görülmektedir. Hatta Japon kültürünün bir ürünü olan animeler bile Yunan mitolojisinden yararlanır. 2019-2022 yılları yayınlanan *Saint Seiya: Knight Of The Zodiac* dizisi anime formunda olmasına rağmen Yunan Tanrıları ve Tanrıçalar hakkında bir seridir. Dizi Seiya'nın kayıp kardeşini araması ile alakalıdır. Günümüzde hala Netflix'te mevcuttur. 2020 yılında çıkan ve hala devam eden *Blood Of Zeus* dizisi de günümüzde Netflix'te yayınlanmaktadır. Dizinin konusu Olimpos'ta geçer. Yunan Tanrılar, titanlar ve devler gibi birçok Yunan mitolojik kahramanlarından karakterler yer almaktadır. Yunan mitlerinden sıklıkla yararlanılması bir noktada Yunan mitolojisinin kolay ulaşılabilir olması ana akım filmlerde sıklıkla rastlanmasını sağlamıştır.

Animasyon sinemasının ana akımını Disney oluşturduğu gibi karşısında bağımsız denilebilecek animasyon filmleri de yapılmıştır. Tıpkı mitoloji dünyasında akla gelen ilk mitler Yunan mitleri olduğu gibi animasyon sineması denildiğinde de akıllara Disney gelir. Bu bağımsız sayılabilecek animasyon filmleri yine farklı kültürlerin halk hikâyelerinden yararlanmıştır. Bu filmlerin bazılarında daha az bilinen halk hikâyelerini ve mitleri konu aldığı görülür. Fransız yönetmen Michel Ocelot'un yönetmenliğini yaptığı *Kirikou ve Büyücü* (1998) filmi Afrika'da yaşayan Kirikou'nun kötü cadı Karaba'yla mücadelesini anlatır. Kirikou kendi kendini annesinin karnından doğurur. Diğer insanlara göre daha küçüktür. Hemen yürümeye ve hemen konuşmaya başlar. Hem de daha anne karnındayken konuşur. Kirikou doğar doğmaz kötü cadı Karaba'nın köy halkına zulmettiğini öğrenir ve bu konuya çözüm bulmak için yola çıkar. Diğer mitler ve halk masalları ile en büyük ortak noktası final sahnesindeki öpücüktür. Kirikou, kötü cadı Karaba'nın lanetlendiğini öğrenir ve bir öpücük ile laneti kaldırır. Geleneksel halk kültürünü yansıtmaları açısından ve animasyon teknikleri açısından alışılmadık farklı bir filmidir. Ocelot, Kirikou ve Büyücü filminden sonra seriye devam etmiş *Kirikou ve Vahşi*

Hayvanlar (2005), *Kirikou ve erkekler ve Kadınlar (2012)* filmlerini çekmiştir. Mamoru Oshii tarafından yönetilen 1985 yapımı *Angel's Egg* filminde de Japon mitolojisinden ve birçok mit sembolünden izler taşır. Karanlık bir atmosfere sahip olan *Angel's Egg* filminde ismi bilinmeyen bir kız yumurta taşımaktadır. Bildiğimiz bir dünya olmayan bu tekinsiz dünyada bu yumurtayı korumaya çalışırken yaşadıkları anlatılır. Konusu tam olarak anlaşılamayan, diyalogları az olan *Angel's Egg* filminin tanımlamasını kısaca yapmak mümkün olmasa da filmdeki sembollerden çıkarılabilecek şeyler vardır. Kızın taşıdığı yumurta özellikle Uzak Doğu mitolojisinde sıklıkla karşılaştığımız 'yumurta' mitine örnek gösterilebilir. Görüldüğü kadarıyla filmde ters yüz olmuş bir dünya ve belirsiz bir gelecek vardır. Bu sebeple bu yumurta tıpkı Çin ve Japon mitlerinde olduğu gibi dünyayı ve yeni yaşamı simgeler. Ayrıca filmde su sembolünün sıklıkla kullanıldığı hatta atmosferi kurmakta ana araç olduğu görülür. Sokaklar su doludur. Yağmur yağar ve nerdeyse tüm dünya ıslak gibidir. Su da nerdeyse tüm yaratılış hikayelerinde yeniden doğuşu temsil eder. Japon mitolojisinde göre de Tanrılar yeryüzüne inmeye karar verdiğinde Japon adalarını suyun tuzundan yaratmışlardır. Filmde dinsel olarak Hristiyanlık dinine, hayat ağacına göndermeler de bulunur. Alışılmadık yapısıyla 'Angel's Egg' mitlere dayanan birçok film okuması sağlayabilir ve bağımsız animasyon filmi olarak nitelendirilebilir.

Son olarak sinema ve mitoloji arasında güçlü bir bağ olduğu söylenebilir. Sinema toplumların eğlence aracı olarak kullandığı ilk dönemlerden itibaren içinde bulunduğu kültürden etkilenmiştir. Kültür toplumun inançlarını ve yaşam tarzını yansıtır. Bu sebeptendir ki her ülkede sinema günümüze gelene kadar farkı konulara eğilmiş ve kendi mitolojik geçmişinden yararlanmıştır. En popüler olarak görülen Yunan mitlerinin her ülkede sıkça kullanılmasının sebeplerinden birisi inanılabilir olmasıdır çünkü Yunan mitlerindeki Tanrılar ve Tanrıçalar insan biçiminde yansıtılmış ve insani özellikler taşımaktadır. Bu sebeple sinema da inandırıcılığı artmıştır. İnsanlar bir yönden Yunan Tanrıları ile empati kurmayı kolay bulmuştur. Animasyon sinemasının başlangıç dönemine bakıldığında aynı şekilde kültürlerin farklı gelişimi olduğu görülür. Yönetmenlerin çoğu içinde bulundukları dönemi anlatıp eleştirmiştir. Animasyon sineması bir yönüyle daha özgür olarak görülür çünkü burada insani sınırları aşabilen karakterler yaratmak, büyülü dünyalar kurmak daha kolaydır. Bu sebeptendir ki filmi çekilen birçok mitolojik film sonrasında animasyon olarak da yeniden uyarlanmıştır. Günümüzde artık bu o kadar da önem teşkil etmez, gelişen teknoloji ile beraber 'yeşil perde' tekniği birçok yönden sinema filmlerinde yaratıcılığın sınırlarının zorlanmasını sağlamıştır. Mitolojik öyküler bireyselleşen insanın gözünde değer kaybederken yeni görüne yine de mitolojik öykülerden yararlanan büyülü hikayeler ile yerini sanat ve sinema almaktadır.

2.2 Animasyon Sinemasında Büyüme Serüvenleri

2.2.1 Sinemada Karakter ve Tiplerin Gelişimi

Sinemada temelde hikâyelere dayanan bir sanat dalıdır. Görüntüleri anlamlandıracak anlatı olmadığı sürece filmler anlamsız hale gelir. "*Anlatı bütün zamanlarda bütün toplumlarda vardır. Anlatı insanlık tarihiyle başlar ve dünyanın hiçbir zaman ve zemininde anlatısı olmayan bir topluluk, halk ve milliyet var olmamıştır*" (Barthes, 2018: 86). Bu sebepten filmler senaryoya gerek duyar. "*Senaryo bir olay, tasavvur, hayal, duygu, olgu, eylem ve yaşanmışlık dizgesini anlamlı ya da/ ve ya 'çok anlamlı' bir biçimde sözcüklerle ifade etme biçimidir*" (Kıraç, 2018: 91). Senaryolarda öne çıkan en önemli öğe olaydır. Olay, metinlerde çatışmaları, çözümleri ve tempoyu belirler. Olay örgüsü ise olaylar arasındaki bağın kurulmasını

anlatmaktadır. Olaylar bir edebiyat metninden farklı olarak ekranda gösterileceği için senaryo da çevre ve mekân, ışık ve ses senaryo için önemli araçlardır.

Olay örgüsü etkenine ek olarak tip ve karakter kavramları da sinema da oldukça önemli bir yere sahiptir. Karakter kelimesinin etimolojik kökenine bakıldığında Fransızca kökenli *'Caractere'* ve Yunanca kökenli *'Khrakter'* kelimelerinden geldiği görülmektedir (Nişanyan, 2009). Karakterin genel tanımı, Bir bireyin kendine ait yapısı, başkalarından ayrılan temel belirti, bireyin davranışlarını belirleyen üstün özellik ve öz yapı (Türk Dil Kurumu, 1998). Karakter kavramı kişilik ile bir bakıma aynı anlama gelmektedir. Sinemada kurgu yoluyla bir insan oluşturmaya karakter yaratma da denilir. Tip kavramının geçmiş, Fransızca kökenli *'Ty'* ve Yunanca kökenli *'Typos'* kelimelerine dayanır (Nişanyan, 2009). Türk Dil Kurumu tipin tanımını şu şekilde yapar; *"aynı cinsten bütün varlıkların veya nesnelerin temel özelliklerini kendine toplayan ve genellikle bilinen kalıplardaki insanları gösteren oyun kişisi."* Biricik özelliği taşımayan sosyal yaşantımızda hep karşılabileceğimin kişilere verilen isim olarak da özetlenebilir. Karakter ve tip arasında net bir ayrım yapılmaktadır. Sinemada karakterlerin birçok özelliği vardır. Çeşitli katmanlardan derin ve karmaşık psikolojik ve sosyolojik birikimleri vardır. Çoğunlukla filmlerde kendilerine özgü bir yapıları vardır ve 'özel' olarak yani diğerlerine benzemeyen olarak görülürler. Çoğu film kahramanların üzerine kurulur olay örgüsünün ayrılmaz bir parçasıdır. İnsanlarla alakalı yapılan filmleri içerisinde karakter olmadan düşünmek oldukça zordur. Bu sebeple aslında sinemada karakterler olay örgüsü kadar önemli bir konumdadır çünkü çoğu sinema filmi insanlar hakkında ve insanlarla çekilir. Film karakterleri, filmin konusu bağlamında belirli fiziksel, sosyal ve psikolojik özellikler ile donatılarak yaratılır. Klasik sinema anlayışında izleyicinin kendisini film karakterlerinin yerine koyması arzulanır. Martin Scorsese'nin yönetmenliğini yaptığı 1975 yılında vizyona giren *Taksi Şöforü* filmi karakter odaklı filmlere örnek olarak gösterilebilir. Filmde 26 yaşında New York'ta yaşayan Travis Bickle karakterinin hayatı anlatılır. Travis Vietnam Savaşına katılmış ve tramva sonrası stres bozukluğu rahatsızlığından muzdariptir. Bu psikolojik rahatsızlık karaktere daha derin bir gerçekçilik katar. Travis aşık olur fakat seyircinin alışık olduğu gibi bir aşk masalı sunulmaz. Travma sonrası stres bozukluğunun insana neler yaptırarak bir psikolojik rahatsızlık olduğu ve o dönem toplumun içinde bulunduğu buhran Travis karakteri üzerinden anlatılır. 2019 yılında vizyona giren *Joker* filminin yönetmenliğini Todd Phillips yapmıştır. Aslında seyirci filmin geçtiği Gotham şehrine yabancı değildir daha önce Batman filmlerinde hem şehir hem de Joker görülmüştür. Fakat 2019 yapımı Joker filmi doğrudan Joker karakterinin yaşadıklarının derinine iner. Arthur Fleck 1980'lerin Gotham şehrinde annesi ile beraber yaşayan bir adamdır. Ekonomik durgunluk şehirde hissedilir, suç oranı yüksektir, dilenciler adım başı insanları takip eder. Arthur yani namı-ı diğer Joker palyaçoluk yaparak para kazanmaktadır. En büyük hayali ise gelecekte bir komedyen olabilmek ve stand-up gösterileri yapabilmektir. İşten çıkartılır. Metro ile eve giderken onunla dalga geçenlerin çekinmeden vurur. Silahı daha önce iş arkadaşından almıştır. Bu cinayetler Joker'in işleyeceği cinayetleri başlatan olaylar olur. Daha sonra annesini hakkında gerçekleri öğrendiğinde annesini de öldürür. Sonunda ise fakirlik ve adaletsizlik ile boğuşan Gotham şehrinin anti-kahramanı haline gelir. Filmde sosyal olarak garip Arthur'un adım adım Joker olduğu süreç gösterilir. Şehrin imkanlarının sınırlı olması, geçmişte yaşadığı istismar olayları hepsi Joker'in karakterini oluşturan etkenlerdir. İki filmde de karakterin yaşadığı dönüşümler ve içsel yolculukları yansıtılır. Bu yol ile seyirciye evrensel temalar hakkında düşünme şansı verilir. İki filmde de savaşlar, şehirler, yoksulluk ve hayallere kavuşamama temaları belirgin bir şekilde insanları hayata dair sorgulamaya yönlendirir.

Tip ise karakterden farklı olarak sivrilmiş belli bir özellik taşıyor ve hikaye boyunca da bu özelliği ile anılır. Tipler bulundukları toplumun özellikleri bağlamında kendiliğinden ortaya çıkar. Sinemada hikayeler genellikle tipler üzerine kurulmaz. Onlar bir olay başlatmış bile olsa olayın sürecinde gelişme ve değişim göstermezler. Karakter ve tip arasındaki en büyük fark ise karakterin biriciklik göstermesi ve tipin bir şablon ve bir kalıptan ibaret olmasıdır (Yağız, 2009: 29). Tipleri toplum bağlamı dışında düşünmek oldukça zordur. Toplumsal sınıf, kültürel yapı filmlerde tiplerin oluşması adına oldukça önemlidir. Türk sineması tipler konusunda oldukça zengindir. 1975 yılında Ertem Eğilmez'in yönetmenliğini yaptığı *Hababam Sınıfı* serisi başlamıştır. Birçok ünlü ismin öğrenci tiplerinin bu film sayesinde popüler hale geldiği söylenebilir. Kemal Sunal bu seride 'İnek Şaban' tiplerini canlandırır, saftır ve kötülüğe kafası çalışmaz bu sebeple arkadaşlarının kötü şakalarına maruz kalır. En yakın arkadaşı ise 'Güdük Necmi'dir. Necmi, haşeridir tüm eşek şakaları onun başının altından çıkar, Şaban'ın hem en yakın dostudur hem de onunla en çok eğleneni kişidir. Tarık Akan'ın canlandığı 'Damat Ferit' lakaplı yakışıklı tipleri ise öğrenciler arasında tipler çeşitliliği yaratır. Münir Özkul'un babacan öğretmen tipleri ve Adile Naşit'in anaç Hafize Ana tipleri sonraki yıllarda bile oyuncuların bu tiplerle anılmasına yol açmıştır. Kemal Sunal'ın 'Şaban' tiplerinde yapılan birçok filmi olmuştur. 1978 yılında çekilen *Kibar Feyzo* ve 1980 yılında çekilen *Çöpçüler Kralı* filmlerinde Kemal Sunal'ın bu sefer ki tipleri, yoksul, çalışkan ve umutlu bir köylü tipleri. Kemal Sunal'ın gariban köylü tipleri her iki filmde de bu tipler üzerinden sistemi eleştirir. Şener Şen'in 1980'de *Banker Bilo* filminde canlandırığı 'Bilo' tipleri ve 1983'te *Şekarpere* filminde canlandığı 'Ziver Bey' tipi benzerlik gösterir. Ziver Bey paragöz, evdeki hizmetlisini hamile bırakan, rüşvet alan bir tiptir. Aynı şekilde Bilo yine paragöz, dolandırıcı ve yine karısını aldatan bir tiptir. Türk sinemasında oldukça fazla tipler vardır. Özellikle klasik sinema anlayışı düallite yani ikilik üzerine kuruludur. Tiplerin böyle karikatürize olması aslında Türk sinemasında komedi filmlerinin neden bu kadar popüler olduğunu da açıklayabilir. Günümüzde tipler Türk sinemasında özellikle komedi alanında hala devam etmekte ve beğenilmektedir. 2011 yılında *Çalgı Çengi* serisi başlar. Gürkan ve Salih tipleri büyük hayalleri olan, şansız ve garibandır. Tiplerin klişe oluşturabilir. Oyuncu ve yönetmenler bir tipin üzerlerine yapışacağından endişelenebilir fakat Yeşilçam dönemindeki birçok oyuncu birden fazla aynı tipi oynasa bile karakter odaklı projelere de uyum sağlamışlardır.

2.2.2 Animasyon Sinemasında Karakter Filmleri

Animasyon sinemasında hareket özgürlüğü sebebi ile masallardan sıkça yararlanır. Büyülü dünyaları yansıtabilecek teknik imkanlar sayesinde animasyon sineması hem masallar hem de mitolojik öykülerden sıkça yararlanmaktadır. Karakterler geliştirilirken çoğunlukla masal kahramanları gibi özellikler taşıdığı görülür. Vladimir Propp'un 1928 yılında yayınlanan *Masalın Biçimibilimi* kitabında masalarda karakter gelişim teorisi yer almaktadır. Propp'a göre masallar da bazı görevleri taşıyan karakterler vardır ve taşıdıkları işlevlere göre bu karakterler sınıflandırılabilir. Propp'a göre karakter gelişim teorisinde otuzbir işlev ve bu işlevleri taşıyan yedi karakter vardır (Propp, 1985: 80-82). Bunlar;

İlk karakter her masalda ve animasyon filminde mutlaka bulunan 'kötü adam' karakteridir. Kötü adam kahramanın karşısında yer alır ve onu engeller. 1989 yapımı *Küçük Deniz Kızı* filminde Ursula karakteri kötü bir karakterdir. Ursula denizde yaşayan bir cadıdır, Ariel aşık olduktan sonra onunla bir anlaşma yapar. Ursula sonuçlarını bildiği halde Ariel'i uyarmaz. 2001 yapımı Oscar ödüllü *Shrek* filminin kötü adamı ise Lord Farquaad'tır. Filmin

başında Shrek ve Farquaad arasında iyi kötü çatışması göze batmaz fakat film ilerledikçe Farquaad'ın çıkarıcılığı ve kötü kalbi görülür. Her iki filmin iki karakterinde de kötü olduklarını işaret eden fiziksel bir görünüşleri vardır. Ursula alışık olunmayan bir ten rengine, Lord Farquaad ise tuhaf saçlara ve Lord karakterlerinde sıkça rastlanmayan bir şekilde kısa boya sahiptir. İkinci olarak 'bağışçı' karakteri. Bu karakter büyülü nesnenin kahramana verilmesi işlevini görür. Yani aslında bağışçı kahramanı yola çıkmaya ikna etmek, bir sebep vermek olarak da görülebilir. 2016 yapımı *Moana* filminde Moana'ya sihirli bir deniz kabuğu veren büyükanne denizin onu çağırdığını söyler. Mecbur olduğu bu yolcuğa çıkmasını ve liderlik için hazırlanmasını ister gibidir. Deniz kabuğu okyanusu ayaklarının altından çekerek onu maceraya çağırır. 2023 yılında vizyona giren *Çizmeli Kedi: Son Dilek* filminde çizmeleri veren kişinin Çizmeli kedi'nin büyüdüğü yetiştirme yurdunun sahibi olduğu görülür. Bu sahne bağlamında Çizmeli Kedi'nin kendisi için ve tüm muhtaçlar için mücadele etmesi ayağa kalkması öğütlenmektedir. Üçüncü karakter 'Yardımcı' olarak bilinir. Bu kişi karaktere eşlik eder, onu harekete geçirir ve onun eksiklerini kapatır. 2002 yılında başlayan *Buz Devri* serisinin ilk filminde tembel hayvan Sid, Mamut Manny karakterinin yardımcısıdır. Beraber bebeği ailesine teslim etmek üzere yola çıkarlar. Manny'in bebek hakkındaki eksik bilgilerini anaç tavırları ile Sid tamamlar. 'Prenses' dördüncü işlevsel karakterdir. Prensesler genelde kahraman tarafından kurtarıldıktan sonra onunla evlenirler. Disney'in prensesler ile alakalı birçok yapımı bu şekilde son bulmaktadır. 2010 yapımı *Karmakarışık* filminde Flynn, Rapunzel'i kaleden kurtarır. Bilinen prenses hikayelerinden biraz farklı olsa bile Prenses Rapunzel, kaleden bir kahraman tarafından kurtarılmıştır ve filmin sonunda ikili evlenir.

Beşinci karakter 'Gönderen Eylem Alanı' olarak bilinir. Yalnızca kahramanın yola çıkmasını sağlar. 1995 yılında vizyona giren *Toy Story* filmin Andy adlı çocuğun oyuncakları hakkında yapılan bir filmidir. Andy'in ailesi ona yeni çıkan Buzz Lightyear oyuncak alırlar fakat kısa süre sonra oyuncak penceren uçup gider. Herkes bunu Anady'nin Buzz'dan önceki favori oyuncak olan Woody'nin yaptığını düşünür. Woody'de Buzz'un peşine düşer. Burada Woody'yi harekete geçiren şey kendini aklama ihtiyacı olarak görülür. Buzz'u bulup eve geri getirerek aslında ona atılan iftiralardan kurtulmuş olacaktır. 2021 yapımı *Encanto* filminde Mirabel'i harekete geçiren şey ise kuzeninin gücünü alacağı özel gecede yaşanan zelzeledir. Ev Mirabel'den onu kurtarması için yardım eder. Mirabel dayısını bulup evi kurtarmak adına bir yola çıkar. Altıncı karakter 'Kahraman' olarak bilinir. Büyük bir görevi hakkı ile yapan, yolculukta kendine bir şeyler katan, güç gösteren karakter olarak tanımlanabilir. Kahramanlar hem filmler de hem de masallarda olağanüstü çaba ve güç göstermeleri ile bilinirler. Animasyon sinemasında en çok bilinen kahramanlardan biri de 1994 yılında vizyona giren *Aslan Kral* filminin kahramanı Simba'dır. Simba babasından sonra tahta çıkar daha çok gençtir fakat film boyunca yaşadıkları onu geliştirir, cesur ve güçlü bir lider haline getirir. Son olarak 'Sahte Kahraman' karakteri. Kahramanın yerini almayı arzular, filmlerin başında iyi olarak gözükse bile zamanla kötü niyetleri açığa çıkar. 2004 yılında çıkan *Sherk'in* devam filminde 'Peri Anne' ve 'Yakışıklı Prens' bu karaktere örnek oluşturabilir. Peri Anne aslında Fiona'nın derdine deva bulmuş gibi gözükse bile babasıyla kötü bir anlaşma yapmıştır. Kendi oğlu olan Yakışıklı Prens ile Fiona'yı evlendirme planları yapar yani Fiona'yı Shrek'ten ayırmak istemektedir. Filmin sonunda ikisinin de kötü yüzü ortaya çıkar ve cezalandırılırlar.

Propp'un karakter geliştirme teorisi günümüzde hala filmlerin birçoğunda göze çarpmaktadır. Animasyon sinemasında iyi kötü çatışması Propp'un teorisi ile karakterler üzerinden yaratılır. Sinemada karakterlerin evrimi oldukça önemlidir. Kahraman karakterler başta olmak üzere olay örgüsü dahilindeki tüm karakterler süreç boyunca olumlu veya olumsuz

durumlarla mücadele ederken bir değişimden geçer. Bu değişimler üç ana başlıkta incelenebilir (Jimenez, 2023). Bu değişimlerden ilk olanı olumlu değişimlerle karakterlerin evrilmesidir. Genellikle bu karakterler filmin başında kusurlu bir şekilde sunulur. Filmde değerli dersler öğrenerek de iyi bir hale dönüşürler. *Buz Devri* serisinin ilk filminde Kaplan Diago memnun olmadığı kaplan sürüsünün bir parçasıdır. Bebeği ailesine teslim etmeyi görev edinen Manny'e saldırmıştır. Fakat sonrasında Manny, Sid ve bebeğin yolculuklarında onları izlerken öğrendiği birçok şey sayesinde onların ekibine dahil olmayı tercih etmiştir. Negatif bir biçimde değişen karakterler; genellikle karanlığa sürüklenir ve bir ahlaki çöküş ile karşılaşır ve bunun sebebi zamanında kötü tercihler yapmış olmasıdır. Animasyon sinemasında negatif bir biçimde değişen karakterlere pek rastlanmaz. Masallardaki gibi animasyon filmleri de mutlu sonu tercih eder. 1992 yapımı *Aladdin* filmindeki 'Jafar' karakteri negatif bir dönüşüm geçirir. Filmin başlarında saygı duyulan, ciddi ve otoriter bir vezirdir. Fakat film sürecinde gözünü hırs bürür. Tahata geçme arzusu ile hareket etmeye başlar ve saldırganlaşır. Soğukkanlı bir vezirken kötü bir canavara dönüşür. Son olarak düz bir seyirde gelişim gösteren karakterler; bu karakterler yaşanan olaylar karşısında dramatik bir dönüşüm geçirmeseler bile hikaye boyunca sarsılmaz inanç ve umutları sayesinde çevrelerinde dönen dünyayı değiştirirler. 2017 yılında vizyona giren *Coco* filminde 'Miguel' müzik yapmak isteyen bir çocuktur. Fakat ailesi müzik yapmasını yasaklar. Sonrasında Miguel bu yasağın sebebini bulmak için yola çıkar. Ölüler gününde ölümler diyarına geçerek dedesi ile yüzleşir ve aile arasındaki tüm yanlış anlaşılmaları çözer. Bir çocuk olmasına rağmen Miguel umudunu müziğe bağlayarak bunun için savaşmayı tercih eder ve kendi dünyasını değiştirir.

Animasyon sinemasında da karakter gelişimleri üzerinde inceliklerle çalışıldığı görülmektedir. Hatta animasyon sineması karakter tasarımının dijital olarak yapıldığı durumlarda daha da avantajlıdır bu konuda. Birçok karakter fiziksel olarak da karakterinin işlevlerini taşır. 'Karmakarışık' filmindeki cadı karakteri güzellik algılarına uyar gibi gözükse bile ayna sahnesinde yaşlı ve çirkin yani klasik bir kötü cadı görünümüne sahiptir. Bu şekilde karakterlerin işlevleri daha erken ve daha çeşitli şekilde yansıtılabilir.

2.2.3. Animasyon Sinemasında Karakterlerin Büyüme Serüvenleri ve Gelişimi

Animasyon sinemasında karakterlerin büyüme serüvenleri çoğunlukla içsel yolculuklar, değişim veya dönüşüm gerektiren durumlarla karşılaşmaları sonucunda olur. Karakterin büyüme serüveni boyunca hem fiziksel hem de duygusal olarak evrim geçirdiği görülmektedir. Süreç boyunca karakter zorlu mücadelelerden geçerek daha iyi bir insan olmaya doğru değişim gösterir. Sinemada büyüme serüvenleri çoğunlukla dram, aile ve gençlik temalarını da taşıyan filmlerde görülmektedir. 'Come of age' terimi sinemada büyüme serüveni kavramına en yakın anlam taşıyan terimdir. Bu terim kısaca 'büyüme hikayeleri' anlamına gelmektedir ve karakter gelişimine odaklanır. Amerika sinemasında ergenlikten yetişkinliğe geçişi konu alan filmler de bu kavramın içerisinde ele alınmaktadır. Terim çoğunlukla yetişkinliğe geçiş dönemini simgeler olsa bile karakter gelişimi genel bir büyüme serüveni sunar.

Joseph Campbell mitolojideki kahramanların dönüşümlerden geçtiklerini ve bunun evrensel bir yapı oluşturduğunu söyler. Bu yapı bir karakterin gelişiminde rehber olabilir. Campbell karakter gelişiminin yapısını on iki aşamada sıralar. Birinci maddeden altıncı maddeye kadar olan kısım ayrılma, altıncı maddeden dönüşüme kadar olan kısım erginme ve son madde olan dönüş olarak bilinir. Aşamalar şu şekildedir;

1. Başlangıç. Seyirci kahramanın sıradan hayatını görür. Genellikle filmin başında karakterlerin de tanıtıldığı bölüm olarak bilinir. Animasyon sinemasında bazen bir müzikal ile başlayabilir. Örneğin, 2021 yapımı *Encanto* filminde Mirabel karakteri tüm ailesini, aile üyelerinin sihirli yeteneklerini ve yaşantısını filmin başında söylediği şarkı ile anlatır. Bu açılış Disney tarzı animasyon filmlerinde sıkça rastlanan bir başlangıç aşamasıdır.

2. Kahramanın maceraya çağırılması. Bu aşamada kahraman maceraya çağırılır yani koşullar onu mücadele etmeye davet eder. *Moana* filminde halkının kıtlıkla karşı karşıya kalması sonucu liderliği ele alıp denize açılmak zorunda kalan Moana karakteri maceraya çağırma aşamasını net bir şekilde gösterir. Moana'yı hem büyükannesi hem de okyanuslar kurtuluş için çağırmaktadır. 1983 yapımı *Barefoot Gen* filminde zor bir durum sonucunda mücadeleye başlamak zorunda kalan başrol görülür. Film İkinci Dünya Savaşı dönemlerinde Japonya'da geçer. Gen, Hiroşima kentinde ailesi ile beraber yaşamaktadır. Savaş döneminde olan her çocuk gibi ağır başlı ve sorumluluk sahibi olduğu görülür. 6 Ağustos'ta atom bombası bırakıldığı sırada arkadaşı ile sohbet etmekteydiler. Patlamadan şans eseri sağ kurtulan Gen hem ne olduğunu anlamamanın dehşeti içindedir hem de ailesine ulaşmaya çalışmaktadır. Ailesinde hayatta kalan bireylerin de sorumluluğunu alan Gen bu şekilde maceraya başlar yani hayatta kalma savaşı demek daha doğrudur.

3. Direniş. Kahraman mücadeleye atılmak konusunda çekimser davranır. Cesareti yoktur ya da tüm bu hengamden artık uzak durmak istemektedir. 2005 yapımı *Kirikou And the Beast* animasyon filminde Krikou'nun fiziksel özellikleri sebebi ile annesi ve halk maceraya atılsa bile başarılı olamayacağını düşünür. Onu engellemeye çalışmasalar bile bu yolculukta başarılı olabileceğine inanmamışlardır. 2023 yapımı *Örümcek Adam: Örümcek Evrenine Geçiş* filminde Miles karakteri örümcek adama hayranlık duyan bir ergendir. Kendisi radyoaktif bir örümcek tarafından ısırılıp kendi evrenin örümcek adamı olduğu zaman bu sorumluluğu almaya hazır olup olmadığı hakkında kafası karışır. Bir süre bu sorumluluğu kabul edemez.

4. Kahramanın akıl hocası ile tanıştığı aşama. Kahraman yola çıkmaya karar verdiğinde ya da yolda bir akıl hocasıyla karşılaşır. Bu kişi tecrübeleriyle kahramana tavsiyeler verir onun yolunu aydınlatır. *Kung Fu Panda* filminde Usta Shifu karakteri güzel bir mentor örneğidir. Panda Po'ya hem Kung Fu hakkında hem de hayat hakkında güzel tavsiyeler verir. Hem onun dostu hem de ustasıdır.

5. Eşiğin Geçilişi. Bu aşamada kahraman artık maceya adım atar. Kendi dünyasından alışık olduğu yaşam alanından dışarıya çıkar. Bu neredeyse tüm animasyon filmlerinde net bir şekilde görülen bir aşamadır. Yine de animasyon sinemasında son dönemin en görkemli geçişlerinden biri *Coco* filminde Miguel'in ölümler diyarına geçmesidir. Miguel hem dünyanın eşiğinden geçer hem de filmin bağlamında macerayı başlatan geçişi yaşar.

6. Sınavlar Yolu. Kahraman eşiği geçip maceraya atladıktan sonra yolda birçok sınavdan geçer. Bu sınav boyunca bazı dostlar ve bazı düşmanlar edinir. Bu sınavlar kahramanı karar vermeye zorlar ve zorlu kararları onu daha iyi daha güçlü bir insan yapar. *Shrek* serisinin ikinci filminde Fiona'nın babası Shrek'i öldürmesi için bir katil tutar. Bu katil Çizmeli Kedi'dir. İlk başta Shrek'i öldürmek için yola çıksa bile Shrek ve Eşek'in ekibine dahil olarak Peri Anne ve Prens Yakışıklıyı alt eder.

7. İçsel Yolculuk aşaması. Kahraman büyük sınava yaklaşırken kişisel sorunları ile yüzleşir. Bu yüzleşme belki yolda ona katılan bir dost aracılığıyla ya da psikolojik bir tetiklenme sonucunda

olabilir. Örneğin *Karmakarışık* isimli animasyon filmin Flynn, Rapunzel'i kaleden kurtarır ve beraber bir yola çıkarlar. Yolda Flynn, Rapunzel'den hoşlanmaya başlar ve tüm hayatını nasıl yaşadığını içsel olarak sorgular. 2003 yapımı *Tokyo Godfathers* filminde bebeği ailesine teslim etmek için yola çıkan üçlü Miyuki, Ha Na ve Gin yol boyunca hayatla ilgili kendileriyle yüzleşirler. Miyuki evden kaçtığı için pişman olup babasını ne kadar özlediğini fark eder. Ha Na yalnızlığı ile yüzleşir ve dostlarının kıymetini anlar. Gin bir aileye dahil olmanın şefkatini hisseder.

8. Büyük Mücadele. Kahramanın ölüm kalım savaşı verdiği sahnedir. Bu sahneden genellikle büyük düşman alt edilir ve kahraman kazanır. *Buz Devri* serisinin 2012 yılında çıkan *Buz Devri 4: Kıtalar Ayrılıyor* filmi hem bir hayatta kalma mücadelesi hem de savaş temalarını aynı anda işler. Manny bir aile kurmuştur fakat tuhaf arkadaşları Diago ve Sid ile beraber yaşamaktadırlar. Büyük depremler sonucu kıtaların ayarılması ile beraber üçlü, Manny'nin eşi ve kızından ayrı düşer. Geri dönmek için yol ararken bir deniz korsanın eline düşerler ve onlarla mücadele etmeye başlarlar. Filmde yer ayaklarının altından kayarken hem doğa ile mücadele ederler hem de kötü korsanlarla savaşır.

9. Ödül Aşaması. Kahraman büyük sınavını verdikten sonra kazancını aldığı aşamadır. Bu bir prenses ile evlenmek, bir güç kazanmak, bir servet kazanmak gibi şeyler olabilir. 2009 yapımı *Prenses ve Kurbağa* filminde kötü bir büyü sebebi ile hem Tiana hem de Prenses Naveen kurbağaya dönüşür. Bu büyüyü bozmak için bir maceraya atılırlar. Sonucunda ikili birbirine aşık olur ama kurbağadan insana dönüşemezler. Yine de bir törenle evlenirler. Evlendikten sonra ikisi de insan suretlerine geri döner. Onların maceredan kazançları hem bir aşk hem de suretlerini geri kazanmak olur.

10. Geri Dönüş Yolu. Kahraman ödülü alır ve geri dönmek için yola çıkar. Kahraman bu sefer kazandığı ödülü, dostlukları ve mücadeleleri ile beraber yola çıkar. Dönüş yolu da tıpkı gidiş yolu gibi tekinsiz ve zordur. Bu dönüş yolculuğunda büyü aletler (belki kazanılan ödül) ya da yolda karşılaşılan dostlar yardımcı olabilir. 1989 yapımı *Bütün Köpekler Cennete Gider* filmi kumarhane işleten bencil ve paragöz Charlie adlı bir köpek hakkındadır. Charlie rakibi tarafından öldürüldüğünde cennete gider çünkü bütün köpekler cennete gider. Fakat o bu durumdan memnun kalmaz. Hayata geri dönmek, intikamını ve parasını geri almak ister. Ölmüş hayvanlarla iletişim kurabilen bir kız ile tanışır. Ortağıyla görüşür ve planlar kurar. Üçlü bir sürü badire atlattıktan sonra Chaelie cennete gitmek için daha iyi bir köpek olmaya çalışmak zorundadır. Çünkü kurala göre iyi biri olmazsa tekrar cennete giremez. Cennetten kaçtıktan sonraki süreçte yaptığı tüm kötülükleri telafi etmesi gerekmekte ve cennete geri dönmesi gerekmektedir. Yolda tanıştığı kimsesiz arkadaşı ve ortağı ona bu konuda yardım edeceklerdir.

