

**MİT-KAHRAMANLIK OLGULARI, DÖNÜŞÜMLERİ VE
BU OLGULARIN HIROKAZU KORE-EDA
SİNEMASINDAKİ YANSIMALARI**

KENAN KAVUT

**IŞIK ÜNİVERSİTESİ
EYLÜL,2022**

MİT-KAHRAMANLIK OLGULARI, DÖNÜŞÜMLERİ VE BU
OLGULARIN HİROKAZU KORE-EDA SİNEMASINDAKİ
YANSIMALARI

KENAN KAVUT

Işık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sinema ve Televizyon
Yüksek Lisans Programı, 2022

Bu tez, Işık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'ne Yüksek Lisans
(MA) derecesi için sunulmuştur.

IŞIK ÜNİVERSİTESİ
EYLÜL,2022

İŞIK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SİNEMA VE TELEVİZYON YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

MİT, KAHRAMANLIK OLGULARI, DÖNÜŞÜMLERİ VE BU OLGULARIN
HİROKAZU KORE-EDA SİNEMASINDAKİ YANSIMALARI

KENAN KAVUT

ONAYLAYANLAR:

Dr. Öğr. Üyesi Onur Eroğlu (FVM Işık Üniversitesi)
(Tez Danışmanı)

Doç. Dr. Özlem Arda (İstanbul Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Burak Yılmaz (FVM Işık Üniversitesi)

ONAY TARİHİ: 14.09.2022

MYTH-HERO FACTS, TRANSFORMATIONS AND THE REFLECTIONS OF THESE FACTS IN HIROKAZU KORE- EDA'S CINEMA

ABSTRACT

Nobles, demigod kings and princes have always occupied the throne of imaginary stories, the heroes of tales and myths, which people have built for long ages. The first heroes of the common stories of man; The main characters of the Greek Tragedies were deemed worthy of being heroes as they were seen close to the power of the god, such as the Persian Kings and the tyrannical leaders of Babylon. Another strong possibility is that they bring into being the qualities that a person deems lacking in himself and that he wishes to have in himself, through these noble people who have good eyes. Throughout the long ages, heroes have scarcely descended to the ranks of ordinary people. Cinema has played an important role in changing and transforming this phenomenon. By normalizing the 'character', it has paved the way for it to be understood and perceived more easily, thus establishing its connection with reality.

The aim of this thesis is to compare the 'hero' and 'character' phenomena; To make a comparison between the supernatural, god, demigod, fantastic and noble heroes of myth myths and the characters of Hirokazu Kore-eda films, which have managed to normalize and ordinaryize the characters of the important directors of contemporary Japanese cinema. Based on the findings of psychoanalysis and structuralism on this subject, it is aimed to reveal the analyzes of some facts and to reveal the findings of the alleged transformation and change. Findings such as memory, birth, death, rebirth, initiation, hero or character transformations will be analyzed in the context of myth and cinema (Korean-eda films).

Key Words: Myth, Magic, Heroism, Birth and Rebirth, Cinema, Character Creation, Myth and Cinema, Meaning Making, Hirokazu Kore-eda's Cinema.

MİT- KAHRAMANLIK OLGULARI, DÖNÜŞÜMLERİ VE BU OLGULARIN HIROKAZU KORE-EDA SİNEMASINDAKİ YANSIMALARI

ÖZET

İnsanın uzun çağlar boyunca kurduğu düşsel hikayelerin tahtını, masalların, mitlerin kahramanlarını hep soylular, yarı tanrı krallar, prensler işgal etmiştir. İnsanın ortak hikayelerinin ilk kahramanları; Yunan Tragedyaların baş karakterleri, Acem Kralları, Babil'in zorba liderleri gibi tanrının gücüne yakın görüldükleri için kahraman olmaya layık görülmüşlerdir. Diğer bir güçlü olasılık da insanın kendinde eksik gördüğü ve kendisinde olmasını arzu ettiği nitelikleri, yerinde gözü olan bu soylu kişiler üzerinden vücuda getirmeleridir. Uzun çağlar boyunca kahramanlar sıradan insanların safına neredeyse hiç inmemiştir. Sinema bu olgunun değişip dönüştürülmesinde önemli bir rol oynamıştır. 'Karakter'i normalleştirerek daha rahat anlaşılıp algılanmasına, dolayısıyla gerçeklikle bağının kurulmasına ön ayak olmuştur.

Bu tezin amacı 'kahraman' ve 'karakter' olgularını bir karşılaştırmaya tabi tutmak; mit söylencelerinin doğaüstü güçlere sahip, tanrı, yarı tanrı, fantastik, soylu kahramanları ile çağdaş Japon sinemasının önemli yönetmenlerinden karakterlerini normalleştirmeyi, sıradanlaştırmayı başaramış Hirokazu Kore-eda filmlerinin karakterleri arasında bir karşılaştırma yapmaktır. Psikanalizim ve yapısalcılığın bu konudaki bulgularını da dayanarak yaparak birtakım olguların analizlerini ortaya koymak ve iddia edilen dönüşüm ve değişimin bulgularını ortaya koymak hedeflenmektedir. Bellek, doğuş, ölüm, yeniden doğuş, Erginlenme, Kahraman ya da karakterin dönüşümleri gibi bulgular, mit ve sinema, Kore-eda filmleri bağlamında analiz edilecektir.

Anahtar Kelimeler: Mit, Büyü, Kahramanlık, Doğuş ve Yeniden Doğuş, Sinema, Karakter Yaratma, Mit ve Sinema, Anlam Yaratma, Hirokazu Kore-eda Sineması.

TEŐEKKÜR

Tez yazım sürecinde, desteklerini esirgemeyen tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Onur Erođlu'na; tez jüri üyeleri, Doç. Dr. Özlem Arda'ya ve Dr. Öğr. Üyesi Burak Yılmaz'a, yardımlarından dolayı Dr. Öğr. Üyesi Seher Şeylan'a, Gülay Gökçen, Naim Kanat, Funda Önal, Ş.Sevtap Canver Özçam, Elif Kurhan, Doğukan Taşdemir ve Yavuz Ekinci'ye sonsuz teşekkürler.

Kenan KAVUT

Tez alıřmamı, Nisan 2021 yılında kaybettiĐimiz DeĐerli Hocam Prof. Dr. Mutlu
PARKAN'a ithaf ediyorum.

ÖNSÖZ

İncelendiğinde söylenceler ile sinema arasında, sinemanın varlık bulduğu zamandan bu yana sürekli bir aktarımın olduğu görülecektir. Yapısında gizem, büyü, olağanüstülük ve merak unsurlarını çokça barındıran mitler, sinema filmi yaratıcılarının, senaristlerin dikkatini hep çekmiştir. Daha sinemanın yeni temellenmeye başladığı 1900'lerin başında aynı zamanda illüzyonist olan Georges Méliés 'Le Voyage Dans La Lune' (Aya yolculuk) filmiyle mitsel öğelere başvurmuştur. Doğaüstü bir dünya yaratımı, onun barındırdığı gizemler aynı zamanda sinemanın önemli unsurlarından olan izlenirliği arttıran şeylerdir. Dolayısıyla başından günümüze sinema bu ilişkiyi hep sürdürmüştür. Mit ile sinemanın ilişkilendirmesine dair çalışmaların sayısı pek azdır. Bundan ötürü bu tez çalışmasının yazılması gereği duyulmuştur. Fakat burada desteklenen şey sinemanın da konu ettiği mitlerin göksel, barındırdığı güçlerle sıradan olanı aşan kahramanlar değil tam aksine ayağı yere sağlam basan, sıradan insan görünümünde olan kahramanları (karakter) derleyip işlemektir. Çünkü sinema işlediği kahramanlık olgusunun aynı zamanda büyük bir dönüşüm geçirmesine de neden olmuştur. 'Gerçek'in değerini arttırmış hatta gerçekçiliğin çeşitli veçhelerini doğurmuştur.

Çağdaş Japon sinemasının en önemli yönetmenlerinden Hirokazu Kore-eda söylencelerden, söylencelerin öğeleri olan, kahramanlık (karakter), doğuş (maceraya atılma), ölüm (Eskatoloji), yeniden doğuş (kozmogoni) gibi temel mitsel öğelerden filmlerinde fazlasıyla faydalanmaktadır. Bu tez çalışmasının amacı olan, doğaüstü olanı sıradan hale getirme çabasının tezahürlerinin filmlerinde görülebildiği ender yönetmenlerden biridir. Dolayısıyla Kore-eda'nın filmleri üzerinde kurmacanın birbirine yaklaştırdığı bu iki odak arasındaki değişkenleri ortaya koymak, sinemanın

söylencelerden hangi bağlamlarda etkilendiğini, onu nasıl dönüştürüp görüntüyle bedenlendiğini ortaya koymak bu tez çalışmasının amacını ortaya koymaktadır.

Marvel sinematik evreninin yarattığı karakter/kahraman'a değil aksine sıradan görünümlü, olağan, tökezleyen karakter yaratımına dair bir hedef ortaya konmuştur.

Seçilen konuyla ilgili yazılı kaynakların sınırlı olması işi zorlaştırırsa da sinema tarihinde 'izleyici gibi karakter' tanımına uyan, bu anlayışla film üreten yüzlerce yapımcı, yönetmen ve binlerce film çalışması mevcuttur. Bu da sinemanın, onun çabasının kıymetini ortaya koymaktadır. Hirokazu Kore-eda da yarattığı sinema anlayışı ve tarzıyla insana ve insan yaşamına değer katabilmeyi başarmış bir yönetmendir.

Sinema ile mit olguları arasındaki bağlantıları irdeleyip ortaya koyan tez çalışmasının, bu alanla ilgili çalışma yürütecek olanlara kaynaklık edeceğini umuyorum.

İÇİNDEKİLER

ONAY SAYFASI	i
ABSTRACT	ii
ÖZET	iii
TEŞEKKÜR	iv
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	viii
GÖRSELLER LİSTESİ	xi
BÖLÜM 1	1
1.GİRİŞ	1
1.1 Araştırma Konusu	3
1.2 Araştırma Problemi	3
1.2.1 Açıklayıcı Araştırma Soruları.....	3
1.2.2 Tanımlayıcı Araştırma Soruları.....	4
1.3 Araştırmanın Amacı	4
1.4 Değişkenler	5
1.5 Hipotezler.....	6
1.6 Kapsam ve Sınırlılıklar	6
1.7 Yöntem	6
BÖLÜM 2	7
2. MİT ve MİTLERİN YAPISI	7
2.1 Mitlerin Yayılma Teorileri.....	10
2.2 Yalancı Öykü, Gerçek Öykü.....	11
2.3 Kahraman ve Kahramanlık Olgusu	12
2.3.1 Mitolojik Kahraman.....	13
2.3.2 Çağdaş Kahraman (Karakter)	15
2.4 Kahramanın (Karakter) Sorunları.....	16
2.4.1 Babayla Sorun (Oidipus Karmaşa)	16

2.4.2 Terkedilme Sorunu	18
2.4.3 Bir Canavar Tarafından Yutulma ya da Kabin Sorunu.....	20
2.4.4 Erginlenme	21
2.4.5 Geriye Dönüş Arzusu.....	22
2.4.6 Bellek (Hafıza) Sorunu	24
2.4.7 Destekçiler ve Düşmanlar	24
BÖLÜM 3	26
3. SİNEMA VE GERÇEKLİK.....	26
3.1 Gerçeğin Seyri.....	26
3.2 Kamerayla Yaratılan Gerçeklik.....	27
3.3 ‘Gerçek’in Gerekliliği	28
3.3.1 İtalyan Yeni Gerçekçiliği	29
3.3.2 Gerçek-Sinema (Cinema-Veriti).....	32
BÖLÜM 4	34
4. HİROKAZU KORE-EDA VE SİNEMASI.....	34
4.1 Hirokazu Kore-Eda Sinemasında Zaman / Mekân.....	37
4.1.1 Durağan Zaman / Durağan Mekân.....	37
4.1.2 Hareket Eden Zaman (Zamanlar Arası Geçiş)	40
4.1.3 Hareket Eden Görüntü	42
4.1.4 Hareket Eden Kahraman (Karakter)	43
BÖLÜM 5	45
5. ‘KAHRAMAN’DAN ‘KARAKTER’E: HİROKAZU KORE-EDA FİLM ANALİZLERİ	45
5.1 Yaşamdan Sonra (Wandafuru Raifu/After Life-1998).....	45
5.1.1 Terkedilme Sorunu	47
5.1.2 Babayla Sorun (Oidipus Karmaşa)	49
5.1.3 Bellek (Hafıza) Sorunu	49
5.1.4 Bir Canavar Tarafından Yutulma/Kabin ya da Hapsedilme Sorunu	52
5.1.5 Erginlenme	54
5.1.6 Geriye Dönüş Arzusu.....	56
5.1.7 Destekçiler ve Düşmanlar	58
5.2 ‘Kimse Bilmiyor’ (Dare Mo Shiranai/Nowbodys Know- 2004)	59
5.2.1 Terkedilme Sorunu	60
5.2.2 Bir Canavar Tarafından Yutulma/Kabin ya da Hapsedilme Sorunu	63
5.2.3 Erginlenme	64

5.2.4 Babayla Sorun (Oidipus Karmaşa)	67
5.2.5 Bellek (Hafıza) Sorunu	69
5.2.6 Geriye Dönüş Arzusu.....	71
5.2.7 Destekçiler ve Düşmanlar	72
5.3 ‘Babasının Oğlu’ (Soshite Chichi Ni Naru / Like Father Like Son 2013).....	75
5.3.1 Terkedilme Sorunu	77
5.3.2 Babayla Sorun (Oidipus Karmaşa)	78
5.3.3 Bir Canavar Tarafından Yutulma/Kabin ya da Hapsedilme Sorunu	79
5.3.4 Erginlenme	81
5.3.5 Geriye Dönüş Arzusu.....	83
5.3.6 Bellek (Hafıza) Sorunu	84
5.3.7 Destekçiler ve Düşmanlar	84
5.4 Arakçılar (Manbiki Kazoku / Shoplifters-2018).....	85
5.4.1 Terkedilme Sorunu	88
5.4.2 Babayla Sorun (Oidipus Karmaşa)	90
5.4.3 Bir Canavar Tarafından Yutulma/Kabin ya da Hapsedilme Sorunu	92
5.4.4 Erginlenme	93
5.4.5 Bellek (Hafıza) Sorunu	95
5.4.6 Geriye Dönüş Arzusu.....	96
5.4.7 Destekçiler ve Düşmanlar	96
BÖLÜM 6	98
6. SONUÇ	98
KAYNAKÇA	103
ÖZGEÇMİŞ.....	107

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 4.1 ‘Maboroshi’ filminde durağanlık ve mekânın hareketsiz kıldığı karakter.	39
Görsel 4.2 ‘Kimse Bilmiyor’ ve ‘Maboroshi’ filmlerinde, zaman akışı.....	40
Görsel 4.3 ‘Kimse Bilmiyor’ ve ‘Maboroshi’ filmlerinde hareket eden görüntü.....	43
Görsel 4.4 ‘Kimse Bilmiyor’ ve ‘Bir Dilek Tuttum’ filmlerinde hareket eden karakter.	44
Görsel 5.1 Yaşamla ölüm arasındaki geçiş alanı ‘araf’	48
Görsel 5.2 ‘Yaşamdan Sonra’ filminde bellek (hafıza) sorunu.	50
Görsel 5.3 ‘Yaşamdan Sonra’ filminde kahramanın hapsedilmesi.....	53
Görsel 5.4 Sihori, çaresizliğini giderme çabası olarak ana rahmine dönmeyi arzulamaktadır.	57
Görsel 5.5 Musa’nın sepetle suya bırakılması temsili ve ‘Kimse Bilmiyor’ filminde bavulla taşınan karakterler.	62
Görsel 5.6 Söylencelerde Yonah’la Balık ve ‘Kimse Bilmiyor’ filminde, karakterin kabin ya da hapis olma imgesi.	63
Görsel 5.7 ‘Kimse Bilmiyor’ filminde duygu geçişlerinden iki kare.	65
Görsel 5.8 ‘Kimse Bilmiyor’ filminde terk edilme olgusuna dair kareler.	67
Görsel 5.9 Akira’nın baba ve annesiyle görüldüğü kareler.....	69
Görsel 5.10 ‘Kimse Bilmiyor’ filminde zamanın mekân ve karakter üzerindeki etkisine örnek iki plan.....	70
Görsel 5.11 ‘Kimse Bilmiyor’ filminde ana rahmine dönüş arzusu.	72
Görsel 5.12 ‘Kimse Bilmiyor’ filminde Akira’nın destekçileri görülmektedir.	73
Görsel 5.13 ‘Babasının Oğlu’ filminde sorgulanan aile kavramı.....	76
Görsel 5.14 ‘Babasının Oğlu’ filminde Ryota’nın gerçek oğlu Keita ve biyolojik oğlu Ryusei.....	81
Görsel 5.15 ‘Kimse Bilmiyor’ ve ‘Babasının oğlu’ filmlerinde merdivenler.	82
Görsel 5.16 Baskı altında ezilen Keita ve onun geriye dönüş arzusundan kareler....	83
Görsel 5.17 ‘Araççılar’ filminin farklı iki afişi.....	87

Görsel 5.18 Terk edilmiş bireylerden oluşan Osamu ailesi.....	89
Görsel 5.19 ‘Araççılar’ filminde baba oğul hesaplaşması.....	91
Görsel 5.20 Araççılar’ filminde kabin ya da canavarın karnı imgesi.....	93
Görsel 5.21 Shota, Yuri’nin kurtuluşuna sebep olur ve kahramanlık payesini hak eder.	95

BÖLÜM 1

1.GİRİŞ

İnsanın ve onun özünü oluşturan ruhunun büyük bir evrim geçirdiğini, ‘anlama’ ve ‘anlamlandırma’nın olumlu, insanın yararına olandan yana olmasının uzun bir süreç aldığını biliyoruz. Husserl’in dediği gibi yargılarımız bu dünyaya aittir. Jung da benzer bir ifadeyle, algının bireyin duyuları aracılığıyla dış dünyadan aldıkları olduğunu söyler. İnsan kendisine verilmiş doğal bilgilerle, kendi deneyim ve edimlerle, düşüncesini ileriye taşıyacak yargılarıyla yolunu çizmeye çalışmıştır. Dolayısıyla burada bireysel çabadan değil birlikte oluşturmanın yararından bahsediyoruz. Mitlerde anlatılan kahramanların ancak kurtarıcı olabileceği dolayısıyla kahraman beklentisi içinde olmanın artık günümüz modern insanı için anlamının değiştiğini ya da farklılaştığını söyleyebiliriz. İnsanın bilinçlenmesinin, olgunlaşma evriminin bunda büyük katkısı var. *‘Tek bir adam, rasgele bireylerden ve ailelerden bir halk yaratacak, onlara belirgin özelliklerini kazandıracak ve binlerce yıllık kaderlerini belirleyecek böylesine olağandışı bir etkiyi nasıl kazanabilir?’* diye soran Freud; kahramanlara tapınmaya yol açan düşünce tarzının yanlışlığını vurgulamaktadır (Freud, 2015). Freud, çağdaş eğilimin, insanlık tarihindeki olayları daha çok, daha gizli, genel, kişisellik dışı etkenlere, ekonomik koşulların zorlayıcı etkisine, beslenme alışkanlıklarındaki değişmelere, malzeme ve aletlerin kullanımındaki gelişmelere, nüfus artışı ve iklim değişikliği nedeniyle yapılan göçlere bağlama yönündedir. Bireyin burada kurtarıcı olamayacağını, bireylerin olsa olsa sadece grup eğilimlerinin bir sözcüsü olabileceğini ifade eder. İnsan artık olayların tek nedene bağlanamayacağını dolayısıyla birden fazla etkenin olabileceğinin farkındadır. Freud, nedenler zincirinde ‘büyük insan’lara da yer verilebileceğini söyler. Fakat belli bir alanda olağanüstü ölçüde etkili olduğu için birisini tereddütsüz büyük insan diye

tanımlayamayacağımızı da ekler. İddiasını insanlığa büyük yarar sağlayan insana öncü demenin daha uygun olacağını ifade eder.