11. Diriliş aşaması. Bu kahramanın son sınavıdır. Genelde prenses kurtarıldıktan sonra karakterin son kahramanlık gösterisi olarak da görülebilir. 2022 yılında vizyona giren *Çizmeli Kedi: Üç Dilek* filminde Çizmeli Kedi dokuz canından sekizini harcamıştır. Bu sebeple de son bir dilek hakkı için büyük bir maceraya çıkar. Dilek Yıldızını bulmak için çıktığı bu yolculukta bu sefer yalnız değildir ona eski kız arkadaşı 'Kitty Softpaws' ve kimsesiz bir köpek olan 'Perro' eşlik eder. Perro duygusal destek köpeği olmak isteyen çok pozitif bir karakterdir film boyunca da Çizmeli Kedi'nin arkadaşlığını kazanmak için uğraşır. Tüm mücadelelerden sağ çıkan üçlü Dilek Yıldızını bulurlar. Fakat Çizmeli Kedi'nin sınavını vereceği son mücadele Ölüm ile savaşmaktır. Kitty'nin ona bağlılığını kullanmış, Perro'nun dostluğunu yolculuk boyunca küçümsemiştir. Fakat ölüm ile yüzyüze geldiğinde artık böyle biri olmak istemediğine

dair farkındalık kazanır. Bu aydınlanma sonrasında Ölüm'ü yener. Fakat dilek hakkını kullanmaz. Son yaşamında Kitty ile beraber olmak ve Perro'nun dostu olarak yaşamak ister. Aslında Ölüm ile savaşırken bir taraftan da kendisi ile mücadele eder ve kimsesiz geçecek olan dokuz yaşamın, sevdiği ve dostuyla geçireceği tek bir ömre değmeyeceğini anlar.

12. Dönüş. Son olarak kahraman başladığı yere geri döner. Yol boyunca kazandığı tüm birikimleriyle kendi hayatına devam eder. Çoğu zaman kahramanların kazandıkları büyük hayat dersleri olur. *Encanto* filminde Mirabel sihirli gücünü filmin sonunda hak eder. Tüm aileyi bir arada tutacak ve sihirli güçleri geri getirebilecek tek kişidir. Finalde ailenin önemi vurgulanır (Campbell, 2010: 60-271).

Campbell'in kavramsal teorisinde her bir aşama kahramanı daha da deriştirmeye daha da güçlendirmeye yöneliktir. Bu yolculukta kahraman kişisel, psikolojik ve fiziksel mücadeleler verdikçe büyür. Çoğunlukla psikolojik mücadelelerin karakterler üzerinden anlatılması oldukça zordur. Karakterler daha karmaşık süreçlerden geçerler ve izleyici bazen kendisiyle karakteri özdeşleştirmekte zorlanabilir. Genellikle yetişkinlere yönelik animasyon filmlerinde bu duruma sıkça rastlanmaktadır. 2009 yılında vizyona giren Adam Elliot'un yönetmenliğini yaptığı *Mary And Max* filmi birbirine zıt iki mektup arkadaşını konu almaktadır. Filmde Avustralya'da yaşayan hem okulda hem evde zorbalığa uğrayan Mary ve 44 yaşında New York'ta yaşayan obez ve otistik Max arasındaki garip ama dengeli dostluk görülür. İkili arasında pek bir ortak nokta yoktur aslında fakat ikili günlük yaşamları ve hayata bakış açıları ile ortak bir payda yakalamayı başarmışlardır. Max daha düzenli bir hayata sahip günlük rutinleri aksadığında endişelenen bir karakterdir. Mary ise alkolik annesinin istismarıyla baş etmeye çalışan sosyal olarak zayıf bir kızdır. Filmin karanlık yapısı başlarda endişe verse bile yönetmen başarılı mizah anlayışıyla bu ağır havayı yok eder. Otizmli ve sosyal sorunları olan karakterleri animasyon sinemasında çok fazla görmek mümkün değildir. Max spektrumla mücadele ederken zaman zaman karanlık düşüncelere kayıyor fakat bu da filmin gerçekçiliğini arttıran bir etken. Yine Mary'nin annesinin alkolizm problemi aslında yetişkin dünyasında görmezden gelinebilecek bir sorunken Mary için oldukça zorlayıcı bir sorun. İkili arasındaki dostluk psikolojik sorunlara, yetişkin olma mücadelesine ve en önemlisi hayatta kalma savaşına dair çok şey söylüyor ve bir dostluk bağının insan hayatı için ne kadar önemli olduğunu gösteriyor.

2016 yılında vizyona giren *Zootopia* filminde metropolde hayatta kalmayan çalışan yeni polis memuru tavşan Judy'nin hayatı ele alınır. Judy küçük bir kasabada kalabalık ailesi ile beraber yaşarken polis olma hayalleri kurar. Fakat rakipleri kendinden çok daha güçlü hayvanlardır. Judy'yi bu yıldırmaz ve tüm sınavları geçerek büyük şehir Zootopia'ya atanır. Burası ailesiyle yaşadığı kasabaya benzemez kalabalıktır, bireyseldir ve umursamazdır. Film çocuk filmleri denebilecek animasyon filmi kategorisinde olsa bile ırkçılık, cinsiyetçilik, kentleşme problemleri gibi günümüz modern toplumunun dertlerine değner. Tilki ve Tavşan'ın her şeye rağmen arkadaş olması birbirlerine yardım etmeleri dünya düzenini değiştirebilecek bir adım atılmış gibi hissettirir. Hepçil olan Tilki ve otçul olan Tavşan'ın tek farklılıkları bu da değil Tilki hiçbir şeye gücü yetmeyeceğini düşünürken Tavşan ise tüm adaletsizliklerin karşısında duracak cesarete sahip. Aralarındaki büyük fiziksel farklılıklara rağmen aslanlarla bile kavga ederler. İkili mükemmel bir ekip olduktan sonra şehri büyük bir tehlikeden kurtarırlar. Bu macera boyunca farklılıklarını kabullenmenin de bir çok yolunu bulurlar.

Büyüme serüvenleri özellikle karakter odaklı animasyon filmlerinde önemli bir yere sahiptir. Yeri geldiğinde fiziksel bir büyüme yeri geldiğinde ise duygusal bir olgunlaşmadan bahsediliyor olabilir. Asıl önemli olan büyüme yolculuğunda kazanılan meziyetler ve çıkarılan derslerdir. Animasyon filmlerinde büyüme serüvenleri karakterin yolculuğunu anlatmaktadır. İyi veya kötü gittiği yolda kendine kattığı her şey büyüme serüvenine dahildir.

2.3 Animasyon Sinemasında Cinsiyet kavramı

2.3.1 Sinemada Cinsiyet ve ‘Akışkan Cinsiyet’

Toplumsal Cinsiyet Roller, bireylerin cinsel kimliklerinden bağımsız olarak toplum ve kültür tarafından kişilerin üzerine yüklenir. ‘Toplumsal Cinsiyet’ kavramını sosyolojiye kazandıran isim Ann Oakley’dir. Oakley, 1972 yılında yazdığı kitabı Sex, Gender and Society’de bireylerin biyolojik cinsiyetlerinden ayrı olarak toplum tarafından verilen rollerde eşitsiz bir dağılımın göze çarptığı görülmektedir. Toplumsal cinsiyet kavramı, kadın ve erkek arasındaki toplumsal, kültürel, ekonomik, politik ve davranışsal tüm farklılıkları içermektedir. Mac Kenzie bu farklılıkların doğumdan itibaren egemen ideoloji tarafından güçlendirildiğini ve bu yolla etkili bir toplumsal denetim sağlandığını vurgulamaktadır (Yüksel, 2011). Toplumun belli rollere sahip bireylerden oluşması kontrol edilebilirliğini arttırmıştır denebilir. Bu bir nevi daha güvenli bir ortam sağlamıştır fakat gün geçtikçe kadın ve erkek arasındaki fark açılmıştır.

Toplumsal cinsiyet rollerine bakıldığında kadın ve erkeğe verilen roller biyolojik cinsiyetlerinin bir sonucu olarak gösterilir. Erkekler dışarıda çalışıp ailenin maddi olarak geçimini sağlar ve evin güvenliğinden sorumluyken kadınlar ise ev içi düzenden sorumludur. Erkeklerin dışarıda çalışması onlar için farklı bir sosyal çevre sağlar ve bu sebeple toplumsal olaylara kadınlardan daha fazla hâkimdirler bu da erkeklerin dış dünya hakkında önemli kararları almalarını kolaylaştırmıştır. Kadınların sosyalleşme alanının kısıtlı olması dünyaya bakışını daraltmaktadır ve bir takım toplumsal olaylarda kadınların düşüncelerinin görmezden gelinmesine sebep olmaktadır, uzun yıllar kadınların oy kullanma hakkının olmaması gibi. Geleneksel aile yapısına bakıldığında kadının en büyük sorumluluğu ‘anne’ olmaktır. Kadın anne olduktan sonra ev içi sorumluluklarına çocuk yetiştirmek de eklenir. Kadınlar kamusal alanda çalışsalar bile ev içi sorumluluklar aile bireylerinden kadınların görevi haline gelir. Çalışan bir kadının iyi bir anne olmak için işini ve kariyerini bırakması oldukça sıradan bir durum haline gelmiştir. Böyle fedakârlıklar toplum ve sistem tarafından desteklenir, örneğin kadınların çoğu zaman aynı işi yapmasına rağmen erkeklerden daha az maaş alması gibi. Bu sebeple erkekler daha fazla para ile ailelerini desteklerken kadınların kariyerleri kolayca feda edilebilir duruma gelmiştir. Bireyler çocukluklarından itibaren bu rolleri görerek ve deneyimleyerek öğrenir. Toplum kadına evin ve çocuğun sorumluluğunu üstlenmeyi öğretirken erkekleri ise dışarıda çalışmayı ve aileyi maddi açıdan desteklemeyi öğretir. Giddens, (2012: 505) toplumsal cinsiyet rolleri bir kez öğrenildiğinde, toplumun beklentilerini karşılayan ‘kadınlar’ ve ‘erkekler’ olmak durumunda kalındığını söyler ve yaşamsal pratiklerle bu beklentiler yerine getirilir.

Cinsiyet rollerinin tarihsel sürecine kısaca bakıldığında kadın ve erkeğin arasındaki eşitsizliğin yerleşik hayata geçilmesi ile başladığı söylenebilir. “*Metallerin bulunuşu, hayvanların yetiştirilmesi, dokumacılığın ve tarla kültürünün gelişimi sonucu çıkan artı değer aile mülkiyetine geçişi ile erkeğin ve kadının rolleri değişerek statüleri arasındaki eşitlik bozulmuştur.*” (Tan, 1979). Aile mülkiyeti kavramı erkek için öldükten sonra topraklarını kime

birakacağı endişesini oluşturmuştur. Bu sebeple kadınlar da tıpkı toprakları gibi bir mülk sayılarak erkeklere topraklarını bırakabilecekleri çocuklar doğurmakla görevlendirilmiştir. Bu süreç kadını dezavantajlı bir konuma getirmiştir. *“Toplumsal cinsiyet, kurumları boydan boya kat eder oradaki iktidar ilişkilerini üretir, kurar. Kadınları tabi olacakları konuma, erkekleri ise hükmedecekleri konuma getirir”* (Direk, 2017). Kadınların çocukları yetiştirme amacı ile evde kalması hem maddi olarak hem de sosyal olarak erkekten daha az değer görmesine sebep olmuştur. Toplumsal cinsiyet rollerindeki bu eşitsiz dağılım ‘ataerkilliğin’ ortaya çıkmasındaki sebeplerden biridir. *“Ataerkil kelimesi, asıl itibariyle baba ya da patriark’ın rolü anlamlarına gelmektedir.”* (Sultana & Altay, 2019). Ataerki kavramı toplumdaki erkeğin kadın üzerindeki egemenliği için kullanılır.

Erkeğin kadın üzerinde kurduğu bu egemenliğin doğurduğu eşitsizlik feminizm hareketini ortaya çıkarttığı söylenebilir. 1882’de feminizm kelimesini ilk defa Fransız aktivist Hubertine Auclert tarafından ‘kadınların hayatlarını iyileştirmeyi amaçlayan mücadele’ olarak kullanılmıştır (Karakuş, 2022). Feminizmin başlangıç eserinin Mary Wollstonecraft tarafından 1792 tarihinde yayınlanan *Kadın Hakları Gerekçelendirmesi* kitabı olduğu söylenebilir. Bu kitap kadınların temel haklarını ele alır toplumda kadınların görünür olmadığını vurgular. *“Doğal haklar düşüncesinden gelen feminist kuramcılar, kadınların birer yurttaş olarak erkekler ile aynı derecede temel haklara ve özgürlüklere sahip birer ‘insan’ olduklarını ileri sürmekteydiler. Kadınların ev işlerinin dışında hareket etme özgürlüğünün olması gerektiğini savunmuşlar ve ev hayatının eleştirisini yapmışlardır.”* (Donovan, 2016: 97). Önceleri kadının yalnızca temel hakları için savaşılmış ve bir vatandaş olarak görünür olması gerektiği savunulmuştur. Kadınlara seçme ve seçilme hakkının verilmesi gibi temel hakların kazanıldığı feminist döneme genellikle birinci dalga feminist dönem denilmektedir. İkinci dalga feminizm ise kadınların beden bütünlüklerini korumaları ile alakalıdır. Bu dönemde kürtaj hakkı, güvenli doğum ve aile içinde kadının mahremiyeti konuları ele alınır. Kadının ev içinde ‘tecavüze’ maruz kalması gibi tartışmalı konular hakkında konuşulur. Evi içinin mahremiyetinde kadının maruz kaldığı şiddete dikkat çekilir. Ve ilk kez evin ve evliliğin mahremiyeti kırılır. Üçüncü dalga feminist dönem ırk, milliyetçilik cinsel kimlik gibi toplum sorunlarında kadının yerini tartışmıştır (Taş G. , 2016: 167-173).

Toplumsal cinsiyet rollerine göre erkek tanımına bakıldığında ise erkeklerin çoğunlukla fiziksel ve duygusal olarak kadınlardan daha güçlü olması gerektiği görülmektedir. Bunun sebebi ilk çağlarda erkeklerin sorumluluklarının genellikle güç ile bağlantı olması olarak gösterilir. İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemden, 1970’li yıllara kadar erkeklik tek bir katı yapı olarak görülmekteydi. Geleneksel erkek mantıklı, güçlü ve toplum tarafından takdir edilen bir yapıda olmalıydı. Tıpkı feminizm ile beraber kadınlık tanımının değişkenlik gösterdiği gibi süreç içinde erkeklik tanımları da değişiklik göstermiştir. Feminizm kadınların toplumdan ve toplumun kadınlardan beklentilerini değiştirdiği gibi erkek ve toplumsal beklentiler için de aynı etkiyi göstermiştir. Toplumsal cinsiyet kalıpları kadınlara çizdiği gibi erkeklere de çok keskin çizgiler çizmektedir.

Avusturyalı bir sosyolog olan Robert William Connell ‘toplumsal cinsiyet’ rolleri üzerinde çalışmış ve ‘erkeklikler’ teorisini ortaya atmıştır. Connell’e göre, toplumsal cinsiyet, insanların eril ve dişil olarak üremeye dayalı bölünmeyle bağlantılı olarak örgütlenmiş pratiktir (Connell, 2019: 102). Connell ‘erkeklikler’ kitabında erkeklikleri dört ayrı sınıfa ayırmıştır; Hegemonik erkeklik, işbirlikçi erkeklik, madun erkeklik ve marjinal erkeklik. Connell’in erkeklik çalışmasına göre hegemonik erkeklik kadınlarla ve tabi kılınmış erkekler ile

bağlantılıdır. Yani zaman içinde değişen 'kadın' tanımı aslında 'erkek' tanımını da değiştirmektedir. 1970'li yıllarda erkekliğin tanımı tek bir şekilde yapılabilirdiysen günümüzde erkeklik için tek bir tanım yapmak oldukça zordur. Hegemonik erkeğin iktidarını ve gücünü koruyabilmesinin en önemli koşullarından birisi de heteroseksüelliğidir. Connell hegemonik erkekliğin en temel ayırt edici özelliğinin heteroseksüellik olduğunu belirtir (Connell, 2019: 205-209). Yalnızca kadınlar ve erkekler arasındaki hegemonik erkeklikten değil aynı zamanda erkekliklerin de aralarında hegemonik bir ilişki olduğu söylenebilir. Hegemon erkek diğer erkeklik biçimlerine baskı yaparak hegemonik erkeklik yapısını dayatmaya çalışmaktadır.

Zaman içinde değişen 'kadın' tanımı ve 'erkek' tanımı toplumsal cinsiyet rollerini değişime uğrattırırken, 'cinsel kimlik' kavramı da sorgulanmaya başlamıştır. Cinsel kimlik bireyin ait olduğu cinsiyeti kabul etmesi beden ve ruhsal olarak buna uygun yaşamasıdır. Toplum genel olarak cinsel kimliği 'ben kadını ya da ben erkeğim' olarak tanımlamıştır. 'Cinsel yönelim' kavramının da bu şekilde konuşulmaya başlandığı söylenebilir. Cinsel yönelim genel olarak bireylerin duygusal ve fiziksel olarak yakınlık kurduğu kişiler ile alakalıdır. Cinsel çeşitlilik tıpkı feminizm gibi kuramsallaşarak günümüzde de kendini göstermektedir. Cinsel yönelim çeşitlilikleri kuramsal olarak 'queer' adı altında ele alınmaktadır. Queer kelime olarak 'garip', 'tuhaf', 'sıradışı' ve 'normal olmayan' gibi anlamları ifade etmektedir. Ayrıca önceleri İngilizcede argo ve hoş olmayan anlamları çağrıştırmaktaydı. Amerika Birleşik Devletleri'nde LGBT hareketinin dışında kalan bireylere 'Queer Nation' aracılığıyla sahip çıkılmış ve 'Queer' kelimesi de olumsuz çağrışımdan soyutlayarak kullanılmaya başlanmıştır (Yardımcı & Güçlü, 2016: 121). Aralarında Foucault'un da bulunduğu postyapısalcı düşünürler feminizmden ve eşcinsellik çalışmalarından ilham alarak Queer teoriyi kuramsallaştırmışlardır. Queer kavramı akademide 1990 yılında Theresa de Lauretis'in düzenlediği konferansta kullanılmış ve 1990 yılının devamında Butler'ın '*Cinsiyet Belası*' ve Eve Kosovsky Sedgwick'in yazdığı '*Dolabın Epistemolojisi*' kitaplarıyla da akademide kullanım alanına girmiştir (Özküraplı, 2016: 215). 1910'lar ve 1920'lerde kadını andıran cinsiyet konumlarından ziyade, öncelikli olarak eşcinsel ilgileri temelinde kendilerini diğer erkeklerden farklı olarak tanımlayan erkekler genellikle queer olarak adlandırmışlardır (Chauncey, 1994). Fakat Queer Teorinin asıl amacı 'normal' olarak tanımlanan kuruluşları ve işleyişlerini sorgulamaktır. Queer kavramını günümüz için detaylı tanımlayacak olursak: ötekileşmiş cinsel yönelime sahip bireyleri bir araya toplayan çatı işlevi görür, cinsel olarak kendisini tanımlamak istemeyen; eşcinsel, biseksüel, heteroseksüel vb. bireylerin benimsediği bir kavramdır, özellikle toplumsal ve sosyal cinsiyet kimliklerini sorgulayan politik bir eylemdir ve cinsiyetler arasındaki sınırları ortadan kaldırarak akademik bir disiplin olarak tanımlanabilir (Boef, 2014: 22).

Feminizm ile beraber anılan Queer hareketin başlatan olay Stonewall Ayaklanması olarak bilinir. Stonewall İsyanı ya da ayaklanması, 28 Haziran 1969 tarihinde New York şehrindeki eşcinsel bireylerin gittiği Stonewall Inn adlı bir bara polis baskın yapması sonucu çıkan olaylar neticesinde düzenlenen bir dizi gösteri ve direniş eylemidir. Bu gösteri ve direniş eylemleri ABD tarihinde eşcinsellere ve cinsel azınlıklara baskı uygulayan bu sisteme karşı ilk açık direniştir. Ayrıca, Stonewall İsyanı ABD'de başta olmak üzere tüm dünyadaki eşcinsel hakları hareketini tetikleyen bir hadise olarak da kabul edilir (Gezer, 2022).

Kültür, toplumların yaşam ve inanç biçimlerinden etkilenir. Ayaklanmalar ve cinsiyet hakları ile alakalı tüm mücadeleler bireylerin kendi alt kültürlerini de oluşturmuştur. Bu sebeple de toplumsal cinsiyet rollerinin kültürün bir parçası olduğu söylenebilir. Toplumsal

cinsiyet rollerinin eşitsizliği kültürü etkilediği gibi sanatı da etkilemiştir. Bu etkileme sürecinde sanat dalları ‘öteki’ olarak adlandırılabilir ‘azınlıkların’ hikâyelerini anlatamaya da başlamıştır. Böylece süregelen kültür ve sanat dalları toplumsal cinsiyet ve cinsel çeşitlilik alanında eleştirel bir tutum sergilerken kavramlar sorgulanmaya başlanmıştır. Tarihsel sürece bakıldığında toplumsal alanda görünmez olan kadın, kültür ve sanat alanında da görünmez hale gelmiştir. Toplumsal olarak keyifli ve kolay ulaşılabilir olan sinema da bu sanat dallarından biridir.

Sinema, 1895 yılında Lumiere Kardeşlerin ‘sinematografi’ icat etmesi ile birlikte başlamıştır (Abisel, 2014: 5.) Sinema filmleri toplumun içinde var olan hikâyeleri anlatmaktadır. Bu sebeple toplumdan bağımsız düşünülmesi oldukça zordur. Sinemanın ilk yıllarında filmlerde görülen kadın ve erkek rolleri kolayca kabul görür niteliktedir. Toplumsal cinsiyet rollerini yansıtan bu filmlerde kadın karakterlerin tek boyutlu olduğu göze çarpar. Kadınlar çoğunlukla bir erkeğin annesi, bir erkeğin eşi veya bir erkeğin kızı rollerini oynamışlardır. Bu roller başrol erkeğin amacına ulaşmasına yardımcı olan, kahramanlığını destekleyen yan rollerden ibarettir. Bu ‘iyi kadın’ rollerinin zıttı olarak, ‘kötü kadın’ rolleri de zamanla ortaya çıkmıştır. Kötü kadınlar çoğunlukla erkek kahramanı yolundan saptırır ve filmin sonunda da cezalandırılması gereken karakterlerdir. Eğer erkek tarafından cezalandırılmazlarsa toplum, kadın için gerekli olan cezayı verir. Kötü kadın karakter ‘femme fatale’ olarak da isimlendirilirler. 1940’ların sonunda ortaya çıkan kara film geleneği ‘femme fatale’ kavramını da beraberinde getirir. Bu dönem kara filmlerinde depresif bir atmosfer vardır ve kadın karakterlerin birçoğu güvenilmez olarak yansıtılır (Kavakoğlu, 2013). Dönemin en bilinen femme fatale oyuncusu Rita Hayworth olarak bilinir. 1947 yılında gösterilen *The Lady From Shanghai* filminin yönetmenliğini Orson Welles üstlenmiş ve başrol oyuncu Rita Hayworth olmuştur. Birçok filminde olduğu gibi Rita Hayworth’un bu klasik kara filmdeki rolü de femme fatale olarak gösterilebilir. Film hayat denemi çok olan Michael’in Elsa adlı evli bir kadına âşık olması ile başlar. Michael, Elsa’dan uzak durmaya çalışsa bile bunu başaramaz çünkü Elsa çekici bir kadındır. Yat gezisine çıktıklarında artık Michael duygularına teslim olur. Fakat bu hikâyenin sonu iyi bitmez aşkı sebebi ile Michael cinayet işlemeye kadar sürüklenir. Rita Hayworth, Elsa karakterinde tüm yönleri ile bir femme fatale karakteri canlandırmıştır. Erkek karakteri cazibesi ile kandırıp ona cinayet bile işletecek güçteki bir kadındır Elsa. Filmlerde kötü kadın karakterlere sıkça rastlanır hatta görüldüğü gibi bir dönemin kötü kadın karakterlerine özel ismi bile vardır ve Türk sinemasında kötü kadın karakterlere sıkça rastlanır. 1955 yılında vizyona giren *Hayatımı Mahveden Kadın* filminde Neriman Köksal’ın canlandığı Belkıs karakteri Türk sinemasının kötü kadınlarından biridir. Belkıs henüz okumakta olan Orhan’ı kandırır ve onu kullanır. Belkıs karakteri evli değildir yalnız yaşamaktadır. Belkıs’ın cinselliği ile barışık olması filmde birçok sahneden Orhan’ı öpmesi ile anlaşılmaktadır. Ayrıca filmin ilerleyen sahnelerinde bir gazinoda çalışmaya başlaması da seyirciye kötü bir kadın olduğu mesajını vermektedir. Fakat filmlerde yalnızca kötü kadınlar ile karşılaşılmaz. 1938 yılında gösterime giren *Jezebel* filminde Betty Davis’in canlandığı Julie karakteri buna örnek olarak gösterilebilir. Aslında Julie karakteri ne iyi ne de kötüdür. O sadece ailesinin maddi imkanları ve statüsü sayesinde toplumdaki diğer kadınlardan biraz daha rahat yetişmiştir ve biraz daha eğitilidir. Giymek istediği bir elbise neticesinde toplum tarafından eleştirilir ve nişanlısıyla arası bozulur. Şımarık kadın karakterler genellikle erkeklerle yani toplum ile inatlaşır çoğunlukla da kazanamazlar. Böylece toplum ve erkek aslında sonsuz bir özgürlüğü olmadığı ona hatırlatılmış olur. Nişanlısı ve toplum ona sırtını döndüğünde Julie yaptığı şımarık ısrarcılıktan pişman olur. Aşk yani toplum daha üstün gelir bir nevi Julie’nin şımarıklığı

cezalandırılır. İlk dönem sinema filmlerinde buna sıkça rastlanmaktadır. Kötü kadınlar, şımarık kadınlar ve ahlaksız kadınlar ya toplum tarafından ya da kahraman erkek tarafından cezalandırılır. Julie'da şımarıklığının bedelini aşkını kaybederek öder. 1963 yılında vizyona giren Memduh Ün'ün yönetmenliğini yaptığı *Çapkın Kız* filmi Türk sinemasında şımarık kadınlara örnek olarak gösterilebilir. Suna zengin bir ailenin kıymetli kızıdır. Şımartılarak büyüdüğü için çevresindeki insanlara karşı duyarlı değildir, birçok taşkınlık yaparak etraftakilerin canını sıkır. Bir kaza sonucu babası ona koruma tutar ve Ekrem onun koruması olur. Suna koruması Ekrem'den kurutulmak için türlü oyun çevirir fakat bu oyunlar Ekrem ile onu yakınlaştırır. Tıpkı Jezebel filminde olduğu gibi şımarık kızı oturaklı hale getiren şey aşktır. Aşk iki filmde de toplumu ifade eder ve kadını ehlileştirip terbiye eder.

Geleneksel filmler olarak da adlandırılabilen bu ilk dönem sinema filmleri ayrıca kadınların izlenme zevki veren bir nesne olarak görülmesine sebep olmuştur. Toplumsal cinsiyet rollerinin tartışılmaya başlanmasıyla sinema sanatında da kadının yeri sorgulanmaya başlanmıştır. Feminist film teorisyeni ve yönetmen Laure Mulvey Görsel Haz ve Anlatı Sineması” isimli makalesinde klasik anlatı filmlerinde seyircinin karakterler ile özdeşleştirildiğini ifade etmiştir. Geleneksel sinema filmlerinde seyircinin kendini özdeşleştirdiği karakter ana karakterdir ve çoğunlukla erkektir. Bunun sebebi ise kadın karakterlerin filmlerde başrol olmaması ve genellikle kadın karakterler hikâyenin gidişatına pek katkı sağlamamasıdır. Geleneksel sinemada kadın karakterlerin temel işlevi görsel haz sağlamasıdır. Mulvey kameranın eril bir bakışı temsil ettiğini bu doğrultuda seyircinin kadına bakışının erkek bakışını temsil ettiğini ifade etmiştir. Mulvey geleneksel sinemada kadın karakterin izlenmesinden alınan keyfe Freudyen bir terim olan Skopofili adını vermiştir. Freud'un tanımına göre skopofili bakmaktan duyulan haz anlamına gelmektedir. Geleneksel sinema filmlerinde kadın karakterlerin seyirciye yaşattığı izleme zevki ayrıca sinema salonlarındaki karanlık ortam birleşince izleyiciler arzularını filmlerdeki kadın karakterlere yönlendirmiş olur. Bu da bir nevi röntgencilikten alınan zevke dönüşür. *“Kadınlar geleneksel teşhirci rollerinde aynı anda hem bakılan hem de teşhir edilen figürlerdir; görünimleri güçlü görsel ve erotik etki yaratacak biçimde kodlanır, böylece bakılası oldukları fikri uyandırılır.”* (Mulvey, 2020: 277). Erkek karakterle ise sinemanın ilk yıllarında kahraman olarak yansıtılmıştır. Neredeyse tüm filmlerdeki hikâyeler erkekler üzerine kuruludur. Erkek karakterler büyük sınavlardan sonra kahramanlıkları mutlaka bir şekilde ödüllendirilir. Budd Boetticher şu şekilde ifade etmiştir, *“Önemli olan kadın kahramanın neyi kıskırttığı, daha doğrusu neyi temsil ettiğidir. Erkek kahramanın eylemlerinin nedeni odur: onun varlığı, daha doğrusu kahramanda uyandırdığı sevgi veya korku, ya da erkek kahramanın kadın için duyduğu kaygıdır. Kadının kendi başına hiçbir önemi yoktur.”* (Mulvey, 2020: 277)

Belki de Mulvey'in teorisinin Hollywood'daki en kolay göze çarpan örneği Marilyn Monroe'dur. Tüm kariyeri erkeklerin beklentisine göre şekillendirilmiştir. Monroe'nun güzel bir kadın olduğu kabul edilmesi gereken bir gerçektir. Fakat onu döneminin aynı güzellikteki popüler melodram oyuncularından ayıran önemli bir şey vardır. Monroe'nun güzelliği masumiyet ile harmanlanmıştır. Onun başrolü olduğu filmlerde zorlama bir çıplaklıktan ziyade tesadüfi bir erotizm tercih edilir. Örneğin *Yaz Bekarı* filminde tesadüfen açılan beyaz elbisesi gibi. Çıplaklık kavramı o dönem için tartışmalıydı. Genel olarak çıplaklık kötü kadın karakterler için kullanılırdı. Marilyn Monroe'nin ulaşılabilir, uyumlu seksiliği bir bakıma bunu da değiştirmiş oldu. Kadınların sakarlığını sevimlilik ve aptallığını yaratılış olarak yansıtan ilk dönem Hollywood sineması için Marilyn Monroe biçilmiş kaftandı. 1953 yılında vizyona giren *“Niagara”* filmi dönemin popüler türü olan Kara film türünde çekilmiştir. Marilyn Monroe bu

filmde tehlikeli bir kadın rolünü üstlenir. Kırmızı ruju, dar elbiseleri ve sarı saçları ile Femme Fatale kadınlara yeni bir soluk getirmiştir. Dönemin femme fatale karakterlerinden farklı olarak yumuşak ve masum görünüşüyle femme fatale karakterlere farklı bir örnek oluşturmıştır.

Feminist teorinin kuramsallaşması ve toplumsal olarak kadın hareketinin güçlenmesiyle beraber günümüzde kadın hikayeleri anlatan filmlerin sayısı artmıştır. Başrolün kadın olduğu ve kadın yönetmenler tarafından yönetilen filmlerin artması göze çarpmaktadır. Yine de feminist teoride kadın sorunları çeşitlenmiştir diyebiliriz. Günümüzde kadın başroller artmış olsa da filmlerde kadından beklenen geleneksel kodlar tamamen değişmemiştir. Ayrıca kadın hikayelerinin artması başka bir sorunu daha ortaya çıkartmıştır; kadınlar daha önce konu edilmiş erkek hikayelerinin kahramanı olarak filmlerde yer almaya başlamışlardır. Günümüzde bu konu feminist çevreler tarafından eleştirilmektedir. Bu durum özellikle süper kahraman filmleriyle örneklendirilebilir. Bu filmlerin çoğunda kadınlar cinsel bir obje olmaktan öteye gidemezler ayrıca filmlerde yeni dönem kadın kahramanlar da artmıştır. Süper kahramanlık hikayelerinin merkezinde bu sefer kadınlar vardır, onların hikayeleri ve kahramanlıkları anlatılır. 2004 yapımı *Catwoman* filmindeki Petience Phillips karakteri hassas ve narindir. Fakat işyerindeki adaletsizliklere dayanamayacak noktaya gelir ve Catwoman olmaya karar verir. Sıkça Batman ile beraber anılır Catwoman ve hikayesi de ona çok benzer. Kostümler giyip adaleti sağlamak isteyen ama bu sefer kadın olan bir karakter. Kadınların başrol haline gelmesi elbette bir gelişmedir fakat özellikle süper kahraman filmlerinde kadınlar için seçilen kahraman kostümlerinin oldukça fetişist bir yanı olduğu söylenebilir. Catwoman deri kıyafetler giyer yüzü için gizemli bir maske takar, tüm bunlar bir noktada eril bakışa hizmet etmektedir. Aynı zamanda hikayesinin Batman ile aynı olması da kadın karakterlerin erkek süper kahramanların bir uzantısı, bir kopyası olduğunu düşündürmektedir.

Sinema toplumu ve insanları gözlemlemek için önemli bir araç olmuştur. Tarih boyunca cinsel çeşitlilik kötü bir imaja sahip olsa bile cinsel çeşitliliğin hep var olduğu günümüzde bilinen bir gerçektir. Toplumsal olarak rolleri belirli olmayan queer karakterler ise sinemada uzun yıllar komedi aracı olarak kullanılmıştır. İlk queer karakterler genelde aşağılanan ve kaba komedi olarak tabir edilebilecek rollerde görülmüştür. Bunun sebebinin toplumsal olarak tanınan sınırlı 'kadın ve erkek' kalıplarından ikisine de uygun bulunmamasıdır. Toplumsal olarak yer bulamayan queer karakterler geleneksel sinema filmlerinde de yer bulamamışlardır. Queer karakterler çoğunlukla hikâyenin gidişatını etkilemezler, filmin bir yerinde güldürü unsuru olarak kullanılırlar. Günümüz sinema filmlerinde queer karakterler daha sık ve daha gerçekçi rollerde bulunsalar bile çoğunlukla stereotip olarak yansıtıldıkları göze çarpmaktadır. Bunu kıran ve belki de queer sinemanın en önemli eseri olarak adlandırılabilir belgesel film 1991 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde çekilmiştir. Bu film döneminde tepki çekmiş ve günümüz için kült bir belgesel film olan *Paris Is Burning*'dir. Film ırk, sınıf, cinsiyet kavramlarını oldukça sert bir şekilde eleştirmektedir. New York'un arka sokaklarında her gün kimlikleri sebebiyle yaşam savaşı veren insanların hayatlarına ışık tutan bu belgesel aynı zamanda döneminde yeni yeni kabul görmeye başlayan Drag Queen kültürünü de tanıtmaktadır. Drag Queen kavramı kadın kostümleri giyerek, makyaj yaparak izleyicilere şovlar sergileyen bireyler için kullanılır (Carmen, 2024). Günümüzde Drag kültürüne queer bireyler sahip çıkmaktadırlar ve medyada da görünür oldukları görülmektedir. Günümüzde devam eden Tv şovu *Rupaul Drag Race* buna güzel bir örnektir. Kendisi de bir Drag Queen olan RuPaul'un sunuculuğunu yaptığı program moda, makyaj ve drag şov konusunda yarışmacıları teste sokarak en iyisini seçip ona bir para ödülü verir. Drag kültürüne sahip çıkarken öteki olarak

adlandırılan Queer bireyleri maddi açıdan da destekledikleri birçok kez programda dile getirilmiştir.

Öte yandan bir de sinemada queer karakterlerin işlenmeye başlandığı yakın döneme bakıldığında, bu filmlerin çoğunda da queer karakterlerin filmlerin sonunda öldüğü veya öldürüldüğü göze çarpmaktadır. “*Eşcinselliğin popüler tanımında cinsiyetçi yaklaşım egemendir. Erkeklerde zayıflık, kadınların güçlü olmalarından farklı biçimde, cinsel rol davranışı ile sapkın cinsellik arasındaki ilişki çerçevesinde değerlendirilir.*” (Russo, 1981). Böylece filmlerde yer alan queer karakterler abartılı cinsel davranışlar göstererek film için komedi unsuru olarak kullanılabilir. Günümüze yakın dönemde çekilen gerçekten Queer karakterleri gerçekçi bir şekilde konu alan filmler de vardır. 2005 yılında seyirciye sunulan ‘*Transamerica*’ filmi iyi bir örnektir. Duncer Tüker’in yönetmenliğini yaptığı film trans bir kadının hayatını konu almaktadır. Bree kendini kadın gibi hisseden ve bir süredir bu şekilde yaşayan, biyolojik cinsiyeti erkek olan bir karakterdir. Cinsiyet değiştirme ameliyatına hazırlandığı süreçte bir oğlu olduğunu öğrenir. Oğlunu zor durumundan kurtarıp onu eve götürmek için yola çıkar. *Transamerica* hem bir yol hikâyesi hem de bir queer hikâyesidir. Yol boyunca oğlu ile yakınlaşan Bree kendi hakkında da farkında olmadığı bazı yönlerini keşfeder. Film aynı zamanda cinsiyet değiştirme operasyonu sürecinin nasıl işlediği hakkında bilgi vermesi ve bu konudaki tıbbi eksikleri de eleştirmesi açısından oldukça önemlidir. Bree karakteri trans olmayı ve ‘kadın’ olmayı sorgular. Filmin başında toplumsal cinsiyet rollerinin kadına biçtiği tüm kısıtlamalara keskin bir şekilde bağlı olan Bree aslında kadınlığın da bununla sınırlı olmadığını yol boyunca öğrenir. Queer karakterlerin ve queer yaşam biçiminin ele alındığı birçok filmle karşılaşmak mümkün hale gelmiştir. Toplumda ve sinemada cinselliğin sabit ve değişmez değil, akışkan bir halde olduğu söylenebilir.

Queer bireylerin en çok komedi ve korku filmlerinde yer aldığı görülmektedir. Bu da alışmadık cinsel yönelimlere karşı toplumsal duruşun da bir özeti gibidir. Cinsel yönelimi bireylerin ya korkulacak ya da gülünecek karakterler olduğunu göstermektedir. Günümüzde queer sinema kendi karşı sinemasını ve B. Ruby Rich bir makalesinde ‘Yeni Queer Sinema’ başlığını ortaya atmıştır (Ulusoy, 2011: 11). Yeni Queer genellikle 1990 yılı sonrasında LGBTQ+ temalı tüm filmleri kapsayan bir niteliktedir. Bu da yakın dönem Queer filmleri için yeni bir bakış açısı getirmiştir. LGBTQ+ bireylerin yaşadıkları süreçleri konu alan birçok film de çekilmiştir. Yakın tarihli en iyi örnek olarak 2017 yılında Robin Campillo tarafından çekilen Türkçeye de *Kalp Atışı Dakikada 120* olarak çevrilmiş film gösterilebilir. Film 1990 yılında Fransa’daki AIDS salgını konu almaktadır. LGBTQ+ bireyleri konu alan film 2017 yılında Cannes Film Festivalinden ödüller kazanmıştır. Tomer Heymann ve Barak Heymann’ın 2016 yılında yönetmenliğini yaptığı Türkçe ’ye *Şimdi Kim Sevecek Beni?* olarak çevrilen filmde de benzer bir konu ele alınmıştır. Yirmi sene evvel cinsel yönelimi sebebiyle evden kovulan Maoz Londra’da yaşamaktadır. Bu belgeselde, HIV pozitif teşhisi konulan İsrailli göçmen Moaz ailesine duyduğu özlemi ve hayatının nereye varacağını sorgulamaktadır. Bu iki film de Queer topluluklarının sağlık sorunlarına değinerek gerçekçi noktalara dikkat çekerler.

Türk sinemasına bakıldığında queer sinemanın geçmişi çok köklü değildir. Queer karakterler Türk sinemasında da sıklıkla komedi unsuru olarak kullanılmıştır. 1923 yılında Muhsin Ertuğrul’un yönettiği *Leblebici Horhor* filmi ilk trans bireylerin yer aldığı film olarak geçer Türk sinema tarihinde (Özgüç, 2006). 90’lı yılların karışık siyasi ortamında queer filmler çekilmeye devam etmiştir fakat yine de asıl Queer filmlerin artışı 2000’li yıllardan günümüze kadar olmuştur. Türk sinemasında eşcinsel karakterler görünür olmaya başlasa bile çoğunlukla

cinsellik kısmı biraz gölgede bırakılarak güzel bir dostluğun aşka evrilmesi Queer filmlerde daha çok tercih edilmiştir. 2005 yılında çekilen *İki Genç Kız* filmi örnek olarak gösterilebilir. İki genç kızın arkadaşlıklarının aşka dönüşmesini konu alan bu film Türk sineması için önemli bir queer filmidir. Yine de queer karakterlerin işlenmesi açısından özgün olmaması göze çarpar.

Cinsel kimlik sinema filmlerinde konu olarak çokça yer almıştır. Bireyin ayrılmaz bir parçası olduğu düşünüldüğünde bu oldukça normaldir. Toplumsal cinsiyet kimlikleri hala yerini korusa bile bunun tartışmaya açılması bile oldukça önemlidir. Çünkü bunun sonucunda kadınlık ve erkeklik irdelenir ve hep öteki kalmış cinsel kimlikler de haklarını savunmaya başlamışlardır. Günümüzde de cinselliğin akışkanlığı kavramı tartışılmaktadır.

2.3.2 Animasyon Sinemasında Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Temsili

Toplumsal cinsiyet rolleri tıpkı sinemanın ilk yıllarında olduğu gibi animasyon sinemasının ilk yıllarında da kadın ve erkeğin karakterleri geleneksel olarak ele almıştır. Animasyon sinemasının ilk yıllarında filmlerde daha çok hayvan karakterleri tercih edildiği görülmektedir çocuklar için üretilen bir sinema türü için bu oldukça normaldir. Çocuklara hitap eden bu animasyon filmlerinde hayvan karakterlerin insanlardan daha fazla olduğu söylenebilir. Fakat hayvan karakterlerin bile toplumsal cinsiyet normlarını geleneksel olarak kullandığı görülmektedir. Hayvanların sahip olmadığı insanlara ait fiziksel özellikler hayvan karakterlere aktarılarak animasyon sinemasındaki karakterler de insanmışçasına toplumsal cinsiyet rollerine uydurulmuştur. Örneğin; ilk bölümü 1940 yılında yayınlanan Türkiye’de de 2014-2020 yılları arasında Cartoon Network kanalında, *Tom ve Jerry Show* ismiyle üç sezon yayınlanan bir kedi ve bir farenin kovalamaca hikâyelerini anlatan çizgi dizi çocuklar için klasikleşmiştir. Bu çizgi dizinin bazı bölümlerinde kedi Tom’un hoşlandığı dişi kedi Toodles’da görülür ve bu dişi kedinin sanki kadınmışçasına özellikler taşıdığı görülmektedir. Toodles, kedi türünün taşımadığı bir şekilde ince belli resmedilir, kırmızı ruj sürmektedir hatta bazen büyük kadınsı şapkalar takar. Kadınlara ait özellikler hayvanlara aktarılarak toplumsal cinsiyet rolleri açısından ideal kadın vücudu algısı yaratılmaya çalışılmıştır denebilir.

Animasyon filmlerinde çoğunlukla hayvan karakterler kullanılır. Hayvanların bazıları ülkeleri temsil eder. Bunlardan en bilineni pandalardır. Panda karakterlerinin olduğu animasyon filmleri çoğunlukla Çin’de geçer veya filmin hikayesi Çin kültürüne dayanır. ‘Kung Fu Panda’ serisi buna örnek gösterilebilir. İlk filmi 2008 yılında çıkan bu animasyon filmde Panda Po’nun maceraları anlatılmaktadır. Uzakdoğu kültüründen bir spor dalı olan Kung Fu’ya hayranlık duyan Po Kung Fu’ya pek yatkın değildir. Film boyunca bedenine ters düşen bu sporu öğrenmek için ve kehanetleri çözmek için uğraştığı görülür. Çin kültürünün mekânlarına, yemeklerine ve kültürüne filmde sıkça yer verilmiştir. Aynı şekilde 2008 yapım ‘Panda: Sihirli Yol’ filmde de yaşlı bir pandanın maceralarına yer verilmiştir. Bu kez karakter yalnızca Panda olarak anılır, bir ismi yoktur. İki pandanın en büyük ortak özellikleri sakar olmaları ve çok fazla yemek yemeleridir. Panda Po Kung Fu’yu yeni öğrenirken, yaşlı Panda ise körelmiş Kung Fu yetenekleri ile büyük maceradan sağ çıkmayı arzular. İkisi de fiziksel açıdan güven vermeyen karakterlerdir. Pandaların da tembel olması beklenir zaten. Fakat her iki hikayenin sonunda da sabırla çalışan pandalar zafere ulaşırlar. Ders niteliğindeki bu animasyon filmlerinde sabırlı ve çalışkan olunması durumunda tembel pandaların bile başarılı olabileceği gösterilir.

Daha çok çocuklara hitap eden animasyon filmlerinde toplumsal kodlar da çocukların özdeşleşebileceği karakterler üzerinden anlatılmıştır. Böylece toplumsal cinsiyet rollerine dayanılarak yetiştirilen kız çocukları prenseslerle, erkek çocukları güçlü ve kahraman

karakterler ile kendilerini özdeşleştirmişlerdir (Zor & Bulut, 2020: 58-69). Animasyon filmleri çocuklara hitap eden ve onların hayal dünyalarını da etkileyebilecek bir güce sahiptir. Bu tür filmlerde geleneksel cinsiyet kalıplarının çok dışına çıkılmadığı tıpkı geleneksel sinema filmlerinde olduğu gibi erkeklerin cesur ve güçlü olduğu söylenebilir. Yola çıkmak için bir amaçları vardır. Kadınlar ise çoğunlukla zayıf ve yardıma muhtaç sunulmaktadır. Genellikle kadınlar erkek karakterin onları kurtarmasını beklemektedir (Marshall & Şensoy, 2009: 151-164). Çocuklar için yapılan tüm sanat eserler gibi animasyon filmleri de masallardan çokça etkilenmiştir. Özellikle animasyon sineması alanında isminden sıkça söz edilen Disney filmleri birçok masalı konu almıştır. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*, *Cindrella*, *Rapunzel* gibi örnekler verilebilir. Masallardan uyarlanan bu filmlerin başrol karakterleri günümüzde Disney Prensesleri olarak da anılmaktadır. Tıpkı masallarda olduğu gibi filmlerde de prensesler kurtarılmayı bekler. Hangi durumdan kurtulmayı beklerlerse beklesinler bunun sonucu evliliğe varmaktadır. “*Kız çocuğunun yolculuğu her ne nedenle başlarsa başlasın hemen her zaman evliliğe doğru ilerler*” (Sezer, 2018: 52). Masalların filmlere evrilen sürecinde de pek bir şey değişmemiştir. Evliliğin yerini tatlı aşk hikayeleri almıştır. Disney tarafından 2010 yılında çekilen *Rapunzel* filminde olduğu gibi. Türkiye’de *Karmakarışık* adıyla vizyona giren film kaleye kapatılmış Rapunzel’in özgürlüğüne kavuşmasını konu almaktadır. Rapunzel çekingen, korkak ve diğer Disney prensesleri gibi oldukça güzeldir. Onu ön plana çıkartan en etkileyici özelliği ise uzun, sarı ve sihirli saçlarıdır. Filmde daha on sekiz yaşına henüz girecek olmasına rağmen ideal kadın vurgusu taşımaktadır. Aksilikler sonucu Flynn Ryder ile tanışır. Flynn kanun tarafından aranan ama özünde iyi bir karakterdir. Sonucunda Flynn Rapunzel’e eşlik etmeyi kabul ederek onu kuleden kurtar ve beraber kraliyet ailesinin de bulunduğu başkente doğru yola çıkarlar. Burada Flynn tam bir kahraman olarak resmedilmese bile en nihayetinde uzun yolculuk boyunca kendini hem Rapunzel’e hem de seyirciye kanıtlamış olur. Flynn, Rapunzel’i kurtarmak için onun sihirli saçlarını keser ve Rapunzel’in gözyaşlarının tenine değmesi ile Flynn tekrar hayata döner. Filmin sonunda da beklenildiği gibi ikili evlenirler. Çoğu Disney prensesi filmlerin sonunda kurtarıldıktan sonra âşık oldukları prensler ile evlenirler.

Fakat yine bir masaldan uyarlama olan *Shrek* birçok açıdan farklılık gösterir. Ve belki de iyi, kötü, çirkin kavramlarına farklı bir bakış getirir. *Shrek* 2001 yılında vizyona girmesi ile beraber oldukça popüler hale gelmiştir. Hatta günümüzde kült bir animasyon filmi olduğu bile söylenebilir. Film yeşil bir dev olan *Shrek*’in kral olmak isteyen Lord’un emriyle prenses Fiona’yı ejderhanın koruduğu kuleden kurtarmasını konu almaktadır. Tam bu noktada bile aslında masallardan uyarlanan filmlerin taşıdığından farklı bir yenilik getirmiştir *Shrek*. Eskiden kahramanlığın ödülü olan prensesle evlenmek şimdi yalnızca bir araçtan ibarettir. Ve Lord yerine başkasını göndererek prensesi yine de kurtarabilir (Sezer, 2018: 70). Ayrıca *Shrek* filminin sonunda prensesin gerçek kimliğinin bir dev olduğu ortaya çıkar. Prens evreninde bu oldukça farklı bir bakış açısıdır. Gerçek aşkı dev olduğu için dev halinde kalması ise kadın karakterlerin yine hikâyenin gidişatı için bir önem taşımadıklarının göstergesi olduğu söylenebilir. Çünkü eğer gerçek aşkı Lord olsaydı, Fiona insan olarak kalacaktı. Yani sonucunda bu durumun belirleyici etkeni kadın değil yine bir erkek olarak gösterilmiştir. Yine de bu kalıpların dışında bir adım sayılabilir çünkü toplumun prenses olarak belirlediği dış görünümü yıkmış ve yeniden inşa etmiştir.

Animasyon sinemasına başlangıcından 1990’lı yıllara kadar geleneksel toplumsal cinsiyet rolleri hâkimdir. Fakat toplumsal ortamın değişmesi, erkeklik kavramını da değiştirmiştir. Animasyon filmlerinde katı, güçlü ve öncü erkek karakterler biraz daha yumuşatılarak, duygusal, derin ve gerçekçi hale gelmiştir (Gilliam & Wooden, 2008: 1-8). *Buz*

Devri film serisi erkek karakterler açısından iyi bir örnek olabilir. 2002 yılında serinin ilk filmi vizyona girmiştir. İlk film, Mamut Meni, Kaplan Diago ve tembel hayvan Sid'in bir insan bebeği bulmaları ile başlar. Amaçları bebeği ailesine sağ salim götürebilmektir. Filmde bulunan tüm hayvanlar neredeyse erkektir. Bebeği koruma içgüdüsüne sahip olmaları bu açıdan feminen bir davranış biçimi olarak yorumlanabilir. *Buz Devri* filmindeki karakterlere bakıldığında erkek karakterlerin cesaret ve kahramanlık gibi davranışlarının yanında merhamet gibi gerçekçi duyguları da barındırdığı görülmektedir. Özellikle üçlü arasındaki dostluk dinamiklerinin oldukça insancıl bir yönü olduğu vardır, birbirlerine güven duyur ve birbirlerini korurlar. Böylece her ne kadar hayvan karakterler olsalar da insanlara özgü birçok özellik taşımaları yetişkinlerin de beğenisini kazandırmıştır. Özellikle Mamut karakterinin dostları için sürüsünden vazgeçmesi filmin oldukça dokunaklı bir sahnesidir. Seri boyunca üçlünün aile kurma arzuları toplumsal cinsiyet rollerine hizmet etmiştir denebilir. Seride Sid karakterinin feminen tavırları vurgulanmış, çoğunlukla komedi unsuru olarak kullanılmıştır.

2003 yılında yönetmenliğini Satoshi Kon'un yaptığı *Tokyo Godfather* filmi de animasyon sineması ve toplumsal cinsiyet rolleri açısından karakterleri ile farklı bir soluk getirmiştir. Sokaklarda beraber yaşayan üç evsiz noel arifesinde çöpte bir bebek bulur ve bu bebeği ailesine ulaştırmayı görev kabul ederler. Ha Na karakteri anne olmayı arzulayan trans bir bireydir. Gin ise kumar ve alkol bağımlılıkları sebebi ile sokaklara düşmüş kırklı yaşlarında bir erkektir. Son olarak Miyuki ergenlik döneminde ailesi ile büyük bir kavga eder ve sokaklarda yaşamaya başlar. Aslında bu üçlünün geri dönebilecek aileleri olsa bile kendilerini cezalandırmak için sokaklarda yaşadıkları süreç boyunca seyirci ile paylaşılır. Gin karakteri 2000'li yıllarda ortaya çıkan 'kırılgan erkeklik' kavramın iyi bir örnektir. Tarih boyunca erkeklik kavramı doğuştan gelen değil toplumlar tarafından verilen bir unvan olarak görülmüştür. 'Erkeklik' unvanını kazanabilmek için erkeklerin bir takım sınavlardan geçmesi gerekmektedir. Birçok toplumda ergenliğe geçiş törenleri vardır. (Sünnet, avlanma, vücudunda yaraları açılması... gibi) Erkeklik unvanı kazanıldığı andan itibaren korunması gereken bir itibarı vardır. Bu sebeple modern toplumlarda erkekler bunu korumak için çaba göstermektedir. Aile reisi olmak, korumacı bir baba olmak ya da heteroseksüelliğini korumaya çalışmak gibi. Bu erkeklere biçilen rol 2000'lerin başında bir kırılma yaşar. Cornell'in 2005 yılında yazdığı Hegemonik Erkeklik kitabında bahsedilen birden fazla erkeklik biçimi görülmektedir. Bu çalışma sonrasında Vandello ve arkadaşlarının erkeklik çalışması için yaptıkları testlerin katılımcı erkeklerin ortalamasının erkekler değil de kadınlara daha yakın çıktığını katılımcı erkeklerin 'kadınsı' özellikler taşıdıklarına dair bir toplumsal cinsiyet tehdidi yaratılmıştır. Bunu sonucunda katılımcı erkeklerde 'kaygı' davranışları gözlemlenmiştir. Sonrasında katılımcı erkeklerin daha 'erkeksi' daha saldırgan ve daha şiddete meyilli ruh halinde oldukları görülmektedir (Sakallı & Türkoğlu, 2019). Kısaca kadınsılığa yatkın çıkan erkekler de bir endişe görülmüştür bunun sonucunda daha erkeksi görünmek için şiddete başvurdıkları gözlemlenmiştir. Gin karakteri ise 2000'lerin başında hızlı şehirleşen Tokyo'da kumar ve alkol bağımlılığı sebebi ile ailesine yetememekten endişe eder. Ailesini maddi olarak tükettiği için de evi terk edip sokaklarda yaşamaya başlar. Mahcup ve kızgın bir karakterdir. Ailesi hakkında sürekli başka hikâyeler uydurur bunun sebebi de toplumdan tarafından onaylanmaya olan ihtiyacıdır. Finale doğru kızıyla yaşadığı yüzleşmede üzgün ve mahcup bir ifadesi vardır. Toplumun ona biçtiği standartlarda bir erkek olamadığı için utanç duymaktadır.

Sinemanın ve sanatın bir özelliği olarak geleneksel kalıpların karşısında duran ve eleştiren bir oluşumu da vardır. Animasyon sinemasının kabul gören filmleri genel olarak toplumsal cinsiyet rollerini desteklese bile gelişim sürecinde bu rolleri sorgulayan ve eleştiren

yönetmenler de olmuştur. Walt Disney ile aralarında rekabet bulunan Max Fleischer yarattığı Betty Boop karakteri ile Hollywood sinemasında kadınların cinsellikleri kullanılarak yıldız haline gelmelerini eleştirmiştir (Hünerli, 2005: 17). Aslında Max başlı başına Disney konseptine karşı bir yönetmendi. Bu sebeple animasyon içeriklerinin çoğu eleştirel niteliktedir.

Toplumsal cinsiyet rollerinin yavaş bile olsa değişime uğramaya başlaması animasyon sinemasına konu olan masalların da yeniden ele alınmasını sağlamıştır. Kadın karakterlerin göze çarpan güzellikleri ve muhtaç kadın karakterler yeni çekilen bu animasyon filmlerinde değiştirilmeye çalışılmıştır. 2016 yılında vizyona giren ve Disney'in en yeni prenseslerinden biri olan *Moana* filmi bu değişiklikleri gözlemleyebilmek için iyi bir filmidir. Moana ve ailesi deniz insanlardır fakat uzun yıllardır adada hapsolmuşlardır. Gemileri yoktur ve denize açılmaktan korkarlar. Moana şefin kızıdır ve gelecekte de bu halktan sorumlu kişi olacaktır. Animasyon filmlerindeki karakterlerden ve diğer Disney Prenselerinden farklı olarak Moana meraklı ve cesurdur. Erkek karakterlere özgü bu cesareti ile kendi başına bir maceraya çıkmayı göze alır. Hem şimdiye kadar animasyon kadın karakterlerde pek rastlanmayan bu cesaret örneği hem de bir prenses olarak güzellik algılarının önemsenmemesi açısından Moana animasyon sineması için yeni bir prenses kavramı ortaya çıkartmıştır denebilir.

Moana filminden önce çıkan yine Disney prenseslerinden biri olan *Mulan*'da da toplumsal cinsiyet rolleri sorgulanmıştır. 1998 yılında vizyona giren film de aile geleneklerine karşı gelerek evlenmeyi reddeden *Mulan* kendi savaşını vermeye başlar. *Mulan*'ın savaşı ataerkilliğe karşıdır fakat kılık değiştirip erkek gibi davranmak zorunda kalır. Bu sebeple ve yine güzellik algılarına uydurulmaya çalışan bir prenses olduğu için *Mulan* bazı çevreler tarafından da eleştirilmiştir. Buna rağmen animasyon sineması adına toplumsal cinsiyetin karşısında duran bir başarı sayılabilir. *Shrek* filminin getirdiği değişikliğe benzer bir değişikliğe yer veren Disney filmi 2009 yılında vizyona girmiştir. Prens *Tiana*'nın hikâyesi *Kurbağa Prenses* masalı *Prens ve Kurbağa* olarak yeniden uyarlanmıştır. Masalda olduğu haliyle Prens birtakım koşullar karşılığında *Kurbağayı* öper ve onu prens haline getirir. Film de ise *Tiana* güçlü bir kadın karakterdir. Hayalleri, umutları ve gelecekte beklenenleri vardır. Üstelik birçok Disney prensesinden farklı olarak ten rengi de farklıdır. Babası vefat ettikten sonra onun hayalini gerçekleştirmek için para biriktirir. En yakın arkadaşı da klasik bir prenestir. Onun verdiği baloda *kurbağa prens* ile karşılaşır. Prens onu öperse istediği her şeyi vereceğini söyler fakat *Tiana* *kurbağayı* öptüğünde kendisi de *kurbağaya* döner. Bu biçimsel olarak masalı değiştirmiştir. İkili bu soruna çözüm aramak için yollara düşer. Bu yol onları yakınlaştırır ve âşık olurlar. Güzelliğe fazlaca önem veren Disney aslında döneme göre popüler bir tavırla ikiliyi film boyunca *kurbağa* bırakır. Fakat mutlu son anı geldiğinde ikili öpüştüğünde insana dönüşürler. Bu tam da evlenecekleri mihrapta gerçekleşir. Yine prens ve prenses evlenir ve seyirci çok güzel iki insanın mutluluğuna şahit olur. Bir diğer ayrıntı da *Tiana*'nın en yakın arkadaşı prenestir. Sanki tüm prensesleri eleştiren bir karakter olarak çizilmiştir. Tüm klişelere sahiptir hatta o fazlaca fedakârlığı bile prensesleri andırır. Böyle değişiklikler göze çarpsa bile toplumsal cinsiyet rolleri ve kadınların güzellik algılarının kırıldığı söylenemez. Bu değişiklikler dönemin getirdiği gelişmeler sonucu ortaya çıkmış popüler düşüncelerdir. Popüler görüşler kullanılarak Disney gibi büyük şirketler ufak tefek değişiklikler ile başarılarını sürdürmüştür.

Animasyon filmlerinde tıpkı sinema filmlerinde olduğu gibi doğrusal bir toplumsal cinsiyet rolleri tarihi yoktur. Bazı yönetmenler vardır ki kadının ve ötekilerin filmlerini yapmayı arzular. Genellikle karşı sinema ve öteki sinema olarak anılır. 1970'lerde Osamu Tezuka'nın çizdiği ve Eiichi Yamamoto'nun yönettiği üçleme belki de hala tartışmalı olan serilerden biridir.

Tezuka bu üçlemede önemli tarihsel kadın karakterleri ele almıştır. 1969 yılında *Binbir Gece Masalları*, 1970 yılında *Cleopatra: Seks Kraliçesi* ve 1973 yılında *Hüzünlü Belladonna*. Bu filmlerin ortak özellikleri kadın karakterlerin ve kadın cinselliğinin ön planda olmasıdır. Anime türünde ilk defa bu kadar erotizm ve şiddet bir arada kullanılıyordur hatta bazı çevreler bunu porno olarak bile adlandırmıştır. Yine de doğaya ve kültürüne sıkı sıkıya bağlı animelerden farklı bir yol izleyerek bir çağ açmıştır denilebilir. Özellikle *Hüzünlü Belladonna* filmi aslında feminist bir yankı bulmuştur çünkü ortaçağda büyücü bir kadının hikâyesini sürrealist bir şekilde anlatmaktadır. Birçok yönden iyi bir film olduğu ve kadınlığın durumlarını anlattığı kabul edilebilir. Fakat feminizme yaklaşmış olsa bile filmlerdeki kadın bedeni sömürüsü ve cinsel şiddet temaları kabul edilebilir gibi değildir. Bu üçlemede kadınlar ne kadar güçlü ve kararlı gösterilse de işleniş biçimi eleştiriye açıktır.

Çizgi dizilerin sayısındaki artış ile beraber yetişkinlere yönelik ya da çocuklara yönelik içeriklerin arasındaki çizgi yavaş yavaş kaybolmuştur denilebilir. Bu da ebeveynler tarafından bazı çizgi dizilerin eleştirilmesine sebep olmuştur. *Teletabiler* çizgi dizisi buna örnek gösterilebilir. 1952 yılında *Watch Witch Mother* ile başlayan İngiliz gerçeküstü çocuk programları geleneğine dâhildir. 1997-2001 yılları arasında yayınlanan Teletabiler Türkiye dâhil birçok ülkede popüler olmuştur (Fisher, 2022). Doğal yeşilliklerle dolu manzarası olan bir yerde dört teletabi yaşamaktadır ve teletabilerin başlarından geçen olaylar dizinin ana konusudur. Dört teletabinin de kendine özgü karakterleri ve renkleri vardır. Tinky Winky en büyük teletabidir. Kafasının üzerinde üçgen işareti taşır ve mor renktedir. Diğer teletabilerden onu ayıran özelliği ise kırmızı bir çanta taşımasıdır. Dipsy ise en korkak teletabidir. Yeşil renktedir. Bir diğer teletabi Laa-Laa'dır. Laa-Laa sarı renklidir ve oldukça enerjik bir karakterdir. Son olarak en küçük teletabi Po ise kırmızı renktedir. Maceracı ruhuyla bilinir (WildBrain, 2016). Teletabilerin yaratıcısı eski bir öğretmen ve konuşma patologudur. Bir yaş öncesi çocukların konuşma ve dil geliştirmesi için Teletabi dizisinin yararlı olacağını söyler. Ayrıca yeni yürümeye başlayan çocukların motor becerilerini geliştirmeyi amaçladıklarını ve çocukların teknoloji ile kolay anlaşılabilmesine yardımcı olacağı görüşüyle diziyi yaptıklarını iddia eder (Linn, 2001). Çünkü teletabilerin evinde evi temizleyen tuhaf sesler çıkartan robot benzeri Noo-Noo vardır. Noo-Noo konuşmaz sadece hortumu ile bir şeyleri toplar ya da temizler. Bu da o dönemlerde çocuk olanlar için yeni bir teknolojidir.

Tüm bunların yanında Teletabilerin asıl olarak eleştirildikleri nokta cinsiyetsiz olarak tasvir edilmiş olmalarıdır. Amerika Birleşik Devletleri'nde televizyon yazarlığı yapan muhafazakâr, Jerry Falwell Teletabilerden Tinky Winky'e karşı yazdığı Ebeveyn Uyarısı yayınlamıştır. Tinky Winky'in mor renkte olması aynı zamanda kırmızı bir çanta kullanması ve üçgen şeklinde bir antenin olması muhafazakâr Hristiyanlar için tehlike olarak algılanmıştır. İzleyiciler ikiye ayrılmıştır. Çoğunluk bu homofobik eleştirinin karşısında durmuş olsa bile ebeveynler şüpheye düşmüştür (Fisher, 2022). Anlaşıldığı üzere cinsiyetsiz olarak gösterilen teletabiler doğrudan erkek karakterler olarak algılanmış ve kullandıkları aksesuarlar fazla feminen bulunmuştur. Genel anlamda bakıldığında aslında mor eşcinselliğin rengi değil normal bir renk, kırmızı çanta da yalnızca bir aksesuar olabilir. Çünkü diğer teletabilerinde vazgeçemedikleri aksesuarları vardır; şapkalar ve kask gibi.

Günümüz çizgi dizi sektörü oldukça çeşitlenmiştir. Artık yetişkinlere yönelik animasyon filmler ve çizgi diziler oldukça popülerdir. *The Simpsons*'tan sonra birçok animasyon dizisi aynı yolu izlemiştir. Artık animasyon dizilerindeki karakterler daha gerçekçi hale gelmiştir. Örneğin *Bojack Horseman* dizisindeki karakterler biçimsel olarak uç noktadadır.

Başrol bir attır. Hayatını yazacak editör ise bir insandır. 2014-2020 yılları arasında yayınlanan dizi renkli bir animasyon dünyasında geçiyor olsa da karakterler özellikle Bojack oldukça depresiftir, varoluşsal sancılar yaşar. Her insanın girdiği hüznü bir süreçten geçmektedir ve hayatını sorgulamaya başlar. Animasyon karakterleri gerçekçi bir şekilde insana yaklaştıkça cinsiyet kalıpları çizgi dizilerde de görünür olmuştur. Örneğin Bojack Horseman’da birçok farklı cinsel yönelime sahip karakter vardır. Türler arası ilişkilerin olması da cinselliğe yaklaşımın çeşitlendiğinin bir sembolüdür. Çünkü birden fazla canlı türü birbirleri ile romantik ilişkiler yaşar. Günümüze daha yakın bir örnek olan 2018-2023 yıllarında Netflix platformunda yayınlanan *Disenchantment* dizisinde Prenses Bean, ona platonik olan Elfo ve kişisel iblisi Luci’nin maceraları anlatılır. Dizide birçok türden farklı varlığın aşk hayatı gösterilir. Türler arasındaki bu değişkenlik akışkan cinsiyet rollerine örnek olarak gösterilebilir.

Sonuçta dönemsel olarak animasyon yapımlarında toplumsal cinsiyet rolleri açısından bir takım gelişmelerin yaşandığı söylenebilir. Cinsel yönelim hakkında yavaş bir gelişme olsa bile canlandırma sinema filmleri, geleneksel sinema filmlerinden daha kolay kabul edilebilir türlerden biridir. Çizime dayalı bir tür olduğu için alt metinlerde cinsel yönelim çeşitlenmiştir. Böylece günümüz animasyon filmleri birçok yönden toplumsal cinsiyet kalıplarına meydan okumuştur ve akışkan cinsiyet kavramı daha görünür hale gelmiştir.

2.3.3 Animasyon Sinemasında Akışkan Cinsiyet Temsilleri

Temelde cinsiyetten bahsedilirken yalnızca kadın ve erkek kast edilir, bu ikilik toplumsal cinsiyet rollerinin bir sonucu olarak görülebilir. Cinsel çeşitliliğe fırsat vermeyen bu durum öncelikle cinselliğin kabul edilebilir olması ile desteklenir. Toplumun en küçük birimi olarak tanımlanan aile kabul edilebilir iki cinsiyetin bir araya gelmesi ile meydana gelir. Bunun sebebinin elbette toplumun devamını sağlayan üremenin aile kavramı için öneminden kaynaklandığı iddia edilmektedir. Michel Foucault, ‘Cinselliğin Tarihi’ (1976: 76) kitabında doğurgan olmayan her türlü cinsel etkinliğin dışlanması hatta yasaklanmasını üreme kaygısına bağlar ve buna da üreme merkezli cinsellik der. Yüzyıllar boyu da cinsellik üreme merkezli olduğu takdirde ‘normal’ olarak adlandırılmıştır. Bu sebeptendir ki cinsellik iki cinsiyet arasında kabul görülür hale gelmiştir. Cinsellikle yaratılan bu iki cinsiyetli zıtlık toplumsal cinsiyet rollerinde de belirgindir. Toplumsal olarak kadın ve erkek iki zıt insan biçimi olarak resmedilmiştir.

‘Homoseksüel’ kelimesi kişinin kendisiyle aynı cinsiyete sahip bireylere cinsel çekim duyduğunu ifade etmek için kullanılan bir kavramdır. Homoseksüel Yunancadan gelen bir kavramdır. Yunancada ‘*homo (aynı)*’ ve Latincedeki ‘*sexualis (cinsel)*’ kelimeleri birleştirilerek ortaya çıkmıştır (Altunpolat, 2017: 9). Homoseksüel terimi tarihte ilk kez erken dönem seks hukuku reformcularından olan Karl Maria Kertbeny’nin 1868 yılında yazdığı bir mektupta kullanılmıştır. Kertbeny bu mektupta kendi yarattığı dört farklı terimden bahseder; Monoseksüel, Homoseksüel, Heteroseksüel, Heterogenit. Monoseksüel kavramı her iki cinsiyet için de mastürbasyonu tanımlamak için kullanılır. Heterogenit kavramı insanların hayvanlar ile erotik bir ilişki geliştirdiği durumlar için kullanılan terimdir. ‘Homoseksüel’ ve ‘Heteroseksüel’ kelimeleri ise günümüze kadar popülerliğini korumuş kavramlardır. Homoseksüellik aynı biyolojik cinsiyete sahip bireylerin erotik eylemlerini tanımlarken ‘Heteroseksüel’ kelimesi ise kadın ve erkek arasındaki erotik davranışları tanımlamak için kullanılır (Katz, 2021). Homoseksüellik uzun yıllar sapkınlık olarak görülmüştür. Bunun en büyük sebebi bilinenden sapmasıdır yani aslında üreme odaklı olmayan bir cinsellik olmasıdır. Uygun görülen cinsellik

normlarının dışında bulunması sebebi ile eşcinsellik cinsel sapkınlık olarak görülür. Cinselliğin çeşitlenmesi tartışmaya açılırken ‘cinsel yönelim’ kavramı da ortaya çıkar. ‘Cinsel Yönelim’ bireylerin cinsel çekim hissettiği cinsiyetleri belirlemek için kullanılan bir kavramdır. ‘Homoseksüellik’, ‘Heteroseksüellik’ ve ‘Biseksüellik’ olarak üç ana cinsel yönelim olarak sınıflandırılması mümkündür. Biseksüellik, bir kişinin biyolojik olarak aynı cinsiyet ve ya diğer cinsiyetlerden bireyler ile romantik, duygusal ve fiziksel olarak çekim yaşamasıdır. İnsanlar bu çekimi hayatları boyunca farklı şekillerde ve derecelerde deneyimleyebilirler (Brabow, 2019). Bireyin kendini hangi cinsiyetten tanımladığı ve hangi cinsiyete ait hissettiğini tanımlamak için ‘cinsel kimlik’ kavramı kullanılır. Genel olarak toplumsal beklentiler bedensel cinsiyet ve cinsiyet kimliğinin birbiri ile uyum göstermesine yöneliktir. Fakat her durumda toplumun bu beklentisi gerçekleşmeyebilir. Birey kendisini toplumun ön gördüğü bedensel cinsiyetin dışında veya ötesinde tanımlayabilir ve buna uygun yaşamak ister. Biyolojik cinsiyet ve cinsiyet kimliğinin uyum sağlamadığı duruma ‘trans’ denir (Altunpolat, 2017: 3).