Arkaik insanın kahramana tapınma davranışı elbette sebepsiz değildir. Onun her şeyin kozmogoniyle ilişkilendirilmesi dolayısıyla ‘yaratım’ ilkesinin insan yaşamının başından beri dahil edilmesi düşüncesi insanı aciz bir varlık konumuna yerleştirmiştir. Olağanüstü sayılır olaylara; deprem, sel, yangın, yıkıcı ve bulaşıcı hastalıklar karşısındaki çaresizlik onu bu düşünceye yönlendirmiş, gücün yetmediği olaylara ancak nitelikli biri ya da birileri karşı koyabilir anlayışı ‘kahraman’ olgusunu doğurmuştur. Tanrı, yarı tanrı ya da gücünün sınırı olmayan insanlar ancak bu olaylara müdahale edebilir ve kendi toplumunu, insanları kurtarabilirdi.

‘Halkın düşleminde kahramanlar her zaman iki yaradılışı olmuştur; biri insansı, diğeri insanüstü’ (Jung, 1999). İnsanın ilk yazılı öyküsü sayılan ‘Gılgamış’ın kahramanı yarı tanrı bir kraldı; Kral Gılgamış’tı. İnsanın en büyük arzularından birini, ölümsüzlüğü elde etmek gayesiyle bir maceraya atılıyordu. İnsanın hayal gücünün kusursuz benzerliğinin ilk örneği sayılır bu tanrısallaştırma isteğinin fantastik özelliği hiç kaybolmadı. Ne kendini sürekli yenilemek zorunda kalan din ne modernleşme ne de bilimsel gelişmelerle izaha muhtaç gölgedekilerin aydınlığa kavuşması insanın bu histerik çabasını sonlandırabilirdi. Benliği koruma çabasının bunda etkili olduğunu artık keşfetmiş durumdayız. Fakat insanın uzun çağlar boyunca kurduğu bu düşsel hikayelerin tahtını, masalların, mitlerin kahramanlarını hep soylular, yarı tanrı krallar, prensler işgal etmiştir. Yunan Tragedyaların baş karakterleri, Acem Kralları, Babil’in zorba liderleri gibi kişiler yaratılan insanın ortak hikayelerine hep layık görülmüştür.

Tanrının gücüne en yakın temsilci olarak görüldükleri için kahramanlar bunlardan seçilmiş olabilir; diğer bir güçlü olasılık da insanın kendinde eksik gördüğü ve kendisinde olmasını arzu ettiği nitelikleri, yerinde gözü olan bu soylu kişiler üzerinden vücuda getirme arzusu olasılık dahilindedir. Her halükârda uzun çağlar boyunca kahramanlar sıradan insanların safına neredeyse hiç inmemiştir. Mitlerde, kabartmalarda, heykellerde, resimlerde, edebiyatta, şiirde izine neredeyse hiç rastlanmamaktadır. Ne Homeros’un Odyseia ve İlyada’sında ne de ‘altın dalı’ arayan Vergilius’un ‘Aeneas’ında örneklerine rastlanabilmektedir.

16. Yüzyılda Cervantes tarafından yazılan Don Quijote böylesi bir anlayışın yıkıldığı ilklerdendir. Yaratılan efsane aşağı yukarı diğerleriyle aynıdır, fakat baş karakteri (Kahraman) oldukça yenidir. Burada okuyanın özdeşleşmekte imtina edecekleri yeni bir kahraman ve kahramanlık olgusunun doğuşuna tanıklık etmekteyiz.

Baş karakter etten kemikten teşekkül ve sıradan bir insan, fakat sıradan olamayan bir maceranın içindedir. Konu fantastik olduğu halde sıradan ve sürekli yalpalayan, ayağı takılıp tökezleyen biridir Don Quijote. Günümüze yaklaştıkça bu gelenek sürekli bir değişim, dönüşüm geçirmiştir.

Sinema, bu olguyu köktenci bir anlayışla değiştirmiştir. Kahramanın (karakter) sıradanlaşmasına ya da sıradan olanın kahraman ilan edilmesinde sinema kadar etkili başka hiçbir alan yoktur. Sinemanın büyük bir etki alanına sahip olması bu niteliğinden dolayıdır.

Sinemanın doğuşu ve gelişimiyle birlikte sıradan olanların sıkça kahraman edildiği bir dünyaya tanıklık ediyoruz artık. Üstelik sinema bunu çokça farklı formlar üzerinden gerçekleştirip yansıtabilme gücüne sahiptir. Bu tez çalışmasında ayağı yere sağlam basan gerçeklikle hemhal olan sinema filmlerinin karakterleriyle (kahraman), ilk prototipleri fantastik ve soylu kahramanların etkileşim, dönüşüm ve yer değişimleri incelenmektedir.

1.1 Araştırma Konusu

Sinema ile ‘insan’ın ortak hafızası kabul edilen söylencelerin (mit) etkileşimine dair Hirokazu Kore-eda filmlerindeki mitsel öge ve olgular incelenmektedir. Aynı zamanda insanın anlamlandırma çabasında, ilkel insandan günümüze kadar devamlılığını sürdüren; yaratılış, doğuş/yeniden doğuş, ölüm, erginlenme gibi olguların bilinçlenmeyle birlikte nasıl bir değişim ve dönüşüm geçirdiği de irdelenecektir. Karşılaştırmalarla analize tabi tutulacak bu olgular, Kore-Eda’nın filmleri üzerinden somutlaştırılarak, söylencelerin çoğu zaman insanüstü bir güç ve yetkeye sahip kahramanların, karaktere dönüştürülmeleri ifade edilecek ve olağan dışı olan sinema, film çabasıyla nasıl sıradana (normal) evirildiği izah edilecektir.

1.2 Araştırma Problemi

Kahramanlık olgusunda değişim ve dönüşümün olup olmadığının sorgulanması bu çalışmanın problemi olarak ifade bulmaktadır.

1.2.1 Açıklayıcı Araştırma Soruları

Mit, Kahramanlık, gerçek ve gerçek olmayan olgular nasıl tanımlanır?

Mitlerin günümüze kadar varlıklarını sürdürmelerinin, günümüzde incelenme ve araştırılmalarına hala konu olmalarının gerekçeleri nelerdir?

Mitlerin hikayelerine konu ettiđi kahramanların nitelikleri nelerdir ve zamanla dönüşümleri nasıl olmuştur?

Gerçek öykü ile yalancı öykü nedir?

Sinemanın gerçekle ilişkisi nedir ve gerçekçilik peşinden koşan sinemanın bu hedefinde ne yatmaktadır?

Sinema ile söylencelerin ortaklaştıkları alanlar nelerdir?

Filmlerinde kahramanlarını sıradanlaştırmayı başarmış Çağdaş Japon sinemasının önemli yönetmenlerinden Kore-eda'nın filmleri mitolojik hikayelerden nasıl beslenmiştir? Yönetmen Kore-eda mitlerin özelliklerini sinemasına nasıl yansıtmıştır?

1.2.2 Tanımlayıcı Araştırma Soruları

Sinemanın olumlu bir yansıması olan karakter yaratımı ve karakterlere yüklenen olumlu niteliklerin insan yararına olandan yana bir dönüşüm ve deđişim yarattığı gerçeđi bilinmektedir. İzleyiciyi etkileyen pozitif yönde onun deđişimine neden olan bu unsurlar nelerdir?

İnsanlığın biriktirdiđi, geleceđe şekil vermede etkili olan ortak hatıraların ihtivası kolektif belleğin aktarılmasında sinemanın katkıları nelerdir?

Günümüze kadar varlığını sürdüren söylencelerin, mit kahramanlarının sinemadaki yansımaları ve aktarımın izleyici üzerindeki etkileri nelerdir?

Mit söylenceleri ile sinema anlatımı arasındaki benzerlikler ve etkileşimler nelerdir?

Soyut kavramlar olan, daha çok edebiyata, söylencelere ait kavram ve olgular sinemayla nasıl vücut bulmaktadır?

1.3 Araştırmanın Amacı

Sinema filmlerinin hikayelerini oluşturan senaryolar ile söylenceler (mit) arasındaki etkileşimleri ortaya koymak, karakter ve kahraman arasındaki deđişim ve dönüşümleri ya da benzerlikleri ortaya koymaya çalışmak amaçlanmıştır. Çoğunlukla olağanüstü olanın eseri ya da sonucu olan mitlerin kahramanları her zorluđu aşabilme gücünü taşırlar. Bu özellik bu tür kahramanlıkların olmazsa olmazıdır. Fakat sinemanın karakter yaratımında tür olarak böylesi bir alan olduđu halde, büyük oranda yaratılan karakterler (kahraman) onu izleyecek olan izleyicinin kendisi gibi görünmesini sağlamaya çalışmaktadır. Dolayısıyla bu tez araştırmasının amacı;

söylenceler ile sinema filmleri ortak olguları irdeleyerek, mitsel olan öğelerin günümüz sinemasında nasıl somutlaştırıldığını ortaya koymak ve görüntüyle somutlaştırılan bu olguların fantastik olandan ayrıştırılarak nasıl normalleştirildiğini dolayısıyla izleyici tarafından nasıl kabul gördüğünü ortaya koymaktır.

Çağdaş sinemanın önemli temsilcilerinden olan Hirokazu Kore-eda, seçkin kahramanların doğaüstü güçlerini, sihirli güçlerle zorlukların üstesinden gelme becerisi gibi niteliklerini basitleştirerek kendi karakterlerini yaratmakta ve bunu sunduğu izleyicisine de sevdirmektedir. İşte araştırmanın amacı bütün bunları ortaya koymaktır.

1.4 Değişkenler

Mircea Eliade (2001), söylencelerin incelemesinde onların niteliklerini, mit kahramanlarının belirgin özelliklerini tespit edip ortaya koymaktadır. Aynı zamanda kahramanların değişim ve dönüşüm öykülerini de anlatmaktadır. S. Freud ise benzer nitelikleri psikanalizimin kapsamında ele alıp tavırların, dönüşüm ve değişim arzularının psikolojik bağlamda karşılıklarını izah etmektedir. Kahramanın öykülerde anlatılan en belirgin özelliklerini birçok antropolog, yapıbilimci de ele alıp incelemiştir. L. Strauss, J. Campbell, O. Rank bunlardan bazılarıdır.

Mitoslara göre değişkenler listesi:

1. Kahraman'ın özellikleri ve dönüşümleri, Mircea Eliade (2001), Otto Rank (2016), Joseph Campbell (2022).
2. Terk edilme Sorunu; J. Campbell (2022), S. Freud (1995, 1999), V. M. Eliade (2001, 2015, 2019).
3. Babaya Sorun / Oidipus Karmaşa, Sigmund Freud (1995), M. Eliade (2001, 2015).
4. Bellek (hafıza), Kolektif bilinç S. Freud (1999), Paul Ricoeur (2012).
5. Geriye Dönüş arzusu, S. Freud (1995, 1999) J. Campbell (2015, 2022).
6. Erginlenme, J. Campbell (2015, 2022), M. Eliade (2001,2015), S. Freud (1995).
7. Bir Canavar Tarafından Yutulmak, J. Campbell (2015, 2022) M. Eliade (2001).
8. Destekçiler ve Düşmanlar, J. Campbell (2015, 2022) M. Eliade (2001).

Bu alıřmada sz konusu deęiřkenlerin Hirokazu Kore-eda sinemasında; ‘Yařamdan Sonra’ (1998), ‘Kimse Bilmiyor’ (2004), ‘Babasının Oęlu (2013)’ ve ‘Araęıılar (2018)’ adlı filmlerde varlıęı yokluęu aranmıřtır ve bu ynde tespitler yapılmıřtır.

1.5 Hipotezler

Bu alıřma, ‘karakter’in mitsel zellikler tařıyıp tařımadıęını sınamak ve mitsel zellikler haricinde ‘sıradan’ karakterin varlıęının tespiti zerine kuruludur.

1.6 Kapsam ve Sınırlılıklar

Kapsam sinema ve mitoloji; sınırlılıklar Uzakdoęu Sineması ve Hirokazu Kore-eda filmleridir. Toplamda on sekiz film ve beř belgesel filme ynetmenlik yapmıř Hirokazu Kore-eda’nın; ‘Yařamdan Sonra’, ‘Kimse Bilmiyor (2004)’, ‘Babasının Oęlu (2013)’, ‘Araęıılar (2018) adlı filmlerinde; babayla sorun (oidipus karmařa), terkedilme, bir canavar tarafından yutulma, erginlenme, geriye dnř arzusu, Bellek (hafıza), destekiler ve dřmanlar gibi olguların varlıkları srdrlecektir.

1.7 Yntem

Nitel arařtırma yntemi tercih edilmiř olup, betimsel analiz yapılmaktadır. Bir durum tespiti olan bu alıřmada, Hirokazu Kore-eda filmlerinde; Oidipus kompleksi, Kozmogoni/Eskatoloji, lm/yeniden bedenlenme, erginlenme, bir canavar tarafından yutulma, destekiler ve dřmanlar, bellek, geriye dnř arzusu gibi deęiřkenlerinin varlıęı yokluęu incelenmektedir.

BÖLÜM 2

2. MİT ve MİTLERİN YAPISI

Etimolojisi eski Yunan'a dayandırılan Mitoloji (mythos), *mithos* yani söylenen söz ile *logos* yani konuşma kelimelerinin birleşmesinden meydana gelmektedir. Logos, 'şeyler'in basit ifadesinden ziyade Herakleitos'un varlık anlayışını temellendirirken kullandığı kavramlardan akılla, aklın kavrayışının getirdiği 'oran'la birleşiktir. Böyle olunca da akla uygunluk, ölçülü olma niteliği öne çıkar. Mit söylencelerinin öyle üstünkörü addedilemeyeceğini, derinlik taşıdıkları, insanlığın hafızası olduğu konusunda neredeyse bütün uzmanlar hemfikirdir. Dolayısıyla mitlerin akılla, gerçeğe, yaşanmış olanla ilişkilendirilmesi gayet doğaldır. Mitler, insanın yaşadığı olağanüstü olayları, onun yapıp ettiklerini, her türden deneyimlerine tanıklık etmede son derece önemli role sahiptirler. Tanımlamayı, arkaik zamanlarda ilkel insanın eğilimlerini, var edilen tanrı ya da tanrıların eylemlerini, insanla doğa etkileşimini, tanrılarla (bilinmezi) insan arasındaki bağıntıyı açıklamaya çalışan ve bunu da birbiriyle izah eden olgular bütünüdür.

Kuşkusuz mit ve mitlerin yapısıyla ilgili en geniş araştırmayı yapanların başında Mircea Eliade gelmektedir. Onun ifade ettiği, 'mit'in tanımlanmasında işin uzmanlarının tek bir tanımda ortaklaşmadığıdır. Sebebi ise 'mit'in, farklı birçok bakış açısıyla, ama birbirini bütünler nitelikteki bakış açılarıyla ele alınıp yorumlanmasıdır. Eliade, mitlerin son derece karmaşık kültürel varlıklar olduğunu söylemekte, fakat buna rağmen bulgularla tanımlamaların kabul görebileceğini izah etmektedir (Eliade, 1990). Doğaüstü varlıkların insana verdiği ilhamla vücut bulan söylenceler, başta kutsal olanı (din) daha çok konu edinmiştir. Dolayısıyla birçok şeyin insan yaşamına nasıl dahil olduğunu, nasıl varlık bulduğunu izah etmektedirler. Günümüzde bile birçok şeyin, özellikle dini metinlerdeki 'varlık'ın oluş biçimlerinin kaynağını buraya

dayandırmaktadırlar. Yazılı olarak ilk Gılgamış'ta anlatılan daha sonra da çoğu dinin, kutsal metinlerinde rastladığımız 'Tufan' efsanesi, Tanah'ta adı geçen 'Yonah ve Balina', Kuran'da Yunus olan söylence gibi hikayelerin hepsinin ilk izlerini başta oluşturulan mitlerin varlıklarında bulmak mümkündür. Demek ki mitle gerçek arasında ya da başka bir tabirle söylenecek olursa, yalan öykü ile gerçek öykü arasındaki geçişlerin, bu iki olgunun birbirine geçişleri, anlatılanların insan yaşamının tamamen 'hayal olan'ın, yaşanmamış olanın izahı değil de onu gerçeğe büründürme çabasının ürünüdür.

Araştırmalar ilk kabilelerin bir toteme ya da klana sahip olmadığını ortaya koymuştur. Çok uzun olmayan bir aradan sonra totemist klanların oluşması mitlerin ilk insanın ihtiyacına cevap vermek üzere var edildiği tezini ortaya koymuştur. O halde sorulacak soru, bu ihtiyacın ya da ihtiyaçların ne olduğudur. Doğaüstü olaylar, bilinmezlik, aklın ermediği şeylere cevap arama çabası insanı inançla, din olgusuyla buluşturmuştur.

L. Bruhl'in, mantık öncesi zihniyet tipi tanımlaması ilkel insanın mistik eylemleri ve kullandıkları sembollerle davranışlarını tarif etmektedir. Bruhl, bu davranışların amaçlarını ortaya koymak olarak da tanımlanabileceğini ifade etmektedir (Bruhl, 2016). Mantık öncesi ifadesi her ne kadar doğru düşünme biçiminin karşısı olsa da kullanılan sembol ve işaretlerin 'arkaik insan'ı anlamamıza yardımcı olduğunu biliyoruz. Anladığımız şey ise din olgusunun ilkel insanın inanma ihtiyacından doğduğudur. Dinin günümüzde algılanan biçiminden daha geniş bir anlam yelpazesine sahip olduğunu söyleyen Eliade, bu olgunun aynı zamanda tarihi, sosyolojik, kültürel ve psikolojik bir olay olduğunu belirtmektedir (Eliade, 1990).

Efsanenin içeriği tamamıyla olumsal ise, dünyanın bir ucundaki efsaneyle diğer ucundaki efsanenin birbirine bu kadar benzemesini nasıl açıklayabiliriz, diye soran Claud Levi-Strauss, bunun cevabının çok kolay verilemeyeceğini belirtmekte ve sebebinin de belirsizlik olduğunu söylemektedir. Mitlerin kaynağına dair söylenen yaygın iki teoriye de bu bağlamda güven duyulamayacağını ayrıca belirtmektedir. Söylencelerin ilkel insandan günümüze yolculuğunu az kayıpla sürdürmesinin, üstelik dünyanın farklı yerlerinde, uzak mesafelere rağmen çok az farkla birbirinden ayrılmaları, insanın bilincinin eseridir. Freud ve özellikle de Yung kolektif bilincin insan öykülerini asıl taşıyıcı unsurlar olduğunu söylemektedirler.