Eşcinselliğin tarihine bakıldığında aslında yeni bir kavram olmadığı görülür. Yeni bir konu olmamak ile beraber eşcinselliğin sancılı bir geçmişi olduğunu söylemek mümkündür. Antik Yunan tarihinde birçok yazar yaşadıkları dönemde görülen eşcinsellik örneklerinden bahsetmiştir. Örneğin Antik çağın en ünlü yazarlarından olan Sophokles erkek güzelliğini ve cazibesini en iyi şekilde betimlemesi ile bilinir. Aynı şekilde ünlü filozof Aristoteles kendi döneminde hemcinsi olan birçok öğrencisi ile beraber olmuştur. Büyük İskender ve Stoacıların kurucusu Citiumlu Zeno’nun da erkeklerle beraber oldukları bilinir. Bu noktadan sonra cinsiyet yalnızca bir ayrıntı haline gelmiştir. Kişiler özellikle nüfuslu, iktidar sahipleri istedikleri kişi ile birlikte olmak konusunda oldukça rahatları (Picket, 2020: 3). Antik Yunan’da cinsel eylem yaşanan kişinin cinsiyeti önemli olmaktan çıksa bile başka bir konu sorun olarak ortaya atılmıştır. Kişinin cinsel eylem sırasında ‘aktif’ veya ‘pasif’ rol oynaması farklılık göstermektedir. Yetişkin iki erkek arasındaki cinsel eylem kötü gözle görülür çünkü çağrışım olarak ‘pasif’ bir ilişki olarak algılanır (Batikan, 2023: 202). Antik Yunan’da statü sahibi erkeklerin istedikleri ile birlikte olma özgürlüğü vardı fakat bu statünün korunması da oldukça önem taşımaktaydı. Bu sebeple belirsiz de olsa eşcinsel ilişkiler belli kurallar içinde gerçekleşirdi. Pasif rol sadece kadınlar, köleler ve henüz reşit olmamış erkekler için uygundur. Antik Yunan’da elit erkek bireyler arasındaki en yaygın ilişki ‘*paiderastia*’dır. Yunancada ‘*pais*’, erkek çocuk ve ‘*erastis*’ sevgili kelimelerinden gelir. Elit erkek 20’li ve 30’lu yaşlarda statü sahibi olmalı ilgi duyduğu kişi de daha sakalı çıkmamış bir erkek çocuğu olmalıdır. Burada statü sahibi erkek, erkeklere değil aslında çocuğa ilgi duyduğunu ispatlar niteliktedir. Çocuk da hemen teslim olmamalı peşinde olan erkekler içinden en asil olanı seçmelidir. Bu ilişki süreli olmalıdır, çocuk yetişkinliğe girdiğinde son bulmalıdır (Dover, 1978: 16). Aslında bakıldığında yaşça küçük çocuklara yönelik olan bu davranış açıkça bir istismardır. Dönemde saygın bir davranış olarak görülen ‘oğlancılık’ hem toplumsal olarak hem de yasalar ile korunuyordu. Hatta oğlancılık Girit’te erginliğe geçme seremonisi olarak görülmekteydi. Girit’te erkekler, oğlanları kaçırpı kıra götürerek onları eğitimden geçirir birkaç ay sonra da askeri teçhizat ile geri gelen oğlanlar ergenliği bitmiş olarak görülür, erkek oldukları ifade edilir (Berkowitz, 2020: 81). Çocuk istismarı aslında iktidar sahibi güçlü erkeklerin sahip olduklarını korumak için suç olmaktan çıkarılmıştır. Tüm bunlar ‘pasif’ görülmemek adına yapılır. Eşcinsel ilişkide ‘aktif’ ve ‘pasif’ kavramları hala tartışmalı olarak görülmektedir. Aslında bu terimler bireylerin cinsel yönelimleri ile doğrudan ilgili değildir. Bu terimler eşcinsel bireylerin, cinsel ilişkilerinde sıklıkla tercih ettikleri davranış biçimleri ile alakalıdır. Çoğunlukla her cinsel ilişkide penisi içine alan kişi ‘pasif’, içine giren kişi ‘aktif’ olarak görülür. Bu da cinsel ilişkide

kendini ‘aktif’ olarak tanımlayan kişinin daha baskın ve erkeksi olduğuna yönelik bir yanlış anlaşılma oluşturmaktadır. Bu bir yanlış anlamadır çünkü cinsel eylem sırasında bireyin aktifliği ve pasifliği değişkenlik gösterir. Bu durum da bir sınıflandırmaya izin vermez (Başar, 2020: 15). Antik çağlarda kullanılan aktif ve pasif kavramlarının günümüz queer bireyleri adına kullanılması bir istismar düşüncesi yaratmaktadır. Bu da queer bireylere yönelik önyargıyı arttıran etkenlerden bir tanesi olarak görülebilir. Freud eşcinselliğin tanımını ‘dönüklük’ olarak yapar. *“Dönüklüğün üç türü vardır: Kendi cinsiyeti dışında başka cinsiyete ilgi duymayanları ‘kesin dönükler’; her iki cinse ilgi duyanları ‘çifte yaşayışlı dönükler’; yaşadığı topluma göre şekillenen ‘fırsat geçtiğinde dönükler’ olarak tanımlanır* (Freud, 1989: 22-33). Aslında bakıldığında ‘aktif’ ve ‘pasif’ kavramlarının ‘maskülenlik’ ve ‘feminenlik’ olarak da anılabileceği görülebilir. Maskülenlik, hayatın her alanında var olan erkek egemen yaklaşımı temsil ederken, feminenlik ise toplumda aşağı olarak görülen kadın için yapılan tanımlamadır. Bu keskin çizgiler eşcinsellik kavramlarında da çizilmeye çalışıldığı için terminolojide bir takım yanlışlıklar olduğu görülmektedir. Tıpkı ‘aktif’ ve ‘pasif’ kavramları gibi bunun toplumsal cinsiyet rolleri bağlamındaki karşılıkları da ‘maskülenlik’ ve ‘feminenlik’ olarak görülebilir. Eşcinsellik tanımlanırken tıpkı bir kadın erkek ilişkisi gibi toplumsal roller atfedilmeye çalışılmıştır.

Tarihi anıtlarda da ‘eşcinsellik’ kavramına rastlandığı görülmektedir. Sümer yazıtlarında ‘Gala’ kelimesi yer alır, bu kavram daha çok kadınlar tarafından kullanılan bir kelime olarak bilinir. Gala, kadınlar tarafından söylenen ağıtlara katılan ve kadınsı özellikler taşıyan erkek olarak bilinir. ‘Kulu’ kelimesi ise kullanılan bir başka terimdir. Bu konuda bir netlik olmasa bile ‘eşcinsel fahişe’ ve ‘hadım’ olarak bilinirler (Batıkan, 2023: 198). Tek Tanrılı dinlerin ortaya çıkması ile beraber aslında eşcinsellik belli yasaklar ile karşılaşmıştır daha doğrusu cinsellik genel olarak karanlığa itilmiştir denebilir. Yeni Ahit, yalnızca üreme odaklı cinselliğe izin verir. Cinsellikten haz almak ya da kilisenin onay vermediği zina sayılabilecek ilişkilere hoş bakılmaz. Zina cezalandırılır. Özellikle on ikinci ve on dördüncü yüzyıllar arasında eşcinselliğe karşı tatsız bir ortam oluşmaya başlamıştır. Katolik kilisesi bunun ana sebebi olarak gösterilebilir. Kilise bu dönemde ‘doğa’ kavramına başvurur. Bu eşcinselliğin doğal olmayan bir birleşme yöntemi olduğunu ifade etmektedir. Hatta kilise o kadar serttir ki evlilik içinde dahi üreme amacı gütmeyen cinsel eylemleri yasaklar (Boswell, 1980: 277). Bu tarihten sonra eşcinsellere karşı yaptırımlar ağırlaşmıştır. 1730’lu yıllarda Hollanda eşcinsellere özel kamplar yapmıştır. Yüz kadar erkek ve çocuk idam edilmiştir (Greenberg, 1988: 313-320). 18.yüzyılda ‘aydınlanma’ olarak bilinen dönem toplumsal cinsiyet rolleri ve eşcinsellik tanımı hakkında da konuşulmaya başlanmıştır. Cinsiyet tarihçisi Thomas Laqueur Avrupa’da insan cinsiyetinin ve cinselliğinin modern anlayışının 18.yüzyıl aydınlanma dönemi ile başladığını iddia etmiştir. Laqueur 18.yüzyıl Batı Avrupası’nda ikili cinsiyete bu dönemde geçildiğini söyler. Antik Yunan’a kadar uzanan cinsiyet tarihinde aslında bakıldığında tek bir cinsiyet olduğu görülür. Erkek ve kadın bedeni tek tip olarak algılanır. Anatominin ayna görüntüsü gibi kadının üreme organı içinde olarak görülür. Bu sebeple kadın ve erkek bedeni farklılıkları görmezden gelinerek tek tip beden algısı aydınlanma dönemine kadar devam etmiştir. Aydınlanma döneminde ise kadın bedeni, erkek bedeninin eksik bir versiyonu olarak görülmeden incelenmeye başlanmıştır. Böylece ‘ikili cinsiyet’ modeli geliştirilmiştir (Hines, 2019. 31-35). Bu ikili cinsiyet modeli aslında kadınlar için yeni bir alan açmıştır çünkü kadınlar da ayrı olarak felsefe, sanat ve bilim de kendilerine yer bulabilme imkanına sahip olmuştur. Toplumsal cinsiyet rollerinde görünürde kadın ve erkeğin eşit olması savunulurken bir diğer taraftansa kadınların biyolojik doğaları öne sürülerek yine geri plana itilmeye çalışılmıştır.

Çünkü biyolojik olarak kadın eksik olarak görülmeye devam edilmiştir. Statü sahibi erkekler, kadınların biyolojik olarak doğum yapabilmesi, regl dönemleri ve hassas olduklarının iddia edilmesi sebebiyle kadınların doğaları gereği toplumsal yaşama uygun olmadıklarını savunurlar. Bunun sonucunda yıllar boyu kadın ve erkek arasındaki biyolojik farklar bilimsel olduğu iddia edilen kanıtlar ile desteklenir.

18.yüzyıl aydınlanma dönemi sonrasında toplumsal yaşam üzerindeki din etkisi yavaş bir şekilde azalır ve bunun yerini bilim alır. Bu sebeple on sekizinci ve on dokuzuncu yüzyıl tıp biliminin öne çıkması ile beraber cinsellik ve cinsiyet kavramları tıp biliminin ana konusu haline gelir. Şair ve yazar olan John Addington Symonds ve Seksolog Havelock Ellis 1897 yılında ‘Cinsel Terslik’ isminde bir kitap çıkartır. Bu kitapta eşcinsellik doğuştan gelen patolojik bir bozukluk olarak görülür. Kitaba da ismini veren bu ‘terslik’ kavramı popüler hale gelir ve tıpta eşcinsellik iyileştirilmeye çalışılan bir ‘anamoli’ olarak görülmeye başlanır (Altunpolat, 2017: 10). Tıpkı ortaçağda olduğu gibi eşcinsellik fiziksel ve ya psikolojik, patolojik bir durum olarak kabul edilmiştir. Kişilerin eşcinselliği kendilerinin seçmediği kabul edilir ve böyle bir durumda da eşcinsellik bir suç olmaktan çıkar. Kendi isteği ile eşcinsel olmak seçilebilen bir durum olmadığı içinde bunun bir hastalık olduğu görüşü yaygınlaşır. Burada doktorlar devreye girer ve eşcinsel bireyleri rehabilite etmek için birçok yöntem geliştirir. Örnek olarak çocukken yapılan mastürbasyonların eşcinselliğe sebep olabileceği söylenerek buna karşı önlemler alınmıştır (Picket, 2020: 8). Yine 1897 yılında Sosyal Demokrat Partisi’nin üyesi olan Alman nörolog ve seksolog Doktor Magnus Hirschfeld ilk eşcinsel örgütlenme olarak sayılabilecek Bilimsel-Humaniter Komitesi’ni kurmuştur. Bu komitenin asıl amacı ise eşcinselliğe karşı olan hoşgörüsüzlüğü sona erdirmektir. Magnus Hirschfeld Berlin’de ilerleyen yıllarda ‘Bilimsel Bir Zemin Temelinde Cinsel Reform Dünya Birliğini’ ve 1921 yılında ‘Seks Araştırmaları Enstitüsü’nü kurmuştur. Bu da hareketin örgütlenmesine katkı sağlamıştır. 1896 yılında Almanya’da ilk eşcinsel dergi olarak bilinen ‘Der Eigene (Biricik)’ yayın hayatına başlamıştır. Fakat 1930’lu yıllarda Nazi iktidarı bu eşcinsel hareketi yok eder ve eşcinselleri kollarına pembe üçgenler takarak toplama kamplarına gönderir (Altunpolat, 2017: 9). 1924 yılında kendisi Alman göçmen olan Henry Gerber, Amerika Birleşik Devletleri’ndeki ilk belgelenmiş eşcinsel hakları örgütünü kurar. Chicago’da bulunan bu örgütün adı ‘İnsan Hakları Derneği’dir. Gerber’in grubu, ülkenin ilk eşcinsel bülteni olan ‘Friendship And Freedom’ adlı bülteni çıkarmıştır. Birkaç sayı yayınlanan bültenin sonucunda polis baskınları grubun 1925 yılında dağılmasına sebep olur. 90 yıl sonrasında Gerber, Amerika Birleşik Devletleri hükümetince ‘Ulusal Tarihi Simge’ olarak belirlenmiştir (Onion, Sullivan, & Mullan, 2017: 2). 1950 yılına gelindiğinde Harry Hay eşcinsel hakları grubu olarak tanımlanabilecek ‘Mattachine Vakfı’nı’ kurmuştur. Bu vakıf eşcinsel erkeklerin hayatlarını, tartışma grupları ve ilgili aktiviteler ile iyileştirmeyi amaçlamaktadır. Yılın sonunda kurucu üye olan Daler Jennings, kadınları da kabul eden ve ülkenin ilk eşcinsel yanlısı dergisini ‘ONE’ dergisini yayınlayan ‘One Inc.’ Adlı bir örgüt kurmuştur. 1954’de dergi müstehcen ilan edilerek yayın hayatına son verildi. 1955 yılında San Francisco’da dört lezbiyen çift, ‘Daughters Of Bilitis’ adlı bir organizasyon kurdu. Bir süre sonra da ‘The Ladder’ adlı bir haber bülteni yayınlamaya başladılar. ‘The Ladder’ her türden ilk lezbiyen yayın olarak bilinir. 1952 yılında Amerika Psikiyatri Birliği eşcinselliği bir tür ruhsal bozukluk olarak listeledi ve bu eşcinsel hareketi büyük ölçüde etkiledi. 1953’te Başkan Dwight D. Eisenhower ‘cinsel sapkınlık’ olarak adlandırılan eşcinselliği suç ilan etti ve bu suçtan sorumlu kişileri federal işlerden men eden bir emir imzaladı. Bu yasak sonraki yirmi yıl boyunca yürürlükte kalmıştır (Onion, Sullivan, & Mullan, 2017: 5-6).

1965 yılında Doktor John Oliven yazdığı ‘Hijyen ve Patoloji’ kitabında, yanlış cinsiyetle doğan kişileri tanımlamak için ‘trangender’ terimini kullanır. 1930’lu yıllardan itibaren teknolojinin gelişmesi ile beraber bedensel olarak ‘cinsiyet değiştirme’ operasyonları görülmekteydi. Cerrahi olarak kolaylaşmaya başlanılan 1960’lı yıllarda ise ‘transseksüel’ kullanılmaya başlanmıştır. ‘Transseksüel’ kavramı cinsiyet değiştirme operasyonu geçirmiş bireyler için kullanılır hale gelmiştir. 1882-1931 yıllarında yaşamış olan Danimarkalı ressam Lili Elbe cinsiyet değiştirme operasyonu geçirmiş herkesçe bilinen ilk trans kadınlardandır (Hines, 2019, s. 93). 2015 yılında Tom Hooper’ın yönetmenliğini yaptığı *Danimarkalı Kız* filmi Lili Elbe’nin hayatı hakkında yazılan aynı adlı kitaptan uyarlamadır. Ameliyatlar cinsel kimlik ve bedenin uyumsuzluğunu çözmüş olsa bile toplumsal cinsiyet çeşitliliği adına değişen bir şey olmamıştır. 2001 yapımı *Hedwig And Angry Inch* filminde Hedwig karakteri eşcinseldir ve bir operasyon geçirir. Fakat operasyona ikna olma süreci oldukça manipülasyona açıktır ve Hedwig yaşının da gereği kadın bedenine sahip olmak istediği düşünür. Operasyon sonrası buna pişman olur ve artık bedeni ile mutlu olmadığını filme de adını veren şarkı *Hedwig And Angry Inch* ile anlatır. Bireyler cinsel kimlikleri konusunda toplumun ikili cinsiyet algısına karşı koymakta zorlanır. Edebiyatta en bilenen örneklerden biri Virginia Woolf’un yazdığı ‘Orlando’ kitabıdır. 1993 tarihinde Sally Potter yönetmenliğiyle aynı ismi taşıyan filmi de çıkmıştır. Kraliçe Elizabeth döneminden doksanlı yıllara kadar yüzyıllarca sene yaşayacak Orlando’nun hikayesi anlatılmaktadır. Dış görünüş olarak cinsiyetsizmiş izlenimi veren Orlando aslında bir erkektir, bir savaşa katıldıktan yedi gün sonra ise kadın olarak uyanır. Film hem kadınlık, erkeklik konusunu işler hem de toplumsal cinsiyet rollerinin ikiliğini eleştirir. “*Cinsiyetler farklı olsalar da örtüşürler. Her insanda bir cinsiyetten diğerine bir salınım vardır ve genelde, asıl cinsiyet yüzeydeki tam tersiyken erkek ya da dişi kimliğini belirleyen yalnızca giysilerdir.*” (Woolf, 2000: 141). Türk sinemasında ise ‘trans’ karakterlere çok rastlandığı söylenemez. Fakat Türk sinemasında erkek gibi kadınlar vardır ve genellikle komediyle harmanlanmış karakterlerdir. ‘Erkek Fatma’ olarak anılan bu karakterler kızların bir erkek çocuğu gibi davranması olarak tanımlanabilir. Bu karakterler genelde erkeklere yakıştırılan davranış biçimleri gösteren, erkekler için uygun görülen işleri tercih eden hatta erkekler gibi maskülen giyinen kadınlardır (Özkan, Ezgi, Ulutaş, & Morsünbül, 2020: 318). Kızların erkek davranışlarına özenmesi onları taklit etmesi toplumu rahatsız etmez çünkü aslında kadın kendinden daha üstün bir varlığa yani erkeğe dönüşüyordur. Türk sinemasında en bilenen ‘Erkek Fatma’ örneği *Şoför Nebahat*’tir. 1960 yılında yönetmenliğini metin Erksan’ın yaptığı filmde Nebahat karakterini Sezer Sezin canlandırmıştır. 1970 yılında Süreyya Duru’nun yönetmenliğini yaptığı *Şoför Nebahat* filminde ise Nebahat karakterini Fatma Girik canlandırmıştır. Filmlerin konusu aynıdır. Nebahat babası vefat edince ailesinin geçimini sağlamak için babasının mesleği olan dolmuş şoförlüğüne başlar. 60’lı ve 70’li yıllarda ağırlıklı olarak şoförlük erkekler tarafından yapılan bir meslektir. Bu sebeple Nebahat hem kendini korumak hem de bir saygınlık kazanmak için günden güne daha da erkekleşir. Çevresi tarafından da takdir edilir çünkü ailesini geçindirmek için ağır bir işte çalışmaktadır. Tam tersi bir durumda yani bir erkek kadın kıyafetleri giydiğinde yargılanırken bir kadının erkek kıyafetleri giymesi espirili olsa bile yine de ona saygınlık kazandırmaktadır. Bu da toplumsal olarak yaratılan kadın ve erkek rollerinin iki zıt yere konumlandırıldığını, erkeklik ve kadınlık arasında bir denge olmadığını erkekliğin kadınlıktan daha üst ve özenilecek bir yerde olduğunu göstermektedir. Erkek Fatma kavramı İngilizce litaretürde *Tomboy* kavramı ile aynı anlama gelir. Aynı isimli 2011 yapım filmin yönetmenliğini Céline Siciamma yapmıştır. Filmde 10 yaşında bir kız çocuğunun erkek kıyafetleri giyerken daha rahat olduğu ve cinsel kimliğini gizlediği görülür.

1960'lı yıllarda eşcinsel bireylere toplumsal alanda engellemeler devam etmektedir. LGBTQ+ bireyler kentlerin alt kültürünü oluşturmaktaydı. Eşcinsel bireylere New York şehrinde bir araya gelince içki servisini yasaklayan düzenlemeler mevcuttu. Yetkililerden çekinen barlar eşcinsel olduklarından şüphelendikleri bireylere içki servisi yapmıyor bazı işletmeler ise içki servisi yapıyor fakat eşcinsel bireyleri diğer müşterilerinden uzak tutmaya çalışıyorlardı. Stonewall Hanı'ndaki ayaklanmada bu içki yasakları sonucunda ortaya çıkmıştır. Ayaklanma sonucunda bir isyana dönüştü ve onu takip eden beş gün ise protestolar devam etti (Onion, Sullivan, & Mullan, 2017: 9). 1995 yılında yönetmenliğini Nigel Finch'in yaptığı *Stonewall* filmi doğrudan bu isyan ile ilgili çekilen bir filmidir. Filmin senaryosu Martin Duben'in anılarına dayanır. 2023 yılında vizyona giren *Maurice's Bar* isimli kısa animasyon filmde de bar kültürü ve cinsel çeşitlilik üzerine yapılmıştır. Yönetmenliğini Tom Prezman ve Tzor Edery'nin paylaştığı film 1942'de Paris'in ilk eşcinsel barlarından birinde geçmekte. Eski bir travestinin geçmiş anılarından parçalarla oluşturulan hikaye eşcinsellik, drağ kültürü ve arkadaşlık kavramlarına da değinmektedir.

1960'lı yıllarda homofobi kelimesi de ortaya çıkmıştır. George Weinberg tarafından 1972 tarihinde yazılan 'Toplum ve Sağlıklı Eşcinsel' kitabında "*eşcinsellerle aynı ortamda bulunmaktan duyulan korku*" şeklinde tanımlanmaktadır. 1978 yılında Audre Lorde homofobiye; "*kişinin kendi cinsiyetinden birine karşı duyduğu aşktan korkması ve karşılık olarak nefret göstermesi*" olarak tanımlamıştır (Baird, 2016: 61). Homofobi'ye neden olarak bireylerin alışık oldukları yaşam tarzlarının dışında kalan insanlara karşı anlayışsızlığı gösterilebilir. Bir diğer sebep ise din ve inançlardır. Özellikle tek tanrılı dinlerde eşcinselliğin çok keskin bir şekilde yasaklandığı görülmektedir. İnanç sistemlerinde eşcinsel birliktelikler sonucu felaketlerin ortaya çıktığı mitler anlatılır. Son olarak ataerkilliği besleyen bu ikili cinsiyet çağı aslında iktidarların da erkeklerin de işine gelmektedir. Bu sebeple cinsel çeşitliliği kabul etmek ve bunu topluma adapte etmek erkek iktidarının işine gelmemektedir. 2009 yılında Yunan yönetmen Panos H. Koutras'ın yönetmenliğini yaptığı *Strella* filmi eşcinsel aşka karşılık nefret gösteren bir karakter etrafında dönmektedir. Film hapishaneden yeni çıkan Yiorgos ve trans bir birey olan Strella arasındaki bağı konu alır. İkili yeni tanışmalarına rağmen hızlıca yakınlaşırlar. Filmin düğümleri çözülmeye başladığında bir Yunan trajedisi ortaya çıkar. Strella'nın aslında Yiorgos'un oğlu olduğu ve on dört sene evvel Strella'yı erkek kuzeni ile sevişirken yakaladığında kuzeni vurması sebebi ile hapse girdiği öğrenilir. Tahmin edilebilecek bir homofobi öyküsü denilebilecekken aslında Yiorgos'un oğlu olduğunu öğrenmeden evvel Strella'ya yaklaşımı oldukça romantiktir. Yani aslında Yiorgos'un homofobik olmasına rağmen bir trans ile yani Strella ile beraber olur. Yiorgos'un gizli bir eşcinsel olduğu ve aslında bu tarafından nefret ettiği için bu nefreti doğrudan oğlunun yönelimine yönlendirdiği söylenebilir. Homofobikler gizli eşcinseldirler gibi popüler söylemler bilimsel dayanağı olmayan cümlelerdir. Aslında LGBTQ+ çevresine de bu tarz söylemler zarar vermektedir çünkü 'gizli' kavramının olumsuz çağırışımı 'homofobi' ile birleştğinde gizli eşcinseller yanlış bireylermiş izlenimi uyandırabilir (Demirbilek, 2019).

1970'lerde feminist teori içerisinde cinsiyet ve toplumsal cinsiyet arasındaki ilişkinin niteliği tartışmaya açılır. Biyolojik cinsiyet ve toplumsal cinsiyetin kesin bir şekilde ayrılamayacağı ve toplumsal ve kültürel olarak kurulan cinsiyetin biyolojik cinsiyetten ayrılamayacağı iddia edilmiştir. Bunun sonucunda toplum ve kültür tarafından cinsiyetlendirilmiş dönem öncesi bir bedenin mevcut olamayacağı vurgulanmıştır. Bu tartışmalar toplumu katı bir şekilde 'kadın ve erkek' olarak ayıran ikili cinsiyet durumunun sorgulanmasına sebep olmuştur (Özkazanç, 2010: 17). 1972 yılında Ann Oakley yazdığı 'Sex,

Gender and Society' kitabında toplumsal cinsiyet rollerinin doğal sebeplerden inşa edildiğini, kadınlığın ve erkekliğin kültürel ve toplumsal olarak biyoloji öne atılarak yeniden inşa edildiğini söyler. Toplumsal cinsiyet inşa edilir. Toplum kadınlar ve erkekler için uygun roller üretir buna 'kültürel inşalar' denilir (Scott, 2010: 14). Aslında kadın ve erkeğin toplum tarafından yeniden inşa edilmesi sürdürülebilir bir heteroseksüellik sağlamıştır. *"Bedenlerimizde ve akıllarımızda, her özelliğimizde, var olan doğa fikrine uymaya zorlandık. Kendimize ve diğerlerine 'erkek' ve 'kadın' olarak yaşamamız doğal olgular değil politik kategorilerdir."* (Witting, 2013: 52). Üreme merkezli cinsellik de zaten toplumun devamını sağlaması açısından önemlidir. *"İnşa edilen toplumsal cinsiyet statüsü cinsiyetten bağımsız olarak kuramsallaştığında, toplumsal cinsiyetin kendisi serbest bir yapı haline gelir, bunun sonucunda da 'erkek' ve 'maskülen', erkek bedenini olduğu kadar kolayca kadın bedenini de; 'kadın' ve 'feminen' ise kadın bedenini olduğu kadar erkek bedenini de ifade edebilir."* (Butler, 2008: 51). Butlar toplumsal olarak inşa edilen cinsiyet ikiliği sebebi ile kadın bedeninin tanımı erkek bedeni üzerinden yapılır der. Bunun sebebi kadın ve erkek için yaratılan keskin sınırlı tanımlardır. Doğal bir cinsiyetten söz edilemez tüm bunlar toplum tarafından 'verili' cinsiyet olarak anılır. Beauvoir, *"kadın doğulmaz kadın olunur"* der. *"Aynı zamanda kadınlar tanımlanırken erkeklerin olumsuzluğu olarak tanımlanır."* (Beauvoir, 2023: 1-2). Eril kendisini oluştururken kalan eksikler kadını oluşturmaktadır Toplumsal cinsiyet kadını inşa ederken erkeğe bakıp erkekte eksik olması planlanan tarafları kadına atfeder. Böylece tam tanımlanabilir 'maskülen' ve 'feminen' terimleri oluşturulur. Bu dönemin düşünürleri aslında ne kadar insan varsa bir kadar da cinsiyet olduğunu yani cinsiyet çeşitliliğini savunur. Aslında biyolojik olarak bakıldığında bile birden fazla cinsiyetten bahsetmek mümkündür. Anne Fausto Sterling 1993 yılında yayınlanan makalesinde kadın ve erkek cinsiyetleri dışında üç farklı cinsiyetten daha bahseder. İnterseks kavramı standart tıp literatüründe üç cinsiyeti kapsayıcı bir terim olarak kullanılır. 'Hermofroditler' doğuştan testis ve yumurtalıklarla yani sperm ve yumurta üretebilecek organlara sahip olan bireylere verilen isimdir. 'Mermler' testislere ve dişil dış cinsiyet organlarından bazılarına sahip olan ama yumurtalıkları bulunmayan bireylerdir. Son olarak 'Fermler' ise yumurtalıklara ve eril dış cinsiyet organlarından bazılarına sahip fakat testistleri olmayan bireyler için kullanılan kavramdır (Sterling, 2023: 3). 2007 yılında çekilen 'XXY' filmi tam olarak bu biyolojik cinsiyet konusu ile alakalıdır. Lucia Puenzo'nun yönetmenliğini yaptığı bu filmde 15 yaşındaki interseks bir birey olan Alex'in cinsel yönelimi ile ilgili kafa karışıklığı anlatılmaktadır. Ailesi Alex'i bir kız olarak yetiştirmiştir ve Alex'ten de bir kadın olarak yaşaması beklenir. Film boyunca Alex'in kadın ve erkeklik konusunda sıkça kafasının karıştığına yer verilir. Çeşitli deneyimlerle kendini bulacak olan Alex haricinde filmde ikili cinsiyet kavramına da bir eleştiri getirilir. 1975 yapımı 'Köçek' filminin yönetmenliğini Nejat Sağlam yapmıştır. Bu filmde tıpkı 'XXY' filmindeki gibi çift cinsiyetli olan Caniko'nun hikayesidir. Caniko bir gece kaçırılıp tecavüze uğrar ve hastaneye kaldırılır. Ameliyattan sonra kadın olarak uyanır. Film boyunca da kadınlığa alışma sürecinde yaşadıkları anlatılır. Toplum Caniko'nun kadınlığını tamamen desteklemektedir. İki filmde de başrol karakterler henüz cinsiyetleri hakkında kişisel bir yargıya varmamışken, iki karakter de tecavüze uğrar. Bu toplumun yanlış gördüğünü düzeltmeye çalışma eylemi olarak görülebilir.

19. yüzyılda özellikle Amerikalı erkekler bir araya gelip vakit geçirebilecekleri bir çok alana sahipti, üniversiteler gibi 'homososyal' alanlar. Homososyallik, aynı cinsiyetten bireylerin arasındaki sosyal bağları tanımlar. Genellikle de erkeklerin arasındaki sosyal bağları tanımlamak için kullanıldığı görülmektedir. Erkeklik çalışmalarında özellikle hegomonik erkekliğin sürdürülmesine dair açıklayıcı bir dayanak olarak görülür. Kavram erkeklerin diğer

erkekler ile arasındaki ilişkilerle aslında ataerkilliği nasıl destekleyip sürdürdüklerini de yansıtabilir (Hammaren & Johansson, 2014: 3). Homososyallik, erkeklerin diğer erkekler ile bağ kurduğu ve kadınların bu bağların ifade edildiği kanallar olarak aracı olduğu bir üçgen yapı olarak ifade edilebilir. Bu üçgen yapı erkeklerin bağ kurarken birbirlerine çekilmesinin sebebini 'rekabet' olarak tanımlamaya eğilimlidir. Farklı erkeklikler arasındaki homososyalliğinin sınırları belirsizdir (Sedwick, 1985: 15-17). Erkekler arasındaki bu homososyal bağın 'homoerotik' bir bağ oluşturduğu söylenebilir. Yani aynı cinsiyette bireyler sosyal ortamlarda bir arada olup sonrasında da cinsel olarak birbirlerine çekilebilirler. Homososyallik ve homoerotizm arasında belirgin bir çizgi yoktur (Hammaren & Johansson, 2014: 5). 2022 yılında Lukas Dhont tarafından yönetilen *Close* filmi iki yakın arkadaşın odaklanır. 13 yaşında olan Leo ve Remi çocukluk arkadaşlarıdır. Ergenliğe adım atmaları ile beraber sosyal ortamlarında değişiklikler meydana gelir. Çok yakın arkadaş olan ikilinin yakınlığı erkek arkadaş grupları tarafından sorgulanmaya başladığında aralarına mesafe girer. Filmde Leo ve Remi'nin arkadaşlığının ergenlikle beraber homoerotik bir hal alacağı izlenimi seyirciye verilir fakat daha o noktaya gelmeden erkek egemen arkadaş grubundan mahrum kalacağından korkan Leo, Remi'yi kendinden uzaklaştırır. Homososyal çevrenin heteroseksüel baskısı filmde okullarındaki ergen erkek grubunda net bir şekilde yansıtılır. 2023 yılında vizyona giren *Yurt* filmi de benzer bir şekilde 14 yaşındaki Ahmet karakterine odaklanır. Nehir Tuna'nın yönetmenliğini yaptığı film oldukça geniş konu yelpazesine sahiptir. 14 yaşındaki Ahmet erkek öğrencilerin kaldığı bir dini yurda yerleşir. Buraya alışmasına yardımcı olan kendinden yaşça büyük olan Hakan ile tanışır ve aralarında güzel bir dostluk kurulur. Zaman içerisinde bu sosyal bağ homoerotik bir hale gelir. Her iki filmde de ergenlik çağında kendini tanımaya çalışan gençlerin toplum tarafından yönlendirilmeleri ile savaştıkları görülmektedir. Kadınlarda homososyallik daha farklı bir şekilde görülür. Kadınlar için homososyallik, sosyallik ve cinsellik arasındaki yakın bir bağ olarak açıklanabilir (Hammaren & Johansson, 2014: 8). Bu filmlerde de sıkça göze çarpar. Kadın dostluğu, şefkatli ve birbirine destekleyen bir yerden gösterilir. 1991 yılında Ridley Scott tarafından yönetilen *Thelma ve Louise* filmi de iki kadının dostluğuna odaklanır. Louise, Thelma'ya tecavüz etmeye çalışan bir adamı vurur. Bunun sonucunda kaçmaya başlayan ikili hayat hakkında ve kendileri hakkında birçok şey öğrenir. Bir yol filmi olan Thelma ve Louise yol boyunca kişilikleri ve arkadaşlıkları yönünde birçok farkındalığa erişirler ve aralarında bağ homoerotik bir bağa evrilir. Aynı şekilde 2005 yılında vizyona giren *İki Genç Kız* filmi de iki kadının arkadaşlığına odaklanır. Kutluğ Ataman'ın yönetmenliğini yaptığı filmde gençlikleri ile mücadele eden iki genç kızın birbirlerine sahip çıkmaları anlatılır. Büyüme sürecinde yaşanan sancılar ve ailevi sorunlar sonucunda yakınlaşan ikilinin şefkatli ilişkisi de bir süre sonra homoerotik bir hal alır.

Türkiye'de LGBTQI+ tarihine bakıldığında örgütlü hareketlin geç başladığı söylenebilir. 1960'lı yıllarda kadar politik anlamda bu harekette bir değişimin olmadığı gözlenmektedir. Bireyler toplumdaki dışlanmakta sosyal ve ekonomik olarak zor bir şekilde yaşamlarına devam etmekteydiler fakat eğlence sektöründe görünür halde çalışabilmekteydiler. 1974 tarihinde bu durum daha da zor bir hal almıştır. Cumhuriyet Halk Partisi (CHP) genel seçimleri kazanmakla beraber hükümet kurabilmek için İslam odaklı Milli Selamet Partisiyle (MSP) koalisyon kurmak durumundaydı. Bu koalisyon dönemi LGBTQI+ bireylerinin yaşam alanını parçaladı. Birçok queer işlerini bırakıp seks işçiliği yapmak durumunda kaldı bunun sonucunda Queer siyasi örgütlenmelerde artış oldu. 12 Eylül darbesi ile beraber LGBTQI+ üzerindeki baskı artmıştır. Bu dönemde büyük şehirde örgütlenen queer bireyler saçları kazınarak şehirlerden sürülmüşlerdir (Çetin Z. , 2015). 1992 yapımı Orhan Ögüz'un yönetmenliğini yaptığı *Dönersen*

Islık Çal filminde Fikret Kuşkan'ın canlandığı travesti karakteri de filmin sonunda peruğunu çıkartarak yürür ve saçlarının kazındığı görülür. 1990'lı yıllarda İstanbul ve Ankara şehirlerinde 'Lambdaİstanbul' ve 'Kaos GL' öncülüğünde Queer hareket için bir örgütlenme başlanmıştır denilebilir. Bugün hala yayın hayatında devam eden 'Kaos GL' 1994 yılında 'Kaos Şanlanıyor' kapağıyla LGBTQ+ hareketinin temel sloganlarından olan '*Eşcinsellerin kurtuluşu heteroseksüelleri de özgürleştirecektir*' ile yayın hayatına başlamıştır (Altunpolat, 2017: 11). 2002 yılında AKP'nin ilk hükümet süreci başladı. Avrupa birliği katılım sürecinin katkısıyla queer gruplara ılımlı bir yaklaşım söz konusuydu. Fakat AKP'nin ikinci hükümet döneminin başladığı 2007 yılında queer örgütler ile arasındaki mesafe keskinleşti. Queer gruplar 'LGBTQ+ Hakları Platformu' adı altında birleşerek haklarını savunmak durumunda kaldı. 2013 yılına gelindiğinde toplumsal hareketlerin bir sonucu olarak gezi direnişi gerçekleşti. Gezi direnişi sırasında LGBTQ+ bireyler örgütlenerek kendi haklarını aramak için protesto yaptılar (Çetin , 2015). Son dönem içi LGBTQ+ hareketinin Türkiye'deki durumuna bakarsak oldukça sınırlı bir alanda var olmak için mücadele edildiği görülür. Gezi sonrası dönemde daha muhafazakâr ve İslami bir toplum yaratma çabası aslında LGBTQ+ bireylerin iktidarın altında ezilmesine yol açmaktadır (Altunpolat, 2017: 12). 2011 yılında M. Caner Alper ve Mehmet Binay'ın yönetmenliklerini yaptığı *Zenne* filmi vizyona girmiştir. Film birçok alternatif yaşam tarzına ışık tutmak ile beraber yaşanmış bir olaydan esinlenilerek yazılmıştır. 2008 yılında babası tarafından öldürülen Ahmet Yıldız, *Zenne* filmine konu olmuştur. Cinsel yönelimi sebebi ile ailesi tarafından ölüm tehditleri alan Ahmet Yıldız bir süre ailesinden uzak durursa olayların sakinleşeceğini düşünür. Fakat babası memleketi Şanlıurfa'dan gelerek Üsküdar'da kendi oğlunu öldürür. Suçlu hala yakalanamamıştır.

Sonuç olarak toplumsal ve biyolojik cinsiyetlere bağlı kalmak oldukça sınırlandırıcı ve insan yaşamının pratiğine pek de uymayan bir bakış açısıdır. Cinsiyetler arasındaki kırmızıçizgiler oldukça çağ dışı kalmış ve günümüzde işe yaramayan bir hale gelmiştir denilebilir. Amerika Birleşik Devletlerinde yaşayan seksolog Alfred Kinsey, 1940'larda ve 1950'lerde iki kitap halinde 'Kinsey Raporları'nı yayınlar. Bu çalışmada bireylerin yalnızca 'kadın' ve 'erkek' olarak tanımlanamayacağı bu ikili cinsiyetin gerçekçi olmadığını söylemiştir. Birçok psikolog ve bilim insanının çalışması sonucunda 'Kinsey Skalası' adında kapsayıcı bir fikir oluşturulur. Bu skalada bireylerin yaşamları boyunca cinsel olarak çekildikleri cinsiyetlere göre bir değer yer alır. Özetlemek gerekirse; bir birey tam olarak eşcinsel ya da tam olarak heteroseksüel olarak tanımlanmak zorunda değildir. Yapılan araştırmalar sonucunda çoğunlukla bireylerin yaşamları boyunca heteroseksüel eğilim gösterdikleri görülür. Fakat zaman zaman heteroseksüel bireyler de eşcinsel eğilimler gösterirler ve aynı şekilde eşcinsel yönelime sahip bireylerde kimi zaman heteroseksüel eğilimler gösterebilmektedir (Bakırcı, 2015). Kinsey Skalası genel manada bir kapsayıcılık sağlamış olsa bile günümüzde yeni yeni tartışmaya açılan 'aseksüellik' kavramına yer vermemektedir. Aseksüel bireyler ya hiç ya da oldukça az bir cinsel çekim hissedebilirler. Skalanın iki ucuna da yakın olmadıkları için Skala'nın kapsayıcılığı konusu tartışmalıdır. 2006 yılında Linda Garnets ve Anne Peplau adlı iki sosyolog kadın cinselliğini araştırdıkları bir çalışma sunmuşlardır. Bu çalışmada cinsel yönelimin kadınların eğitim düzeyi, ekonomik gücü ve toplum içindeki rolleri ve buna bağlı hayat tecrübelerine göre şekillendiği iddia edilir. Bu araştırmaya göre kadınların cinsel yönelimi sabit değil esnek bir yapıya sahiptir ve yaşamları boyunca değişiklik gösterebilir (Hines, 2019: 97). Yapılan araştırmalar cinsiyetin akışkan bir yapıda olduğunu göstermektedir. İnsanlar hayatlarında birçok konuda inişler çıkışlar ve duygu değişimleri yaşarken aslında cinsiyetin ve yönelimlerin sabit kalması oldukça sık bir görüş haline gelmiştir. Cinsel akışkanlık kavramı

Amerikalı Psikolog Lisa M. Diamond tarafından geliştirilmiştir. Akışkan cinsiyet değişen durumlar neticesinden kişinin cinsel tepkilerinin de değişim gösterebileceğini ifade etmek için kullanılan bir kavramdır. Bireylerin cinsel yönelimi ve cinsel davranışları arasındaki uyumsuzluğun bulunduğu durumları göstermektedir. Akışkan cinsiyet teorisi cinsel yönelimi bir tercih olarak görmez (Diamond, 2016). Amerika Psikiyatri Derneği cinsel yönelimin bazı kişiler için yaşam boyu değişmez sabit olabileceğini fakat bazı bireyler içinse bu durumun akışkan ve değişebilir olduğunu ifade eder. Amerika Psikoloji Derneği'ne göre ise cinsel yönelim içgüdüseldir fakat yönelim kimliği zaman içerisinde değişiklik gösterebilir (Kozan, 2021). Akışkan cinsiyet ile alakalı deneysel çalışmalar yetersizdir. Bunun en büyük sebebi ise kavramın henüz yeni olmasıdır. Diamond yaptığı çalışmalarda erkek eşcinsel cinselliği ve kadın eşcinselliği arasında farklar bulunduğuna değinmiştir. Erkek eşcinsel bireyler cinsel yönelimleri konusunda daha sabit ve kalıcı davranışlar gösterirken kadınlar açısından durum biraz daha farklıdır (Diamond, 2005: 12). Evrimsel psikoloji ile ilgilenen bilim insanlarının teorisine göre bu cinsel davranış farklılığı üreme avantajı ile açıklanabilir. İlkçağlarda kadınların çocuklarını beraber yetiştirdiği düşünüldüğünde kadınların annelik bağları tetiklenerek üreme başarılarını garantiye alıyor olabilirler. Yani kadınlar aslında her iki biyolojik cinsiyet ile romantik bağlar kurarak bebeklerinin hayatta kalma oranlarını artırma içgüdüğü taşıyor olabilirler (Kuhle & Radthe, 2013: 307). Bu konu hakkında birçok görüş olduğu söylenebilir. Kadınların ve erkeklerin sosyalleşme farklılıkları bunlardan biridir. Kadınlar sosyalleşirken daha derin bağlar kurmaya eğilimliyken erkekler ise fiziksel bağları tercih etmektedir. Kadınlar için cinsel yönelimin daha akışkan olması sosyal çeşitliliklere ve sosyo kültürel değişimlere daha yatkın olmalarından kaynaklanabilir (Diamond, 2005: 7). 1999 yılında vizyona giren Pedro Almodovar'ın yönetmenliğini yaptığı *Annem Hakkında Her Şey* filmi akışkan cinsiyete örnek olabilecek karakterlere sahip dramatik bir filmidir. Madrid'de yaşayan Manuela 18 yıl önce hamileliğini öğrendiğinde eşinden kaçmış ve bebeğini yalnız dünyaya getirmiştir. 17 yıl boyunca da oğlu Esteban'a babası hakkında hiçbir şey söylememiştir. Oğlunu feci bir kazada kaybettikten sonra Barselona'ya eski eşini aramaya gider. Manuela eski eşini bulamaz fakat onu aradığı caddeler transseksüel bireylerle doludur. Manuela'nın aslında Esteban'a neden babasından bahsetmediğini belki de bahsedemediğini seyirci de anlamış olur. Bir baba figürünü travesti olarak düşünmek oldukça çarpıcı ve yeni bir durumdur. 2019 yılında Elena Rubashevskaya tarafından yönetilen *S(HE)* isimli kısa film bedensel ve cinsel sınırlar arasında dolaşır. Herhangi bir diyalogun bulunmadığı filmde karakterin cinsel akışkanlığı renkler ve filmin atmosferi ile yansır. İlaçlara yakın çekim yapılan kareler aslında cinsel yönelimleri bir kalıba belki de ilaç kutularına sıkıştırmanın baskısını hissettirir.

Günümüzde hala cinsiyet eşitsizliği sona ermiş değil. Bunun sebebi ikili cinsiyet normlarındaki dengesizlik denilebilir. Kadınları ve erkekleri zıt köşelere koyup farklı görevler almasını bekleyen toplum kadınların yapabileceklerini sınırlandırdığı gibi kadınlığı hala aşağı bir yerde görmekte. Kadınsılığın aşağı görülmemesi cinsel çeşitlilik için atılacak olumlu adımlardan bir tanesi olur. Böylece kadınlık ve erkeklik kavramları arasındaki zıtlık kapanarak cinsel çeşitliliğin önü açılabilir. Cinsiyetler yalnızca kadın ve erkekler ile sınırlandırılmaz tıpkı tam bir 'maskülenlik' ve 'feminenlikten' bahsedilemeyeceği gibi. Sonuç olarak toplumsal cinsiyet hakkında konuşulurken ne kastediliyor olursa olsun ister bireylerin biyolojik cinsiyetleri ister, bireysel kimlikler ya da sosyal rolümüz yine de cinsiyetin akışkan olduğu görülmektedir.

3.BÖLÜM

III: Bölüm: Mitler, Büyüme Serüvenleri ve Cinsiyet Kavramı Bağlamında Film Çözümlemeleri:

3.1. Film Analizleri:

3.1.1 Luca (2021) Filminin Künyesi

Yönetmen: Enrico Casanosa

Senaryo: Mike Jones, Jesse Andrews

Yapımcı: Andrea Warren (Pixar ve Walt Disney Pictures)

Müzik: Don Romer

Görüntü Yönetmeni: Kim White, David Juan Bianchi

Vizyona Giriş Tarihi: 18 Haziran 2021

Süre: 95 dakika

Tür: Animasyon

Ülke: Amerika

3.1.2. Filmin Özeti:

Luca bir deniz canavarıdır. Annesi, babası ve büyük annesi ile beraber deniz altında yaşamaktadır. Meraklı bir çocuk olan Luca suyun üzerini ve karadaki yaşamı merak etmektedir. Annesi ise geçmiş travmaları sebebiyle Luca'nın suyun yüzeyine bile yaklaşmasını istememektedir. Bir gün gündelik işlerini yapan Luca suyun yüzeyine yaklaşıp merakını gidermek ister. Deniz canavarı olan Luca'nın karaya çıktığında insan görünümüne bürünmektedir. Onun gibi deniz canavarı olan Alberto ile tanışır. Annesinin insanlara dair tüm uyarılarına rağmen onunla konuşur. Alberto tıpkı Luca gibi 13 yaşındadır ve Luca'ya yürürken dengede durmayı öğretir. Annesinin kurallarını ihlal eden Luca endişelenir daha ayaklarının tadını çıkarmadan suyun altına geri döner. Zamanlar karaya çıkmaya alışır ve Alberto ile yakın bir dostluk kurar. Luca, Alberto'nun atılmaya hazırladığı maceraya katılır. Bu macerada yeni dostluklar kurup kendini yeniden keşfedecektir.

3.1.3.Filmin Analizi:

3.1.3.1. Luca Filminde Mitolojik Öğeler

Luca filminde mitolojik öykü deniz altı yaşamı üzerine kurulmuştur. Denizlerin ve okyanusların bilinmez, gizemli yönünden yararlanılarak film kendi mitolojik öyküsünü yaratmıştır. Mitolojik öyküye göre Luca, Luca'nın ailesi ve Alberto deniz canavarlarıdır. Deniz altında yaşayan, yüzgeçleri olan ama fiziksel olarak deniz canlısı görünümüne sahiplerdir. Denizden çıktıklarında ise insan formuna dönüşebilirler. Yerli halk onlara 'denizcanvarı' demektedir. Luca ailesine başkaldırıp evi terk ettikten sonra Luca ve Alberto'nun macera için ilk gittikleri yer terk edilmiş kulenin karşısındaki kasabadır. Portorosso 50'li yılların İtalyan kasabalarını gibi gözükmemektedir. Denize kıyısı olan bu kasabada ana geçim kaynağı doğal olarak balıkçılıktır.



Görsel 3.1

(Deniz canavarı öldüren
Kahraman tablosu)



Görsel 3.2

(Deniz canavarı öldüren
kahraman tablosu)



Görsel 3.3

(Kasaba merkezinde deniz
canavarı öldüren kahraman
Heykeli)

Geçim kaynağı balıkçılık olan Portorosso'da yaşayan insanlar deniz canavarlarından korkmaktadır. Mitolojik öyküye göre deniz canavarları tehlikeli ve lanetlidir. Bu sebeple kasabanın her bireyi deniz canavarı avlanma konusunda ustalaşmıştır. Hatta yüzyıllar boyunca devam eden deniz canavarlarıyla mücadele kasabanın merkezinde tablolar ve heykeller ile canlandırılmaktadır. Görsel 3.3'de görüldüğü gibi kasabada kahramanlar deniz canavarlarına karşı halkı korumaktadır. Mitolojik öyküye göre deniz canavarları tehlikeli olarak anlatılmıştır. Fakat Luca, Luca'nın ailesi ve Alberto'ya bakıldığında saldırgan ya da tehlikeli karakterler olmadıkları görülmektedir. Hatta deniz canavarı karakterler de tıpkı yerel halkın onlardan korktuğu gibi yerel halktan korkmaktadır. Filmde kasabalının uzun yıllardır deniz canavarları ile karşılaşmadığı söylenir. Bu rağmen toplumsal hafıza mitolojik öykülere bağlı kalarak deniz canavarlarına karşı olan korkusunu diri tutmuştur.

Denizlerin, okyanusların bilinmeyen, gizemli, keşfedilmemiş tarafından yararlanarak birçok film deniz altındaki canlıları canavarlaştırmıştır. Denizin altında keşfedilemeyen birçok deniz canlısı olduğu için su üzerinde geçen filmlerde genelde deniz canavarlarına sıkça rastlanır. '*Karayip Korsanları*' serisinin üçüncü filminde İskandinav mitolojisinde de bahsedilen Kraken, canavar olarak yer almaktadır. Filmde Kraken tüm gemiyi yıkabilecek kadar büyük dokunaçlara sahip bir canavardır. Denizler altındaki korkunç canavarlar gibi tam tersi bir şekilde denizin gizemli güzelliğini taşıyan denizkızı sembolü de vardır. '*Karayip Korsanları: Gizemli Denizlerde*' filminde yapılması gereken bir görev neticesinde bir denizkızının gözyaşına ihtiyaç duyulur. Burada denizkızı Syrena ile karşılaşırlar. Syrena karaya çıktığında bacaklarının çıktığı öğrenir. Deniz kızları suyun altında yaşayan belden aşağısı yüzgeç olan ama insan görünüşüne sahip efsanevi varlıklar olarak bilinirler. Filmlerde bazen karaya çıktıklarında bacakları kendiliğinde çıkar bazı durumlardaysa bir takım görevler sonucunda bacaklarını kazanırlar. Deniz kızları kimi filmlerde iyi kimi filmlerde ise kötü karakterler olarak kullanılmıştır. Denizde sihirli sesleri ile şarkı söyleyerek kaptanları yollarından saptırıp onları avlayan kötü Sirenler vardır. Sirenler tıpkı deniz kızları gibi güzel varlıklardır. Zaman içerisinde edebiyat ve film kültüründe sirenler ve deniz kızları beraber anılmaya başlanır. Kimi zaman birbirine karıştırılır. Neticede hem sirenler hem de deniz kızları mitolojik ve efsanevi karakterler olarak bilinir. Animasyon sinemasında da sıkça deniz altında geçen öykülere rastlanmaktadır. '*Küçük Deniz Kızı*' 1989 yılında vizyona girmiş Walt Disney yapımı bir filmidir. Disney prenseslerinden birisi olan Ariel bu film ile tanınmıştır. Masal uyarlaması olan filmde Ariel su altı prensesidir ve Prens Eric'e aşık olur. Fakat Ariel'in bir kuyruğu vardır ve o bir deniz insanıdır. Aşk uğruna denizin altındaki kraliyet ailesinden ve kuyruğundan vazgeçer. Bu fedakârlık sonucunda bir çift bacak ile karada yaşama hakkı kazanır.

Luca filminde bundan farklı olarak deniz altında deniz canavarı görünümü taşıyan Luca sudan ayrıldığında sıradan bir çocuk görünümü kazanır. Ve bunun için bir büyüye ya da ritüele ihtiyaç duymamaktadır.



Görsel 3.4

(Luca'nın deniz canavarı görünümü)



Görsel 3.5

(Luca'nın insan görünümü)

Yaratılış sonucu insan formuna dönebilen Luca, karaya çıktığında dünyanın güzelliği karşısında hayran kalır ve insan olarak hayatını devam ettirmek istemeye başlar. Annesi kara hakkında hep olumsuz ve korkutucu hikayeler anlattığı için hem korkmakta hem de merak etmektedir. Alberto ise insan görünümünü bir araç olarak kullanmaktadır. Alberto, Luca'ya göre deniz canavarı kimliği ile daha barışıktır denilebilir. Luca dış görünüşü açısından kaygılı hisseder. Bu tıpkı ergenlik çağına girmiş tüm çocukların hissettiği endişe ile benzemektedir. Fakat Luca bir deniz canavarıdır ve sıradan insanlar tarafından kabul edilmeyeceği endişesi de taşımaktadır. Sıradan bir çocuğun yaptığı gibi okuyup kendini geliştiremeyeceğini düşünmektedir.

Çocuklar kasabaya gelirken deniz canavarı görünüşleri ile birkaç defa çevredeki insanlara görünürler fakat yakalanmazlar. Yine de bu halkı endişeye sürükler. Giulia ile tanıştıktan sonra onun evine giderler ve babası Massimo ile de tanışırlar. Massimo iri cüssesinin zıttı olarak yumuşak kalpli bir adamdır. Eşi ile ayrıldılar ve yazları kızı Giulia onun yanında kalmaktadır. Alberto ve Luca Massimo'nun evine girdiklerinde avcı kimliği ile yüzleşirler.



Görsel 3.6

(Massimo'nun evindeki zıpkınlar)



Görsel 3.7

(Deniz canavarları hakkında gazete Haberi)

Massimo deniz canavarları konusunda kendisini uzman olarak görmektedir. Giulia bu eski mitolojik hikayeye inanmadığını söylese bile babası bu konuya oldukça sıkı bir şekilde bağlıdır. Görsel 3.6'da Massimo'nun deniz canavarı avlamak için kullandığı mızraklar görülür. Kendi cüssesi ve mızraklar çocukları endişelendirmiştir. Görsel 3.7'de ise Luca ve Alberto kasabaya gelirken deniz canavarı formunda yakalanmış fotoğraflarının gazeteye uyarı amaçlı

verildiği görülmektedir. Şehirde deniz canavarlarını öldürenlere bir ödül parası da verileceği söylenmektedir. Luca görünümü konusunda oldukça endişeliyken daha fazla korkmaya başlar.

Finalde ise çocukların deniz canavarı görünümü ortaya çıkar. Gerçek kimlikleri hakkında endişeli olan ikili kasabanın ortasında deniz canavarı kimlikleri ile kalakalırlar.



Görsel 3.8

(Luca ve Alberto'yu Öldürmek İçin Bekleyen Halk)



Görsel 3.9

(Luca ve Alberto'nun Halkın Karşısında Giulia'yı Kurtarmaları)

Finalde görüldüğü gibi kalabalık Luca ve Alberto'yu avlamaya hazır bir şekilde ellerinde mızraklar ile beklemektedir. Aralarında Massimo'nun da olduğu halkta çocuklarında bu ava dahil olduğu görülmektedir. Eski bir mitolojik inanç sonucunda çocuklar da deniz canavarları hakkında olumsuz ve düşmanca düşüncelere sahiptir. Görsel 3.9'da Alberto ve Luca'nın kaçabilecekken dostları Giulia'yı canları pahasına terk etmedikleri görülmektedir. Bu son sahnede animasyon filmlerinde sıkça rastlanan ders verme sahnesidir. Deniz canavarı ve insan olmanın ne olduğuna dair bir soru sorulur ve dostlarını arkada bırakmayan Alberto ve Luca tam bir 'insan' davranışı gösterirler. Bunun sonucunda Massimo önderliğinde herkes ellerindeki kesici aletleri yere bırakır. Yüzyıllar boyunca devam eden deniz canavarı efsanesi sona ermiş olur.

3.1.3.2. Luca Filminde Büyüme Serüvenleri

Luca ergenlik çağlarında meraklı bir çocuktur. Meraklı, heyecanlı, özgürlüğe özlem duyan bir çocuktur. Gündüzleri küçük balıklara çobanlık yapar. Bir gün çobanlık yaparken denize açılan insanların düşürdüğü bir takım nesneler bulur. Peşlerinden giderek onları toplar. Topladığı eşyalar bir çalar saat, iskambil kâğıdı ve bir anahtardır. Çalar saat evrensel olarak zamanı temsil eder. İskambil kâğıdı ise üzerinde Joker olduğu için şansını temsil etmektedir yani aslında bir belirsizliğe işaret etmektedir. Son olarak anahtar ise yeni bir kapı açmayı ve yola çıkmayı temsil etmektedir. Tüm bu nesneleri topladıktan sonra Alberto ile karşılaşır ve sınırı ilk kez orda geçer. Campbell'in karakterin gelişim teorisine göre bu karakterin eşiği aştığı süreçtir. Yanlışıyla da olsa aşar. İnsan formuna döndüğü gibi panikler ve suya tekrar dalar. Pişman olup aniden suya dalması ve '*ben iyi bir çocuğum*' şeklinde bir savunma yapması ise maceraya karşı direnişini yansıtmaktadır. Alberto, Luca ile aynı yaşlarda maceraperest ve enerjik bir deniz canavarıdır. Karada yaşar, denizden eşyalar toplayarak yeni eşyalar üretmeye çalışır. Luca anında karayı terk etmiş olsa bile aklından yüzeydeki görüntüyü bir türlü silemez. Ertesi gün ailesini kandırmak için bir düzenek kurar ve çobanlığı bırakıp yüzeye çıkar. Alberto ile beraber ilk karaya çıktığında bedenine alışması uzun sürer. Ayağa kalkıp yürümeye başlaması için Alberto ona rehberlik eder. Beraber Alberto'nun kaldığı kaleye giderler ve topladıkları eşyaları incelerler. İkili o günden sonra her gün buluşmaya başlar ve çok yakın arkadaş olurlar.

Alberto filmin ilk başlarında babasının arada sırada kaleye uğradığını söyler. Fakat Luca ile beraberken baba karakteri hiç görünmez. Alberto'nun Luca'ya sıkı sıkıya bağlanmasının sebeplerinden biri de belki de yalnızlığıdır. İkisi de birbirinin desteğine ihtiyaç duymaktadır. Luca baskıcı ailesinden kaçmak için Alberto ise kimsesizlikten yorulduğu için birbirlerine çok düşkündürler. İkili bir motosiklet olan Vespa'yı kendi imkanları ile yaparak dünyayı dolaşmak istemektedir. Luca'nın ailesi çok geçmeden yalanını yakalarlar. Onu cezalandırmak için derin sularda yaşayan amcası Ugo'nun yanına göndereceklerdir. Luca ise bu duruma çok kızar tam bir ergenlik asiliği göstererek evi terk eder. Alberto'nun yanına karaya çıktığında her zaman olduğu gibi ondan bir akıl alır. İkili bu yalnız Ada'dan ayrılık karşıya yüzerek insanların arasına karışacaklardır. Karşıda bir deniz köyü olan Portorosso vardır. Luca ve Alberto ayrılma tehlikesine karşı başkaldırarak yola çıkarlar. Dostluklarından vazgeçmeye niyetleri yoktur.

Kasabaya geldiklerinde Luca ilk başta ortama hayran kalır fakat Portorosso kasabası deniz canavarlarına düşmandır. Kasaba merkezinde bu hissedilir derecede yüksektir. Köyün zorba karakteri Ercole ile karşılaşan ikili daha köye çıkar çıkmaz kimliklerini açık edebilecek bir tehlike ile karşı karşıya kalırlar. Fakat onları zorba Ercole'ya karşı durabilen tek karakter Giulia kurtarır. Giulia aslında bakıldığında yalnız ve dışlanmış bir çocuktur. Filmin geneline bakıldığında hissedilir derecede bir sınıf farkının kurbanı olduğu söylenebilir. Annesi ve babası ayrıdır. Dağılmış bir ailenin çocuğu olduğu için de uyum sağlamakta zorlanır. Kızları annesi ile beraber Cenova'da yaşar yazları ise babasının yanına gelir. Babasının para sıkıntısı olduğu bellidir. Film boyunca görülen çocuklardan yalnızca Giulia çalışır, bisikleti ile balık teslimatı yapar. Ayrıca babası balıkçıdır ama filmin sahnelerinde görüldüğü kadarıyla teknesi diğer balıkçıların teknelerinden daha küçüktür. Bu da yine Giulia'nın ve ailesinin maddi durumlarının iyi olmadığını gösterir. Bu sınıf farkı da Ercole ve diğer çocuklar ile Giulia arasında bir zorbalığa sebep olur. Giulia hiçbir beklentisi olmadan ikiliyi kurtarır. Vespa hayali kuran Luca ve Alberto bu hayalin ancak para ile gerçekleştirebileceğini öğrenirler. Giulia ise bir İtalyan yarışması olan triatlona hazırlandığından bahseder. Triatlona üç aşamadan oluşan İtalyan yarışmasına verilen isimdir. Yarışmanın aşamaları; yüzme, makarna yeme ve bisiklete binmedir. Çocuklar hayalleri olan vespa için Giulia ile beraber bu yarışmaya katılmaya karar verirler. Bu yarışma Campell'in bahsettiği sınavlar yolunun ilk sınavı olarak sayılabilir. Bu sınav ikilinin hem kimliklerini gizlemeleri gereken hem de özgürlük için gerekli parayı kazanmalarını sağlayacak bir araçtır. İkilinin kalacak yeri olmadığını öğrenen Giulia onları babasıyla beraber yaşadıkları eve götürür. Burada ikili mükemmel bir deniz avcısı olan iri yarı ve tek kolu olmayan Massimo ile tanışır. Görünüşü ürkünçtür. Heybetli, kalın sesli ve gözleri neredeyse görülmeyecek bir ifadeye sahiptir. Fakat ilerleyen sahnelerde kızına karşı olan şefkati görülür. Ayrıca Luca ve Alberto hakkında pek bir soru sormadan onları evine kabul etmesi içten içe merhametli biri olduğunu işaret etmektedir. Yarışmanın giriş ücretini ödeyebilmek için ikili de Massimo ile beraber denize açılır. Gerçek kimliklerin gizlemek de büyük bir sınava dönüşür. İkili hem fiziksel hem de mental olarak yarışmaya hazırlanmakla meşgulken Luca'nın annesi ve babası oğullarını aramak için Portorosso köyüne gelir.

Luca öğrenme aşkını keşfeder. En az özgürlük kadar öğrenmeye meraklı bir çocuktur. Alberto ile ilk tanıştığında gökyüzü hakkında öğrendiği hiçbir şeyin doğru olmadığını öğrenir. Giulia şehirde okuyan bir çocuk olduğu için Luca'ya birçok önemli bilgi öğretir. Luca ve Giulia yakınlaştıkça Alberto, Luca'yı kıskanmaya başlar. Aslında Giulia'nın niyeti bu olmasa bile onun Luca'yı kendisinden ayırmaya çalıştığını düşünür. Kısa süre de Luca'ya bağımlılık geliştirmiştir. Luca hedeflerini değiştirmiştir. Artık vespa ile dünyayı gezmek değil okula gitmek ister. İkili büyük bir kavgaya tutuşurlar. Bunun sonucunda Alberto deniz canavarı

kimliğini Giulia'ya gösterir. Burada ispatlamaya çalıştığı şey eğer gerçek yüzümüzü görseler bizden nefret edecek insanlar için beni yalnızlaştırıyordur. Gerçek kimliği ortaya çıkan Alberto, Luca'dan da kimliğin açık etmesini beklerken Luca'nın on sırt çevirmesiyle büyük hayal kırıklığına uğrar. Denize dalıp hızla oradan uzaklaşır. Eve döndüklerinde Giulia artık Luca'dan da şüphelenir. Üzerine su dökerek gerçekleri ortaya çıkartır. Fakat Giulia bunu korkarak ya da düşmanca yapmaz aksine Luca'nın köyde güvende olmadığını söyleyerek onu göndermeye çalışır. Burada henüz çocukken canavar ya da insan ayrımının bulanıklaştığı görülmektedir. Giulia için canavar olması, köyde öldürülmesine sebep olacak bir nedendir, korkulacak bir şey değildir.



Görsel 3.10

(Alberto'nun Babasını Beklerken
Attığı Çentikler)



Görsel 3.11

(Alberto Ateşin Başında Yalnız)

Görseller de görüldüğü gibi Alberto Terk Edilmiş Ada'ya geri dönmüştür. Luca gönlünü almak için geldiğinde onu yapayalnız bulur. Duvardaki çentiklerden babasını beklediği fakat babasının aslında yıllardır geriye dönemediğini anlar. Kendini affettirmek için Alberto ile yüzleşir. Filmin bu sahnelerinde Alberto'nun ne kadar ihmal edilmiş bir çocuk olduğu hayatında bağ kurabileceği hiç yakını olmadığı görülür. Ayrıca Alberto'nun kaledeki sahneleri karanlık bir ışığa sahiptir. Yalnızlığı ve kimsesizliği bu şekilde vurgulanmıştır. Bu sebeple Luca'ya hızlıca ve derin bir şekilde bağlanmıştır. Bunun sonucunda da büyük bir hayal kırıklığının pençesine düşmüştür. Aralarında bağ zedelenmiştir ve Alberto daha evvel böyle bir bağ kurmadığı için bu bağı kurtarmanın nasıl olacağını bilemez. Kendini Luca'dan uzaklaştırır. Yolları ayırmaları gerektiğini söyler. Luca'nın aklına Alberto'nun gönlünü alacak bir fikir gelir. Okuldan ve öğrenmekten vazgeçecektir. O yarışmaya tek başına katılıp parayı kazanacak ve vespa alıp kendini Alberto'ya affettirecektir.

Campbell'in kahramanın yolculuğu teorisine göre büyük mücadele Portorosso köyünde düzenlenecek triathlon'dur. Luca'nın içsel yolcuğu bu yarışmaya tek başına katılması ve Alberto'nun dostluğuna ne kadar önem verdiğini farkına varmasıdır. Sınavlar yolculuğu se deniz canavarı kimliğini gizlemesi, anne ve babasının peşinde olması son olarak da fiziksel bir yarışmada başarılı olmaya çalışmasıdır. Luca yarışmaya tek başına katılır. Fakat ilk büyük sorun yüzme yarışmasıdır. Bilindiği gibi Luca suyla temas ettiğinde fiziksel dönüşüm geçirerek deniz canavarı görünümüne bürünür. Bu sebeple Alberto ile karşılaştığında onun giydiği dalış kostümünü kullanır. Bu kostüm 1950'lili yıllarda kullanılan oldukça ağır bir kostümdür. Filmin geçtiği dönemin tarihi hakkında biz izlenim oluşturur. Luca kostümü giydiğinde direkt dibe batır. Ve dipten yürüyerek yüzme yarışmasını bitirir. Bir deniz canavarı olarak en yetenekli olduğu konu yüzmeyken kimliğini gizlemek için yarışmanın bu aşamasında oldukça zorlanır. Makarna yeme yarışması basittir ve Luca kolayca üstesinden gelir. Fakat büyük mücadelesinin en zorlayıcı sınavı bisiklet binme kısmıdır. Aslında pratikler yapmıştır ve iyi bir sürücüdür.

Birden bastıran yağmur olmasa yarışmayı kolaylıkla kazanır. Suyu dokunduğu an kimliği ortaya çıkacak olan Luca yağmur yağdığı anda bir taraçanın altında üzgünce bekler. Alberto ise bir deniz şemsiyesi ile onu kurtarmaya gelir. Yine Ercola karakteri yüzünden Alberto'nun deniz canavarı kimliği ortaya çıkar. Herkes ona saldırmak için hareketlenir. Luca ise bu sefer Alberto'yu yalnız bırakmaz bisikleti ile onu kurtarır. İkili köyün meydanına doğru deniz canavarı görünüşleri ile bisikleti sürer. Yarışmayı kazanırlar fakat kimlikleri ortaya çıktığı için köylülerin onlara saldırmaya hazır olduğu görülür.

Giulia yine arkadaşları Alberto ve Luca'yı kurtarmak için Ercola ile mücadele ederken bisikletinden düşer. Giulia'nın karakter gelişimi düz bir şekilde gerçekleşir. Büyük dramatik dönüşümler geçirmez ve tutarlı bir karakterdir. Yarışmaya yalnız katılmayı göze alarak Luca'nın köyü terk etmesini söyler. Hakkaniyetli bir şekilde yarışır ve yarışı kazanabilecek pozisyondayken arkadaşlarını kurtarmak adına yarıştan vazgeçer. Hikayenin başında da çalışkan, güvenilir ve güçlüdür, hikayenin sonunda da. Film başlarken Ercola'ya karşı çocukları koruyan odur ve filmin sonunda da çocukları o kurtarır.

Çocuklar kaçmaya fırsatları varken Giulia'yı bırakıp gidemezler ve ona yardım edip ayağa kaldırır. Köy ahalisi üçlünün çevresinde halka olmuştur. Ercola ise zıpkınıyla çocukları öldürmekle tehdit etmektedir. Bu sırada kalabalıktan biri *'onların kim ve ne olduğunu bilmiyoruz.'* Der. Giulia'nın babası Massimo öne çıkar ve: *'Ben biliyorum. Onlar Luca ve Alberto. Kazananlar'* der. Bunun üzerine ödülü üçlü kazanır ve çocukları oldukları gibi kabul etmeye karar verirler. Luca'nın annesi ise oğluyla gurur duyduğunu ve onu affettiğini söyler. Köyden iki yaşlı kadın da şemsiyelerini atarak deniz canavarı görünümünü ifşa eder. Massimo herkese yemek hazırlar. Çocuklar vespalarını almıştır. Luca'nın büyükannesi Luca için *'Bazı insanlar onu ömür boyu kabul etmeyecek. Bazı insanlar ise edecek'* der. Campbell'in karakter teorisine göre ödül aşaması aslında çocukların kabul görmesidir. Direniş süreci de Luca'nın Alberto'yu kaybetmemek için öğrenme aşkından vazgeçerek vespa almalarıdır. Çünkü Luca öğrenme ve özgürlük aşkına direnir arkadaşları ile olmayı tercih etmiştir.