C. Levi-Strauss, insanların yaşarken edindiği anı ve izlenimlerin toplandığı yer olan bilinçdışının, Yung'un kolektif bilinç olarak tanımladığı şeyin, belleğin basit bir

görünümüne döndüklerini söylemektedir. Bilinçdışı teriminin, iyi korunmalarına rağmen birikmiş anıların her zaman kullanılmadığını söyleyen Strauss, bununla birlikte; “Bilinçdışı her zaman boştur ya da daha doğru bir ifadeyle belirtecek olursak, mide kendi içindeki besinlere ne kadar yabancıysa bilinçdışı da imgelere o kadar yabancıdır. Özel işleve sahip bir organ olarak, başka yerden gelen bir takım telaffuz edilmemiş öğelere bir takım yapısal yasalar dayatmakla yetinir.” demektedir (Levi-Strauss, 2013). Bunların da itkiler, heyecanlar, tasvirler ve anılar olduğunu ifade eder ve bilinçdışını da her birimizin kendi kişisel tarihinin sözcüklerini biriktirdiği bireysel bir sözlük olduğunu belirtir. Yaptığı tanıma şerh koyarak, bilinçdışının kendi yasalarını uygulayarak anıları düzenlediğini ve bunlardan da bir söylem yarattığını ifade etmektedir. Fakat bilinçaltının kendi düzenlemelerine rağmen yapının hep aynı kaldığını iddia eder ve simgesel yapının bu sayede gerçekleştiğini dile getirir. Mit olanın ‘kurmaca’ olduğunu söyleyen kültür antropologların tanımına uygun bu tanımlama tarihsel olanla hep ilişkilendirilmeye çalışılmıştır. Fakat mitleri mantık öncesi zihin ile anlamlandırılmaya çalışılan L. Bruhl’in aksine Eliade mitin artık bir kurmaca halini aldığını dolayısıyla onun akıl evreleri ya da tarihsel ‘an’ın bizi bu bağlamda ilgilendirmeyeceğini ifade etmektedir. Çünkü bizi ilgilendiren şeyin yaşayan mit olduğunu ve bunun da gerçek olduğunu iddia etmektedir. Yaşayan mit olgusunu insan davranışı için model oluşturması ve bu yolla yaşama anlam ve değer kazandırması olarak bakılması gerektiğini söylemektedir. “Söz konusu geleneksel toplumlarda mitlerin yapısını ve işlevini anlamak, insanın düşünce tarihinin bir evresine yalnızca ışık tutmak değil ama aynı zamanda çağdaşlarımız arasından bir kategoriye de daha iyi anlamaktır.” (Eliade, 2001).

Mitler kaynağını yaratılış öykülerine dayandırmaktadırlar. Bir şeyin nasıl yaratıldığını, nasıl var olduğunu anlatmaktadırlar. Eliade’nin tabiriyle, gerçekten olup bitmiş, ortaya çıkmış olan şeylerden bahsetmektedirler. Mit uzmanlarının bulguladığı, mitin işlevleri arasında, ritlerin ve bütün anlamlı insan etkinliklerine, barınma, beslenme, evlilik ve eğitim gibi ihtiyaçlara ve hatta sanata, entelektüelliğe örnek oluşturduğu görülmektedir. Eliade, bu iddiayı destekleyerek, mitlerin arkaik ve geleneksel toplumların anlaşılmasında önemli bir faktör olduğunu dile getirmektedir. Mitler doğaüstü varlıkların eylemlerini ve bu eylemlerin öykülerini oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu doğaüstü varlıklar tarafından oluşturulan ve gerçekle ilintili olan hikayeler insana, insan yaşamına onun doğayla, bilinmeyen alanla ilişkisini ve bu ilişkinin oluşturduklarının yaşama nasıl aktarıldığını anlatmaktadır. Mit, köken bilgisi

içerdiğinden anlamlandırmanın ilk evrelerini oluşturmaktadır. Dolayısıyla bilginin ilk prototipleri olması nedeniyle gerçekle, bilimle temas kurmuştur.

Varoluşun başlangıcını anımsamak dolayısıyla geri dönme eylemi, arzusu, tanrısal gücün yaratıcı varlığına dair bilgilenmek, başlangıçtaki doğüstü varlıkları yeniden anlamak ya da bulmak, mit ritlerinin sağladıklarındandır. Dolayısıyla mitler, insanı, insan yaşamını, varoluşun doğüstü kökenlere dayandığına dair kaynaklar olup, bütün bunların nasıl anlamlı hale geldiğinin ifadeleridir.

İkel insanın yaşamı üzerinde derin bir araştırmaya sahip B. Malinowski, mitlerin sadece bilimsel bir merakı gidermeye yönelik bir açıklama ya da çaba olmadığını, bunların bir ilk gerçeği yeniden yaşatma işlevi gören anlatılar olduğunu söylemekte ve derin bir dinsel gereksinimi, tinsel özlemleri, toplumsal türden baskı ve buyrukları, hatta birtakım pratik istekleri karşıladığını dile getirmektedir (Malinowski, 2014). Malinowski, araştırmalarında ritlerin topluluklara bir düzen getirdiğini, toplumsal ve ahlaki kurallar koyduğunu ve bunun insanın yararına şeyler olduğunu araştırmalarının sonucunda ortaya koymaktadır. Dolayısıyla mitlerin insan uygarlığının temel ögesi olduğunu iddiasını savunmaktadır. İnsan yaşamının düzenleyicisi olduğunu söylediği mitlerin böylece yol gösterici niteliklerini koruduğunu belirtmektedir.

2.1 Mitlerin Yayılma Teorileri

Günümüze kadar varlıklarını sürdüren mitsel öykülerin yayılma teorilerine gelince, bu konuda yaygın iki görüş öne çıkmaktadır. Bunlardan birincisi yayılma (difüzyon) teorisidir. Bu teorinin temelinde bir baba ve anneden (kadın ve erkek) oluşma mantığı yatmaktadır. Tek tanrılı dinlerin işlediği Âdem ile Havva hikayesine denk düşen bu anlayışa göre, insanlar yeryüzünde çoğaldı ve kendi söylencelerini gittikleri yerlere taşıdılar anlayışdır. Diğer bir teori ise dünyanın farklı yerlerinde aynı anda insanın ortaya çıktığı, dolayısıyla ortak kültürlerin ortak söylenceler yarattığı iddiasıdır. Fakat bu ikinci teori günümüzde fazlasıyla tartışılmaktadır. Çünkü dünyanın farklı kutuplarında aynı anda benzer inanç ve ritüellerin varlıklarının kanıtlanması bu teoriyi zayıflatmıştır. Polinezya ritlerindeki ifade, sembol ve işaretlerin aynı anda Avrupa'da da benzerlerinin olması şüphe doğurur niteliktedir. Örneğin yaratılış öykülerinde benzerlik dünyanın farklı bölgelerinde benzerdir. Avustralya yerlileri günümüzde de hala aynı inancı taşıdıkları insanın kilden yaratılma meselesi, Yunan mitolojisinde de hemen hemen aynıdır. Prometheus insanı

kilden yaratmıştır. Tek tanrılı dinlerde de tanrının insanı çamurdan yarattığı ifadesi söz konusudur.

J. Campbell, mitolojiler araştırıldığında, insanlığın kültürel tarihini bir bütün olarak ele almak zorunluluğu doğar demektedir (Campbell, 1995). Yunan mitolojisinde tanrılardan ateşi çalıp insanlara getiren Prometheus, Hint inancında aynı şeyi yapan Agni ile karşılık bulmaktadır. Farklı coğrafyalarda anlatılan; ateşin çalınması, tufan hikayesi, Mısır ve diğer birçok inanç kültürlerindeki ölümler ülkesi, dinsel nitelikli öykülerdeki bakirelerin doğurması (İsa'yı doğuran Meryem gibi) ve kahramanların yapıp ettikleri dünyanın her bölgesinde benzer nitelikteki anlatımlara sahiptirler.

Otto Rank, 'Kahramanın Doğuş Miti' adlı kitabında, antropolog Adolf Bastian'ın düşüncesini dayanak alarak, efsane ve kahraman anlatılarında dünyanın farklı coğrafyalarında benzer şekilde anlatıların oluşmasının nedenini insan bilincinin niteliğine bağlamaktadır. Benzeşmeyi insan aklının sıradan eğilimleri ve bunun dışavurum biçimi olarak dile getirmektedir. Bu teori, insan göçleriyle söylencelerin aktarılması ya da topluluklar arası ödünç bırakma anlayışından daha akla yakın görünmektedir. Fakat Otto Rank mit, efsane ve masalların yayılım teorilerinin arasında keskin zıtlıklar ya da kesin ret edişlerin olmadığını da ifade etmektedir (Rank, 2016).

2.2 Yalancı Öykü, Gerçek Öykü

Yerli halklarından olan Pawneeler, 'gerçek öykü' ile 'yalan öyküler'i birbirinden ayırma yoluna gitmişlerdir. Köken mitosuyla ilgili hikayeleri öne koymuşlardır. Bunlar, tanrısal varlıkla ilgili öykülerdir. Gökte görebildikleri, gezegenler, yıldızlar ve bu türden varlıkların anlamlandırma çabası içindeki hikayeleri temele almışlardır. Arkasından da insan olan kahramanların başarı öykülerini ortaya koyan, onların kahramanlık yolunda giriştikleri maceraların hikayelerini anlatan söylenceler gelmektedir. Bunlar da çoğunlukla masal formunda anlatılar olarak varlık bulmuşlardır. Bu kahraman ya da kahramanlar, bireysel çabalarının ününü yaşamaktadırlar. Çünkü cesaret edip öne atıldıkları olaylar, serüvenler sıradan olan kişilerin cesaret edemeyeceği kadar meşakkatlidir. Yolları canavarlarla, türlü çeşitli engellerle bezelidir. Çoğunlukla geri dönmeyi başarabilen bu kahramanlar halklarını büyük bir beladan kurtarmaktadırlar. Fakat temel görevleri kurtarıcılık olan kahramanlar çoğunlukla soylu sınıftan seçilmişlerdir.

Öykülemenin iki türü de ‘olumlama’ya tabidir. Fakat Pawneeler’in aksine kurtarıcı olan insan kahramanın öyküleri daha çok gerçekliğe bağlanmıştır. Firdevsi’nin ‘Şehnamesi’nde anlattığı Rüstem böyle bir kahramandır. Kendi halkını birçok kez kurtarmıştır ve hikayesi günümüzde bile akla yatkın görülmektedir. İndra ve Prometheus da tanrı sıfatı taşıdıkları halde insanların kurtarıcı olmaları nedeniyle bu anlamda Rüstem’le benzerlik göstermektedirler. Campbell, doğru ve doğru olmayan öykü değerlendirmesinde ayırımın çok önemli olmadığını yani gerçek ya da gerçek olmaması anlatıların değerini zedelediğini, temelde mitsel öykülerin insan kültürünün canlı tanığı olduğunu ve gerçekliklerin açıklanması olarak da anlaşılması gerektiğini ifade etmektedir (Campbell, 1995). İncelemelerden anlaşılan şey; kutsal ve doğaüstü olan öykülerin ‘gerçek’ olanla, dindışı içeriklerin ise ‘yalancı’ öykü kategorisinde değerlendirildiğidir. Kutsal ile kutsal olmayan ayırımı da aynı ifadeler karşılık gelmektedir. Örneğin kutsal olan (gerçek) yaratılış öyküleridir. Eliade, birçok ilkel kabilelerin kendi yaratılış öykülerini kesinlikle olup bitmiş, gerçek olarak algıladıklarını ifade etmektedir. Yalancı öykü diye addedilen öykülerin her yerde anlatılabilmesine karşın, kutsal yani gerçek öyküler sadece belli ritüellerle anlatılabilmektedir. Genellikle kış geceleri ya da sonbaharda anlatılmakta ve bunun için kimi zaman yemekler hazırlanıp özel seremoniler düzenlenmektedir. Eliade; “Yerlilerin “gerçek öyküler” ile “yalan(cı) öyküler” arasında yaptıkları ayırım anlamlıdır. Her iki anlatı kategorisinde de “öyküler” vardır; bir başka deyişle bunlar uzak ve masalsi bir geçmişte olup bitmiş bir olaylar dizisini anlatır. Mitlerdeki kişilerin genellikle Tanrılar ve Doğaüstü Varlıklar, masallardakilerinse olağanüstü kahramanlar ya da hayvanlar olmasına karşılık, bütün bu kişilerin ortak bir yanı vardır: Onlar gündelik yaşamın bir parçası değildirler.” (Eliade, 2015).

2.3 Kahraman ve Kahramanlık Olgusu

Otto Rank, kahramanı; ‘her zaman tüm mükemmelliklerle donatılmış kolektif bir ego’ olarak tanımlamaktadır. Rank’ın bu önemli tanımı ‘Kahramanlık’ olgusunun toplu (toplum) halde sahiplenilmesindeki psikolojiyi ya da kahramanlık kavramının itibar kaybı yaşamamasının basit alt yapısını, yine basit bir yolla üstelik anlaşılır şekilde ifade etmektedir. Bir ihtiyaca karşılık geldiği, çoğu yerde de dinin misyonunu yüklediği aşikardır. Yabancınnın, ki yabancıyı düşman olarak görmenin özdeşi olduğu tanımı hatırlamalıyız, hikayelerindeki karakterleri kendi kahramanımız olarak görüp sevmemiz de yine ona bahşedilmiş kutsallığın göstergesidir. Dünyanın en uzak

köşelerine kadar bu mitlerin taşınmasının mantıklı açıklaması belki de budur. Çünkü kahramanların doğuş hikayeleri Afrika'dan Asya'ya, Avrupa'dan Amerika'ya kadar aşağı yukarı benzer özellikler taşımaktadırlar.

İnsanlığın ortak mirası haline gelmiş hikayelerin, mitlerin, masalların ve kahramanlarının macera izleğinin yaratıcıları psiko-nevrotiklerdir. Psiko-nevrotikleri Freud çocuk kalmış yetişkinler olarak tanımlamaktadır. Yani çocukluğun henüz ket vurulmamış hayal gücünün sınırsızlığını kullanma kabiliyeti, bu romantik zamana dönüş özlemini giderme ihtiyacı duyan yetişkinlerin oluşturduğu söylenebilir. Bu bize kahramanın neden kusursuz olduğunun izahına ulaşmada iyi bir izlek oluşturmaktadır.

Küçük çocuklar için ebeveynleri, bunu anlamlandırana kadar otorite ve tüm inancın kaynağıdır. Onlara benzemek, çocukluğun ilk çağlarının en büyük arzusudur. Büyüyüp çevresini anlamlandırmaya başladıkça kendisine rol model seçtiği tabiri caizse kahramanı olan anne babasındaki niteliklerin diğer bireylerle kıyaslanmasında birtakım eksiklikler görmeye başlar. Bir süredir eşsizlik ve benzersizlik yüklediği güç kaybı yaşayan bu koruyuculardan şüphe duymaya başlar ve bundan duyduğu memnuniyetsizlik büyür. Haliyle yeni bir dünya ve o dünyanın içine konumlandığı, sorunlarla, devlerle, düşmanla mücadele eden bir kahraman yaratmaya başlar. Daha evvel de belirtildiği gibi 'Kahraman'ı bir ihtiyaç doğurmaktadır. Bir sanatçının, yaratıcı bir sanatçının; romancı, ressam, yönetmen, şairin bilincinin ilk evrelerinin de böyle oluştuğunu varsaymakta bir beis yoktur. Sanat tarihçisi birçok otoritenin görüşleri de bu yöndedir.

2.3.1 Mitolojik Kahraman

“Bir kahraman olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhaflıklar bölgesine doğru ilerler: burada masalsı güçlerle karşılaşılır ve kesin bir zafer kazanılır: kahraman bu gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner.” (Campbell, 2010). Vergilius, 'Aeneas' adlı yapıtında, kahramanı Aeneas'ın serüvenini anlatmaktadır. Aeneas, yeraltına inip, korkunç ölümler nehrini geçmeyi başarır ve ölümler diyarının bekçisi üç başlı bir köpek olan Kerberos'u atlatarak nihayet ölü babasının hayaletiyle konuşur. Onun torunları daha sonra Roma'yı kuracak olan Romulus ile Remus'tur. Aeneas, tanrıça olan Afrodit'in oğludur ve tanrısallık niteliği taşımaktadır. Çocukluklarında terk edilen ve bir kurdun onları emzirerek büyüttüğü Romulus ile Remus ise yine aynı şekilde tanrısallık nitelik taşımaktadırlar. Çünkü savaş tanrısı

Mars'ın ikiz çocuklarıdır. Söylencelerin birçok öyküsünde 'kahraman'ın bu nitelikleri görülebilmektedir.

Kahraman, genellikle büyük bir güç veya yetenekle donatılmış ilahi varlıklara atfedilen niteliklere haiz, mitolojik veya efsanevi bir figür, büyük bir savaşçı, başarıları ve asil nitelikleri için hayran olunan bir kişidir. Genellikle de erkektir ve bunun gibi her bireyin aşağı yukarı kendisinde olmasını istediği özellikleri taşıyan kişi 'kahraman'dır. Kahramanın doğasını tanımlamak için öne sürülen bu vasıflar belki de onu tanımlamada yetersiz kalabilir, çünkü çok önceden var edilmiş kahramanların hepsi bundan daha fazlasını da barındırmaktadır. İnsan, dünyayı, evreni anlamlandırmada yetkinleştikçe kahraman ya da kahramanlara atfedilen ilahi güç, ilk başta akla mantığa çok da hitap etmeyen vasıfları elekten geçirilir ve her seferinde yukardan yere doğru çekilir. Böylece görünür kılınır ve insani özelliklere yaklaştırılır. İnsanlar, kahramanlarının sadece, cesaretine, fiziksel gücünün keskinliğine değil daha çok kendilerine benzetebilmek için ruhsal niteliklerine de önem vermeye başlamışlardır. Her ne kadar 'kahramanlık' kavramını üst düzey bir soyutlama olarak kabul etsek de artık ihtiyaçlara cevap verebilmesinin sadece bu savaşçı yönü yeterli gelmemektedir. Dolayısıyla ona tapınmada bulunanlar gibi bir takım benzer ruhsal nitelikler de göstermesi gerekmektedir. Tarih kahramanı ve kahramanlık olgusunu imbikten geçirmiştir. Artık günümüzde taraftar bulan kahramanlar, sıradan insanlardan da seçilmesinin nedeni budur. Sadece kahramanın fiziksel, yenilmeyen gücünün çok ötesinde, akıl ve beden bütünleşmesine de ihtiyaç duyulmaktadır. Hatta sırdan görünmesi tercihi bile oldukça yükseltilmiştir.

Freud, sürekli engellenme karşısında kişi için değerini kaybeden libido gerçeklikten uzaklaşarak fantezi dünyasına yönelir ve böylece yeni arzu giderici yapılar yaratır, demektedir (Freud, 1999). Freud'un bu tanımlaması daha çok sanat yaratıcısı sanatçıların nasıl bir ruh dünyasına sahip oldukları, engellenme sonucunda içe dönmenin boşluğu neyle doldurduğunu göstermektedir. Tanımlama yaratılan mitlerin kaynağına dair, insana dair ipuçları vermektedir. Bir yanda nevrotik hastalık diyebileceğimiz bu kusur, öbür yandan yoğunluğunu insanın değişmezliği ilkesine örnek teşkil edebilecek efsaneler yaratmaktadır. Fakat bu insanın ya da sanatçının hayalperest yanına da çok vurgu yapmaktadır. Yaratılan kahramanların güçlerinin kırılmaz unsuru bir nevi hayatın acı gerçeklerinden kaçınmanın ifadesidir.

Fantezi etkinliği ile herkeste bulunan çocuksu ve bastırılmış malzeme bir yaratıma döndüğünü ve bunun da bir kalıcılık sağladığına tanıklık etmekteyiz. Bu

bağlamda ilk çağlardan beri yaratılan ve daha evvel de belirttiğimiz gibi günümüzde hala üretilen kahramanların aynı nitelikte olduklarına tanıklık etmekteyiz. ‘Marvel’ film örnekleri bunun en iyi kanıtlarıdır. Antik çağda anlatılan efsanelerin, masalların kahramanlarının birçoğu fantastik özelliklere de sahiptir: Tristan, Romulus, Herkül, Perseus, Musa, Sargon, Kiros, Karna, Gılgamış, bunların hepsi sıradan insanlarda bulunmayan özelliklere sahiptirler. Kimisi yarı tanrı niteliktedir, kimisi de alt edilemez büyülü güçlere sahiptir. Günümüzde de konvansiyonel sinemada fantastik özellikleri olan kahramanların hemen hemen hepsi mitlerin kahraman özelliklerine büründürülmektedir. Venom (2018) filminin karakteri Eddie Brock-Venom (Tom Hardy) Yunan Titan’ıdır.

2.3.2 Çağdaş Kahraman (Karakter)

Bu ikinci tip kahramanlar çoğunlukla tanrısal bir güçten yoksundur. Fakat buna rağmen kurtarıcı olma vasfını serüvenlerinin sonunda kazanmayı başarabilmektedirler. Bu tip kahraman, gerçeğe uygun yaşamı teşvik eden değerlerin yaratılmasına veya savunulmasına kendini adanmıştır. Artık rasyonel değerlerin savunucusu olarak görülmesi kabul gören bir durumdur.

Yaşam deneyiminin yaratmış olduğu dengesizlik, eksiklik, ‘kahraman’ı doğuran esas unsurdur. Mevcut haksızlıklara, adaletsizliklere tabiatındaki iyilik gereği çoğunlukla güç kullanarak müdahale etmesi beklenmektedir. Giriştiği mücadelede sağ ve başarılı çıkabilirse kurtarıcı vasfına layık görülmektedir. Efsanelerin, mitlerin kahramanlarından bazılarının atıldığı serüvenden sağ çıkmadıkları da bilinmektedir. Dengesizlikleri düzeltmek, doğru olanın gereklerini yerine getirmek kahramandan beklenen şeydir. Kahramanlık olgusunun değişmeyen en önemli unsurlarından biri bu kurtarıcılık payesidir. Mit, masal ve efsanelerde de bu özellik söz konusudur. Günümüz kahraman tanımının da özünü bu oluşturmaktadır. İki odak arasındaki en belirgin fark ise modern dünyanın kahramanları artık ejderhalara, timsahlara, canavarlara karşı değil, nesnel dünyanın somut sorunları olan iktisadi, toplumsal, politik mecralarda gösterilen başarılarla kurtarıcı ya da kahramanlık payesini almaktadırlar. Ekonomisi bozuk, adalet sistemi aksak ülkelerin toplumlarının kurtarıcı ya da kahraman beklentisi nedensiz değildir.

Freud, her şeye gücü yeten bir ilahın tüm insanları ve varlıklarını korumayı sağladığı bir cennet bahçesinde yaşıyor olsaydık, o zaman kahramanlara ihtiyacımız

olmazdı, der (Freud, 1993). Kötülük ve onun yaratıcılarının varlığı, insanın karşı koyamadığı bu güç karşısında bir temsilciye ihtiyaç duyulması ve onun bunların üstesinden gelebilmesine duyulan umuda hep ihtiyaç duyulmuştur. Antik Yunan'da, insan deneyiminin normal kapsamının çok ötesinde bir şey yapmış, öldüğünde arkasında ölümsüz bir anı bırakmış kişilere kahraman denmektedir. Modern çağın yarattığı 'insan kahraman' da aşağı yukarı aynı şeyleri yapabilme becerisine sahiptir. Her ne kadar sorunların üstesinden gelebilme gereçleri farklılaşmışsa da bu alana duyulan arzu hiç tükenmemiştir. Fakat sinemanın gerçeklikle bezeyip yarattığı kahramanların (karakterler) normalleşmeleri, yani sıradan insan görünümüne kavuşturulmaları insan gücünün eşitlenmesine dair bir arzunun çabasıdır. Tanrısal bir güce sahip olmayan karakterlerin söylemleri büyük değişim ve dönüşümlere sebep olabilmektedir. Zaman zaman sinemanın dünyanın farklı coğrafyalarında yasaklanmış olmasının altında da bu gücün varlığının korkutucu ve sarsıcı etkisi yatmaktadır. Gerçek birer karakter olan Gandhi, Malcolm X, Nelson Mandela, John Lennon gibi karakterlerin sinemayla duyurulmaları bahsi geçen etkilenimleri ortaya koyan çabanın iyi örneklerindedir.

Kahramanlar ya da kahramanlarımız, arzularımızın sınırlarını tanımlamaya yardımcı olan önemli güçlerdir. Onur, cesaret, adalet, hak hukuk gibi idealleştirdiğimiz olguların sembolleri olmuşlardır. Sinemanın yarattığı, yaratmakta olduğu gerçeklikle var edilmiş karakterler (kahramanlar) toplumlara, toplumları var eden bireylere varlıklarının ne denli kıymetli olduğunu, yaşamlarını belirlemede söz sahibi olabileceklerini söylemekte ya da göstermeye çalışmaktadır. Campbell, yarattığı bu etkinin tehlikeli olduğunu belirterek, Mitoloji ve kahramanların hikayeleri ister soyut düşünceler ister somut görülebilen şeyler olsun, insanların en derin dürtü merkezlerine dokunduğunu, onları harekete geçirdiğini ve ister eğitimli ister cahil olsun yığınları, uygarlıkları, toplumları harekete geçirdiğini söylemektedir (Campbell, 1995).

2.4 Kahramanın (Karakter) Sorunları

2.4.1 Babayla Sorun (Oidipus Karmaşa)

Söylencelerin ve kahramanların yaşadıkları en büyük sorunların başında babayla problemleri gelmektedir. Terk edilme hadisesiyle karşı karşıya kalmalarının temel sebebi görünürde babanın yarattığı öfke atmosferdedir. Babanın iktidarının çocuk tarafından sarsılabileceği kaygısı, babanın çocuğu gözden çıkarmasına neden

olmaktadır. Bu kaygı çoğunlukla kendini bir rüyayla göstermektedir. Babanın gelecek kendi kıyametinin alametlerini rüyada görmesi ya da onun adına başka bir yakınının, yardımcılarının rüyalarında onun başına gelenleri görmesi ve anlatmasıyla bir bilene (büyücü, bilge) danışılmaktadır. Büyücü ya da bilge tarafından rüyanın yorumlanması çoğunlukla okları daha doğmamış, doğacak ya da henüz savunmasız olan çocuk üzerine çekmektedir. Otto Rank, babayla oğul arasındaki ya da çocuklarla ebeveyni arasındaki sorunların kökeninde dış yasak ve engellemeler olduğunu buna bağlı olarak da ilişkiye girememe veya uzun süreli kısırlıklar, ebeveynlerin gizli cinsel ilişkileri gibi zorlukların problemin kaynağı olduğunu söylemektedir. “Hamilelik öncesinde veya sırasında bir rüya ya da kâhin şeklinde bir kehanet ortaya çıkar; bu kehanet, onun doğuşuyla ilgili uyarıda bulunur ve genelde babayı (ya da onun temsilcisini) tehlikelerle tehdit eder.” (Rank, 2010).

İsa Peygamber hikayesinde benzer bir söylence söz konusudur. Herkül ya da Yunanların bazı söylencelerindeki yarı tanrı olma vasfı onda da mevcuttur. Fakat Herkül’ün gerçek babası olan Zeus’un intikam alacağı korkusunun aksine burada tanrı koruyucudur. Onun yerine iktidarı tehlikeye giren, Hirodes, İsa’yı ele geçirip öldürmek niyetindedir. Çünkü kendisine İsa’nın onun iktidarını yıkacağı telkin edilmiştir. Zerdüş’ün doğuş miti de İsa’ninkine benzerdir. Zerdüş mitinde de yöneticilerin iktidarı tehlikeye girdiği söylendiğinde dikkatler çekilmiştir. Temelde burada anlatılan şey ‘kaygı’ olarak nitelendirilmektedir. Kaygı, özellikle iktidar alanı ve onun paylaşımına dair olduğunda kaynağının temellerinin çok eskilere dayandığını Freud bulgulamıştır. Bunun geçmiş deneyimlerle yorumlanması gerektiğini söylemekte ve gerçek kaygı diye tanımladığı kaygının kaynağının dış dünya olduğunu söylemektedir (Freud, 2020).

Rüyaların kişiye yansımaları, içten gelen uyarının göstergeleridir. Otto Rank, çocukla anne baba arasındaki sorunun, özellikle söylencelerin çocuksu bakış açısıyla ortaya çıkmasına bağlanabileceğini söylemektedir. Dolayısıyla öykülerin (söylenceler) çocuk bakış açısına sahip kişiler tarafından dile getirilmiş olabileceğini iddia etmektedir. Freud’un ödipal karmaşasının bulguları Rank’ın söylediklerini desteklemektedir. Freud’un çocuğun annesine karşı duyduğu aşkın kaygıya dönüşmemesine karşın, çocuğun anneye duyduğu aşkın libidinal talebinin bir tehlike yarattığını bunun da duyumsandığını belirtmektedir. Bu durumda babaya çocuğun neden düşman olduğu daha net anlaşılabilir. Ödipal karmaşada çocuk aynı zamanda güvenli alan olarak anneyi seçmektedir. Fakat burada zorunlu olarak, sevgi,

yıkım, pişmanlık ve vicdan olguları kendini hissettirmektedir. Çünkü gelişen bu durum babayı öldürmüştür ve vicdanın bir çatışma alanı yaratmaması mümkün değildir. Freud, ‘Uygarlığın Huzursuzluğu’ adlı çalışmasında konuyu tartışmıştır: “Vicdanın oluşumunda sevginin payı ve suçluluk duygusunun vahim kaçınılmazlığı; babayı öldürmüş ya da bu eylemden kaçınmış olmak gerçekten de belirleyici değildir. İnsan her iki durumda da kendisini suçlu bulur, çünkü suçluluk duygusu çift değerliliğin yol açtığı çatışmanın, Eros ile yıkım ya da ölüm içgüdüleri arasındaki ebedi savaşın ifadesidir.” (Freud, 2011). Freud, Oidipus karmaşasının varlığının zorunluluk olduğunu özellikle belirtmektedir. Bunun sebebini de aile kavramına bağlamaktadır. Çünkü der, insan topluluğu aile biçiminde olduğu sürece bu kendini dışa vurmaya ve ilk suçluluk duygusu durumunu hatırlatmak zorundadır. “Eğer uygarlık aileden insanlığa uzanan zorunlu gelişim süreci ise, çift değerliliğin yol açtığı doğuştan çatışma, sevgi ve ölüm çabası arasındaki ebedi kavganın bir sonucu olarak suçluluk duygusuyla çözülmez bir bağ içindedir.” (Freud, 2011).

2.4.2 Terkedilme Sorunu

Mit ve efsanelerin kahramanlarının en sık karşılaştıkları sorunların başında terk edilme sorunu gelmektedir. Üstelik bu sorunla henüz çocuk hatta çoğunlukla da bebekken karşılaşmaktadır. Terkedilme sebepleri benzer ve oldukça fantastiktir. Bazı teorilere göre mitlerin kaynağı olan Babil’in Kralı Sargon’un muhtemelen kendisinin yazdırdığı anıtlarda terk edilmiş öyküsü şöyle anlatılmaktadır: “Sargon, yüce kral, Akad Kralı’yım ben. Annem bir rahibeydi, babamı bilmem, ama onun kardeşi dağlarda yaşadı. Fırat’ın kıyısında yer alan şehrim Azuripani’de, annem, rahibe, beni doğurdu. Gizli bir yerde beni dünyaya getirdi. Beni sazlardan yapılmış bir sepete koyup, açıklığı ziftle kapladı ve nehre bıraktı ama nehir beni boğmadı.” (Rank, 2016). Musa’nın kutsal kitaplardaki doğuş hikayesi de benzer nitelikler taşımaktadır. Firavun, İbraniler’den doğmuş tüm erkek çocukları öldürmeleri emrini verir. Henüz bebek olan Musa da sazdan örülmüş bir sepet içine konarak nehre bırakılır. Musa’nın terk edilmiş hikayesindeki neden bellidir. İbranilerin çoğalmalarından korkan Firavun’un korkusu ve korkunun yarattığı tedbirler söz konusudur. Zaten Musa’nın köken anlamı ‘su’dur, sudan çıkan anlamına gelmektedir. Hint destanı Mahabharata’da anlatılan Karna’nın terk edilme hikayesi de Musa ile Sargon’un neredeyse aynı gibidir. Prenses Pritha bakireyken hamile kalır ve Karna’yı gizli doğurduktan sonra çocuk sepete konur ve

nehre bırakılır. Sargon'a destek olan bir bahçivandır, Karna'yı ise çocuğu olmayan bir arabacı bulur. Benzerlik Meryem ile İsa hikayesinde de vardır. Çocuğu olmayan Yusuf'a tanırının elçisi gelir ve çocukla annesini korumasını buyurur. Karna'nın öyküsünde çocuk sahibi olmayı arzulayan arabacının karısı onu bulduklarına çok sevinecektir. Terk edilmiş çocukları bulanların birçoğu çocuğu olmayan ebeveynlerdir. Terkedilme meselesinde ortak temalardan biri de başka bir anne babaya kavuşma hadisesinin cereyan etmesidir. Benzer doğuş ve terk edilmiş hikayeleri yakın zamanlarda uzak coğrafyalarda meydana gelmiştir. Zaman zaman koruyucuların kurt, keçi gibi hayvanların da olduğu çocukların yeni aileleriyle bu kez erginlenmeleri sorunu başlamaktadır. Bütün olumsuzluklarla başa çıkıldığında artık kahramanın gerçek yerini almasının sırası gelmektedir.

Sepete konup suya bırakma gibi mit ve efsanelerin birçoklarında ortak olan bu olgu, anne rahminden ayrılma, kopuş, doğumun gerçekleşmesi olarak ifade edilmektedir. Böylece çocuk bilmediği dış dünyaya ve onun tehlikelerine ilk adımı atmış olmaktadır. Sonradan öğreneceği, henüz yabancı olduğu dış dünya tehlikelerle doludur. Dolayısıyla bu korkunun duyumsanması insan bilincinin ortak özelliği olarak kendini var etmiştir. Campbell, doğum anında ciğerlerin henüz hava almamasından kaynaklı tıkanma ve boğulma hissi gibi doğumun ilk etkilerinin, silinemeyecek olan korkuların temelini oluşturduğunu söylemektedir. "Doğum travması dönüşüm arketipi olarak güvenliğin yitirildiği ve kökten bir değişikliğe eşlik eden ölüm tehdidiyle birlikte güçlü bir duygusal etkiyle kendini gösterir." (Campbell, 1995). İncelendiğinde, söylencelerin oluşturduğu imgelerde doğum – yeniden doğum temasının çokça işlendiği açıkça görülebilmektedir. Anne rahminin karanlığından gün ışığına çıkış aynı anda ölüme gidişin süresini başlatmaktadır. Bu eşik geçişleri duygu farklılaşmalarını ortaya koyduğu gibi alan değişimlerinin de sınır çizgilerini oluşturmaktadır. Bahsi geçen karanlık-aydınlık arası geçişler kahramanı kendi mücadelesine sevk eder ve onun belirsizliklerle, canavarlarla, ölümlerle karşı karşıya bırakır.

Freud, bir sepetin içinde suya bırakılma, doğumun şaşmaz bir sembolik temsilidir, demektedir. Sepet karına, su ise amniyotik sıvıya karşılık gelmektedir. Freud, bilimsel bulgulardan hareketle, anne-baba-çocuk ilişkisi rüyalarda sudan çıkma, sudan çıkarılma olarak temsil edilir diye olguyu anlaşılabilir bir zemine oturtmaktadır. Toplumun kahramana, onun hikayesine, doğum meselesini ekleyerek, kahramanın düzenli bir yapının eseri olduğunu ya da kabullenmenin bu bilindik şeyden ötürü olduğu vurgusunu dilendirmektedir.

Söylencelerin kahramanı çoğunlukla, Musa ve İsa'nın öyküleri burada benzerliklerini kaybederler, aristokrat aile çocuklarıdır ve onların yeni aileleri ise öz ailesinin tersi bir konumdadır. Çobanlar, fakir insanlar ya da hayvanlar tarafından kurtarılmaktadırlar. Böylece iki odak arasında tezatlık sağlanmaktadır. Freud bu tezatlığın kahramanın ya da büyük insanların doğasını vurgulamak için yapıldığını belirtmektedir.

Çocukların terkedilmesi sorununda çoğunlukla iktidarını paylaşmak istememenin ya da bu iktidarı yitirmenin korkusu neden olmaktadır. Rüyalar, kehanetler yoluyla ortaya çıkan babanın bu korkusu, destekçilerin varlıkları ya da yardımları sayesinde ayakta kalmayı sağlamak ve bilinmez bir maceranın içine atılmaktadır. Babanın korkusunun nedenini yine Freud psikanalitik analizlerinde, çocuğun anne rahmine düşmeden önce perhiz, uzun süreli kısırlık ya da delinmemesi gereken yasakların delinmesi gibi nedenlerin yarattığı kıskançlık ve eksiklik duygularının yaratımı olduğunu belirtmektedir (Freud, 1998).