Finalde Giulia okula gitmek için trene binerken herkesle vedalaşır. Alberto'nun ise Luca'ya bir sürprizi vardır. Vespa'yı satıp ona okula gitmesi için tren bileti almıştır ve ailesini ikna etmiştir. Alberto ise Massimo'nun yanında kalacak ve ona işlerde yardım edecektir. Alberto'nun Luca ile bağını sağlıklı bir şekilde koparması yan karakter olarak kendini geliştirdiğini alması gereken dersleri aldığını göstermektedir. Luca ve Alberto ağlayarak vedalaşırlar.

3.1.3.3 Luca Filminde Akışkan Cinsiyet Kavramı

Toplumsal cinsiyet rolleri açısından ele alınacak olursa Luca'nın ailesi deniz canavarı olmaları dışında sıradan bir ailedir. Luca ailesi, annesi Daniela, babası Lorenzo ve büyükannesi Paguro ile beraber yaşamaktadır. Yüzeye yakın yaşayan aile insanlardan çekinerek yaşamlarını sürdürmektedirler. Özellikle anne Daniela insanların onlara zarar vereceklerinden ve insanlardan uzak durmaları gerektiğinden emindir. Luca'ya karşı da oldukça korumacıdır. Tıpkı insanların deniz canavarları hakkında korkunç mitolojik hikayeler anlattığı gibi Daniela da oğluna insanlar hakkında korkunç hikayeler anlatır. Baba Lorenzo ise hayalperest ve kendi dünyasında yaşayan bir adamdır. Tüm otoriteyi anne sağlamaktadır. Burada aslında canavarlığa karşı da farklı bir bakış açısı getirilir. Çünkü seyirci insanların yaşam stiline benzer bir aile hayatı görür. Daniela yemek yapar, Lorenzo kişisel işlerini halleder. Büyükanne ise geçmişe özlem duyan bir maceraperesttir.



Görsel 3.12

(Giulia'nın Dış Görünüşü)



Görsel 3.13

(Diğer Kız Çocuklarının Görünümü)

Toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında Giulia karakteri bir Erkek Fatma'dır. Yukarıdaki iki görselde Giulia'nın giyim tarzı ve yaz boyu yaptığı çalıştığı ve diğer çocukların giyim tarzı ve boş vakit aktiviteleri görülmektedir. Yaz boyu tatil yapmak yerine çalışıp yarışmaya katılmak ister. Üstelik çalıştığı iş fiziksel olarak oldukça yorucu bir iştir. Kıyafetleri, saçları erkek çocuklarına benzemektedir. Yine yalnızca erkeklere yakıştırılan rekabet duygusuna çokça sahiptir. Adaletsizliğe karşı sert tepkiler vermesi de erkek Fatma özelliğini güçlendirir. Ayrıca Luca'ya gökyüzü hakkında verdiği bilgilerden ne kadar başarılı bir öğrenci olduğu da görülmektedir. Genellikle erkek karakterlere özel bu başarı, güç ve mücadele kavramları film boyunca Giulia karakteri üzerinden sunulur.

Sonuç olarak Alberto ve Luca arasında homososyal bir arkadaşlık bağı olsa bile film boyunca iki erkek çocuk arasında akışkan cinsiyet ve ya Queer bir temsile rastlanmadığı görülmektedir. Filmde toplumsal cinsiyet rollerine karşı duran Giulia karakterinin mizah aracı olarak kullanıldığı görülmektedir.

3.2.1. Red (2022) Filminin Künyesi

Yönetmen: Domee Shi

Senaryo: Julia Cho, Domee Shi

Yapımcı: Walt Disney Pictures, Pixar

Müzik: FINNEAS, Billie Eilish

Görüntü Yönetmeni: Jonathan Pytko, Mahyar Abousaeedi

Vizyona Giriş Tarihi: 21 Şubat 2022

Süre: 100 dakika

Tür: Animasyon

Ülke: Amerika

3.2.2. Filmin Özeti:

Kanada'nın Çin mahallesinde yaşayan Meilin Lee, 13 yaşında genç bir kızdır. Ailesi özellikle annesi çok çalışkan biridir. Onu örnek alan ve onu memnun etmek isteyen Mei de annesinin sözünden çıkmaz. Aile Çin mahallesinde Lee Aile Tapınağı'nı işletir. Mei okuldan sonra annesine tapınakta yardım etmektedir. Okulda Miriam, Priya ve Abby isiminde üç yakın

kız arkadaşı vardır. Kızlar ergenlik çağında olan her genç kız gibi bir erkek pop grubu olan 4-Town'ın hayranıdır. En büyük ortak noktaları da budur.

Mei annesinin beklentilerini karşılamak için çok çalışırken ergenlik çağına girdiğinde annesi ile ters düşmeye başlar. Üstüne üstlük bir aile mirası olarak ergenlik çağlarında ailenin kızlarının Kızıl Panda'ya dönüştüğünü öğrenir. Bu süreçte kendi bedeni, duyguları ve arzuları ile mücadele etmek her zamankinden zor hale gelir. Film genç kızlığa geçiş sürecini eğlenceli bir şekilde ele alır. Bu macera sonunda kızlar genç kadınlar haline gelecektir.

3.2.3. Filmin Analizi:

3.2.2.1 Red Filminde Mitolojik Öğeler

Sinemada Uzak Doğu kültürü sıkça kullanılmaktadır. Gerek uzun tarihsel geçmişi gerekse zengin mitolojik temeli sinema sanatında hep ilgi çekmiştir. Çin kültüründe ataları anmak önemli bir ritüeldir. Her hanenin inandığı geçmişten gelen mitolojik kahramanlık öyküleri vardır. Mitolojik geçmişlerindeki kahramanlara şükranlarını göstermek onlara dileklerde bulunmak adına anma günleri düzenlenmektedir. Bu anma günleri çoğunlukla tapınaklarda hazırlanan masalarla ve yakılan mumlar kullanılarak yapılır. Red filminde Lee ailesi filmde yaratılan ataları Sun Yee'ye inanmaktadır. Lee ailesinin yönettiği tapınak Sun Yee tapınağı olarak gösterilmiştir.



Görsel 3.14

(Lee Tapınağının dışarıdan
Görünümü)



Görsel 3.15

(Tanrıça Sun Yee için
hazırlanan sofa)



Görsel 3.16

(Ming ve Meilin dua ederken)

Meilin okuldan sonra tapınak yönetiminde annesine yardım eder. Kanada'nın Çin mahallesinin Sun Yee tapınağını işleten Lee ailesi tapınağın hemen yanında yaşamaktadırlar. Tapınak dışarıdan diğer tapınaklara benzemektedir. Çin kültürünün yansımaları olarak kırmızı fenerler ve kiraz çiçeği ağaçları sıkça kullanılmıştır. Ayrıca tapınağın dış kapısında ve iç kapılarında panda heykelleri tapınağın atası Sun Yee'nin hikayesini görselleştirmek amacı ile kullanılmıştır. İlerleyen sahneler Meilin dönüşüm yaşadığı gece bu heykellerin kırmızıya dönüşüp parladığını görür. Görsel 3.15'de Sun Yee için hazırlanan masa görülmektedir. Tapınağın içerisinde kırmızı renkler kullanılmıştır. Kırmızı rengi heyecanı ve tutkuyu simgeler. Harekete geçme enerjisini ve cinsel gücü temsil ettiği de söylenebilir. Tapınağın kırmızı renkte olması hareket enerjisini ve felakete yakın bir maceranın geldiğini göstermektedir. Lee ailesinin inanç sistemini oluşturan Sun Yee'nin mitolojik hikayesi de filmin ilerleyen kısımlarında diyalog halinde verilmiştir. Sun Yee'nin saygı duyulması bir tarihi figür olduğu görülmektedir. *“Savaş zamanı tüm erkekler savaşmaya gitmişken Sun Yee, Tanrılara yalvardı. Kendisini ve kızlarını korumak için Kızıl Panda'ya dönüşmeye istedi. Sonraki kanlı ay tutulmasında ise Tanrılar Sun Yee'nin dileğini gerçekleştirdi. Duygularının gücünü kullanarak Kızıl Panda'ya dönüşebilme yeteneği verildi. Yetişkinliğe giren tüm kızlara bu yetenek aktarıldı.”* Burada

yetişkinliğe giren ailedeki kızların duygu değişimleri ile beraber Kızıl Panda'ya dönüşme yeteneğinin sebebi açıklanmaktadır. Yetişkinliğe girişten kastı ergenlik dönemi, Kızıl Panda ise reglin başlangıcını ifade etmektedir. Ayrıca Sun Yee'nin tablodaki görüntüsünde kırmızı bir kaftan giydiği görülmektedir. Bu yine bir kadın olarak cesaretine gönderme yapmaktadır.



Görsel 3.17

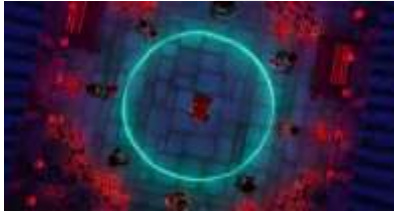
(Meilin'in Kızıl Panda Görünümü)



Görsel 3.18

(Meilin insan görüntüsüne döndükten sonra)

Ailesi Meilin'i bu dönüşüm konusunda bilgilendirmemiştir. İlk dönüşümü geçirdiğinde oldukça panik bir halde olduğu görülmektedir. Yine Panda'nın kırmızı olması regl kanına bir gönderme yapmaktadır. Ayrıca ergenlik dönemi cinsel uyanışın da başlangıcı olduğu için Meilin'in bir erkeğe yakınlık duymasının ertesi günü Kızıl Panda'ya dönüşmesi kırmızı rengin cinsel dürtüleri ifade etmek için kullanıldığını da göstermektedir. Kızıl Panda'dan insan formuna döndükten sonra saçlarının kırmızı kalması da sürecin uzun süreci ve duygularını tam olarak kontrol alamadığı sürece bitmeyeceğini göstermektedir.



Görsel 3.19

(Şaman ayini)



Görsel 3.20

(Sun Yee- Meilin)



Görsel 3.21

(Meilin ve Kızıl Pandası)

Meilin'in annesi Ming Kızıl Panda'nın gücünün kontrol altına alınamayacağını düşünmektedir. Kendisi ve kız kardeşleri buna çözüm olarak Kızıl Pandalarını üzerlerinde taşıyabilecekleri nesnelere hapsedmişlerdir. Kızına bu konuda ısrar eder. Meilin ise yaşadığı talihsizler sebebi ile bu durumu kabullenir. Bir şaman ayini ile Kızıl Pandasına veda etmeye karar verir. Şaman aracılığı ile açılan portarda ataları Sun Yee ile ilk kez karşılaşır. Görsel 3.21'de görüldüğü gibi Kızıl Panda'yı vücudundan ayırılması için bir aynadan geçmesi gerekir. Fakat ardına baktığında Kızıl Pandasını mutsuz görünce dayanamaz ve geri döner. Ayinin yapıldığı kendi tapınaklarına döndüğünde ise Kızıl Panda'yı saklamayacağını ve onunla yaşamaya devam edeceğini söyler. Sun Yee ile karşılaştığında onun da kırmızı saçları olduğunu görür. Burada kırmızı rengi iki karakteri birbirine bağlayan bir aracı görevi görmüştür. Yaratılan atmosfer Çin kültüründen gelen bir mitoloji ile uyumludur. Sun Yee'nin kostümü mitolojik öykülerde rastlanabilecek bir kostümdür. Aynı şekilde karşılaştıkları ortam sessiz bir bambu ormanıdır. Bambu yine Çin kültürünün yansıtıldığı filmlerde sıkça görülmektedir. Kızıl

Panda ile yaşama kararına sinirlenen annesine sert bi şekilde cevap verirken Meilin kırmızı bir toz bulutu kaldırır. Kırmızı rengi bu sefer öfkeyi ve tutkuyu yansıtmaktadır.

Kızıl Pandasıyla yaşamaya karar veren Meilin mutlu ve özgür hissetmektedir. Arkadaşlarının yanına, konsere gitmek için yola çıkar. Yol boyu bir Kızıl Panda formuna bir insan görünümüne dönüşerek koşar. Filmde yer alan mitolojik öykü bağlamında Ay'ın da önemli bir konumda olduğu söylenebilir. Sun Yee efsanesinde dönüşüm kanlı ay zamanı gerçekleşmiştir. Bu sebeple tüm ritüeller kanlı ay zamanlarında yapılır.



Görsel 3.22

(Kanlı Ay-1)



Görsel 3.23

(Kanlı Ay-2)



Görsel 3.24

(Yeniay)

Meilin Kızıl Pandası'nın onunla kalmasına karar verdikten sonra annesine baş kaldırıp onu çileden çıkartmış olsa bile özgür hissetmektedir. Yukarıdaki ilk görselde bu özgürlüğünün tadını çıkarttığı görülmektedir. Arka planda ay figürünün kıpkırmızı gözükmesi Meilin'in coşkusunu temsil etmektedir. İkinci fotoğrafta ise şaman son ayinini yaparken kanlı ayın son demleri yaşanmaktadır. Son görselde ise Meilin tam kararını verip annesini de kurtardıktan sonra Sun Yee ile buluştuğu görülmektedir. Sahnede Meilin ve Sun Yee'nin arkadaşında görülen ay bir 'Yeniay'dır. Yeniay, astrolojide yeni başlangıçları simgelediği gibi mitolojide ise değişimleri, dönüşümleri sembolize etmektedir. Meilin'in bir takım değişimlerden geçtiğini, kendisi olarak yeni bir döneme gireceğini göstermektedir. Mitolojide yeniay yaşlı ve bilge kadını temsil etmektedir. Aslında alt metinde yaşamının sonuna gelen kadın döngüyü takip ederek bakire genç bir kadına dönüşecektir. Görsel 3.24'de yaşlı bilge Tanrıça Sun Yee ve Meilin'in yeniayın karşısında daire çizdiği görülmektedir. Bu bilge kadının mirasıyla yeni bir kadının canlandığına işaret etmektedir.

3.2.2.Red filminde Büyüme Serüvenleri

Meilin ve ailesi Kanada'nın Çin mahallesinde yaşamaktadırlar. Filmin açısında sahnesinde Meilin'in kameraya doğrudan bakarak kendisini, ailesini ve arkadaşlarını tanıttığı görülmektedir. 13 yaşında olan Meilin zeki, çalışkan ve oldukça enerjiktir. Başarı odaklı olan Meilin okul sonrası zamanlarda da ailesine ait olan Lee Aile Tapınağında annesine yardım etmektedir. Arkadaş grubunda onun gibi çalışkan çocuklardan oluşmaktadır. Miriam girişken, iyi niyetli dışa dönüktür. Priya daha sakın bir tavra sahip ve Abby ise biraz sinirlidir. Karakterlerin tek tek tanıtıldığı bu bölüm Campbell'in karakter gelişim teorisine göre başlangıcın gerçekleştiği sahnedir. Kızlar ergenlik yaşlarındaki her çocuk gibi müzik dinlemeyi severler. Dördü de beş kişilik erkek pop grubu olan 4-Town'un hayranıdır. Meilin sorumlulukları sebebi ile arkadaşları ile çok vakit geçiremez. Diğer kızlar markette çalışan Devon'u hoş bulmaktadırlar. Ergenlik duyguları ile beraber ona karşı platonik bir sevgi geliştirmişlerdir. Meilin erkeklerle ve aşk ile ilgilenmiyordur henüz. Ardından gelen sahneden Meilin'in annesinin otoritesine boyun eğdiği, annesinin doğrularına göre yaşadığı görülmektedir.

Ailesinin tapınağı inanç sistemlerini de oluşturan Tanrıça Sun Yee'ye adanmış bir tapınaktır. Tapınağın atmosferine bakıldığında tam bir Çin tapınağı olduğu görülmektedir. Avluda Çin kültüründe büyük öneme sahip kedi heykelleri vardır. Büyük kırmızı fenerler ile aydınlatıldığı görülür. İçeride Sun Yee'nin dev bir portresi vardır. Önündeki masada ise Çin geleneğini yansıtan anma unsurları vardır, mumlar, yiyecekler gibi. Annesi Ming ve Meilin burada Kızıl Panda'nın ruhuna dua ederler. Anne kızın arasındaki bağın birçoğu tapınak işleri ve bu dua ritüellerinden ibarettir.

Aile dinamiklerine bakıldığında anne Ming otoriter bir kadındır, iş hayatında da ev hayatında da her şeyi kontrol eden bir yapıdadır. Baba Jin ise daha sessiz ve gözlemcidir. Ming kızıyla çok ilgilenmesine rağmen onun kişisel zevklerinden haberdar değildir. Aslında Meilin'i kontrol etmekten öteye gidemeyen bir ilgisi vardır ona karşı. Meilin'in odasında çalış, çalış ve dinle posterinden de anlaşılacağı gibi hayatı boyunca iyi bir çocuk olmuştur. Annesinin beklentilerin yerine getirmek için çırpınır. Aynı gece ders çalışırken bir duygu değişimi geçirir. Sabah kız arkadaşları ile marketin önünden geçerken gördüğü Devon birden aklına düşer. Devon hakkında romantik düşünceler birbiri ardına gelirken heyecanla onun resimlerini çizer kendisi ve Devon hakkında romantik anlar canlandırır. Annesinin odaya gelip çizim defterini bulması ile beraber utancın ilk aşaması başlamış olur. Annesi çizimleri gördüğünde aşırı tepki vererek Devon'un çalıştığı marketi basar, korumacı bir anne olduğu için kızının rencide olacağını düşünmeden hareket etmektedir. Ming ve Meilin arasındaki ilk ters düşme anı bu sahne ile gerçekleşmiş bile olsa Meilin annesinin haklı olduğuna dair kendini telkin eder. Tüm gece yeni keşfetmeye başladığı ergenlik hisleri ile mücadele etmeye çalışır. Karanlık ve kırmızı atmosfere sahip bir rüya görür. Sun Yee'nin tablosundan kendisine doğru akan iki tane ruh görür rüyasında. Filmin konusu bağlamında bu iki ruhtan biri kızıl panda diğeri ise yetişkinliğe adım atmakta olan Meilin Lee'dir. Sabah uyandığında kızıl pandaya dönüştüğünü görür. Panikle banyoda saklandığı esnada annesi Ming ise kızının ilk kez regl olduğunu düşünür. Ming'in ifadesiyle kızın şakayık çiçeği regl anlamına gelmektedir. Film aslında örtülü olarak genç bir kızın yetişkin bir kadınlığa geçişi olan regli anlatır. Meilin'in dönüştüğü kızıl panda ergenliğe girmesinin bir metaforudur. Kırmızı regl kanını simgeler, şişman olması kadınların regl döneminde hissettiği şişkinliği ifade eder. Hatta Meilin, kızıl pandaya dönüştükten sonra kötü kokmaya başladığını da düşünür. Bu da genç kızlar arasında regl dönemi sürecinde yaygın olan bir şikayettir. Gece boyu duygularını kontrol edememesi ve kızıl pandanın duygu değişimleri sonucunda ortaya çıkması ise regl dönemine en büyük göndermelerden biridir. Meilin ilk başlarda bunu ailesinden dahi gizlemeye çalışır. Kısa sürede duygularını düşük bir seviyede tutarsa kızıl pandaya dönüşmeyeceğini keşfeder. Campbell'in karakter gelişimi teorisine göre eşiğin ilk kez aşıldığı nokta aslında Meilin'in kızıl pandaya dönüştüğü an olabilir fakat filmin konusunun ergenlik olduğu göz önüne alınacak olursa Devon'a karşı platonik bir sevgi beslemeye başladı andır. Durumu kontrol altına alan Meilin okula gittiğinde yaşıtı erkeklere karşı heyecan duymaya devam eder. Tam duygularını kontrol altına almışken annesinin okula gelip onu yine rencide etmesi ile tekrar kızıl pandaya dönüşür. Ve okuldan koşarak çıkar, şehrin içinde Meilin önde annesi arkasında bir kovalamaca yaşarlar.

Filmin geneline bakıldığında bir kontrol teması olduğu görülmektedir. Aile dinamikleri içinde büyükanne ve Ming arasında süregelen bir gergin olduğu görülmektedir. Büyükanne Çin'deyken haberleri görür, Meilin'e yardımcı olmak için gelecektir fakat Ming'in annesinin geleceğinden pek memnun olmadığı görülür. Büyükanne tüm kız kardeşleri de toplayarak ziyaret geldiğinde sahneye en son giriş yapar. Tam bir otorite figürüdür. Kızına ya da torununa şefkat göstermez. Aslında Ming ile aralarında geçmişten gelen bir otorite sorunu olduğu

aşıkardır. Büyükanne, Ming'in Jin ile evlenmesini istememiştir. Bu sebeple Ming aşkı için ilk kez annesine başkaldırmıştır. Bunun sonucunda birbirlerinden uzaklaşmıştır. Büyükanenin Jin'i ve Ming'i çocuk yetiştirme ve daha birçok konuda yetersiz bulduğu görülür. Ming ise annesine kendini hala ispat etmek istemektedir. Duyguların kontrol edilmesi, gençlik çağında kızların kontrol edilmesi, yaşamın kontrol altında tutulması filmde eleştirilen temalardan biridir. Ayrıca bir yan hikaye olarak Ming kendi annesiyle de yüzleşir. Zaten Meilin'i kabul edebilmesinin tek yolu annesi ile ilişkisini düzeltmesinden geçmektedir.

Meilin, annesinin açıklamaları ile kızıl pandanın ailelerine miras kalmış olduğunu öğrenir. Başlarda bu durum onu çok kızdırır. Hatta bunun bir lanet olduğunu bile söyler. Fakat anne Ming ona bu dönüşümleri sona erdirecek bir yöntemin olduğunu söyler. Kanlı Ay tutulmasında yapılacak bir ayin ile beraber kızıl pandanın ruhunu üzerinde taşıyabileceği herhangi bir takıya saklayabilecektir. Böylece kızıl pandaya dönüşmesine gerek kalmayacaktır. En yakın zamanda ayin için hazırlıklar başlar. Meilin bu değişim sürecinde oldukça zorlanacağını fark eder annesinden yardım bekler. Annesi her ne kadar yüzüne karşı onu desteklese de arkasından konuştuklarına şahit olmak Meilin'i üzer. Kızıl Panda'dan nefret etmesi ve ondan canavarmış gibi bahsetmesi de kendini kötü hissetmesine sebep olur. En yakın kız grubu Miriam, Priya ve Abby onu evde ziyaret ederler. İlk kez kızıl panda olduğu gören kızlar başta şaşırırsalar bile hızla bu duruma alıştıkları görülmektedir. Meilin'den korkmazlar ya da tiksizmezler hatta pofuduk olmanın, kuyruğa sahip olmanın eğlenceli olduğunu düşünmektedirler. Kabul görmek, yadırganmamak ve yargılanmamak Meilin'e iyi gelmiştir. Kızıl pandadan insan haline dönüşür. Kızlar aslında en sevdikleri grup olan 4-Town'un Kanada'ya geleceğini söylemek için gelmişlerdir. Planları ailelerinden izin alabilmektir. Meilin elinden geleni yapar hatta kızıl panda için hassasiyet testine girip başarılı bile olur. Zorlandığı durumlarda zihninin içinde arkadaşlarını düşünerek rahatlar. Fakat annesinden izin alamaz. Hele babasının bu konu hakkında hiçbir söz hakkı dahi yoktur. Ertesi gün okulda arkadaşlarının da ailelerinden izin alamadıklarını görür. Kızgın bir haldeyken kızıl pandaya dönüşür. Okulda bunu gören birkaç çocuk bunun eğlenceli olduğunu söyler Meilin'in ise aklına bir fikir gelir. Campbell'in karakter gelişim teorisinde göre sınavlardan biri de Meilin ve arkadaşlarının ailelerinden habersiz konsere gitmeye çalışmalarıdır. Bunun için para kazanmaları gerekir. Meilin, Kızıl Panda'nın maskot olarak para kazanabileceğini keşfeder.

Burada Meilin bunu para için yapıyor olsa bile içten içe Kızıl Panda'yla olmaktan zevk aldığı görülür. Tabi herkes tarafından sevilme güzel bir histir fakat Meilin'in içinde canlanan özgürlük hissi Kızıl Panda'ya dönüşme arzusunu artırır. Aslında Meilin içten içe Kızıl Panda'yı yaşatmaktadır çünkü annesi ne kadar dönüşürse ayinin o kadar zor olacağını söylemiştir. Ayrıca Meilin bu konser kadınlığa geçiş olarak görmektedir; ona göre konsere genç bir kız olarak gidecekler ve kadın olarak çıkacaklardır. Meilin yetişkin bir kadın olmayı yani tüm duygusal dengesizliğe rağmen Kızıl Panda'yla barışmayı istemektedir. Okuldaki çocuklardan Kızıl Panda'yla fotoğraf çektirmeleri için para almaya başlar. Böylece bilet parasını aralarında toplayacaklardır. Annesine de okul sonrasında matematik etüdüne kaldığı yalanını söyler. Fakat konsere az bir süre kalmasına rağmen paranın tamamını denkleştiremezler. Okulun zorbası Tyler, Meilin'e doğum günü partisine gelirse ona para vereceğini söyler ve Meilin bunu kabul eder. Doğum günü partisi için söz verdiği gece büyükanne ve teyzeleri geldiği için biraz geç bir şekilde partiye gider. Miriam, Priya ve Abby onu idare ederler. Evden gizlice çıkmadan önce ise büyükanne Kızıl Panda'ya sıkça dönüşürse sonuçlarının korkutucu olabileceğini söyler. Toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında kadınların bedenleri hakkında her türlü değişimden korkmaları beklenir. Bu değişimler genelde

acı verici kadınların baş edemeyeceği durumlar olarak görülür. Filmin alt metninde Kızıl Panda'dan yani bu ergenlik sürecindeki duygulardan kaçınılması gerektiği mesajı verilmektedir. Bu da yüzyıllardır kullanılan yöntemle yani kadınları bedenleri konusunda korkutarak gerçekleştirilmiştir. Meilin son bir kez daha arkadaşları için Kızıl Panda'ya dönüşür ve bilet parasını denkleştirirler. Partide çatıya çıkıp dört kız konser hakkında konuşurlar, gülüşürler. Konserin tarihinin yanlış biliniyor olması büyük bir şok etkisi yaratır. Konser aslında ayinin olduğu geceye denk geliyordur. Bunun sonucunda Meilin sinirine hakim olamaz ve yine Kızıl Panda'ya dönüşür. Tyler'a saldırır ve onu yaralar. İsteyerek olmasa bile bu durum Meilin'i de korkutmuştur. Annesi partiye gelip olaylara müdahale eder. Kızı Meilin'e toz konduramadığı için arkadaşları Miriam, Priya ve Abby'i suçlar. Meilin'i kullandıkları söyler ve kızların kendilerini açıklamalarına izin vermez. Meilin ise annesinin sevgisini kaybetmekten korktuğu için kandırıldığını söyleyerek arkadaşlarını hayal kırıklığına uğratır.

Ayin gecesi film boyunca Çin kültürünü en çok yansıtan sahneleri içermektedir. Büyük bir masada ailecek Çin mutfağına ait yemekler yerler. Tapınağın bahçesi kırmızı fenerler ile aydınlatılmıştır. Meilin ise Çin kültürüne ait kıyafetler giyer. Üzerini değiştirmeye gittiğinde babası video kameradan izlediği görüntüler sebebi ile yanına gelir. Videoda arkadaşlarıyla ve Kızıl Panda iken ne kadar mutlu olduğu görünür. Jin, Meilin'e; *"İnsanların çeşitli yüzleri vardır. Bazı yüzler hoş değildir önemli olan kötü şeylerin üzerine giderek onlara yer açmak ve kabullenerek yaşamaktır"* diye öğüt verir. Bunu sonucunda süreçten de memnun olmayan Meilin'in kafası karışır. Ayin başlar. Şaman aracılığı ile astral bir kapı açılır. Meilin bambu ağaçlarıyla dolu ormanda aynaya bakmaktadır, aynaya doğru hamle yaptığında Kızıl Panda'nın onun vücudundan koptuğu görülür. Birkaç deneme sonrasında acı verici süreçte Pandasının yüzüne baktığında mutsuz olduğunu görür ve ayini bozar. Dünyaya Kızıl Panda formunda geri döner ve ondan vazgeçmeyeceğini söyler sonrasında da koşmaya başlar. Annesi onu durdurmaya çalışırken düşer ve Kızıl Panda'sının ruhunun saklı olduğu kolyesi çatlar. Kızına yakıştıramadığı bu olay sonrasında sinirlerine hakim olamaz ve dev bir Kızıl Panda'ya döner. Meilin ise sokakta özgürce koşar, konser alanına gider. Oraya vardığında kızların özellikle Miriam'ın ona çok kırgın olduğunu görür fakat kızlar kısa süre içinde yumuşar. 4-Town sahneye çıktığında kızlar eğlenmeye başlarlar. Filmin bu sahnesinde kullanılan anime tarzı çizimler Uzak Doğu kültürüne gönderme yapmaktadır. Kızlar eğlenirken dev bir kızıl pandaya dönüşen Ming konser alanını basar. Annesi ve Meilin arasında kavga başlar. Ming, Meilin üzerindeki kontrolü kaybetmeye başladığını hissetmektedir. Meilin ise kendisini ona kabullendirmek için uğraşmaktadır. Şaman, büyükanne ve kız kardeşler ise Ming'in öfkeli kızıl pandasını kolyeye hapsedmek için ayine devam etmeye çalışırlar. Meilin istemeden annesini bayıltır.

Kavganın son sahnesinde Büyükanne dahil herkes, Ming'i kurtarmak için seferber olur. Hep beraber astral yolculuk yaparak, bambu ormanına gelirler. Meilin burada annesinin genç haliyle yüzleşir. Annesi de kendi annesi ile benzer sorunları yaşamıştır. Meilin bu sahnede annesiyle empati kurar, aynı yollardan geçen annesi, Meilin'e de annesinin ona davrandığı gibi davranmaktadır. Ebeveyn olarak bu kadar otoriter olmasının sebebi aslında annesinden de böyle görmüş olmasıdır. Bu sahnede Meilin'in annesiyle empati kurmasının ardından onu affettiğini görürüz. Annesinin elinden tutup aynaya doğru yürür. Ming, Meilin ile ele ele tutuştuğunda henüz gençken yürüdükçe yaşlanır ve şuan bulunduğu görünüme gelir. Bu da Ming'in olgunlaştığını gösteren kare olarak yorumlanabilir. Sonrasında annesi ve Ming arasındaki sorun çözülür tüm kız kardeşler, büyükanne ve Ming aynadan geçerek Kızıl Pandalarını gönderirler.

Meilin'e ise istediğini yapma özgürlüğü verilir. Ming bu konuda diretir ama Meilin kararlıdır Kızıl Panda yönünden vazgeçmeyecektir.

Campbell'in karakter gelişim teorisine göre büyük mücadele Meilin kızıl pandası ve annesi Ming'in dev kızıl pandası arasında geçen kavgadır. Burada aslında ergenlik dönemindeki bir kız ile annesi arasındaki kavgayı görülür. Metafor olarak kullanılan kızıl panda ise hem regl dönemini, hem duygu değişimlerini hem de değişen bedeni temsil etmektedir. Ödül aşaması ise kısa bir süre bile olsa Meilin'in konsere gitmiş, eğlenmiş olmasıdır. Geriye dönüş yolu annesi ve Meilin'in bambu ormanında kaldıkları ve filmin o sahnesine kadar olan dersleri kullanarak uzlaştıkları karedir. Diriliş aşaması ise Meilin ve Sun Yee'nin beraber Ay'a çıktıkları sahne olarak gösterilebilir. Hem Meilin içi rahat bir şekilde Kızıl Panda olur hem de Sun Yee fiziksel olarak dirilerek ona eşlik eder. Dönüş ise tüm karakterlerin eski hayatlarına geri dönmeleri ve aldıkları dersleri hayatlarında kullanmalarını anlatır. Son sahnede Meilin arkadaşları ile özgürce dışarıya çıkar ve annesi de ona yalnızca gülümser. Meilin aslında eski zamanları yani çocuk olduğu zamanları özlediğini söyler fakat bu yaşanan ya da yaşanacak yeni şeyleri heyecanla beklemediği anlamına gelmemektedir. Süreçleri ve sorumlulukları kabul ettiği görülür. Yani ana karakter Meilin ergenlik sürecini kabul etmiş, kadın olmanın sorumluluğunu alarak karakterden beklenen gelişimi göstermiştir. Filmde karakter gelişimlerine bakıldığında Ming karakterinin olumlu bir değişimden geçtiği söylenebilir. Kızına karşı bir noktada acımasız olan Ming, Meilin'in ona öğrettikleri ve yaşadıkları süreç sonrasında daha sakin bir karakter haline gelmiştir. Bunu destekleyen en net sahne de Meilin'in arkadaşlarını filmin başında sevmese de son sahnede kızları yemeğe çağırdığı görülmektedir. Bu da Ming'de olgunlaşma sürecinden alabileceği her türlü dersi aldığını kendi annesi ile olan sorunlarıyla yüzleştiğini göstermektedir. Sonuç olarak film anne kız çatışmasını, genç kız olmanın büyüme sancılarını eğlenceli bir şekilde anlatmaktadır.

3.2.2.3. Red Filmi Akışkan Cinsiyet Kavramı

Filmde akışkan cinsiyet kavramına dair bir sahne gözlemlenmemiştir. Buna rağmen kız kardeşlik, anne kız çatışmaları ve toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında bir takım mücadeleler göze çarpmaktadır. Toplumsal cinsiyet bağlamında Kızıl Pandaların kavgalarının altında regl dönemiyle, bedeniyle ve duygularıyla savaşıyor genç bir kızın kendini ailesine kabul ettirme sürecini anlatmaktadır. Annesi dış görünüş hakkında mükemmeliyetçidir. Fakat Meilin özgür olmak istemektedir. Toplumsal cinsiyet rolleri açısından bakıldığında genç kızların bedenleri hakkında özgüvensizliğe sürüklenip sağlıksız alışkanlıklar geliştirmelerine sıkça rastlanır. Anne Ming ise kızı Kızıl Panda'ya ilk dönüştüğü zaman onun 'iğrenç' gözüktüğüne dair yorumlar yapar. Meilin kabul görmemenin acısını ilk kez bu cümle ile hisseder. Ming kızını korumak isterken aslında ona toplumsal cinsiyet rollerine uyması için zorlamaktadır. Meilin'in, Devon'a karşı platonik aşk geliştirmesi bile onun için ahlaksızlık anlamına gelir. Ergenlik sürecinde karşı cinse ilginin artması alışıldık bir durum olsa bile Ming kızını bu açıdan utandırır, tıpkı bedeninden utandırdığı gibi. Meilin'in özgürlüğü ve duyguları kızıl panda olarak görülürse, evet tehlikeli bir yönü olabilir fakat bunun sorumluluğunu üstlenecek kişi de yine Meilin'dir.

Filmde sağlam kız kardeşlik bağları dikkat çekmektedir. Ming annesi ile kavgalı dahi olsa Meilin'in durumunu öğrenen büyükanne tüm kızlarını toplayarak kızı Ming'e ve torunu Meilin'e yardım etmek amacı ile gelir. Büyükannenin filmi ilk girdiği sahne olumsuz bir

izlenim taşımaktadır. Görünüşü çok otoriter olması sebebiyle Meilini ve Ming'i istemedikleri durumlara sokacağı düşünülür.