2.4.3 Bir Canavar Tarafından Yutulma ya da Kabin Sorunu

“İrlandalı kahraman Finn MacCool’u, Kelt dünyasında peist olarak bilinen türden şekilsiz bir canavar yutmuştu. O küçük Almanı, Kırmızı Başlıklı Kız’ı bir kurt yutmuştu. Polinezyalı Maui’yi büyük büyükannesi Hine-nui-te-po yutmuştu. Ve Zeus dışında bütün eski Yunan panteonu baba Kronos tarafından yutulmuştu.” (Campbell, 2015). Campbell’in incelemelerinde de görüldüğü üzere mitlerin birçok kahramanının bir canavar tarafından yutulduğu görülmektedir. Büyülü bir eşikten geçişin yeniden doğum alanına geçiş olduğunu söyleyen Campbell, bunun rahim imgesi olduğunu belirtmektedir. Bu karanlık yer aynı zamandan bilinmeyenin içinde kaybolmayı da ifade etmektedir. Eliade ise erginleyici eziyetlerin canavarlar tarafından yutulan ve hazmedilen adayların çektiklerine benzetilmesi, erkek çocukların tecrit edildikleri (kovulma, ölüme terk edilme, suya bırakılma bir tür tecrittir) kabin sembolizmiyle desteklendiğini belirtmektedir (Eliade, 2015). Eliade, kabinin, bir canavarın, timsah, yılan gibi bir hayvanın bedenini ya da açık ağzını temsil ettiğini söylemektedir. Bazı ilkel kabilelerde görülen erginlenme çabasında erkek çocukların ya da erkeklerin kabine kapatılması bir canavarın midisini temsil etmektedir. Kahramanın hapis edilmesiyle aynı anlamı ifade eden bu uygulama dehşet ve korkunun aynı zamanda somutlaştırılmasıdır. Karanlık tarafından sembolize edilen kozmik öncesi tarza geçici

bir geri dönüş olan kabin ya da bir canavarın midesi dünyanın yaratılışıyla denklenmektedir, ardından yeniden doğum yaşanır ve böylece döngü tekrarlanır. Bilinçlenmenin tezahürü bu döngü aynı zamanda olgunlaşma için birikim de sağlamaktadır. Sağlanan birikim katledilecek yol da rehberlik görevi üstlenmektedir. “Hiçbir yaratık var olmayı bırakmadan daha yüksek bir doğayı elde edemez.” (A. Coomaraswamy, 1940). Görüldüğü üzere kahramanın, kahramanlık vasıflarına bürünmesinin olmazsa olmazı çile dolu, eziyet verici engellerden geçerek varlığını kurmaktadır.

2.4.4 Erginlenme

Destekçilerinin yardımları sayesinde kahraman hayatta kalmış ve ölüm gibi başa çıkılması zor büyük bir engeli aşmıştır. Fakat yeni yerleştiği yerde tabiatı gereği sorunlardan kaçması mümkün olmayacaktır. Olgunlaşması ve kurtarıcı olmasının yolu zorunlu olarak buradan geçecektir. Karşılaştığı sorunlar ve onların üstesinden gelebilme becerisini geliştirdikçe kahraman olma niteliği de gelişmektedir. Kahramanın önüne çıkan engellerle büyük sınavları başlamıştır.

Erginlenmenin ilkel kabilelerde dinsel törenlerle de yapıldığı görülmektedir. Örneğin bir erkek çocuğunun yetişkinliğe ulaşmasının ritüelleri kabile arasında bir büyücü ya da önder tarafında gerçekleştirilmekte ve ona artık olgunlaştığının ‘erkek’ olduğunun nişanesi birtakım semboller verilmektedir. Fakat efsane ve mitlerin aktarılan öykülerinde bu olgunlaşma son derece zor ve çetin bir savaşımın sonucunda elde edilmektedir. Örneğin Uruk Kralı Gılgamış böylesi zorlu bir yolculuk gerçekleştirmiştir. Gılgamış, Uruk’un kralı olmadan önce de büyük maceralar atlatarak tahta oturma hakkını kazanmıştır. Fakat geride bıraktıkları olgunlaşmasına yetmemiş olacak ki savaşılarak dost oldukları Enkidu’yu kaybedince ölümsüzlüğün peşine düşecektir. Büyük mücadele ve maceralar sonunda Utanapişti’den ölümsüzlük otunu almayı başarır, ama onu da bir deniz yaratığına kaptırır. Ölümsüzlüğü elde edememiştir, fakat bütün karşılaştığı maceralar onu değiştirmiş ve eski Gılgamış olmaktan artık çıkmıştır.

Campbell, kahramanın atlattığı engellerin Aristoteles’in ritin etkisiyle ruhun psikolojik anlamda temizlenmesinin karşılığı olan katarsisin gerçekleştiğini söylemektedir. Acı ve korkunun neden olduğu bu arınmanın zihnin yoğunlaşmasında değişiklik yaratarak acıyı esrimeye dönüştürdüğünü ifade etmektedir (Campbell,

1995). Şamanların esrime törenleri de benzer nitelikler taşımaktadır. Esrimeler sırasında (ruhsal yolculuk) karanlık ormanlar ya da yeraltındaki yaratık ve canavarları alt etmek için onlara değerli armağanlar sunulmakta ve adına büyü yaptıkları kişinin arınmasını böylece sağlamaya çalışmaktadırlar. Büyücü ya da şaman kişinin ruhunu ele geçiren kötülüklerden arınmasını sağlamakta ve onlara şifa buldurmaktadır. Buradaki fark kişiler adına sınavları şamanların vermesidir. Destekçiler tanımına uyan bu ifade kahramanı sahiplenen yeni aileler, hayvanlarla (kurt, ayı, aslan) aynı misyonu üstelenmiştir.

Erginlenme evresi aynı zamanda destekçilerin, savunucuların, koruyucuların öğretmenlik, eğitmenlik görevlerini üstelendikleri ve kahramanın olgunlaşma, farkında olma, savaşımından galip gelmenin niteliklerini öğrendiği, kurtarıcı olmanın gereklerinin kazanıldığı bir öğrenme aşamasıdır. Fakat erginlenme aşaması oldukça zorlu ve çetindir. Eziyetli erginlenmede amaç korku ve dehşet gibi duyguların ortaya çıkarılmasıdır. Başa çıkılması olanaksız gibi görünen çileler kahramanının olgunlaşması işlevini görmektedir.

2.4.5 Geriye Dönüş Arzusu

S. Freud, kaynağı açık değilse bile kaygıyı bir tehlike beklentisi ve buna hazırlanmanın ifadesi olarak tanımlamaktadır. Haz ilkesiyle doğrudan ilintili olan kaygı, korkuyu doğurmakta, korku da korkunun varlığını duyumsayacak bir neşenin varlığını zorunlu kılmaktadır. Dolayısıyla burada haz ya da haz ilkesi korku yaratan nesnenin kaybının telafisi olarak tanımlanmaktadır. Mit söylencelerindeki kahramanların gücü ele geçirene kadar ya da yetkinliğe ulaşana kadar korku ve kaygı içinde olduğu kesindir. Kaygı yaratan iki türlü şey söz konusudur; birincisi sezilebilen tehlikenin yarattığı korku, diğeri özlemi duyulana kavuşamama korkusudur. Kavuşma arzusunun çoğunlukla çocuğun annesine dair olduğu görülebilmektedir. Bunun farkında olan kahraman sıkışıkça, arzuları karşılık bulamayınca, ruhsal en derin zorluğu duyumsamakta ve buna karşın bir koruma kalkanı olarak ana rahmine dönüşü arzulamaktadır. Çünkü burası onu yine pasif kılmakta ve bütün dış tehlikelere karşı anneyi savunucu yapmaktadır. Geriye dönüş arzusu aynı zamanda kökene dönüş ya da kozmogoniye de hatırlatmaktadır. Yanlış giden yaşam deneyimi, günahları ya da batık olanı düzetmenin yolu olarak yıkımı ve yeniden dirilimi gerektirmektedir. Eliade, mit incelemelerinde ‘yeni yıl’ olgusuyla ilgili buna benzer bir yarar ilkesinden

bahsetmektedir. ‘Yeni Yıl’la ilgili mitlerde oluşturulan senaryoların insanlık tarihinde önemli roller oynadığını belirtmektedir. Çünkü, kozmik yenilenme sağlanırken aynı zamanda ‘başlangıç’teki mutluluğun yeniden yakalanması umudunu vermektedir, der (Eliade, 2001).

Çocuk kahramanların bu arzuyu oyunlaştırdıkları bilinmektedir. Freud’un bu konudaki gözlem ve deneyimleri iddiası yürütülen durumun kesinliğini ortaya koymaktadır. Hirokazu Kore-eda filmlerinde çocukların oyunlarına yansıyan korku, kaygı, çoğunlukla terkedilmenin getirdiği endişenin sonucudur. Özellikle annenin kaybı ya da kaybetme korkusu çocuk üzerinde derin bir etkiye sahiptir. Freud, annenin gidişinin çocuk için hoş, hatta önemsiz olması olası bile değil, demektedir. Belki uzaklaşmanın sevinç veren yeniden kavuşmanın ön koşulu olarak oynadığı, oyunun asıl amacının bu ikincisi olduğu şeklinde bir cevap verilebilir diyerek durumu daha da netleştirmektedir. Korku, kaygı, endişe gibi özellikle çocuk üzerinde etkili olguların görülebilmesinin nedeni çocuğun pasif olmasından kaynaklıdır. Burada çocuğun gücünün yetmediği olaylar, değiştiremediği negatif eylemler yön değiştirmektedir. Dolayısıyla çocuğun oyunlarına kattığı anlam onu aktif kılmaktadır. Kore-eda’nın birçok filminde bunun izleri açıkça görülebilmektedir. Örneğin ‘Kimse Bilmiyor’ filminde Kyoko (Kitaura Ayu)’nun oyunlarında görülebilmektedir. Annesinden kalan şeylerle oynaması, aynı şekilde annenin aldığı oyuncak piyanoyu birlikte tekrar çalabilme arzusu oyuna dönüştürülmüştür. Böylece annenin bir daha dönmeyeceği kaygı ve korkusunun ikamesi geçici olarak doldurulmuş olmaktadır. Fakat tüm bunlar zamanla karşılanmayınca, korku, endişe ve kaygı artmaya devam etmektedir. Böylece anne rahmine dönüş arzusu doğmaktadır. Freud, sanatsal çabayı da çocuğun haz, kaygı, korku ve endişe gibi olguları onun geliştirdiği oyunlara benzetmektedir. Seyirciye gösterilen acı deneyimler; tragedya, tiyatro oyunu, film ya da benzer sanatsal faaliyetler, izleyici üzerinde derin bir korku ve kaygı yaratabildiği halde yine de bu deneyimlerden büyük bir haz aldığını vurgulamaktadır. “Böylece, haz ilkesinin egemenliği altında bile, hoşnutsuzluk verici olanı da anıların ve ruhsal uğraşının nesnesi haline getirebilmek için yeterli araçlar ve yollar olduğundan emin olabiliyoruz.” (Freud, 20019). Kore-eda’nın film çabası da bu dirimin göstergelerindedir.

2.4.6 Bellek (Hafıza) Sorunu

‘Sürenin Diyalektiği adlı çalışmasında Gaston Bachelard, tüm geçmişimiz şimdimizin arkasında uyanıktır, demektedir (Bachelard, 2021). Söylencelerin günümüze taşıdığı öyküler insanın hafızasıdır. İnsan zihninin kurduğu, geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki işitsel ya da görsel bağ içinde anımsamayı barındırmaktadır. Kolektif Bilinç kavramıyla belleği irdeleyen Jung, korku ve becerilerimizin kaynağını geçmişten, atalarımızdan miras aldığımızı söylemektedir. Dolayısıyla evrimleşmenin aynı zamanda ruhsal, zihinsel olduğunu ortaya koymuştur. Ruhsal süreçleri arkaik olan sadece ilkel insan değildir, günümüz modern insanında da arkaik süreçlerini gözlemleyebiliyoruz, demekte ve bilinç gelişimi ne düzeyde olursa olsun günümüz her insanı ruhunun derinliklerinde arkaik insanı taşımaya devam ettiği iddiasında bulunmaktadır (Jung, 1999). Fakat ibretlik olaylarla örülü mit söylencelerinin diri tuttuğu (hafıza) şey sadece ‘bilmek’in gereğini yerine getirmez, aynı zamanda Jung’un iddiasındaki korku ve endişelerin varlığını, insan ruhunun huzurunu bozacak tatsızlığı da anımsatır. Öğretici de olabilen bu anımsamanın içinde insan zihninin çirkin kurmacaları doludur. Dolayısıyla bellek, acı, ölüm, yok olma, belirsizlik ve birçok kötü anıyı da barındırmaktadır. Öldürme, yok etme eyleminin bilinçaltında bellekten mutlaka parçalar vardır. Böylece ‘bellek’in geleceği kurarken sadece olumlu, arzulananı değil aynı zamanda acıyı, kötü duygulanımın da aktarıcılığını yaptığı ortaya konmaktadır.

Kahramanlar sürekli anımsama ve unutmayla karşı karşıya kalmışlardır. Neticeleri tek doğrultulu değildir. Bazen unutmak olumlu bir netice de doğurmaktadır. Şehrazat, Şehriyar’a her gece bir hikâye anlatarak, unutmasını sağlıyor ve ölümden ancak öyle kurtarabiliyor.

2.4.7 Destekçiler ve Düşmanlar

Medler’in Kralı Astiages'in gördüğü rüyaları yorumlayan yorumcular, kızının bir oğlu olacağını ve bu torunun onun yerine kral olacağı kehanetinde bulunur. Bu kaderi önlemek için Kiros doğana kadar Kral bekler, sonra hem akrabası hem de Medler arasındaki en büyük sırdaşı olan, tüm önemli işlerini ona yaptırdığı Harpagos'u çağırır. Ona: ‘Sevgili Harpagos, seni özenle yapman gereken bir işle görevlendireceğim, ama bana ihanet etme ve başka kimseyi de bu işe dahil etme.’ diye emir buyurur ve hata yaparsa başına nelerin gelebileceğini ona hatırlatır. Verdiği görev

Kiros'un, yani yeni doğmuş torununun öldürülmesidir. Harpagos, Kiro su alır ve evine götürür, karısıyla istişarede bulunur. Kiro s'u öldürmemeye karar verirler. Harpagos, onu çoban olan Astiages'e verir. Çoban ailesi bir evlat edinmiş, olgunlaştıktan sonra da kral olacak Kiro s da destekçilerine kavuşmuştur (Rank, 2016). Özellikle çocuk kahramanların öykülerinde bu temalar neredeyse farksızdır. Babil Kralı Sargon'un da hikayesi böyle başlar, Musa'nın, İsa'nın ve Karna'nın da destekçi bulma hikayeleri hemen hemen benzer şekilde oluşmaktadır.

Çocuk kahramanın, gelecekteki kurtarıcı ya da kurucunun öncelikle korunmaya ve beslenmeye ihtiyacı vardır. Bunlar sağlandıktan sonra artık olgunlaşma yolunda ve asıl hak ettiği yere varmak için serüvenler yaşamaya başlamaktadır. Burada destekçiler daima kahramanın yanındadır ve sonunda hak ettikleri mükâfatı elde etme olanağını da mutlaka bulmaktadırlar. Campbell, kahramanın macerasının başındaki destekçilerin genellikle ufak tefek görünümlü, yaşlı bir kadın veya erkek olduğunu söylemektedir (Campbell, 2010). Bu durum henüz güçsüz, çaresizlik içindeki kahramanın düşman tarafından fark edilmemesi, dikkat çekilmemesi gerekçesini barındırmaktadır. Diğer bir şey de kurtarıcının sonunda başa geçtiğinde, en çaresiz durumda olanların durumlarına şahitlik ettiğinden dolayı anlama çabasını da kazanmış olmasıdır. Böylece kurtarıcının yönetici olma aşamasında tebaasındakileri anlama, adaletle hükmetme yetisi geliştirilmiş olmaktadır.

BÖLÜM 3

3. SİNEMA VE GERÇEKLİK

3.1 Gerçeğin Seyri

“Efsanelerin altına gömülmüş olan gerçek yeniden tomurcuklandı ve sinema dünyayı yaratmaya başladı.” İtalyan Yeni Gerçekçilik’ akımının kuramcılarında Cesare Zavattini’nin düşüncesi hem sinemanın etki gücünü hem de gerçekliğin önemine dair oldukça etkileyici bir ifade barındırmaktadır.

Sihirbaz, illüzyonist ve tiyatro yönetmen olan Georges Méliés, Louis Lumière’in keşfini gördüğünde herkes gibi büyülenmiştir. Yoğun ilgi ve çabası bir süre sonra Lumiérélerin sinematografisini seyirlik haline getirmiştir. Merak, devamlılık, hoşlanma, sevme gibi unsurları barındıran ‘seyirlik’ olgusu gerçeği kamera vasıtasıyla düzenlemenin ifadesidir. Seyretme eylemi, izleyeni her ne kadar pasif kılsa da öğrenme ve öğretme işlevini hesaba katarak ona gerçekleşebilir hayal gücünün sınırlarını göstermektedir. Bu bağlamda hayal gücünün sınırlarını sinemayla zorlayan G. Méliés, 1902 de çektiği ‘Aya Seyahat’ (Le voyage dans la lune) filminde karakterlerine aya yolculuk deneyimini yaşatmaktadır. Filmin yapımından altmış yedi yıl sonra insanoğlu aya ayak basmıştır. O günden bu yana sinemanın öngörüsünün gerçekle ne denli örtüştüğüne şahitlik edilmektedir. Ağdalı düzenlemelere rağmen tüm bunlar sinema filminin gerçeğin devamlılığına dair sunduğu gözlemlerdir. Aynı şekilde ‘belgesel’ filmin ilk dayandırıldığı kişilerden biri olan Robert Joseph Flaherty de seyirliği sağlamak için Nanook (Allakariallak-1922) adlı çalışmasını salt gerçeklikte düzenlemeye gitmiştir. Fakat bu düzenleme gerçekliği örten nitelikte değildir, sadece pürüzsüzleştirmeyle izlenirlik alanını gerçekleştirme amacı gütmüştür. Nanook, izlendiğinde efsanelerde anlatılan kahramanların, masallarda sözü geçen mekân ve insanların izleyiciye anımsatıldığı görülecektir. Başa çıkılması imkânsız gibi görünen

doğa şartlarında yaşamaya çalışan Nanook ve ailesinin gerçek hikayesine böylece tüm dünya şahitlik etmiştir. Flaherty'e yapımlarına devam etme olanağı sağlayan bu keşif Nanook'a aynı derecede yarar sağlayamamıştır. Bir süre sonra filmin kahramanı Nanook açlıktan ölmüştür. Fakat bu ölümü trajik kılan şey kameradan başka şey değildir. Çünkü hikâyenin varlığından izleyiciyi haberdar etmiştir ve gerçeklikle ilişkilendirmiştir. Kurmaca ya da belgesel filmin yarattığı etki devamlılığının sürmesine ve haberdar edilmiş seyircinin dimağında hemen tükenmeyen bir iz bırakmıştır.

C.L. Strauss, yapı bakımından efsanelerin, kolay anlaşıldığını bunun da halkın anlam düzeyini yakalamak amacıyla olduğunu özellikle vurgulamaktadır. Burada anlaşılması gereken şey sadeliğin bilinçli seçildiğidir. Gerçekliğin 'sade ifade' alanına dahil edildiği kesindir. Kolay anlaşılacak gerçekliğin bütünü demek değildir, fakat sadelik gerçekliğin yapı taşlarından en önemlisidir. Belirgin bu özellik hem anlaşılır olmayı hem de evrenselliği yakaladığı için devamlılık da sağlamaktadır. Sadece gerçekçi sinemanın değil sinemanın amaçlarından biri de budur; anlaşılabilirlik ve anlaşılabilmenin sağladığı aktarımı sağlayabilmektir. "Kendi toplumlarımızda tarihin mitolojinin yerini aldığına ve onunla aynı fonksiyonu gördüğüne; yazısız ve belgesiz toplumlar içinse mitolojinin amacının, geleceğin, şimdiye ve geçmişe mümkün mertebe yakından bağlı kalmasını güvence altına almak olduğuna inanmaktan hiç vazgeçemedim." (C.L. Strauss, 2013). Strauss'un temennisinin sinemanın işlevini, tanımını da kapsadığı açıktır. Sinemanın ve özellikle belgesel sinemanın görüntü ve sesleri kayıt altına alınarak ifşa edilmiş 'gerçek'in sonraki kuşaklara aktarımını sağladığı bir gerçektir. 19. yüzyılın sonu 20. yüzyılın başında Lumière Kardeşler'in kameralarına yansıyan tek planlık görüntüler, zamanı, mekânı ve bunların içinde barındırdığı diğer tüm unsurları; ses, hareket, doku vb. yüz yıldan fazla bir zaman önceki gerçekliği şimdiki zamanda görülmesini sağlamıştır. O halde bunu sağlayan 'kamera'ya, zaman yolculuğu yapan varlıkların gözlemcisi demek son derece doğru bir tespit olacaktır.

3.2 Kamerayla Yaratılan Gerçeklik

"Sinemanın gerçekçi olmakla neden bu kadar ilgilendiğini görmek kolaydır. Kamera, yaşamın yüzündeki ayrıntılar için eşsiz bir araçtır. Yüzleri, sokakları, manzaraları, insan gruplarını ve onların faaliyetlerini gösterebildiği kadar davranışların ayrıntıda kalmış tuhafliklerini büyük bir güçle gözler önüne serer."

(Armes, 2019). Armes, kameranın sahte olanı açığa çıkarmada acımasız olduğunu dolayısıyla kameranın hile ve sahtekarlığı açığa çıkardığını ifade etmektedir. Sinemanın ve onun yarattığı eserlerin kahramanları bir nevi gerçekliğe bağlanmada zorunludurlar. Kaba bir tanımlama olabilir belki, fakat sinemayla var olan kahraman gerçekliği ve sıradan olanla benzerlikleri bize bu tanıma sığınma cüreti vermektedir. Fantastik olsa da konusu, kahramanı Yunan tanrılarını çağrışırsa da kameranın kaydettiği (görsellik hasebiyle) ‘şey’ artık gerçeklikle ilişkilidir. Yüzdesi tartışılmaya açıktır, fakat türü ne olursa olsun kameranın kaydettiği şey gerçeklikle bağlantılıdır. Sinema, film düzlemi üzerinden izleyicisine görmenin apaçıklığından dolayı, olanlar karşısında (olay örgüsü) kendi yargısını üretebilmesi olanağını vermektedir. Filozofik gerçekliğin tanımlanmasında; var olmuş, görünür, zamanda ve mekânda yer kaplayan her şeyi gerçektir. Fakat gerçekliğe itiraz aynı zamanda fenomenolojik gerçekliği de doğurmuştur. Çünkü bireysel itirazlar gerçekliği tartışılabilir kılabilir. Film kamerasının yarattığı gerçeklik bu iki tanımı da kapsamaktadır. Dolayısıyla sinemanın yarattığı anlamın, kameranın kaydettiği şeyin görünebilir varlık olarak bir düzlemin parçası olması türü ne olursa olsun artık tarihin bir parçası olmuştur.

3.3 ‘Gerçek’in Gerekliği

Peter Wollen, sinemanın çok önemli işlevleri olduğunu, fakat bunlardan içinde en önemli işlevin, sinemanın diğer bütün sanat dallarını bünyesinde birleştirebilme gücünü barındırdığını ifade etmektedir (Wollen, 2004). Sanatlar arası aktarım sağlama imkânı olan sinema aynı zamanda gerçeklik olgusunun görünürlüğüne sağlamada çok büyük bir işlev görmektedir. Lous Lumirre’nin 1895’in aralık ayında gösterdiği her biri bir dakikalık uzunluktaki otuz adet kısa filminin üretilmesinin amaçlarından biri gündelik hayatın akışını kayda almaktır. Fakat sinema (film), alanını genişlettikçe Armes’in belirttiği gibi; yaşamın basitçe kaydedilmesi kadar yorumlanması da gerekmektedir ve bu diğer öğelerin hesaba katılması anlamına gelmektedir. İroni ve seyirlik, düş ve imgelem gibi olgular her ne kadar somut olmayanın ifade alanına tekabül etse de seyirlik olanı sağlamaktadır ve bu da gerçekliğin yıkımı anlamına gelmemektedir. “Yaşama bakmanın bir biçimi olarak gerçekliğin bu anlamda kendi sınırları vardır. Yaşamın yüzeyi büyüleyicidir, ama eşit derecede bir öneme sahip olan birçok şey de görünmez olarak zihinlerimizde ve tahayyül dünyalarımızda kendini gösterir.” (Armes 2019).

Gerçekçiliği önemseyen, gerçek olanın gerekleriyle bezenmiş yapımlar yani filmler dünyanın birçok yerinde büyük kitlesel değişimlerin, dönüşümlerin sonucunda vücut bulmuşlardır. Ekim devrimi sonrası Sovyet Rusya'sında ya da 2. Dünya Savaşı sonrası İtalya'da olduğu gibi sinema bu yıkıcı dönemlerin etkileriyle yeni nitelikler kazanmıştır. Armes, gerçekleşen bu yıkıcı olaylar sonrası hikayelerin doğal bir dramaya dönüşme eğilimi gösterdiklerini söylemektedir. Bir bakıma gerçeklik gereklilik haline gelmekte ve bu da film yapımlarında kendini göstermektedir.

3.3.1 İtalyan Yeni Gerçekçiliği

2.Dünya Savaşı'nın hemen sonrası, bütün dünyada özellikle Avrupa'da büyük bir işsizlik ve etkisi kolay kolay silinemeyecek bir yoksulluk, yoksullaşma söz konusu olmuştur. Uzun aradan sonra iş bulabilen Antonio (Lamberto Maggiorani) çektiği eziyeti bir nebze unutmuş ve büyük bir mutluluk içindedir. Fakat kısa süre sonra bulduğu iş için elzem olan bisikletini çaldırır. Halbuki bu bisikleti satın alabilmek için yatak döşeklerini dahi satmışlardır. Antonio, bisikletini bulmak için büyük bir motivasyona sahiptir. Durmadan aranır, sonunda kimin çaldığını da bulur, ama çalan da en az onun kadar yoksul ve çaresizdir. Vittorio De Sica'nın filmi 'Bisiklet Hırsızları' (Ladri Di Biciclette-1948) Antonio'nun çalınan bisikletini bulma çabasını anlatmaktadır. Gerçek hayatın görülebilir, gözler önündeki apaçık gerçekliğinin tam olarak kurmaca filmle yansıtılmış hali olan bu film ve benzerlerinin getirdiği yenilik tüm dünyada kısa sürede yankı ve çokça taraftar bulmuştur. Üstelik, 'Bisiklet Hırsızları', Oscar ve Altın Küre de dahil birçok ödüller alarak otoriterler tarafından olumlanarak gidilen yolun doğru olduğuna dair tepkiler almıştır.

De Sica'nın filmin tam olarak bize, seyircisine sunduğu şey gerçekliktir. Basit nitelikli bir nesne (bisiklet) üzerinden yansıtılan ruhu, duyguları olan insanın gerçeğini sade bir nitelikle yansıtmıştır. Filmin uygulanmasında gerçeğe o kadar bağlı kalınmıştır ki, filmin çekimleri sırasında çocuk karakter olan Bruno (Enzo Staiola) karşıdan karşıya geçerken iki kez arabanın altında kalma tehlikesi geçirmiştir. 'İtalyan Yeni Gerçekçiliği' nedir diye sorulacak bir soruya De Sica'nın bu filmi kadar iyi bir cevap verilemeyecektir.

'Bisiklet Hırsızları', İtalyan Yeni Gerçekçilik Akımı'nın ilk filmi değildir. Roberto Rosellini, bu akımın ilk temsilcisi sayılmaktadır. Her ne kadar Mussolini dönemi propaganda filmlerini çekmiş olsa da yaptığı filmlerinde yine de belgeselci

gerçekçiliğin izleri görülebilmektedir. Örneğin 1941’de çektiği ‘Beyaz Gemi’ (La nave bianca) filminde bu etkileri görebilmek mümkündür. Fakat, Roma, Açık Şehir (Roma città aperta) bir manifesto niteliğindedir. Bununla birlikte Pier Paolo Pasolini, Luchino Visconti, Federico Fellini, Michelangelo Antonioni gibi önemli yönetmenler bu akımın öncüleridir ve bazıları tarz değiştirse de ilk filmlerini bu etkilenimle gerçekleştirmişlerdir.

Sinema gerçeği gerçekle anlatma sanatıdır, der Pier Paolo Pasolini. ‘Gerçekçilik’in ne olduğuna baktığımızda; insanın yaşadığı çevrede, varlığını sürdürdüğü dünyada, görüp anlamlandırabildiği, tanımladığı her şeyin olduğu gibi kabullenilmesi ve farkındalığı olarak tanımlanabilmektedir. O halde ‘Yeni Gerçekçilik’ diye tanımlanan akımın gerekliliğini, buna neden ihtiyaç duyulduğu ya da var olma gerekçelerinin neler olduğuna bakmamız gereklidir.

Mussolini İtalya’sında rejimin sinemayı propaganda aracı olarak kullanması, toplumunu bir nevi bununla cezalandırıp gerçeği perdelemeye en önemli unsur olarak kullanması büyük kırılmalar yaratmıştır. Üstelik korkunç yıkımlara sebebiyet verecek savaşın, faşist rejimin arzusuyla katılımın sağlandığı bu cehennem, sonuçlarının altından kolay kolay kalkılamayacak tesirler yaratması, gerçeğe duyulan özlemi yüceltmış adeta kutsal bir varlık haline getirmiştir. Fakirleşme, duygulardaki kırılmalar, gizlenmiş gerçeklerin yol açtığı isyan, topyekûn bir arayışa neden olmuştur ve öncüller eliyle ‘Yeni Gerçekçilik’in kurulduğunu, bunun da halkta büyük bir karşılık bulduğunu söylemek mümkündür. Daha 1930’lardan itibaren edebiyatta yansımaları görülen akımın asıl sinemayla, sinemacıların çabalarıyla daha da ete kemiğe büründüğü bir gerçektir.

Filmlerinin temelleri, her şeyin tüm gerçekliğiyle sergilenmesi, üstelik bunu yaparken de abartılı bütçelerin kullanılmaması, amatör oyuncuların tercihi, akımın en belirgin niteliklerindedir. Faşist yönetimin kabahatlerini, keza gerçekleri sinemayla, filmlerle gizleme çabası, yoksullaşmada sürekli negatif yönde ilerleyen koşulların şaşaalı bir dünya algısıyla perdelenmesi bu alana yansıtılan haklı sebeplerin temellerini oluşturmaktadır. Dolayısıyla kendi tezlerine çokça dayanak bulan ve bunlar üzerinde yükselen ‘Yeni Gerçekçilik Akımı’ tüm bu olumsuzlukların aksi şeyleri merkeze alarak film üretme çabasına girişmiştir. “Sinemayla gerçek arasındaki ayrım ne? Gerçekten hiçbir şey...” (Büker, 1991). Akımın temelini oluşturan şey, gerçekliğin keşfi ya da yeniden tanımlanması değil, var olan gerçeğin yeniden hatırlanması ve hatırlatılmasıdır. 1945’lere kadar özellikle Avrupa’da (İtalya ve Almanya) gelişen

faşizme ve onun rejimine karşı bir nevi toplumsal tepkidir. Yok sayılmak, yoksullaşmak ve kendilerini temsilinde göremedikleri bir rejimin çarkı altında ezilmek akımın amaçlarını belirtmektedir. Ezilenlerin, yok sayılanların, kendilerinden gerçeklerin saklandığı toplumun gerçekliğe duydukları özlem ‘Yeni Gerçekçilik Akımı’ni doğurmuştur.

3.3.1.1 Yeni Gerçekçilik Akımı’nın Nitelikleri:

Özgürleşme arzusunu da dile getiren akımın temel nitelikleri şöyle sıralanabilmektedir:

- Daha çok gerçeğe özlem ve ona ulaşma çabası, öte yandan estetiğin ikinci plana itilmesi,
- Sinemanın günlük hayatın gerçeklerini tüm yönleriyle yansıtması ve bu sayede halkın bilincine varmadığı duyguları ve düşünceleri, umutları ve beklentileri gün ışığına çıkarılması,
- Toplumu, gündelik yaşamlarını, gerçekliklerini yansıtmada aktüel kamera tarzının seçilmesi,
- Görüntülerin gerçekliğini bozucu efektlerin kullanımlarından vaz geçilmesi,
- Stüdyo yerine, gerçek mekanların kullanımı; sokaklar, caddeler, gerçek mekanlar (dekor olmayan),
- Görüntüye aktarılanların, belgeselci gerçekçilik perspektifinden yansıtılması,
- Senaryodaki hikâyenin gücünden çok toplumu ve bireylerini olduğu gibi yansıtmak, haliyle bu temsili sağlayacak oyuncuların mümkün mertebe amatör oyuncularından seçilmesi,
- Ağdalı bir dil değil aksine olabildiğince sade bir konuşmanın tercihi (sade diyaloglar),

Ülkenin ve toplumun sorunlarına, bireyin dertlerine odaklanma ve bunu oldukça sade bir dille yansıtma ‘Yeni Gerçekçilik Akımı’nın temelidir. Bundan hareketle günümüz sinemasına ve etkilerine bakılacak olursa; ülke sinemalarına tesiri, o ülkenin sinema politikası, bu alana ayrılmış ekonominin üretilen filmlerin niteliklerini belirlediği çok açıktır. Yani film üretmede ekonominin kıtlığı, üretim araçlarının kısırlığı ve imkânı meselesi aynı zamanda filmlerinin hem üretim şeklini hem de niteliğini belirlemektedir. Elbette istisnalar ayrı tutulmalı, ama büyük çoğunluğun bu çarkla ve onun döngüsüyle şekillendiği açıktır. Gerçekçi bir bakış açısıyla

incelendiğinde tercihin yanında üretimi ciddi anlamda etkileyen ekonominin de belirleyici, hata en belirleyici unsur olduğu görülebilecektir.

3.3.2 Gerçek-Sinema (Cinema-Veriti)

Cinema-verite'nin (Gerçek-sinema) kurucusu sayılan görüntü yönetmeni ve yönetmen Jean Rouch, 1946'da bir çekim öncesi tripodunu kaybettiğinden dolayı elde çekim yapmak zorunda kalmıştır ve bu çekimler 'gerçek-sinema'nın ilk örnekleri sayılmaktadır. 1960'larda taşınabilir ses ve görüntü ekipmanlarının üretilmesiyle 'gerçek-sinema' kavramı oluşmaya başlamıştır. Bu dönemde yaratılan gerçek ve gerçek olmama (düşsel) tartışmaları hem önemli kuramları hem de önemli kuramcılar doğurmuştur. Film imgesi ve gerçeklik ilişkisi bağlamında kuram ve kuramcılar bu dönemde hatırı sayılır bir oranda artmıştır. Armes, sesin sinemaya katılımıyla gerçekçiliğin çok daha fazla tartışılmaya olanak sağladığını ya da sinemanın gerçekçilik yanına daha çok vurgu yapıldığını söylemektedir (Armes, 2019). Sinemada göstergebilimsel anlamalar arayan Peter Wollen ise imgenin en çetrefilli anlam yoğunluğunun bile sinemada ifade edilebileceğini belirtmektedir. Bu sinemanın somutlaştırmadaki çabasını ifade etmektedir. Zaten imgelem, duygu ve düşsel olanın katkısı olmadan sinema yapımının eksik, tatsız tuzsuz olacağı kesindir. Fakat gerçeğe en uzak noktada bile sahici olanın izleri görülebilmektedir. Kurmaca kavramı bunun için vardır. Görüntülerin gelişi güzel kaydının yapılmadığı kurmacanın işin içine katılmasının gerekçesi budur.

Film yapımcıları, yönetmenleri, gerçeği olduğu gibi aktarmaz, imgelemlerle düzenleme yoluna giderler. Oğuz Adanır, bir makalesinde, izleyicinin yaşamın gerçeklerinden kaçtığını, dolayısıyla sinemada da salt gerçeği görmekten kaçınabileceğini söylemektedir. Modern insanın önemli bir sorunudur elbette bu, fakat 'gerçek' olanın peşinde olan yapımcı ve yönetmenler, senaristler, sinemacılar arı gerçeğin, içinde yalan olmayan, çok sahici görünen filmleri, izleyici büyük bir coşkuyla kabul etmiştir. Gücü tek elde toplayan yöneticilerin yol açtığı kıyametlerin, saklanan gerçeklerin, büyük yalanların bunda mutlaka rolü vardır. Zaten Oğuz Adanır, iddiasının hemen arkasında izleyicinin, yalanı gerçekmiş gibi bir hale sokulduktan ve gerçek formuna büründürdükten sonra kabul ettiğini de belirtmektedir. Dolayısıyla her halükârda doğru, gerçek gibi görünmeyen olaylar (hikâye), kahraman (karakter) ve

olguların sahte olmakla suçlandığı ve kabul görmediği bir gerçektir. Syd Field, gerçeklik ve kurmaca gerçeklik tanımlamalarını bu bağlam üzerine kurmuştur.

Arnes, Robert Flaherty sineması için gelecekle geçmiş arasında bağlantı kurduğunu söylemektedir. Bunu gerçekleştirebilmesinin nedeni ise geniş bir bakış açısına sahip olmasını ve ilkel sayılabilir manzaraları (dağ, okyanus vs.) insanla ilişkilendirip görüntülemiş olmasına bağlamaktadır. Flaherty filmleri, dönemin politik ve sosyal meselelerine pek dokunmaz, aksine bunlardan oldukça uzaktır. Bu açığı ise Sovyet Rusya'sında önemli başka biri gerçekleştirir: Dziga Vertov. Sinema-göz teorisiyle bilinen Vertov, Kino-Pravda'yla (gerçek-sinema) anlatsal olmayan kurgulamanın yollarını geliştirmiştir. Böylece edebi olan senaryo ve dramatik film yapısının yıkılması gerektiğini savunmuştur. İlkel bir kabileyi son derece basit araçlarla görüntüleyen ve sahici olmanın peşinde olan Flaherty gibi Vertov da müdahale etmenin karşısındadır fakat, o daha karmaşık malzemelerle çalışmıştır.

Geleneksel düşünceyi önemseyen 'gerçek-sinema' iş malzemeye gelince pratik olandan yana tercihini kullanmıştır. Çünkü amaçlanan şeyin görüntüye aktarımı böyle daha kolay olabilmektedir. Bu anlayış birçok yönetmeni etkilemiş ve filmlerini bu anlayışla gerçekleştirmişlerdir. Oğuz Adanır'ın belirttiği gibi, izleyicinin kendini yıldız oyunculara görme isteğinin aksi istikamette hareket eden, karakteri göksel olana yaklaştırmak yerine sıradan insan formuna sokan, kamerayla doğaçlamayı birleştirerek film üreten yönetmenler hala saygın konumlarını korumaktadırlar.

Akira Kurosawa, Yasujiro Ozu gibi yönetmenlerden etkilenen Hirokazu Kore-eda sinemasının gücünü günümüzde de etkisini hala sürdüren bu anlayıştan almaktadır.