Görsel 3.25

(Büyükanne ve kız kardeşler)



Görsel 3.26

(Büyükanne ve kız kardeşler-Kızıl Panda)

Büyükannenin filme girdiği sahnelerden itibaren her durumda otoritenin onda olduğu görülmektedir. Bu Lee ailesinin anaerkil bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. En zor anlarda bile kızından vazgeçmez. Zaten filmde yetişkin erkek olarak yalnızca Meilin'in babası görülmektedir. O da büyükanneden onay almamış sakın ve pasif bir karakter olarak gösterilmiştir. Görsel 3.25'de Ming'i kurtarmak için büyükannenin ve kız kardeşlerin mücadelesi görülmektedir. Paralel olarak Meilin'in kız kardeşi olmasa bile arkadaş grubu ile sıkı bir bağ kurduğu gözlemlenmiştir. Kızların beraber zaman geçirmesi ve birbirlerine özellikle önemli görülen durumlarda ihtiyaç duymaları homososyal bir yakınlık kurduklarını göstermektedir. Hammearen ve Johansson'un 2014 tarihli Homososyallık isimli makalesinde bahsettiği gibi kadınların beraber vakit geçirmesi şefkat ve sevgi dürtülerini arttırmaktadır. Kızlar beraberken Meilin'in Kızıl Panda'nın sakın kalması bu güven ortamı ile açıklanabilir. Miriam, yeni Meilin'i daha çok sevdiğini söyler. Miriam'a göre, Meilin kendisi olmaya başlamıştır. Kızıl Panda'dan kurtulsa bile bu yanının bir kısmını kendine saklamasını öğütler. Bu kurulan kız kardeşlik bağı sayesinde tıpkı annesinin kız kardeşleri ellerindeki yetenekleri kullanarak Ming'i kurtarıırken kız arkadaş grubu da ritüel sırasında bir yolunu bulup Meilin'i kurtarmışlardır.

3.3.1. Nimona (2023) Filminin Künyesi

Yönetmen: Nick Bruno, Troy Quane

Senaryo: Robert L. Baird, Llyod Taylor

Yapımcı: Annapurna Pictures, DNEG

Müzik: K. Flay

Görüntü Yönetmeni: Theodore Anthony Lee Ty

Vizyona Giriş Tarihi: 14 Haziran 2023

Süre: 101 dakika

Tür: Animasyon

Ülke: İngiltere, Amerika

3.3.2. Filmin Özeti

Film Glorodome isimli bir ülkenin mitolojik hikayesi ve kuruluşunu anlatmak ile başlar. Büyük kahraman Gloreth canavarlara karşı olan savaşı kazanmış ve ülke sınırına kalın bir korunma duvarı yaptırmıştır. Bin yıl sonra ülke teknolojik açıdan oldukça gelişmiştir ama yine de geleneklerine bağlılık gösterir. Şehir merkezinde Gloreth'in devasa bir heykeli vardır. Geleneksel şövalye seçimleri, Gloreth'in mirasıyla devam etmektedir. Şehirde bin sene sonraki şövalye seçimi konuşulmaktadır. Şövalyeler canlarına pahasına ülkeyi canavarlardan korumak için eğitilmişlerdir. Şövalyeler hep asil soydan gelirler fakat bu dönemdeki şövalye seçimine ilk kez halktan biri olan Ballister Boldheart katılacaktır. Seçimler sırasında çıkan bir terslik sonucunda Ballister vatan haini ilan edilip ülkede en sevilmeyen insan konumuna düşer. Bu şekilde gizemli ve acımasız olan Nimona ile tanışır. İkili Ballister'ı eski ününe döndürmeye çalışacaklardır.

3.3.3. Filmin Analizi

3.3.3.1 Nimona Filminde Mitolojik Öğeler:

Mitolojik öyküler bilinmeyen durumlarda yardıma koşan kahramanların başarı hikayelerini anlatır. Tehlikeli durumlardan kurtulmayı bekleyen halkın içine su serpmesi olarak düşünülebilir. Nimona filminde bin sene önce yaratılan mitolojik öykü bir canavara karşı halkını savunan kahraman Gloreth hakkındadır. Mitolojik öyküye göre bin yıl önce Gloreth canavarlarla savaşarak Glorodome ülkesini kurmuştur.



Görsel 3.27

(Mitolojik öyküde canavar)



Görsel 3.28

(Mitolojik öyküde ateş
Püsküren canavar)



Görsel 3.29

(Mitolojik Öyküde
kahraman Gloreth)

Nimona filminde mitolojik öykü filmin açılış sahnesinde yukarıdaki görseller aracılığı ile verilmiştir. Genel olarak tüm mitolojik öyküler efsanevi kahramanlık hikayelerini anlatmaktadır. Bin sene evvel Glorodome küçük bir kasaba gibidir. İlk görsel bir çocuğun doğada sakince vakit geçirirken birden canavarlar ile karşılaştığı görülmektedir. İkinci görselde canavar ateş püskürterek Glorodome saldırır. Son görselde ise kahraman Gloreth elinde dev kılıcı ile parlayarak halkı ve ülkeyi kurtarmaya koşar. Mitolojik öyküler doğaları gereği insanüstü kahramanlık gösteren karakterleri konu almaktadır. Gloreth insanüstü bir başarı göstererek büyük bir kahraman haline gelmiştir. Bin sene sonra bile hala onun öğütlediği gibi canavarlara karşı şövalye seçimleri yapılmaktadır. Bu şövalyelerin ilk görevi ülkeyi canavarlardan koruyan duvarı sağlam tutmaktır.

Goldenloun, Direktör'den Nimona'nın mitolojik kimliğini öğrenir. Nimona aslında bin sene önce halkı kurtaran büyük kahraman Gloreth'in savaştığı canavardır. Goldenloun elinde mitolojik öyküyü canlandıran antik yazmalar ile Ballister ile buluşmaya gider.



Görsel 3.30

(Antik Yazıtlar)



Görsel 3.31

(Antik Yazıtlar-Nimona)

Antik yazıtlarda Nimona daha bir çocuktur. Uzun kızıl saçlarıyla alevlerin içinde resmedilmiştir. Görsel 3.30'da alevlerle çevrili gözleri parlak bir canavar olarak gösterilir. Ateş püskürttü ima edilerek tehlikeli canavar yönü desteklenmiştir. Gloreth ise o zamanlar aynı yaşta olsalar bile yetişkin bir birey olarak Nimona'ya kılıcını doğrultmuş halkı da arkasına almıştır. Canavarın bu mitolojik hikaye ile yaratıldığı söylenebilir. Malinowski'nin 'Büyü, Bilim ve Din' kitabında (2000) bahsettiği gibi mitolojik hikayeler önemli tarihsel belgelerdir ve halkın ortak hafızasını oluşturur. Böylece herhangi beklenmedik tehlikeli bir durumda halkı telkin etmek ya da korkutmak amacı ile tekrar ortaya çıkarılır. Nimona filminde Nimona'nın mitolojik kimliğini ortaya çıkartan Direktör'ün amacı da halkı tekrar kendi yanına çekmektir. Şövalye seçimleri sırasında yaşanan tedirgin edici olay ve peşinden gelen Direktör'e güvenin azalması ile Direktör yerini sağlamlaştırmak adına Nimona'nın mitolojik kimliğini ortaya çıkartmıştır. Beklenildiği gibi halk arasında yeni bir korku dalgası yükselerek ortak düşmanlık Direktör'den, Nimona'ya yönelir. Böylece Direktör kontrollü tekrar eline alarak halkın gözünde pozisyonunu korumayı kısa süreli de olsa başarmıştır.



Görsel 3.32

(Gloreth ve Nimona ilk
Karşılaşmaları)



Görsel 3.33

(Nimona kopardığı
elmayı Gloreth'e verir)



Görsel 3.34

(Gloreth Nimona'yı
köyden kovarken)

Mehmet Yardımcı 'Türk Halk Edebiyatında Anlatmaya Dayalı Türler ve Halk Bilimi' (2008) kitabında mitolojik öykülerin halk hikayeleri ve destanlar ile benzerlik gösterdiğini ifade etmiştir. Kutsal kitaplar da bir nevi halkın inancını oluşturan araçlardır. Kutsal kitaplardaki öyküler halkın yaşama biçimleri ve korkuları hakkında birçok hikaye barındırmaktadır. Nimona filminde hem kendi evreninde bir mitolojik öykü yaratılmış hem de kutsal metinlere gönderme yapılmıştır. Nimona karakterinin kimliği ortaya çıktıktan sonra mitolojik öykünün onun bakış açısı ile anlatıldığı görülmektedir. Görsel 3.32'de Nimona ve Gloreth ilk kez karşılaşır. Nimona ait hissetmediği dünyada ilk kez kendine arkadaş bulduğuna oldukça sevinir. Kızların arasındaki fark dış görünüşleri üzerinden verilmiştir. Nimona kızıl, uzun saçları ile vahşi bir karakteri temsil etmektedir. Sinema da kırmızı renk genellikle tutku ve tehlikeyi anlatır. Nimona'nın vahşi bir tarafının olduğu bir noktada diğerlerinden farklı olduğu vurgulanmıştır. Gloreth ise sarı saçları ile kabul gören sıradan bir kız çocuğu görünümüne sahiptir. Görsel 3.33'de Nimona, Gloreth'in isteyip uzanamadığı elmayı ona verirken görülür. Arkada uzun ve

kudretli bir elma ağacı vardır. Türk mitolojisinde de büyük bir ağaçtan bahsedilir. Tanrı insanları sınavdan geçirmek amacıyla ağacın yalnızca bir tarafında bakan meyvelerden yemelerini emreder. Fakat kadınlardan biri bunu dinlemez ve hem kendisi hem de eşi yasaklı taraftan meyve yer. Türk mitolojisinde meyvenin türü belirtmez. Kutsal kitap Tevrat'ta ise insanın yaratılışı Türk mitolojisiyle benzerlik göstermektedir. Tanrı ilk önce cennet bahçesi olarak bilinen Aden'i yaratır. Aden'de 'iyilik ve kötülüğü' bilme ağacı vardır. Kadın yaratıldıktan sonra insanlara yasak olan bu meyve ağacından meyveyi hem kendisi hem de Adem'e yedirir. Yine meyvenin türü bilinmez fakat günümüze gelene kadar sürekli olarak bu meyve elma olarak anılmaktadır. Nimona da kudretli ağaçtan Gloreth'in istediği üzere bir elma kopararak ona Gloreth'e verir. Bu sahnede ilk kez şekil değiştiren gücünü kullandığı için Gloreth biraz şaşırır. Fakat bu değişik yeteneğin ne olduğu hakkında bir fikri yoktur doğal olarak da korkmak için bir sebep göremez. Arkadaşlıkları bir süre daha devam etse bile yetişkinlerin durumu fark etmesi ile beraber ikili ayrı düşer. Çıkan arbede sırasında Nimona yanlışlıkla köyü yakar. Annesi ise Gloreth'e onun bir canavar olduğunu söyler. Filmin bu sahneleri tıpkı kutsal kitaptaki gibi ilerlemektedir. İkili doğanın içinde adeta bir cennet bahçesinde yuvarlanıp, oyunlar oynar. Elmayı kopartıp yedikten sonra ise bu cennet bir felakete dönüşerek Nimona'yı toplumdan dışlanmaya canavarlaşmaya iter. Tıpkı kadına verilen ceza gibi öteki kimliğine yani canavar kimliğine bürünmesi bu olay sonrasında gerçekleşmiştir. Görsel 3.34 ise Nimona'nın karanlığa itildiğini ifade etmektedir. Gloreth ateş ile aydınlık tarafta durmaktadır karanlığa gömülen tarafın yani toplumdan dışlanan kişinin Nimona olduğu gösterilemektedir.

Donna Rosenberg 'Dünya Mitolojisi' (2003) kitabında mitolojik öykülerin yalnızca eğlence amaçla kurulan hikayeler olmadığını aynı zamanda toplumdaki bireylerin güçlü ve zayıf yönlerini keşfetmelerini sağladığından bahsetmiştir. Nimona filminde, Ballister'ın yaşadığı olumsuz durum karşısında başlarda politik bir tavır sergileyerek adil bir şekilde sorunları çözmeye çalıştığı görülür. Fakat Nimona ile tanıştıktan ve onun mitolojik kimliğini öğrendikten sonra bildiği doğruları ve yanlışları tekrar değerlendirmek zorunda kalmıştır. Böylece güçlü gördüğü sakın ve adil tarafı sorgulayarak yanlış bir tavır sergilediğini farkında varır. Zayıf yönü olarak gördüğü saldırgan tarafı kullanmaya ve bu yönüyle hakkını aramaya girişir. Aynı şekilde Goldenloun sabit bir inanç ile mitolojiye bağlıyken yaşadıkları ve gördükleri sonucunda yaratılan miti ve toplumsal duruşu sorgulamaya başlamıştır.

3.3.3.2. Nimona filminde Büyüme Serüvenleri

Filmin başlangıcında mitolojik hikaye bir anlatıcı tarafından seyirciye aktarılır. Bu bağlamda masal formatının kullanıldığı söylenebilir. Hemen ardından bin yıl sonraki şövalye seçimi haberlerine geçilir. Glorodome kenti metropol, modern bir şehir olarak gösterilmektedir. Haber kanalları yeni yapılacak şövalye seçimlerini, adayları ve kazanma ihtimallerini tartışmaktadır. Mitolojik öykünün masal havasında verildiği gibi Ana karakter Ballister'ın hikayesi de medya aracılığı ile seyirciye aktarılmıştır.

Vladimir Propp'un 'Masalın Biçimbilimi' (1985) kitabında bahsettiği karakter gelişim teorisine göre toplam otuz bir işlevi yerine getiren yedi karakter vardır. Bunlar kötü adam, başışçı, sihirli yardımcı, prenses, sahte kahraman, gönderen ve kahraman olarak sıralanabilir. Nimona filminde hem mitolojik öykü hem de ana öykü olarak iki ayrı grupta bu karakterler incelenecektir.

İlk olarak filmde kötü adam ana hikayede Ballister olarak görülmektedir. Şövalye seçimlerinde en güçlü karakterlerden biridir aynı zamanda hem Enstitü’de hem de halk arasında dikkat çeken özelliklere sahiptir. Düşük bir sınıftan olarak nitelendirilir. Bunun sebebi olarak soylu bir aileden gelmemesi ve maddi olarak diğer adaylardan daha zayıf olması gösterilir. Ballister her şeye rağmen oldukça başarılı bir şövalye adayıdır. Hatta Enstitü tarafından en çok desteklenen aday olması diğer arkadaşlarını kışkırtmaktadır. Şövalye ilan etme töreni geleneksel ortaçağ törenlerine benzemektedir. Her şövalye öne çıkarak Kraliçe tarafından kutsanarak şövalyeliği halk önünde hak etmiş olur. Sıra Ballister’a geldiğinde kılıcı kendiliğinden hareket ederek Kraliçe’yi öldürür. Bu sırada refleks olarak Goldenloun bir hamlede Ballister’ın kolunu keser. Oradan kaçmak dışında bir çare bulamayan Ballister bir gecede halkın canavarı olur. Mitolojik hikaye bağlamında ise canavar, kötü adam ya da öteki Nimona karakteri üzerinden kurulmuştur. Hem şiddete meyilli bir karakterdir hem de diğer insanlarda bulunmayan şekil değiştirme yeteneğine sahiptir. Üstelik bin sene öncesinde halka saldıran canavar odur.

Bağışçı karakteri ise ana hikâyede Ballister’ın sevgilisi aynı zamanda şövalye olarak en popüler olan Goldenloun’ındır. Goldenloun, yalnızca aşık olduğu için değil aynı zamanda şövalyeliğine güvendiği için de Ballister’ı desteklemektedir. Medyanın ve arkadaşlarının zorbalığına karşı Ballister’ın hep yanında durur. Sihirli yardımcı karakteri Nimona’dır. Nimona yaratılışından gelen şekil değiştirme yeteneğine sahiptir. Ait hissetmediği ve dışlandığı bu dünyada tıpkı kendisi gibi öteki haline düşürülmüş olan Ballister’a yardımcı olmak ister. Dördüncü karakter ise prenses olarak bilinir. Nimona filminde bilinen anlamda kurtarılmayı bekleyen bir prenses karakteri yoktur. Fakat film bağlamında romantik ilişkiler Ballister ve Goldenloun üzerinden anlatılır. Ballister filmde Enstitü’ye karşı Goldenloun’u korumaya çalışır ve bir nevi onu kurtarmak ister. Finalde de Goldenloun ve Ballister’ın beraber olması, Goldenloun’u prenses rolünü üstlenebileceği bir pozisyona getirmiştir. Sahte kahraman ana hikayede Direktör karakteridir. Ballister’ı başlarda destekler gözükür ve halkı onu yakalayacağı konusunda telkin eder. Filmin ilerleyen sahnelerinde gerçek kimliğinin açığa çıkması sonucunda Nimona karakterinin mitolojik kimliğini açıklayarak tekrar kahraman konumunu kazanır. Fakat aslında kahraman olmadığı ve film boyunca halkı değil kendi pozisyonunu düşündüğü finalde ortaya çıkar. Gerçek canavarın da Direktör olduğu son sahnede halkın yaşamını tehlikeye atacak bombayı şehre çevirmesi ile anlaşılır. Nietzsche’nin de dediği gibi *“canavarlarla dövüşenler dikkat etsin de canavara dönüşmesin”* (Nietzsche, 2016: 146) Mitolojik öyküde ise sahte kahraman Gloreth’tir. Nimona’nın bakış açısı ile anlatılan mitolojik öyküde, Nimona aslında Gloreth’e ya da köye saldırmaz. Yalnız kaldığı ve ona saldırdıkları için panikle ve korkuyla kendini savunur. Fakat Gloreth bu durumu yüzyıllar boyu sürecek mitolojik bir kahramanlık öyküsüne çevirir. Son olarak her masalda ve filmde mutlaka bir kahraman vardır. Nimona filminin ana hikayesinde kahraman Ballister’dır. Kötü adam olarak görülse bile film onun karakter gelişimi çevresinde şekillenir. Mitolojik öyküdeki kahraman ise Nimona karakteridir. Mitolojik öyküyü kökten değiştirecek adımlar atarak filmin derslerini oluşturan karakterdir.

Nimona filminde karakterlerin zıtlıklar üzerine düalist bir yapıda oluşturulduğu görülmüştür. Karakterler hem fiziksel hemde zihinsel olarak zıt iki kutba ayrılarak iyi kötü arasındaki iki ayrı uç gösterilmiştir. Fakat filmin olay örgüsü bu düalist algıyı eleştirir. Film boyunca bilinen anlamda iyi ve kötü kahramanlardansa gri karakterlerin olduğu görülmektedir.



Görsel 3.35

(Ballister-Goldenloun)



Görsel 3.36

(Ballister-Nimona)



Görsel 3.37

(Ballister-Goldenloun 2)

Goldenloun ve Ballister'in karakterleri birbirine zıtlıkları filmin ilk başında şövalye seçimleri sırasında giydikleri zırhlar ve kullandıkları araçlar ile görselleştirilmiştir. Ballister siyah ve gri renklerde zırh kullanır. Gösterişli kostümler ve araçlar kullanmaması sınıf farkına dikkat çekmektedir. Siyah renk karakteri bağlamında karamsarlığını yansıtmaktadır. Asil soyadan gelmediği için hep biraz mahcup bir görüntüsü vardır. Görsel 3.35'de ikili arasındaki zıtlık net bir biçimde görülmektedir. Goldenloun ise kahraman Gloreth'in soyundan geldiği için resmen vaat edilmiş bir şövalye konumundadır. Gösterişli altın rengi zırhı vardır. Beyaz burada Goldenloun karakterinin masumluğunu yansıtmak için kullanılmıştır. Ballister'a göre daha dışa dönük ve enerjik bir karakterdir. Görsel 3.36 ise Nimona, Ballister'ın hayatına girdikten sonra saklandıkları kulenin atmosferini göstermektedir. Nimona'nın kırmızı saçları, punk stili giyimi ve güldüğünde ona korkunç bir hava katan sivri dişleri vardır. Kuleye hakim olan bu kırmızı atmosfer hem tutkuyu hem öfkeyi hem de şiddeti yansıtmaktadır. Ballister Nimona'nın mitolojik kimliğini Goldenloun'den öğrenir. Aslında buna inanmak istemez fakat Goldenloun Görsel 3.37'de ona aşık olduğunu ve onu kurtarmak istediğini söyler. Görselde görüldüğü gibi Goldenloun yine gösterişli altın rengi bir pelerin giymiştir. Sokak lambası onu aydınlıkta bırakır. Bu sahnede ışık Goldenloun'ın dürüst olduğunu ve aşkı konusunda net olduğunu ifade eder. Ballister ise karanlıkta kalmış ve siyah pelerinine sarınmıştır. Düşünceleri ve duyguları konusunda emin olmadığı gösterilmek istenmiştir. Nimona'dan yani tehlikeden de uzak duramayacağı gösterilmiştir.

Film karakter gelişimleri bağlamında incelendiğinde Nimona karakterinin mitolojik bir öykü ile canavarlaştırıldığı görülmektedir. *"Kurban etme stratejisi, topluluklara bağlayıcı bir kimlik bahşeder; yani kimlerin topluluğa dahil edildiğine, kimlerin topluluğun dışında bırakıldığına dair temel bir farkındalık sağlar. Mutlu bir topluluk için ödenmesi gereken bedel çoğu zaman bir yabancının dışlanmasıdır."* (Kearney, 2018: 38). Nimona aslında yalnız kalmış bir çocuktur. Toplumda onu farklı kılan özellikleri sebebi ile dışlanmış, ötekileştirilmiş ve canavarlaştırılmıştır. Ballister'ın filmin başında yaşadıkları da onu toplum gözünde canavar olmaya itmiştir. Medya onun vatan haini Kraliçeyi öldüren bir canavar olduğunu söyler. İkilinin ortak noktası bu canavarlaştırmadır. Ballister'ı medya, Nimona'yı ise mitolojik bir hikaye canavar haline getirmiştir. Ballister karakteri sürece güvenerek canavarlar hakkındaki düşüncelerini değiştirmiştir. Nimona'yı bir takım arkadaşı olarak görmesi hem onun karakter gelişiminde hem de Nimona'nın karakter gelişiminde önemli bir yere sahiptir. İkili dışında Goldenloun karakteri de Nimona ve Ballister'ın arkadaşlığından güç alarak düşüncelerini finalde değiştirmiştir. Ya mitolojik hikaye bize doğruyu anlatmıyorsa ya yanlış yapıyorsak sorgulamaları sonrasında o da canavarlar hakkındaki görüşünü değiştirerek karakter gelişimini tamamlamıştır.

3.3.3.3. Nimona Filminde Akışkan Cinsiyet Kavramı

‘Öteki’, ‘Günah keçisi’ ya da ‘Canavar’ kavramları mitolojide sıkça kadınlar üzerinde kullanılan kelimelerdir. Aynı hataları yapsalar bile kadınlar hep erkeklerden daha ağır bir şekilde cezalandırılır. Kadınlardan sonra günümüzde topluma uyumsuzluk sağlayan herkes için bir ‘öteki’ yaftası yapıştırılmıştır. Mitlerde örnek olarak çift cinsiyet ile doğan Hermaphroditeler gösterilebilir. Hermaphrodite çocuk doğduğunda din adamlarına danışılarak, çocuğun felaket getireceği teyit edilir ve böylece çocuk öldürülürdü (Batikan, 2023: 178). Böylece insanların sınıflandıramayacağı ne olduğunu tanımlayamayacağı cinsiyette bir insan yok edilerek aslında toplumun huzuru sağlanır. Günümüz toplumu da çok farklı değil. Cinsel çeşitliliğe sahip Queer bireylerinde sıklıkla toplumdan dışlandığı görülmektedir. Ötekilerin sinemada yansıtılma biçim genelde canavarlaştırılma üzerine kuruludur. Çizgi romanda açıkça trans ve erkeksi olarak yansıtılan Nimona filmde tanım olarak akışkan cinsiyete daha fazla uyar. Nimona’nın kalıplara sığmayan karakteri de akışkan cinsiyet kavramını akla getirmektedir. Özellikle Ballister ne olduğunu her sorduğunda ‘*ben Nimona’yım*’ şeklinde cevap vermesi, kendi adına kalıplara takılıp kalmadığını bedeni, yönelimi konusunda sınırlandırma yapmadığını göstermektedir. Henüz büyüme çağında genç bir kızdır ve bir şekil değiştirendir, kendi hakkında tek söyleyebileceği şey ise Nimona olduğudur. Şekil değiştirenliğin yönelimine bir gönderme olduğu söylenebilir. Birden fazla canlıya dönüşebilmesi cinselliğin değişken doğasına gönderme yapar. Özgürlüğüne düşkün ve keşfetmeye hazırdır. Sürekli değişen bedeni ve ruh hali sebebi ile yöneliminin de yaşam boyu değişebileceğini kabul etmiştir tıpkı Kinsey’in ölçeğinde görüldüğü gibi. ‘Canavar’ söylemi de doğrudan şekil değiştiren yönüne geldiği için cinsel yöneliminin eleştirildiği söylenebilir. Toplumun sınıflandıramadığı her bireyi ‘öteki’ ve ‘canavar’ olarak yaftaladığı düşünürse Nimona’nın bu akışkan cinsel kimliğinin herkesi rahatsız ettiği görülür. Film de ayrıca bu süreçten geçen çocukların henüz keşfetme aşamсындаyken kendine zarar verme düşüncelerine sahip olması da yansıtılmış. Ayrıca kabul görme, yalnızlık ve kimliğin sorgulandığı birçok sahnede mevcuttur. Filmde Nimona’nın geçmişi ile yüzleştiği sahnede kimlik sorgulamaları ve Nimona’nın ruh hali ifade edilmiştir. Nimona en sonunda filmin de ana konusunu şu repliği ile özetler; “*Küçücük çocuklar, kendilerine benzemeyen çocukların kalbini deşerlerse, kahraman olabileceklerine inanarak büyüyorlar.*” Nimona yine sistemin ahlaki boyutuna bir eleştiri getirir. Canavar olmanın ölümcül bir suç olması ya da şövalye olmanın illa bir erdem taşıması mı gerekir diye sorgular. Çocukların karşılarındaki düşmanı tanımadan sadece öldürmeye hazır bir şekilde yetiştirilmesi doğru mudur? Ayrıca intihara meyilli olduğu da görülmektedir. Ballister’a bazı zamanlarda ölmek istediğini söylediğinde, Ballister artık devleti, Direktörü ya da Goldenlounu önemsemeden ardında bırakıp Nimona’yı oradan uzaklaştırmak ister. Nimona ise Ballester’in onu canavar olarak görmediğini belki de insanların fikirlerini değiştirebileceklerini düşünür. Bu inançla ve Ballister’ın güveni ile yola çıksa da çok geçmeden Ballister tarafından hayal kırıklığına uğrayarak insanlarından ondan beklediği şekilde bir canavara dönüşür.



Görsel 3.38

(Nimona dönüşürken)



Görsel 3.39

(Nimona canavar formunda)



Görsel 3.40

(Nimona ve Gloreth bin sene
Sonra)

Filmin sonunda Nimona Ballister'ın ihanetini kabullenemez. Görsel 3.38'de Nimona'nın küçük kız forumundan canavara dönüştüğü görülmektedir. Hikaye boyunca Nimona şekil değiştirdiği tüm canlılar kırmızı renkte olmasına rağmen bu kez tıpkı bir canavar gibi korkunç görülmektedir. Ayrıca küçük kız görünüşüne sahipken dönüşmesi henüz daha çocukken Gloreth'in ihaneti ile Ballister'ın ihanetinin onu getirdiği noktayı vurgulamaktadır. Siyah dumanlar eşliğinde dönüşür. Siyah renk karamsarlığı ve depresyonu ifade eder. Film boyunca hırslı, öfkeli ve tutkulu Nimona karakterinin siyah dumanlar eşliğinde dönüşmesi insanların ona yaptıkları zorbalık sonucunda yaşadığı depresyonun bir dışa vurumudur. Görsel 3.39 de ise şehri tamamen kaplayan bir canavara dönüştüğü görülmektedir. Çevresindeki insanlara ve şehre zarar vermeyecek şekilde Gloreth'in şehir meydanındaki dev kılıçlı heykeline ulaşmaya çalışır. Amacı o kılıç ile hayatına son vermektir. Cinsel yönelimi yani filmde şekil değiştiren kimliği Nimona'yı intihara sürüklemiştir. Bunu da en çok yaralandığı Gloreth'in elinden gerçekleştirmeye çalışır.

Filmde akışkan kimlik temsili Nimona üzerinden kurulmuştur. Ballister ve Goldenloin karakterleri Queer aşkı temsil eden karakterlerdir.



Görsel 3.41

(Ballister-Goldenloin)



Görsel 3.42

(Ballister- Goldenloin)



Görsel 3.43

(Ballister-Goldenloin)

Nimona filminde Ballister ve Goldenloin'in ilişkisi hem bir eşcinsel aşk temsidir hem de filmin romantik alt yapısı ikilinin ilişkisi üzerine kurulmuştur. Aralarında sınıf farkı olmasına rağmen birbirlerine aşık olan çift film boyunca birbirlerine güvenlerini sorgular ve yeniden inşa eder. Başlarda Goldeloin geleneksel mitolojik öyküye sıkı sıkıya bağlıyken Ballister'a güvenini kaybeder. Fakat filmin ilerleyen sahnelerinde Ballister'ın başından beri haklı olduğunu görür. Görsel 3.42'da ikisi de Nimona'nın yok olduğunu düşünmektedir. Goldenloin, Ballister'ı teselli ederken kendisi de oldukça üzgün görülmektedir. Kısa sürede olsa Nimona'ya haksızlık yaptığı için üzüntü duyar. Görsel 3.43 ikili için filmin finalidir. Birbirlerine kavuşurlar ve tüm yanlış anlaşılımları çözerler. Glorodome şehrinde iki erkeğin aşk yaşaması sıradan karşılanır. Filmde Nimona'nın da ölmediği mesajı son sahnede verilir. Kırmızı ışıltılarla kulenin içi aydınlanır ve Ballister mutlulukla arkasını döner. Nimona'nın yaşadığı düşünülürse filmde olumlu Queer mesaj verildiği söylenebilir.

SONUÇ

Mitolojik hikayeler toplumların ortak değerlerini oluşturarak bireyler arasında güven bağı kurulmasını ve aidiyet hissi yaratılmasını sağlar. Bireyler bu sayede herhangi bir sorunda beraber hareket edebilir ve daha güvende hissedebilirler. Ortak değer oluşturma ve mitolojik öykülerin ortaya çıkmasının da en kolay yolu ortak bir düşman yaratmaktır. Toplum beraber savaşıyor bağlarını daha da kuvvetlendirir. Kötü karakteri yaratmak ise mitolojik öykülerden beri aynıdır; bir 'öteki' seçerek onu toplumdan dışlamak. Bu kişi mitolojik öyküler yararı ile oluşturulmuş toplumsal kuralların dışında kalır. Bu sebeple de öldürülerek, kapatılarak ya da bir şekilde zulm edilerek toplumdan dışlanır. Ötekiler toplumsal cinsiyet normlarına uymayan, fiziksel olarak yetersiz, garip görülen kimselerdir. Özellikle mitolojide ve kutsal kitaplarda kurallara uymayan kadınların başından geçen talihsiz hikayelere sıklıkla rastlanır. Aynı zamanda toplumsal cinsiyetin ikili cinsiyet anlayışına uymayan her kimlikten insan toplumun içinde kalan her birey için cezalandırılması gereken bir canavardır. Araştırma kapsamındaki üç filmde görüldüğü gibi mitolojik öyküler ve öğeler günümüz animasyon sinemasında da sıklıkla kullanılmaktadır. Tıpkı sinemada olduğu gibi animasyon sinemasında da ilk dönemler mitolojik öykülerden doğrudan yararlanıldığı sonraki dönemlerde ise mitolojik öğelerden örtülü bir şekilde yararlanıldığı görülmektedir. Ayrıca günümüzde animasyon sineması mitolojik öykülerden yararlanma biçimini değiştirerek filmler özelinde mitolojik öyküler senaryolaştırılır hale gelmiştir. İncelenen her üç filmin mitolojik öyküsü de film için tasarlanmış mitolojik hikayelerden oluşmaktadır.

Yüzyıllar boyunca bilinen mitolojik öyküler günümüz sanatına da yarar sağlamıştır. Sinemada birçok mitolojik hikaye senaryolaştırılarak film haline gelmiştir. Birçok mitolojik kahraman karakteri de yeniden canlandırılmıştır. Özellikle canlandırma sinemasının sağladığı teknik özgürlük sayesinde mitolojik kahramanlar sıkça animasyon sinemasında kullanılmıştır. Yeni evren yaratma konusundaki imkanlar sayesinde birçok mitolojik öykü filmleştirilmiştir. Mitolojik öyküler de tıpkı sinema gibi büyüme hikayelerinden oluşmaktadır. Karakterler uzun yolculuklara çıkıp, zor maceralar ve sınavlarla gelişip yeni biri haline gelir. Çocuklar için çekilen çoğu animasyon filmi de aynı yolu izler. Kahramanlar maceralara çıkarak sınanır ve süreçten aldıkları dersler neticesinde büyürler. Özellikle ergenlik çağlarında olan kahramanların içinde bulunduğu filmler hem özgürlük hem de cinsel kimlik sorgulamaları içerir. Mitler, kutsal kitaplar toplumu ikili cinsiyet algısına yönlendirmiştir. Doksanlı yılların sonlarına kadar bilim bile ikili cinsiyet kavramının normal olduğu görüşüne sahiptir. Oysa Antik çağlardan itibaren cinsiyetin kadın ve erkek ile sınırlandırılmayacağı birçok mitolojik öyküde ve bilimsel çalışmalarda görülmektedir. Cinsiyet kimliği kendini keşfetme yaşlarındaki her çocuk için oldukça önemlidir. Kimliklerinin bir bütün olması çevreleri tarafından kabul görebilmeleri açısından önem taşımaktadır. Akışkan cinsiyet kavramı günümüzde oldukça yeni bir terim olmasına rağmen uzun yıllar boyunca süren çalışmalarda bireylerin cinsel kimliklerinin, yönelimlerinin sınırlandırılmayacağı görülmüştür. Tıpkı insanların yaşının değişmesi, boyunun ve kilosunun değişmesi gibi cinsel yönelimleri de duygusal ve gelişim durumları içinde değişebilmektedir. Büyüme serüvenlerine dahil olan cinsel kimlik kavramı birçok gencin kendisini tanımlamasını ve kim olduğundan emin olması gerektiğini öğretir. Oysa bireylerin büyüdükçe ve değiştikçe aynı şekilde yönelimleri de değişkenlik gösterebilmektedir.

2021 yılında vizyona giren Luca filminde Luca arkadaşı Alberto ile birlikte bir büyüme serüvenine çıkar. Maceraları esnasında dostluk, kimlik ve özgürlük hakkında birçok ders alır.

Kim olduğunu sorgulama şansı yakalayan Luca kendini baştan keşfeder. İkili romantizm öncesi çağlarındadırlar, ergenliğe bile yeni girmişlerdir. Filmde doğrudan bir queer tema olmasa bile Luca ve Alberto'nun denizden canavarı kimliklerini gizleme çabalar queer bireylerin toplumsal hayatta var olabilmek adına kimliklerini saklamaları ile benzerlik göstermektedir. Canavar kimliklerini gizlemek adına birçok yola başvuran ikilinin birbirlerinden başka sığınacak kimseleri de yoktur ve bu da queer bireylerin kendi seçilmiş ailelerine yapılan bir göndermedir. Filmin sonunda kabul görmeleri özellikle Luca'nın deniz canavarı kimliği ile barışması büyüme serüveninden çıkarttığı dersleri gösterir. Toplumun karşısında deniz canavarı görüntüsü ile durması kim olduğunun da arkasında durmasını yansıtmaktadır.