BÖLÜM 4

4. HİROKAZU KORE-EDA VE SİNEMASI

Japonya'daki Waseda Üniversitesi Edebiyat bölümü mezunu olan Kore-eda 1962 doğumludur. Profesyonel kariyerine 1987 yılında bir Japon medya prodüksiyon şirketi olan TV Man Union'da çalışmaya başlamıştır. Televizyon izleyicisi için belgeseller yapmıştır. İlk uzun metrajlı sinema filmi 'Maboroshi'nin çekimlerini ise 1995 yılında gerçekleştirmiştir. Film Venedik Film Festivali'nde Altın Ozella Ödülü'ne layık görülmüştür. Maboroshi filmi; kocasının ani, sebepsiz intiharıyla hayat ışığını kaybeden Yumiko (Makiko Esumi)'nun hikayesine odaklanmaktadır. Yumiko, bir süre sonra yeni bir evlilik yapmaya karar verir ve daha küçük bir kasabaya yerleşerek burada yalnızlığını sorgulama fırsatı bulur. Hayatın getirdiklerini anlamlandırmaya, kayıpla var olan arasında bir ilişki kurmaya çalışır. Üzüntülü Yumiko, kaybının ağır tesirini yeni yerleştiği okyanusun kenarındaki evinde atlatmaya çalışmaktadır.

Kore-eda, genellikle bir aile grubunun ortamında, kargaşa ve kaybın ardından dengelenme, hareket etme ve hatta iyileşme için insan mücadelesine dair sinematik bir keşif başlatmaktadır. Maboroshi filmi bunun çok iyi bir örneğidir. Belgeselci gerçeklik tarzını kullanarak hem geçmiş iş deneyimini hem de yeni kurmaya çalıştığı film estetiğini oluşturmaya başlamıştır. İnsanların kayıp ve ölümle nasıl başa çıktıklarını, bu olayları hafızalarında nasıl yeniden şekillendirdiklerini, yaşamaya nasıl devam edebildiklerini anlatmada, bunları yansıtmada mahir bir yönetmendir Kore-eda. Hayatın gündelik ritmini, titiz ve duygu katmadan aktarmayı, konularının sıra dışı değil, oldukça sıradan bir şekilde kameraya yansıtmayı ve bunu da sıradan kişilerle yapmayı çok iyi başarmaktadır. Hatta durumu bir adım ileri taşıyarak, ölümden sonraki yaşama dair aynı çekim kodlarıyla ruhların öykülerini anlatmayı denemektedir.

‘Yaşamdan Sonra’da (After Life-1998) Kore-eda bir soru sorarak bu sorunun cevabının peşine düşmektedir: Sonsuza kadar saklayabileceğin bir anıyı seçmek zorunda kalırsan seçimin ne olurdu? Kore-eda'nın birçok Japon vatandaşıyla yaptığı röportajlar sonucunda şekillendirdiği belgesel tavrı ağır basan film, insanların hayatındaki sevinçlerini, üzüntülerini, pişmanlıklarını, hayatla bağ kuran anılarını sorgulamaktadır. Bu filmde de temellerini attığı sinema tarzından ödün vermez. Tıpkı ilk filmi ‘Maboroshi’ filmi gibi ‘Yaşamdan Sonra’ da sessiz bir sorgunun benzersiz estetiğini kullanmaktadır. Değişimi pek anlayılamayan dağ, tarla, bağ bahçe, deniz, sokaklar gibi durağan nesnelere değişken bir yapıya sahip insanla, onun ruh haliyle ilişkilendirmekte ve bu ikili arasında bir analogiye başvurarak, anlam yaratmaya çalışmaktadır. Burada yanında tavrı alınan elbette insandır. 2001 yılında ‘Mesafe’ (Distance) adlı filmi çekmiştir. Kore-eda'nın filmlerindeki hâkim duygular, ‘Mesafe’ filminde de belirgindir. Terör saldırısı sonucu yakınlarını kaybeden dört farklı karakterin duygu dünyasını somutlaştırmaya, kamerayla görüntüye aktarmaya çalışmıştır. Bu filmde de ilk iki filminin duyguları irdelenmektedir. Ölüm, kayıp ve bunların geride kalanlarda bıraktığı etkilenimler anlatılmaktadır. Aile ilişkileri, belirsizlikler yine filmin tonunu oluşturmaktadır.

Kore-eda'nın filmlerinin çoğu gerçek yaşamla ilgilidir. Bu da onun tarzını belgesel ile kurgunun mükemmel uyumunu yakalamasına neden olmuştur. Birçok röportajında Kore-eda; ‘Kurgu ve belgesel arasındaki çizgiyle çok ilgileniyorum.’ demektedir. Seyirciye bilgi vermekten özellikle kaçınmaktadır. Böylece didaktik olmak gibi riskli bir alandan ustaca sıyrılmayı başarabilmektedir. Kimi zaman seyircinin sabrını zorlayan gözlemlerle, seyircinin karakterin duygu yolculuğunun altında ezilmesine izin vermez. 2004 yılında çektiği filmi ‘Kimse Bilmiyor’ (Dare Mo Shiranai-2004) filminde, bu çabasının ödülünü almıştır. Film, Cannes Film Festivali ana yarışmaya seçilmiştir. Sinema estetiği devamlılığının burada da sürdüğü görülmektedir. Karakterlerin sade, dolaysız hayatları belgesele yaraşır nitelikte yansıtılmıştır. Kamera duygusunu eriten, yok eden gerçekliğe olabildiğince hikâyeyi yaklaştıran belgeselci tarzıyla karakterlerin aksiyon çizgisini hayatla olabildiğince bağdaştırmaya çalışmaktadır. Kore-eda, bir röportajında: “Gerçek hayat denen şey ile filmin yapaylığı arasındaki çarpışmadan kaynaklanan duygularla ilgileniyorum.” demiştir (Kore-eda, 2005).

Gerçek hayattaki olaylarla tematik olarak sıklıkla örtüşen filmleri, Kore-eda'nın benliğin ontolojik bir keşifte ısrar etmesiyle dikkat çekmektedir. Kore-eda, gündelik

nesneleri (bavullar, oyuncak piyano, bir çift ayakkabı) ve eylemleri (yemek hazırlama, küveti doldurma, bir ışık kordonunu çekme) yüksek bir önemle aşılarda, onları önemi anlaşılardan önce belirsiz yakın çekimlerle yalıtılmaktadır. Kore-eda sinemasında ‘kavranmak’ önemli bir olgudur, bunu yansıtmak içinde genellikle yakın planlara baş vurmaktadır. Yakın çekimlerden bazıları, devam eden anlatıyı betimlemek için bir sahne kapsama, sistemi içinde kullanılırken, diğeri ondan bağımsız olarak var olmakta ve çocukların deneyimlerini tekrar, şiirsel çağrışım yoluyla ilişkilendiren, film boyunca dağılmış karmaşık bir görüntü ağıyla bağlantı kurulmaktadır. Film ilerledikçe, filme alınan nesnelerin çoğu sembolik olarak, kelimenin tam anlamıyla çocuklar tarafından geri dönüştürülmekte ve ilk işlevleri yerine getirildiğinde yeni işlevler üstlenmektedir. Bardak, erişte, ev bitkileri, boş kaseler, ödenmemiş faturalar eskiz defterine dönüşebilmekte, ayrıca bir bavul tabuta evirilebilmektedir. Nesnelere ve jestler, film bittikten sonra uzun süre oyalanmakta; dayanıklılık, beceriklilik, talihsizlik, beklemeye alınan rüyalar olarak yankılanmaktadır. ‘Kimse Bilmiyor’ filmindeki gündelik görüntülerin ve seslerin lirik ilerlemesi çocukların yaşamlarıyla paralellik göstermektedir. Paraları azaldıkça, yaşam koşulları kötüleştikçe evrenleri paradoksal bir şekilde genişlemektedir. Çocuklar, annelerinin yokluğunda, onun geride bıraktığı ev kurallarını yavaş yavaş çiğnemekte ve görece özgürleşmeye başlamaktadırlar. Sonunda istedikleri gibi daireye girip çıkma olanakları doğmuştur. Keşfetmeye çıkarlar; manzaraları, sesleri keşfederler. Arkadaş edinip onları kaybederler ve yeni riskler alırlar; tüm çocukların öğrendiği gibi onlar da öğrenmeye başlarlar.

Kore-eda, filmlerinin duygusal dünyasını iyi kontrol edebilen bir yönetmendir. Hemen hemen bütün filmlerinin senaryo hikayeleri duygusal alanda fırtına koparabilecek niteliktedir. Fakat kendisinin deyimiyle, üzücü hikayelerin doğru olanı manipüle etmek gibi bir özelliği söz konusudur. Kore-eda bu alana girmekten özellikle kaçınmaktadır. Mit ve masallarda, kahramanların dram yüklü hikayelerinin dokunaklı olmaktan uzak olması aynı zamanda evrensellik ilkesi bağlamında değerlendirilmelidir. Böylece oluştuğu coğrafyanın sınırları dışına taşmayı başarmaktadır. Kore-eda sinemasında da bu gözetilen şeylerden biridir. ‘Kimse Bilmiyor’ filminde, anne Yuiko sadece bir damla göz yaşı döker, ama hemen ardından yatağında doğrulup kollarını açarak bunun duygusal yönünü baskılamaktadır. Buradaki gözyaşı irade dışında akan gelişecek hüznü sahnelerin peşinen ödenen

duygusal bedeli gibidir. Aynı zamanda mitlerin arketiplerinin terkedilme öncesi gösterinin benzeri burada da bu tavırlarla sergilenmiş olmaktadır.

Kore-eda'nın filmleri, unutulmaya yüz tutmuş kahramanlar ve onların zamanlarını hatırlatmaktadır. Temsil gücü yüksek film karakterleri üzerinden bu olgunun nasıl durdurulmaya ya da değiştirmeye çalışıldığını anlatmaya çalışmaktadır. Toplumların hafızası mit ve masalların dünyasını anımsatarak, insan ve doğa değişimini bulgulamaktadır. İnsanın insanla etkileşiminin evrimini, insan doğa mücadelesinin büründüğü formların benzer ya da farklı yönlerine atıfta bulunmaktadır. Böylece izleyici değişmeyen ne çok şey olduğunun farkına vardırılmaktadır. Kayıp çoktur, fakat ana etmenler hala savaşım içindedir. Kore-eda filmlerinin izleme deneyimi çoğunlukla bu olguyu canlandırmaktadır.

Mitlerin kahramanları ile Kore-eda'nın karakterleri arasındaki ana benzerliklerden biri de kahramanların aileleriyle ilişkileridir. Ailenin kurulması, korunması meselelerindeki eksiklikler her ikisinde de benzerdir. Hem mitlerin hem de Kore-eda filmlerinin kahramanlarının/karakterlerinin tekrar ailelerine kavuşma çabaları ve biçimleri oldukça birbirlerine yakın anlamlar oluşturmaktadırlar.

4.1 Hirokazu Kore-Eda Sinemasında Zaman / Mekân

Hirokazu Kore-eda filmlerinde zamanlar arası geçiş, karakter ile mekân ilişkisi, aynı şekilde mekân zaman ilişkisi ve karakterlerin zaman mefhumuyla konumlandırılmaları özellikle somutlaştırılmaya çalışılan olgulardır.

4.1.1 Durağan Zaman / Durağan Mekân

Japon ressam Hokusai Katsushika, 1830'larda Fuji Dağı'nı tahta parçaları üzerine resmetmiştir. Lavların yarattığı dalgalar ve arkasında kendini gösteren Fuji Dağı tasviri bize zamansızlığı, zamanın durmuş halini hissettirmektedir. Yönetmen Kore-eda, zaman mefhumu ile ilgili filmlerine yansıtmaya çalıştığı şeyin ilhamını sanki buradan almış gibidir. Keşfettiği bu etkilenimin izlerini birçok filmde görebilmek mümkündür. 'Maboroshi', 'Bir Dilek Tuttum' (Kiseki) ve 'Bitmeyen Yürüyüş'te (Arutemo Arutemo) zaman mekânın ilişkisinin birlikteliği, yani mekânın değişmezliği ve zamanın durağanlığı başarılı şekilde birçok filmde sergilenmiştir. Bununla yansıtmaya çalıştığı, durağanlığın, zamanın statik halinin kamera çalıştırılmadan evvel de aynı konumda olabileceğidir. Hem zamanın durdurulmasına yönelik romantik bir bakış açısı söz konusudur hem de insanın evreni (doğa) içindeki

faniliğini bize hatırlatmaktadır. Hiçbir şeyin hareket etmiyor olma hali, zamanı durdurma arzusudur. ‘Bir Dilek Tuttum’ filminde daha filmin başında yanardağın betimlendiği sahne, zamansızlığı ifade etmek için kurulmuştur. Üstelik yanardağın saçtığı küllerin evin içindeki eşyaların üzerinde bir tabaka oluşturması efekti, somutlaştırma çabasını izleyicisine göstermeye çalışmaktadır. Çocuk karakter Higasi (Chôei Takahashi), elindeki bezle eşyaların üzerindeki tozu temizler, ama hemen arkasından küller yeniden her yeri kaplar. Lavlar püskürten inatçı dağ aynı zamanda yıkıcı etkileriyle, ki şehrin üstünü kül ve sisle kaplamıştır, savaşılmaması gereken bir canavar niteliğindedir. Bunun yanında yaşanan evrenin oluşumuna dair izler de sunarak, başlangıcı düşündürür ve iki zaman ucu arasında bir bağıntı kurar.

Maboroshi (1995) filminde de aynı türden sahneler sergilenmiştir. Yine sarsılmaz gibi görünen bir dağ manzarası ve Hokusai’nin resimlerini çağrıştıran okyanusun dalgalarıyla çerçevelenmiştir. Yeni bir yaşama adım atan Yumiko (Makiko Esumi) ile küçük oğlunun duygu durumuna denk düşen bu sahnede, kıyıyı döven dalgalar adeta durağan zamanı harekete geçirmeye çalışan bir efekt gibidir, öte yandan durmadan çağlayan dalgalar kurban bekleyen, korkutucu bir canavarı sembolize etmektedir. Henüz buna alışmamış Yumiko, ‘Hiç durmaz mı?’ diyerek bezginliğini, korkusunu dile getirir ve film tarzı olmadığı halde Kore-eda, çocuğun bu sonsuz mekanlarda dolaşırken her an kaybolacağı, onlar tarafından (okyanus dalgaları) yutulacağı korkusunu izleyiciye geçirmektedir. Fakat zamanı durdurma çabasına rağmen, onun etkilerinin yapı ve eşya üzerindeki etkisi apaçıktır. Yumiko’nun daha evvel yaşadığı yerdeki yapılarda da bu görülür yeni yerleştiği kasabadaki yapı ve insan yaratımı şeylerde, sonunu göremediğimiz bir yol çizgisi, kenarında hurdaya dönmüş araçlar, zamana yenilmiş gibidir. Dağın eteğine doğru yükselen dağ çizgisi zamanın içinden geçerken eskimiş ya da yok olmakta olanın imgesel ifadesini yansıtmaktadır. Aşağıda, görsel 4.1’de Kore-eda, zamanın durağanlığını anlatma çabası görülmektedir.

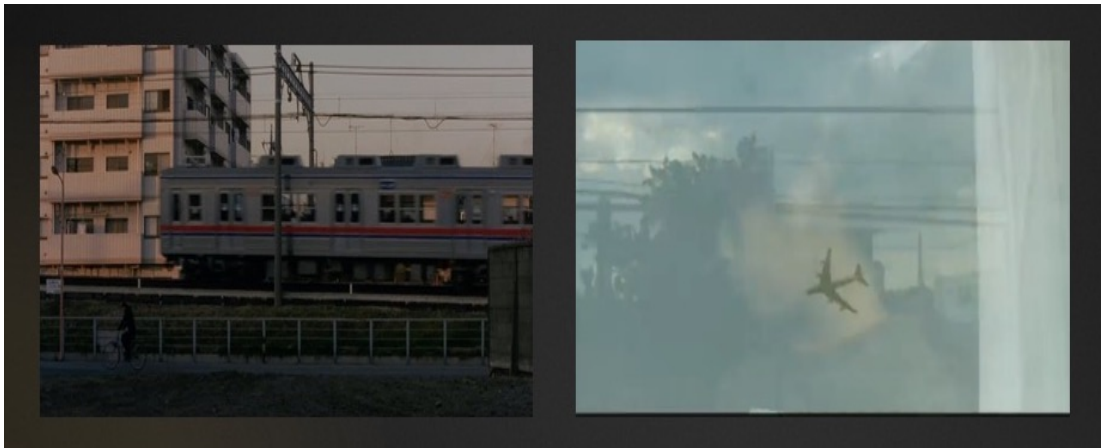


Görsel 4.1 ‘Maboroshi’ filminde durağanlık ve mekânın hareketsiz kıldığı karakter.

Zamanın durağanlığına örnek diğer bir gösterge de Maboroshi’de Yumiko’nun kurulan gölge ışık oyunları ile, odağın iki yanı, diğer iki yan çoğunlukla karanlıkla belirsizleştirilmiştir, sağ sol ya da ön arka ile çıkış sınırlandırılmıştır. Daha çok karanlık tercih edilerek ya da ışığın içeriye girmesine çok az olanak tanınarak, durağanlık karanlıkla sembolize edilmektedir. Karakterin içsel yolculuğuna paralel oluşturulmuş ya da kurulmuş sahneler silsilesi aynı zamanda sıkışmışlık duygusunu da ortaya çıkarmaktadır. Gücü değişim yaratmaya yetmeyen karakter, böylece zaman içinde hapis olmuştur. Zaman, karaktere öne arkaya, sağa sola geçişi kapatacak nitelikte kurulmuştur. Bu döngüye benzer sahne kurulumları ‘Bitmeyen Yürüyüş’ filminde de belirgindir. Kuşaklararası çatışmayı bir kısır döngüyle vermeye çalışan Kore-eda, filmde bu kez iki ucunun nereye varacağını kestirebildiğimiz uzun ve dik merdivenleri geçmişle gelecek arasında bir sembol olarak kurmakta, şimdiki zamanı temsil eden bir olgu olarak zor olanı somutlaştırmaktadır. Karakterlerin aşağı yukarı yönlü süreklilik addeden hareketleri zamanın durgunluk evresine denk düşürülmüştür. Merdivenlerin bir ucu denize ulaşmakta ki mit ve efsanelerde, kutsal metinlerde yaratımın başladığı yerdir bu diğer ucu da mezarlığa çıkmaktadır, bu da yaşamın sonunu temsil etmektedir. İkisinin ortasında gidiş gelişi kurmak anı durdurma çabasıdır. Fakat burada yönetmen artık bize zamanlar arası geçişin önüne geçilemez bir şey olduğunu da hatırlatmaktadır. Bunu da torun, baba ve dede gibi, genç olgun ve yaşlı üç karakter üzerinden dile getirmektedir.