Çocukların bedenlerinin ve duygularının değişim sürecine girdiği ergenlik dönemi sıkça mitolojik öykülere ve filmlere sıklıkla konu olur. Mitolojik öykülerde birçok kahraman erkek olma yolculuğuna çıkar ve yaşadıkları sonucunda yetişkin bir erkek olur. Büyüme serüveni sonucunda yetişkinliğe adım atılması filmler açısından da oldukça tanıdık bir konudur. 2022 yapımı Red filmi ergenlik sürecindeki genç bir kız hakkındadır. Ailesinden gelen mitolojik miras sebebi ile ergenlik çağına giren kız çocukları kızıl bir pandaya dönüşmektedir. Panda figürü animasyon sinemasında Çin kültürünü yansıtan filmlerde sıkça kullanılır. Pandalar genellikle sakın ve obur olarak gösterilir. Meilin Lee ise duygularının yoğunlaştığı ve bedeninin değişimler geçirdiği bu dönemde kırmızı bir pandaya dönüşür. Annesinin sözünden çıkmayan genç kız, ergenlik döneminde yaşamaya başladığı değişimlerle kim olduğunu sorgular ve annesine karşı kendi olma mücadelesi verir. İlk reglin yaşandığı ergenlik çağların kız çocukları bedenleri hakkında zaten kaygılıdır, filmde bu konu örtük ve mizahi bir şekilde ele alınır. Kendi olma yolculuğuna çıkan Meilin kırmızı pandasıyla yani yetişkin bir kadın olarak ne yapacağına kendi karar vermek ister. Filmde keskin toplumsal cinsiyet rolleri ile savaşan Meilin karakterinin sonucunda mücadelesini kazanması olumlu bir tasvir oluşturmaktadır.

Mitolojik bir evren kurmak, filmlerde tarihsel süreci de anlattığı için kahramanların köklü değişimlerini seyirciye sunmak açısından özgür bir ortam sağlar. 2023 yılında vizyona giren Nimona filmi Glorodome şehri için mitojik bir geçmiş oluşturur. Bin sene öncesinin anlatıldığı mitolojik öyküde iyi ve kötüler bellidir. Nimona karakterinin kötü bir canavar olduğu anlaşılmaktadır. Mitolojiyle beraber yaratılan bir canavardır Nimona. Bin sene sonra ortaya çıktığında gerçek kimliği hakkında birçok soru işareti oluşturur. Mitolojik öykü Glorodome'nin kurtarıcısı Gloreth'i kahraman ilan ederken bin sene sonra Nimona'dan öğrenilen şeyler sonucunda Gloreth'in kahraman olmadığı hatta kötü biri oldu öğrenilir. Nimona karakterinin şekil değiştiren olması akışkan cinsiyet kimliğine bir göndermedir. Filmde queer bir çift olması yeni bir durumdur. Çalışmada yer alan queer bireylerin animasyon sinemasında yer almasına iyi bir örnek olarak gösterilebilir. Animasyon sinemasında yeni bir şey olsa bile çiftlerin romantik anlarının sıradanlaşmış olması filme olumlu bir hava katar. Nimona ise şekil değiştiren yani akışkan cinsiyete sahip bir birey olması sebebi ile eleştirilir ve toplumdan dışlanır. Mitolojik hikayede de aslında şekil değiştiren tarafı sebebiyle toplumdan dışlanmıştır. Toplum sınırlar koyamayacağı ve tanımlayamayacağı bireyleri toplumdan dışlar ve onları canavar ilan eder. Filmin sonunda Nimona'nın canavar olmadığı toplumun onu canavar olarak görmek istediği ve bin yıldır mücadele edilen canvarın aslında bu sistem olduğu mesajı verilir.

İncelenen üç filmde de ele alınan konular gençlerin büyüme serüvenleri için çıktıkları maceralardır. Luca kimliğini kabul eder, Meilin kadın olmaya kucak açar ve Nimona kabul görmek için kendini feda eder. Büyümenin sancılı taraflarıyla yüzleşirler. Karakterleri yaşadıkları sonucunda değişerek yetişkin bir birey haline gelirler. Ayrıca mitolojide olduğu gibi

sinemada da düalist bir yaklaşımdan yararlanıldığı görülmektedir. Özellikle hikayede karakterlerin gelişimi açısından iyi ve kötü gibi iki zıtlıktan yararlanılır. İyi kahramanın başarısını sivriilmek için kötü karakter bir takım dersler almaya mecbur bırakılır. Sinemada canavarlar bu şekilde yaratılır. Aynı zıtlığı toplumsal cinsiyet normların kadın ve erkeğin rolleri üzerinden de görmek mümkündür. İkili cinsiyet inancı arada kalan tüm cinsiyetleri görmezden gelebilecek keskin çizgilere ihtiyaç duymaktadır. Günümüzde sinemada canavar sayılan karakterlerin gözünden çekilen filmlerde iyi kötü zıtlığının yerini içsel yolculuklar ve toplumsal kabullenişler almıştır. Bahsedilen filmlerin karakterlerinde de bu özelliklere rastlamak mümkündür. Cinsiyet rollerindeki keskin çizgilerin yerini de gri olana saygı gösterilmesi teması almıştır. Böylece her iki anlamdaki zıtlıklarda toplumun gerçekçi olmayan beklentilerini yansıtmaz. Bireyler kim olmak istediklerine yolculuklarında karar verirler. Belki yolculuğun sonucunda bu kararları yine değişkenlik gösterir.

Günümüz animasyon sinemasında konu çeşitliliğinin artması ile beraber yetişkinlere yönelik ve çocuklara yönelik içeriklerin arasındaki çizgi yavaş yavaş kaybolmuştur. Zengin konu yelpazesi ve özgür teknik imkanlar sayesinde hayat dair daha karmaşık konular animasyon sinemasında da gösterilmeye başlamıştır. Araştırma kapsamındaki üç filmin de karakterleri yetişkinliğe adım atma serüvenine çıkar. Mitolojik öğelerle dolu zengin görsellikleri yanı sıra büyüme serüveni denildiğinde artık cinsiyet kavramlarının da animasyon sinemasında ele alındığı görülmektedir. Üç karakterin de cinsiyetini ve cinsel yönelimini keşfettiği görülür. Böylece içsel yolculukları yanı sıra bedensel bir keşiften de bahsedilebilir. Genellikle yetişkin teması olan cinsiyet konusu animasyon sinemasında da kullanılır hale gelmiştir. Özgür teknik imkanlar sayesinde yorumlanmaya daha açık ve cesur olduğu söylenebilir. Yine de animasyon sinemasının çocuklara özel bir yanı olduğu düşüncesi hala yaygındır. Araştırma kapsamında ele alınan her üç filmde de karakterler üstü kapalı metaforlardan yararlanılarak oluşturulmuştur. Luca'nın deniz canavarı olması, Meilin'in kızıl panda olması ve Nimona'nın bir şekil değiştiren olması bu metaforlara örnek olarak gösterilebilir.

Tez çalışması sonucunda çoğunlukla sinemada çalışılan cinsel kimlik, cinsiyet kavramları günümüz animasyon sinemasında da araştırılmaya açık bir durumdadır. Disney filmleri ve Amerika'daki animasyon sineması üzerinde yapılan çalışma aynı şekilde Uzak Doğu kültürünü yansıtan animeler ve geleneksel animasyon stili dışında kalan animasyon filmleri incelenerek de yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Abisel, N. (2014). *Sessiz Sinema*. İstanbul: De Ki Badım Yayım LTD. ŞTİ.
- Akalın, K. H. (2016). Göğün Kraliçesi İsis'in Geri Dönüşü: Hristiyanlıkta Meryem Ana Tapınması. *İlahiyat Dergisi*, s. 81-107.
<https://web.archive.org/web/20201223184108/https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/292154> adresinden alındı
- Altunpolat, R. (2017, Nisan, Mayıs, Haziran). LGBTİ'lere Yönelik Ayrımcılığı Tarihsel ve Politik Temelde Kavrama. *Türk Tabipler Birliği- Mesleki Sağlık ve Güvenlik Dergisi*, 1-13. Ekim 31, 2024 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/821388> adresinden alındı
- Ardıç, İ. A. (2022, Eylül 27). *Dosya: Çizgi Romanın 130 Yıllık Seyri*. Bookinton:
<https://www.bookinton.com/gundem/dosya/cizgi-romanin-130-yillik-dunya-seyri/#:~:text=%C3%87izgi%20romanlar%20ilk%20olarak%2019,%C3%A7izgi%20oman%20olarak%20yay%C4%B1n%C4%B1na%20ba%C5%9Fl%C4%B1yor> adresinden alındı
- Armstrong, K. (2018). *Mitlerin Kısa Tarihi*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Arslan, E. (2019, Ocak 22). Çin, Japon ve Kore Mitolojilerinin Ortak Söylenceler Üzerinden İncelenmesi. *Doğu Asya Araştırmaları Dergisi*, s. 97-118.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/631606> adresinden alındı
- Aydoğan, O. (2017, Aralık 10). *Samson ve Delilah'ın Hikayesi*. Şehriyar:
<https://www.sehriyar.info/?pnum=687&pt=Delilah> adresinden alındı
- Baird, V. (2016). *Cinsel Çeşitlilik*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Bakırcı, Ç. M. (2015, Ocak 19). *Kinsey Skalası: Düzcinsellikten Eşcinselliğe Yelpaze*. Evrim Ağacı: <https://evrimagaci.org/kinsey-skalasi-duzcinsellikten-escinsellige-yelpaze-3217> adresinden alındı
- Bali, İ. (2020, Mart 10). *Üçlü Ay Sembolü: Dişil Enerjinin 3 Evreli Dönüşümü*. SuCo.:
<https://www.mataramasu.co/blogs/blog-hidden/uclu-ay-sembolu-disil-eneerjinin-3-evreli-donusumu> adresinden alındı
- Barthes, R. (2018). *Göstergebilimsel Serüven*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Başar, K. (2020). Bedensel Cinsiyet, Cinsiyet kimliği, Cinsel Yönelim. Ş. Yüksel, & N. Yetkin içinde, *Bilgilendirme Dosyası-10 Eşcinsellik* (s. 15). İstanbul : Cinsel Eğitim Tedavi ve Araştırma Derneği.
- Batıkan, B. (2023). *Eril, Dişil ve Ötekiler*. İstanbul: Beyaz Baykuş Yayınları.
- Beauvoir, S. D. (2021). *İkinci Cinsiyet-Olgular ve Efsaneler*. İstanbul: Küy Yayınları.
- Beauvoir, S. D. (2023). *İkinci Cinsiyet- Yaşanmış Deneyim*. İstanbul: Küy Yayınları.
- Bendazzi, G. (2015). *Animation: A World History: Volume:II*. Routledge.
- Berber, K., & Hidalgo, D. A. (2016, Ağustos 5). *Queer*. Britannica:
<https://www.britannica.com/topic/gay-rights-movement> adresinden alındı

- Bergan, R. (2011). *The Film Book: A Complete Guide to the Word of Film*. New York: DK Publishing.
- Berkowitz, E. (2020). *Seks ve Ceza, Arzuyu Yargılamanın Dört bin Yıllık Tarihi*. İstanbul: Kolektif kitap.
- Birrell, A. (2016). *Çin Mitolojisi*. İstanbul: Phoenix Yayınları.
- Boef, I. C. (2014). Eğitimdeki Sınırlara Meydan okumak: Hollanda'daki Cinsel Çeşitliliğe Queer Pedagojik Yaklaşım. *Kaos GL Dergisi (Queer Pedagoji Sayısı)*(135), 2024. Ekim 31, 2024 tarihinde alındı
- Boswell, J. (1980). *Christianity, Social Tolerance, and Homosexuality: Gay People in Western Europe from the Beginning of the Christian Era to the Fourteenth Century*,. New York: Chicago Üniversitesi Yayınları.
- Brabow, K. (2019, Haziran 18). *Allosexual, Demisexual, Bicurious&Other Sexualites - You Need To Know*. Refinery29: <https://www.refinery29.com/en-us/sexual-orientation-types-of-sexualities?callback=in&code=M2ZJMMIYNGMTNJVLNS0ZMJIWLWFKOGITODYYZTHKYJKXZDQ3&state=346147d5073b4bd096526d3bbdacee80#slide-4> adresinden alındı
- Butler, J. (2008). *Cinsiyet Belası*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Büker, S. (1985). *Sinema Dili üzerine Yazılar*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolcuğu*. İstanbul: Kabala Yayınevi.
- Carmen, C. E. (2024, Aralık 10). *Draq Queen*. Aralık 19, 2024 tarihinde Britannica: <https://www.britannica.com/topic/drag-queen> adresinden alındı
- Cartwright, M. (2012, Temmuz 9). *Herkül*. Eylül 9, 2024 tarihinde World History Encyclopedia: <https://www.worldhistory.org/hercules/> adresinden alındı
- Cartwright, M. (2013, Şubat 14). *Pan*. Word History Encyclopedia: <https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-11290/pan/> adresinden alındı
- Catwright, M. (2012, Ekim 5). *Sentor*. 2024 tarihinde World History Encyclopedia: <https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-10286/sentor/> adresinden alındı
- Chauncey, G. (1994). *Gay New York: Gender, Urban Culture and the Making of the Gay Male World*. New York: HarperCollins.
- Connell, R. (2019). *Erkeklikler*. İstanbul: Phoenix Yayınevi.
- Crafton, D. (2008). *Hileler ve Canlandırma Sineması* (2 b.). İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Çetin, Z. (2015, Kasım 4). *Türkiye'de Queer Hareketinin Dinamiği*. Heinrich Böll Stifting Derneği Türkiye Temsilciliği: <https://tr.boell.org/tr/2015/11/04/tuerkiyede-queer-hareketinin-dinamigi> adresinden alındı
- Çeviker, T. (1995, Güz). Ana Çizgileriyle Türk Canlandırma Sineması. *Sinemanın 100. Yılı Anısına Komedi Sineması*(8), s. 104.

- Demirbilek, G. (2019, Ağustos 25). *Homofobikler Gizli Eşcinseller Midir?* Kaos GL: <https://kaosgl.org/haber/homofobikler-gizli-escinseller-midir> adresinden alındı
- Determan, S. (2021, Şubat 18). *The Many Merry Eras Of Disney*. Eylül 9, 2024 tarihinde Wath and Discovery: <https://www.bfi.org.uk/features/many-merry-eras-disney> adresinden alındı
- Diamond, L. M. (2005). Was It A Phase? Young Woman's Reunquishment Of Lesbian/Bisexual Identites Over A 5 Year Period. *American Psychological Association*, 84-2, 352-364. Kasım 18, 2024 tarihinde alındı
- Diamond, L. M. (2016). *Sexual Fludity In Male And Females*. Current Sexual Healty Reports. doi:<https://doi.org/10.1007/s11930-016-0092-z>
- Donovan, J. (2016). *Feminist Teori*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Dover, K. J. (1978). *Greek Homosexuality*. Amerika: Printed in the United States of America. Ekim 22, 2024 tarihinde https://tajakramberger.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/11/k-j-_dover_greek_homosexuality_updated_and_witbookfi-org.pdf adresinden alındı
- Duru, Ö. B. (2016, Şubat 12). *Pan'ın Labirenti: Masallardan Gelen Sembolizm*. Kahramangiller: <https://www.kahramangiller.com/genel/panin-labirenti-masallardan-gelen-sembolizm/5/> adresinden alındı
- Elbet, R. (1981, Haziran 12). *Clash Of The Titans*. Roger Elbet.com: <https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-20422/medea/> adresinden alındı
- Encyclopaedia, E. T. (2024, Temmuz 22). *Odysseus*. Britannica: Britannica, T. Encyclopaedia Editörleri (2024, 22 Temmuz). *Odysseus* . Encyclopedia Britannica . <https://www.britannica.com/topic/Odysseus> adresinden alındı
- Eraslan, Ş. (2014). Roma Dönemi Efes ve Popeii Duvar Resimlerinin İkonografik Açidan Değerlendirilmesi. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 1-10. Kasım 23, 2024 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/203748> adresinden alındı
- Erhat, A. (2022). *Mitoloji Sözlüğü*. Ankara: Remzi Kitabevi.
- Erkin, K. (2020, Ağustos 6). *Jung Arketipleri ile Tarkan: Gümüş Eyer*. Eylül 7, 2024 tarihinde Psikoloji Ağı: <https://www.psikolojiagi.com/jung-arketipleri-ile-tarkan-gumus-eyer/> adresinden alındı
- Evren, B., & Yıldırım, M. (2014). Sinemanın İlk Uzun Metrajlı Çizgi Filmi: Evvel Zaman İçinde. *Adana: Altın Koza Kültür Sanat Merkezi*.
- Fisher, T. (2022, Kasım 11). *Teletubbies: The bizarre kids' TV show that swept the world*. BBC: <https://www.bbc.com/culture/article/20221110-teletubbies-the-bizarre-kids-tv-show-that-swept-the-world> adresinden alındı
- Foucalt, M. (2023). *Cinselliğin Tarihi*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Freud, S. (1989). *Cinsel Yasaklar ve Normaldışı Davranışlar*. İstanbul: Ara Yayıncılık.

- Gezer, E. E. (2022). Queer Kuram ve Queer Öznellikler: Hamam ve Cahil Periler. *Araştırma makalesi*, 263-283.
- Giddens, A. (2012). Sosyoloji. A. Giddens, & P. W. Sutton içinde, *Sosyoloji* (s. 504-509). İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Gilliam, K., & Wooden, S. R. (2008). Post-princess models of gender: The new man in Disney/Pixar. *Journal of popular film and television*, 1-8.
- Gökçe, O. (2019). *Klasik ve Nitel İçerik Analizi*. İstanbul: Çizgi Kitabevi.
- Gökğöz, Y. (2019, Mayıs 19). *Kutsal Geyiğin Ölümü: Mitler üzerine İkonografik Bir İnceleme*. Sineblog: <http://sineblog.org/kutsal-geyigin-olumu-mitler-uzerinden-ikonografik-bir-inceleme/> adresinden alındı
- Greenberg, D. F. (1988). *The Construction Of Homosexuality*. Chicago: Chicago Üniversitesi Yayınları.
- Gürkan, S. L. (2003). Yahudi ve İslam Kutsal Metinlerinde İnsan'ın Yaratılışı ve Cennet'ten Düşüş. *İslam Araştırma Dergisi*(9), s. 1-48.
- Hafızoğlu, A. (2022, Haziran 9). Mitoloji ve İlahi Dinlerde İnsanın Yaratılışı. *Marifetname*, s. 217-244. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2216979> adresinden alındı
- Hammaren, N., & Johansson, T. (2014). Homosociality: In Between Power And Intimacy. *Sage Open*, 1-11. Kasım 17, 2024 tarihinde <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/2158244013518057> adresinden alındı
- Harman, Ö. F. (1996). *Habil ve Kabil*. Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi: <https://cdn2.islamansiklopedisi.org.tr/dosya/14/C14005104.pdf> adresinden alındı
- Harman, Ö. F. (2004). Meryem. *Türkiye Diyanet Vakfı Ansiklopedisi*(29), s. 236-247. Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi: <https://cdn2.islamansiklopedisi.org.tr/dosya/29/C29009491.pdf> adresinden alındı
- Harrison, M. W. (2022, Ocak 21). *Psyche*. Eylül 9, 2024 tarihinde Word History Encyclopedia: <https://www.worldhistory.org/Psyche/> adresinden alındı
- Heidel, A. (2019). *Babil Yaratılış Destanı- Enuma Eliş*. (S. Adalı, & A. Görgü, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Hesiodos. (2016). *Theogonia- İşler ve Günler*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Hines, S. (2019). *Toplumsal Cinsiyet Akışkan Mıdır? - 21.yüzyıl için bir rehber*. İstanbul: Hep Kitap.
- Holweck, F. (2024, Temmuz 15). *The Feast of the Assumption*. New Advent: <https://www.newadvent.org/cathen/02006b.htm> adresinden alındı
- Hünerli, S. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.
- Jashua, M. J. (2018, Aralık 17). *World History Encyclopedia*. Eylül 11, 2024 tarihinde Thor: <https://www.worldhistory.org/Thor/> adresinden alındı

- Jimenez, J. (2023, Aralık 13). *Mastering Character Development In Film: Crafting Compelling And Relatable Personalities*. Medium: <https://medium.com/@JohnWritesMed/mastering-character-development-in-film-crafting-compelling-and-relatable-personalities-8a7bab5923f> adresinden alındı
- Kalkan, F. (2014). *Animasyon Sineması ve Hayvan Karakterleri*. İstanbul: Başka Yerler Yayıncılık.
- Karakuş, F. (2022, Şubat 13). *13 Şubat 1881: Fransız feminist gazete La Citoyenne'in birinci sayısı çıktı..* Çatlak Zemin: <https://catlakzemin.com/13-subat-1881-fransiz-feminist-gazete-la-citoyennenin-birinci-sayisi-cikti/> adresinden alındı
- Katz, J. N. (2021, Nisan 15). *Constructing The Heterosexual, Homosexual, Bisexual System*. 2024 tarihinde Out History- It's About Time: <https://outhistory.org/exhibits/show/heterohomobi/karlmaria> adresinden alındı
- Kavakoğlu, F. (2013, Eylül 26). *Kara Film/Film Noir*. Kavakoğlu.com: <https://kavakoglu.com/kara-film-film-noir/> adresinden alındı
- Kaya, A. (2021). *Öyle Bir Geçer Zaman Ki: Animasyon Sineması*. Ankara: İzan Yayınları.
- Kearney, R. (2018). *Yabancılar, Tanrılar ve Canavarlar*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Kıraç, R. (2018). *Sinemanın Temelleri*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Kozan, E. (2021, Eylül 19). *Cinsiyet Akışkanlığı Nedir? Cinsel Kimlik ve Cinsel Yönelimler, Ömür İçinde Değişebilir mi?* (Ç. M. Bakırcı, Düzenleyen) Kasım 18, 2024 tarihinde Evrim Ağacı: https://evrimagaci.org/cinsel-akiskanlik-nedir-cinsel-kimlik-ve-cinsel-yonelimler-omur-icinde-degisebilir-mi-10996?srltid=AfmBOoplw7nTKd5av1wDPowFiukva12cr70JuiPJQupiFiprwq_IAuKu adresinden alındı
- Köpçü, K. K. (2011, Kasım 8). *Çizgi Roman Nedir?* FRPNET: <https://frpnet.net/incelemler/cizgi-roman-nedir-inceleme> adresinden alındı
- Kramer, S. N. (2016). *Sümer Mitolojisi*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Kuhle, B. X., & Radthe, S. (2013). Born Both Ways: The Alloparenting Hypothesis For Sexual Fluidity In Woman. *Evolutionary Psychology*, 304-323. doi:<https://doi.org/10.1177/147470491301100202>
- Kurumu, T. D. (1998). *Türkçe Sözlük*. İstanbul: Türk Tarih Kurumu Basım Evi. <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Linn, S. (2001, Kasım 16). *The Trouble With Teletubbies*. The American Prospect: <https://prospect.org/culture/trouble-teletubbies/> adresinden alındı
- Madsen, R. (1969). *Animated Film: Concepts, Methods, Uses*. London: Interland Publishing.
- Malinowski, B. (2000). *Büyü, Bilim ve Din*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Marshall, E., & Şensoy, Ö. (2009). The same old hocus-pocus: pedagogies of gender and sexuality in Shrek-I 2. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 151-164.

- Mersin, S. (2024, Temmuz 21). *Çin Mitolojisi ve Tanrılar*. Asyanın Sesi: [https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-20422/medea/](https://www.asyaninsesi.com.tr/TR,6235/cin-mitolojisi-ve-tanrilari.html#:~:text=Pan%2Dgu%20%2D%20(P',sekiz%20bin%20y%C4%B1lda%20d%C3%BCzene%20soktu. adresinden alındı</p><p>Miate, L. (2024, Ocak 16). <i>Medea</i>. Word History Encyclopedia: <a href=) adresinden alındı
- Miyazaki, H. (2009). Technologies of Perception: Miyazaki in Theory and Practice. *Animation*, 56. (Susan J. Bigelow, Röportaj Yapan)
- Mulvey, L. (2020). Görsel Zevk ve Anlatı Sineması. T. Gouma-Peterson, & P. Mathews içinde, *Sanat ve Cinsiyet: Sanat Tarihi ve Feminist Eleştiri* (s. 277). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Neuman, W. L. (2014). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri Nitel ve Nicel Yaklaşımlar 2*. Ankara: Yayın Odası.
- Nietzsche, F. (2016). *İyinin ve kötünün Ötesinde*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Nişanyan, S. (2009). *Sözlerin Soyağacı Çağdaş Türkçenin Etimolojik Sözlüğü*. İstanbul: Everest Yayınları.
- Onion, A., Sullivan, M., & Mullan, M. (2017, Haziran 28). *Gay Riights*. Kasım 16, 2024 tarihinde History: <https://www.history.com/topics/gay-rights/history-of-gay-rights> adresinden alındı
- Ovidius. (2020). *Dönüşümler 1-5*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ögel, B. (2020). *Türk Mitolojisi I*. İstanbul: Altınordu Yayınları.
- Özgüç, A. (2006). *Türk Sinemasında Cinselliğin Tarihi*. İstanbul: +1 Yayınları.
- Özgür, T. (1989). Disney Üzerine Bir Polemik... *Ve Sinema* , 24-25.
- Özkan, Ezgi, Ulutaş, F., & Morsünbül, Ü. (2020, Temmuz 31). Tomboy Üzerine Bir Gözden Geçirme Kavramsal Analiz, Tarihsel Süreç ve Çeşitli Boşluklar Açısından İnceleme. *Akdeniz Kadın Çalışmaları ve Toplumsal Cinsiyet Dergisi*(3), 313-332. doi:10.33708/ktc.776117
- Özkazanç, A. (2010, Mayıs 20-23). Bilmi ve Toplumsal Cinsiyet. *II. Kadınlık, Hekimlik ve Kadın Sağlığı kongresi*, 15-23. Ankara: Türk Tabipler Birliği. <https://www.ttb.org.tr/kutuphane/2kadinsagkong.pdf#page=17> adresinden alındı
- Özkürallı, İ. (2016). Queer Teori. F. Saygılıgil içinde, *Toplumsal Cinsiyet Tartışmaları* (s. 211). Ankara: Dipnot Yayınları.
- Öztürk, B. (2021). *Oscar Kazanan Animasyon Filmleri*. Anima Okul: [94](https://www.animaokul.com/blog/oscar-kazanan-animasyon-filmleri#:~:text=Pinokyo%20%7C%201940,m%C3%BCzik%20dallar%C4%B1nda%20iki%20Oscar%20kazand%C4%B1. adresinden alındı</p><p>Özvardarlı, M. E. (2023). Kahramanlık İmgisinin Türk Sinemasındaki İzleri. <i>Akademik Sosyal Araştırmalar</i>, 141-154.</p></div><div data-bbox=)

- Picket, B. (2020, Nisan 28). *Homosexuality*. Stanford Encyclopedia Of Philosophy: <https://plato.stanford.edu/entries/homosexuality/> adresinden alındı
- Platon. (2022). *Şölen-Dostluk*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Pollmüller, B., & Sercombe, M. (2011). *The Teavhers's Animation Tollkit*. London: Continuum.
- Pospelov, G. N. (2019). *Edebiyat Bilimi*. İstanbul: Evrensel Basım Yayın .
- Propp, V. (1985). *Masalın Biçimbilimi*. (M. Rıfat, & S. Rıfat, Çev.) İstanbul: Kent Basımevi.
- Rıfat, M. (1992). *Göstergebilimcinin Kitabı*. İstanbul: Düzlem Yayınları.
- Rosenberg, D. (2017, Nisan 29). *Dünya Mitolojisi*. İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları.
- Russo, V. (1981). *The Celluloid Closet*. New York: Harper & Row.
- Sakallı, N., & Türkoğlu, B. (2019, Aralık 22). “Erkek” Olmak ya da Olmamak: Sosyal Psikolojik Açıdan Erkeklik/Erkeklik Çalışmaları . *Türk Psikoloji Yayınları*, s. 52-76.
- Sarıca, S., & Özkartal, M. (2020, Şubat 8). 'Tarkan' Çizgi Roman ve Filmlerinde Yer Alan Türk Mitoloji ve İkonografi Unsurları. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 1-14. Eylül 7, 2024 tarihinde <https://asosjournal.com/?mod=tammetin&makaleadi=&makaleurl=e73fc7b6-804e-4d97-bd12-1f25d0275643.pdf&key=39608> adresinden alındı
- Scott, J. W. (2010, Ekim). Toplumsal Cinsiyet: Faydalı Bir Tarihsel Analiz Kategorisi. *Kültür ve Siyasette Feminist Yaklaşımlar*(12), 1-27. Ekim 23, 2024 tarihinde <https://www.feministyaklasimlar.org/wp-content/uploads/2013/05/12-9.TOPLUMSAL-CINSIYET.pdf> adresinden alındı
- Sedwick, E. K. (1985). *Between Men: English Liiterature And male Homosocial Desire (Gender And Culture)*. New York: Colombıa University Press.
- Sevindi, K. (2022). *Animasyon Sineması: Tarih, Kuram, Uygulama*. İstanbul: Urzeni Yayınevi.
- Seyidoğlu, B. (2014). *Mitoloji Üzerine Araştırmalar Metinler ve Tahliller*. İstanbul: Dergah Yayınları.
- Sezer, M. Ö. (2018). *Masallar ve Toplumsal Cinsiyet*. İstanbul: Kor Kitap.
- Stephenson, R. (1973). *The Animated Film*. New York: The Tantivy Press/ A.S Bannes.
- Sterling, A. F. (2023, Ağustos 14). *Beş Cinsiyet! Erkek ve Dişi Neden Yeterli Değil?* Kasım 17, 2024 tarihinde Inter Dayanışma: <https://interdayanisma.org/2023/08/14/bes-cinsiyet-erkek-ve-disi-neden-yeterli-degil/> adresinden alındı
- Şahin, P. D. (2021, Kasım 11). *Eşcinsel Pank ve Homofobi*. Cinsel Eğitim ve Araştırma Derneği: <https://www.cetad.org.tr/OnlineNewspaper.aspx?content=9> adresinden alındı
- Tar, Y. (2017, Kasım 4). *Eşcinsellik Hastalık Mı?* Kaos GL: <https://kaosgl.org/haber/lsquoescinsellik-hastalik-mirsquo> adresinden alındı

- Taş, G. (2016, Şubat 10). Feminizm Üzerine Genel Bir Değerlendirme: Kavramsal Analizi, Tarihsel Süreçleri ve Dönüşümleri. *Akademik Hassasiyetler*, s. 163-175.
- Taş, İ. (2000). Mit ve Mitik Düşüncenin Yapısı. *Dini Araştırmalar*, 57-72.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/51640> adresinden alındı
- Teksoy, R. (1975). Canlandırma Sineması. *Arkın Sinema Ansiklopedisi* (s. 316). içinde İstanbul: Arkın Kitabevi.
- Tolunay, D. (2020). Geçmişten Günümüze Heykel Sanatında Mitolojik İmgeler. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 267-282. <https://idildergisi.com/makale/pdf/1579079587.pdf> adresinden alındı
- Turan, S. L. (Aralık 2021). Queer Teori ve Aktivist Sanat. *ASSTUDIES Dergisi*, 159-173.
- Ulusoy, N. (2011). Yeni Queer Sinema: Öncesi ve Sonrası. *Fe Dergi*, 1-15.
- Ünal, A. (2017). Yahudi Geleneğinde Kadının Yaratılışı ve Lilit Efsanesi. *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, s. 103-115.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/395651> adresinden alındı
- Wasson, D. L. (2018, Aralık 11). *İphigenia Aulis'te*. Word History Encyclopedia:
https://www.worldhistory.org/Iphigenia_in_Aulis/ adresinden alındı
- Whitehead, M. (2012). *Animasyon Filmleri*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- WildBrain. (2016). *About Teletubbies*. Teletubbies: <https://us.teletubbies.com/about-teletubbies/> adresinden alındı
- Witting, M. (2013). *Straight Düşünce*. İstanbul: Sel Yayınları.
- Woolf, V. (2000). *Orlando*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Yağız, N. (2009). *Türk Sinemasında Karakter ve Tipler*. İstanbul: İşaret Yayınları.
- Yar, E. (2007). Kur'an'ın İnsan Öğretisi. *İslami İlimler Dergisi*(1), s. 21-43.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/92616> adresinden alındı
- Yardımcı, M. (2002). *Destanlar*. Ankara: Ürün Yayınları.
- Yardımcı, M. (2008). *Türk Halk Edebiyatında Anlatmaya Dayalı Türler ve Halk Bilimi*. İstanbul: Ürün Yayınları.
- Yardımcı, S., & Güçlü, Ö. (2016). *Queer Tahayyül*. İstanbul: Sel Yayınları.
- Yıldırım, Ö. (2019, Kasım 13). *Düalizm Nedir? İkicilik. ?Felsefe*:
<https://www.felsefe.gen.tr/dualizm-ikicilik-nedir-ne-demektir/> adresinden alındı
- Yüksel, A. (2011). *Tarkan Yıldız Olgusu*. İstanbul: Çivi Yayınları.
- Zaim, A., & Balaban, Y. (2023, Temmuz-Ağustos). KARAGÖZ VE HACIVAT'TAN GÜNÜMÜZE TÜRK CANLANDIRMA SİNEMASI. *Sosyal Beşeri ve idari Bilimler*, 427-452. Kasım 30, 2024 tarihinde
file:///C:/Users/CASPER/Downloads/KARAGOZ_VE_HACIVAT_TAN_GUNUMUZE_TURK_CAN.pdf adresinden alındı

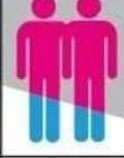
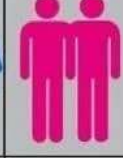
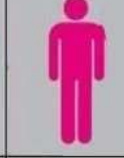
Zingstem, V. (2006). *Lilith*. İzmir: İlya Yayınevi.

Zor, İ., & Bulut, S. (2020). Toplumsal Cinsiyet Kavramına Animasyon Filmleriyle Bakmak: Buz Devri, Shrek ve Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı Örnekleri. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi*, 58-69.

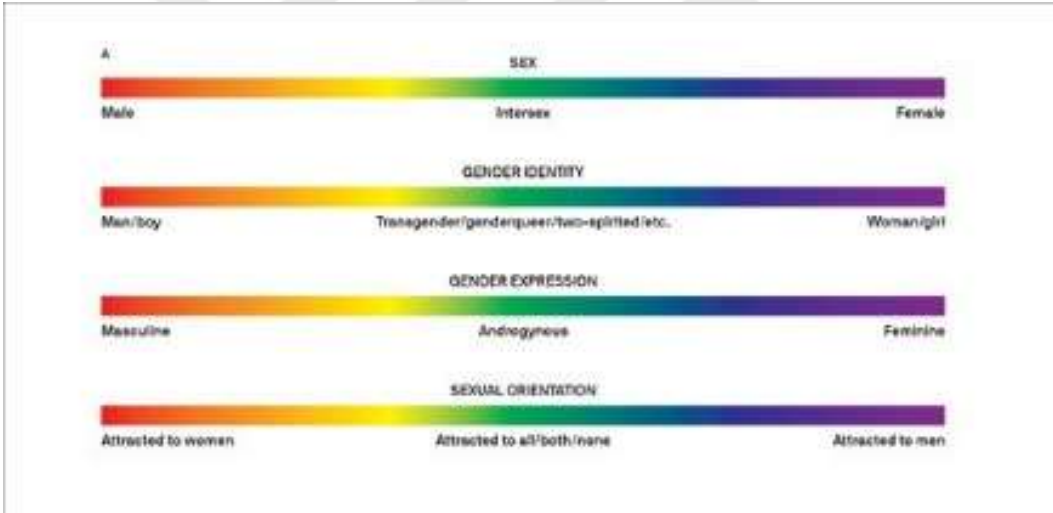


EKLER

EK. 1. 1940-1950 yıllarında yayımlanan Kinsey Skalası'na göre Cinsel Yönelim Grupları.

Kinsey skalasına göre cinsel yönelim grupları							
0	1	2	3	4	5	6	X
							
Tamamen heteroseksüel	Baskın heteroseksüel, nadiren homoseksüel	Baskın heteroseksüel, sıklıkla homoseksüel	Eşit derecede heteroseksüel ve homoseksüel	Baskın homoseksüel, sıklıkla heteroseksüel	Baskın homoseksüel, nadiren heteroseksüel	Tamamen homoseksüel	Cinsel temas yok

EK. 2. Kinsey Skalasının kadın ve erkeğin konumu



EK.3. Akışkan cinsiyetler kimlikleri gösteren doğrusal olmayan tablo