4.1.2 Hareket Eden Zaman (Zamanlar Arası Geçiş)

Kore-eda, zaman kurulum başarısını, zamanın tek yönlü akışı olmadığını yine durağanlığı ifade ettiği ‘Bir Dilek Tuttum’ filmindeki giriş sahnesiyle ortaya koymaktadır. Yanardağın çıkardığı ve kesintisiz süren dumanlar ileri yönlü zaman akışını ifade etmektedir. ‘Maboroshi’ filminde anneanne ile kız torunu arasında bir köprünün ortasında sergilenen sahne elde tutulamayan zamanın ileri yönlü hareketini ifade etmektedir. Aynı anlamlandırmalar farklı filmlerin farklı sahnelerinde de sergilenmektedir. Şimdiki zamanla tutulamayan geleceğe doğru akan zaman göstergeleri çokça kullanılmaktadır. ‘Kimse Bilmiyor’ filminde Akira’nın sabit bir konstrüksiyon (beton köprü) üzerinde durup akan nehre bakması bu göstergelerden bir diğeridir. Aynı şekilde Eliade’nin kabin dediği kahramanın hapsedilme duygusu yaşadığı ‘alan’ın değişmezliğiyle hareket eden diğer şeyler arasında da bir tezatlık yaratılmakta, zamanlar arası vurgulamalar belirtilmektedir. ‘Kimse Bilmiyor’ filminde Akira, kabin imgesi taşıyan evin camından bakarken hızla geçen ve cama yansıyan uçakları zaman zaman izlemektedir. Bu hem kopuşu, duygusal bir yıkımı temsil eder hem de zamanın önüne geçilemez yıkıcı etkilerini imgelemektedir. Hızlı geçen trenler, uçaklar, araçlar, pasif olan, sadece bakma eylemi içinde olan karakterin zamanla ilişkisini kurmaktadır. Aynı şekilde hem ‘Maboroshi’ hem de ‘Bir Dilek Tuttum’ filmlerinde de karakterlerin akan zaman karşısındaki çaresizlikleri birden fazla yerde sahnelenmiştir. ‘Bir Dilek Tuttum’ filminde baba özlemi çeken Koichi’nin (Koki Maeda), penceresinin karşısında gözlediği yanardağın sürekli püsküren lav ve duman tüm diğer durağan nesnelere karşısında, karakter de dahil bu zıtlığa karşılık gelmektedir.



Görsel 4.2 ‘Kimse Bilmiyor’ ve ‘Maboroshi’ filmlerinde, zaman akışı.

Kore-eda, zamanlar arası hareketi, karakterlerini yürüttüğü yollar, tepeler, sahiller, köprüler gibi hareketli/hareketsiz alanlarla görünür kılmaktadır. Karakter, ufuk boyunca hareket ederek, geride kalan kameranın objektifinden uzaklaştığında, küçülür ve hareketi böylece zamanla uyum içinde dengelenir. Uzun çekimlerle yakın plan çekimler kıyaslanarak farklı bir zaman deneyimi kurulmaya çalışılmaktadır. Özellikle ‘Maboroshi’, ‘Bitmeyen Yürüyüş’, ‘Kimse Bilmiyor’ filmlerinde örnekleri sözü geçen sahnelemeler fazlaca görülebilmektedir.

Karakterin doğa ya da kalabalık şehir hayatı içindeki hareketi, akan sular (nehir), gökyüzünden akıp giden bulutlar, rüzgârda sallanan ağaçlar ya da uçuşan yapraklarla aksi bir istikamet oluşturması, zamanın farklı yönlü akış mefhumunu ortaya koymaktadır. Kimi çekimlerde sabit bir nesne üzerine karakterini yerleştirerek yine bu bahsi geçen akışkan zaman durumları içinde karakterin durduramadıkları şeylerin metaforları vurgulanmaktadır. Kaldı ki burada daha önce de belirtildiği gibi pişmanlıkları telafi edebilecek bir arzu durumu söz konusudur. Zaman ve karakter durumlarını ortaya konarak farkındalık sağlanmaktadır. Örneğin, ‘Kimse Bilmiyor’ filminde Akira, destekçisiyle birlikte küçük kız kardeşini havaalanına yakın bir yere gömdükten sonra trenle dönerler ve tren vagonu içinde arkada akan bir nehir görünürken karakterleri sabit tutarak kamera hareketini aşağı yukarı yönlü çevirmektedir. Dolayısıyla karakterlerin mevcut yoğun duygu durumuna sadece gözlemci olarak katılımı sağlar ve olanın daha görünür olmasını sağlamayı başarır.

Sabit zaman, hareketli olmayan bir mekân içinde (dağ, tepe, nehir, göl, köprü, ev mekanları, mezarlıklar, merdivenler, yollar) hareket eden karakterlerin durumlarıyla görüntülenerek temsil edilmektedir. Bu durağan mekân üzerinden statik zamanı, hareket eden karakter üzerinden geleceğe akan zamanı ve yitirilenler üzerinden de geçmişe dönme arzusu vurgulanır. ‘Bitmeyen Yürüyüş’ filminde anımsamalar, öleni hatırlama ayini, geçmişe dönme arzusuna örnek gösterilebilmektedir. Aynı şekilde ‘Mesafe’, filminde de yaşayanların ölülerini anma temsiliyeti zamanı geriye sarma ve onlarla tekrar bir araya gelme arzusunu içermektedir. Bilimkurgu filmlerinde bolca sahnelenen, fiziki olarak geçmişe gitmek gibi net bir gösterge olmasa da Kore-eda filmlerinde bu arzu sık sık sergilenmektedir. Bu da mitsel olanın bulgularındandır. Fakat Kore-eda’nın zamansal hareketi gerçekleştirme başarısı, gerçekçi bir perspektifle dengelenmesinden kaynaklanmaktadır.

4.1.3 Hareket Eden Görüntü

Zaman, hareketli görüntüler koleksiyonu içinde metaforik olarak da temsil edilebilmektedir. Bir yanda hareket (biçimlendirme) ile diğer yanda zaman arasındaki ilişki, filmde zamanı ifade etme sorunuyla uğraşırken ortaya çıkan üç farklı hareket düzeyinde kategorize edilebilmektedir. Her şeyden önce varlıkların film öncesi düzeyde fiziksel hareketinin amacı, kameranın önündeki hareketli varlıkların nesnel hareketi ile izleyicideki tepkiyi örtüştürmektir. Kore-eda'nın filmlerinde zaman kavramı kaba bir tabirle ne tam olarak ileriye dönüktür ne de geriye; daha çok 'an'da bulunmayı işlemektedir. Fakat diğer zaman akış yönlerini de anımsatmadan geçmez. Geriye dönüş (flashback) ve ileri sıçrama (flashforward) hareketleri karşılayan kullanımlar söz konusu edilmektedir. 'Bir Dilek Tuttum' filminde Koichi ve küçük kardeşi Ryunosuke, ebeveynlerinin boşanmasının ardından başka bir şehre taşınırlar. İki kardeş, iki hızlı tren birbirini geçtiğinde bir dilek tutarak fiziksel mesafelerini kalıcı olarak kapatmaya karar verirler. İlk olarak, Koichi'nin yüzünün yakın çekimi, arka planda küçük arkadaşlarının tezahüratları görülmektedir. Ardından, iki trenin geçmekle tehdit ettiği kuşbakışı bir görüntü araya girer ve aniden, bir çocuğun yanardağ çiziminin görüntüsü belirir: Ekrandan parlak kırmızı lav, dışavurumcu bir tablo gibi uçmaktadır. İzleyici, Koichi'nin düşünce alanına böylece girmiştir. Büyükbabanın ev yapımı pandispanyası, rüzgâr yönünde ses çıkaran bir parmak, dönen volkanik küller, çamaşır ipine takılan çamaşırırlar... Durağan zamanın, durağan yansımaları geçmişin, hatıralarını ortaya çıkarmaktadır. Zamanda geriye gidiş, trenlerin hareketiyle tam olarak örtüşmektedir. Aynı şekilde 'Maboroshi' ve 'Bitmeyen Yürüyüş' filmlerinde de nehir gibi akıp giden zaman, hızla geçip giden trenle özdeşleştirilmiştir. Kaldık ki 'Kimse Bilmiyor'da 'zaman'ın geçişi nehir görüntüsüyle birleştirilerek bu kez açıkça anlam yüklenmektedir. Bunlar sağlanırken yani zamanın akış metaforları oluşturulup sunulurken karakter çoğunlukla pasif kılınmaktadır. Bu da zaman karşısında karakterin (insan) çaresizliği olarak ifade bulmaktadır. 'Kimse Bilmiyor' filminde bunun göstergeleri dört kardeşin özellikle geceleri izledikleri uçakla örtüştürülmektedir. Görsel 4.3'te görüldüğü üzere Kore-eda filmlerinde hareket eden görüntü örnekleri sıkça karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 4.3 ‘Kimse Bilmiyor’ ve ‘Maboroshi’ filmlerinde hareket eden görüntü.

4.1.4 Hareket Eden Kahraman (Karakter)

Kore-eda, bir röportajında yarattığı karakterler için, anıların uyandırılabilmesinin ve geleceğin hayal edilebileceğinin farkına vardıklarını, fakat her şeye rağmen değiştirmeye de güçlerinin yetmediğini belirtmektedir. Yönetmenin buradaki düşüncesi, karakterin başlanan noktaya geri dönmesinin ifadesi olarak algılanabilir. Kore-eda filmlerinde kayıpların karakter üzerinde etkisi net görülebilirken bir yandan da yaratılan belirsizliklerin korkutuculuğu minimize edilerek sıradanlaşma sağlanmaya çalışılmaktadır. Gerçekçiliğe yandaş olan bu tutum aynı zamanda insanın belirsizlik karşısında duyduğu korkunun ortadan kaldırılma çabasına yöneliktir. ‘Yaşamdan Sonra’ filminde işlenen ölüm teması, insanın kıyametine dair kaosun (Eskatoloji) duygusunu kabul edilebilir kılmaktadır. Çünkü, cennet ve cehennem olgularını, Hint inanç felsefesindeki Vedalar anlayışındaki benzer ebedi gerçekliğin, ruh, yaratılış gibi hakikatlerin bilgisini olduğuna indirgeme çabasıdır. Yeniden aynı evrende bedenlenmenin ceza olarak görüldüğü bu anlayışta anılara ödül ya da cezaya dönülmektedir. Kore-eda filmlerinin merkeze aldığı şey bu yolculukların hep bir döngü içinde olmasıdır. Hikâyenin sonunda tüm kahramanlar başladıkları yere geri dönmektedirler.

Pasif karakter ile aktif zaman arasındaki hiyerarşi ile aktif karakter ile pasif zaman arasındaki hiyerarşi belirsizleşmektedir. Hepsini aynı, dönen evrenin parçasıdır. Aşağıda görsel 4.4’te hareket ettirilen karakterlerin örnekleri görülmektedir.



Görsel 4.4 ‘Kimse Bilmiyor’ ve ‘Bir Dilek Tuttum’ filmlerinde hareket eden karakter.

Ayrıca, merkezi kahramanlar kendilerini mekanik bir araçta zamansal konumlar boyunca hareket ettirdiklerinde, zaman içinde hareket eden metafor haline gelmektedirler. Statik kameraya karşı hareket eden karaktere, mekân içinde kamerayı, kahramanı ve çevreyi hareket ettirerek, insan ve zaman arasındaki ayırım kırılmış gibi görünmektedir.

BÖLÜM 5

5. 'KAHRAMAN'DAN 'KARAKTER'E: HİROKAZU KORE-EDA FİLM ANALİZLERİ

Babayla sorun, terkedilme, bir canavar tarafından yutulma ya da hapsedilme sorunu, erginlenme, bellek sorunu, geriye dönüş arzusu, destekçiler ve düşmanlar gibi kahraman ya da karakterin karşılaştığı sorunlar Kore-eda'nın; 'Yaşamdan Sonra', 'Kimse Bilmiyor', 'Babasının Oğlu' ve 'Araççılar' filmlerindeki varlıkları irdelenmektedir.

5.1 Yaşamdan Sonra (Wandafuru Raifu/After Life-1998)

'Yaşamdan Sonra' filmi; bellek, zaman, mekân ve öteki alem olgularının sorgulandığı, belgeselci tarzının yine baskın olduğu, açılan karakter hikayeleri ve aralarındaki ilişkilerin gelişimiyle birlikte dramatik gerçeklikten çok gerçekçiliğe evirilen bir biçim barındırmaktadır. Kore-eda'nın bilinçli seçimi kurulan evrenin kolay algılanmasını sağlamak amacıyla'dır. İnsanın düşünce evriminde neredeyse her dönem büyük tartışmalara neden olmuş bu olguların sadeleştirilerek ifade edilmeye çalışılması, yönetmenin sade tarzına yaraşır şekilde anlaşılmayı kolay kılmak için kurulmuştur. Öte yandan bu anlayış Kore-eda sinemasının, tarzının devamlılığını sağlamaktadır. Yönetmen filmde gelip geçici olanı ve geriye kalanları yani 'insan'ı incelerken, sadece algısal olmakla kalmıyor, dokunduğu her şeyi şaşırtıcı derecede görünür kılmakla bilinçli izleyicisini şaşırtmaktadır. İnsanın alışkanlıklarını sürdürme inatçılığının, varoluşunun en önemli unsuru sayan Kore-eda; geleneklerin, dinin çağlar boyunca insana dikte ettiği inanç konusunda ciddi olma prensibini, dünya yaşamında alışkanlıklarını pervasızca yaşayan karakterlerine geçiş evresindeki alanda (araf) bahsi

geçen olguları yaşatarak somutlaştırmakta, başka bir tabirle görünür kılmaktadır. Hoş görülmediği halde Sihori (Erika Oda), Mochizuki (Arata Iura) âşık olabilmekte ve bir araya gelen memurlar dedikodu yapabilmektedirler. Takuro (Takashi Naito), günlük tıraşını yapmakta ve diğer pek çok şeyin umurunda olmadığı Kiyo (Hisak Hara) yaşamdan getirdiği doğa merakı için çabasını burada da sürdürmektedir. Kiyo, bulabildiği doğaya ait şeyleri toplamaya devam ederek yaşamla yeni geçilen alan arasındaki aykırılığı hafifletmektedir. Ölümün hafife alındığı söylenebilir mi? Tartışmaya açıktır, fakat yönetmenin tutumu daha evvel de belirtildiği gibi, ölüm gibi korkunç efsanelere konu olmuş bir olgu karşısında endişelenmeyi, korkuyu azaltmaya yöneliktir. Bu durum Mısır'ın 'Ölümler Kitabı'nda iki dünya arasında geçiş yolculuğuna başlayan ölümlerin seremonilerini hatırlatmaktadır.

'Yaşamdan Sonra' filmi Kore-Eda'nın gerçekleştirdiği ikinci kurmaca filmidir. Bundan iki yıl önce insan hafızasının, anılarının kaybıyla ilgili bir belgesel yapmıştır: 'Hafızasız' (Without Memory-1996). Anlaşıyor ki 'Yaşamdan Sonra' filmi öncesi de yönetmen bellek/hafıza sorunuyla ilgilidir. Film dolaşıma girdikten sonra oldukça dikkat çekmiş ve birçok önemli festivale katılarak ödüller almıştır. Filmin incelemeye değer görülmesinin nedeni söylencelerin birçok özelliğini bünyesinde barındırmasıdır. Olayları başlatan nedensellik, olaylar arasında kurulan bağıntı insanın evrensel öyküleriyle örtüşmektedir. Dolayısıyla söylencelerin dünyanın her tarafında anlamını aynı düzeyde korumasına benzer bir çaba 'Yaşamdan Sonra' filminde de kurulmuştur. Roy Armes, Flaherty filmleri için, onun yönettiği filmler insanlık durumu hakkında içgüdüsel olarak hissedilen hakikatleri içerir, demektedir (Armes, 2019). Filmlerin bu niteliği anlaşılabilirliği dolayısıyla kalıcılığı sağlayan esas unsurdur. Aynı şekilde Kore-eda'nın filmlerinde de benzer kodlar işlenmiştir ve dünyanın her yerinde izleyicisine aynı duygulanım deneyimi yaşatmasının başarısı burada yatmaktadır.

'Yaşamdan Sonra' filmi bizi belirli bir 'araf' biçimini keşfetmeye davet eder, fakat buradaki 'araf' dini çağrışımlardan oldukça uzaktır. Yarattığı Dünya'dan elini çeken ve dünya işlerine karışmayan Deus Otiosus (Yaratıcı Tanrı) işleri aşağıdakilere bırakmıştır. Bahsi geçen şey birçok ilkel inanışta karşılığı olan bir anlayıştır. 'Yaşamdan Sonra' filminde 'araf'ta tanrı ya da melek yoktur. Onun yerine sıradan memurlar ve sıradan amirleri vardır. Kişinin sonsuzluğunda nelerin olacağına dair bilgileri de sınırlıdır. Bu sırrın, yetkinin memurlara kimin tarafından verildiği de belli değildir, ama tasvir edilen cennetin yalın hali yönetmenin düşüncesinin ifadesidir.

5.1.1 Terkedilme Sorunu

‘Ölen insanlar bir ara istasyona getirilmektedir. Burada kendileri de ölmüş olan memurların katıldığı oldukça sıkıcı, kurumsal tarzdaki bir binada, ruhları için kurulmuş geçiş istasyonlarında kendileriyle birlikte sonsuzluğa taşıyacakları bir ‘anı’ seçmeleri istenmektedir. Danışmanlar yeni ölenlerin her zaman yanlarında kalacak tek bir anı seçmelerinin genel kurallarını onlara aktarırlar; istenilen şey, aslında kişinin yaşamı boyunca hatıralarını sorgulaması ve anımsamasını gerektirmektedir. Ölen kişi hafızasını yoklayıp hatırasını seçtiğinde, ölüm sonrası ekibi, seçilen anıyı filme aktarmaktadır. Filmin tatmin edecek şekilde tamamlanması ve kişisi tarafından izlenmesi aşamalarından sonra, ölen kişi seçtiği hatırasını (hafıza) sonsuza kadar yeniden yaşamak için bir sonraki aşamaya geçmektedir.’ ‘Yaşamdan Sonra’ filminin hikayesi kısaca böyle özetlenebilmektedir.

Hirokazu Kore-eda’nın 1998 yılı yapımı olan ‘Yaşamdan Sonra’ filmi; varlık, zaman, mekân ve bellek gibi birçok kavram üzerine değerlendirme sunmaktadır. Filmin kurulduğu evren iki sınır arasındaki dar alandır ve yaşam evresinden sonra, bir eşik geçilir, araf’a gelinir. Burada bir ebeveyn tarafından terk edilme söz konusu değildir; ruhla beden ayrışması olan ölümün gerçekleşmesiyle terkedilme gerçekleşmiştir. Fakat Kore-eda’nın anlatımında görünümde değişim, atlatılan boyuta yeniden ve farklı bir adaptasyon söz konusu değildir. Aksine ‘beden’ olduğu gibi yeni alana taşınmıştır, ruhla beden hala birliktedir.

Ruh, beden, ölüm ve öteki alem gibi olgular yüz yıllardır felsefenin tartışma konusu olmuştur. Ruhun ölümsüzlüğü, yeniden bedenlenme, başka, farklı boyutlar daha çok inançların tasvirleriyle görünür kılınmaya çalışılmıştır. Dolayısıyla bütün bu kavramların belirsizliği yoruma açık niteliktedir. Yönetmen Kore-eda da ‘Yaşamdan Sonra’ filminde bunu yorumlamıştır ve karakterlerine yaşamdaki formların aynısını yaşamdan sonraya olduğu gibi aktarmıştır. Karakterler hem içsel olanların benzerlerini hem de fiziki niteliklerini korumuşlardır. Yani karakter yeni geldiği evrende dünyadakinden farklı bir biçimle karşılaşmaz. Her şey aşina ve bilindikdir. Ölen ve boyut değiştiren kişinin kendisi de aynı şekilde değişmemiştir. Kaç yaşında öldüyse o görünümde, giyimleri tavırları, yönelimleri farksızdır. Karakterler, aşkı, duyguyu, duygulanımı, bakmayı, sevmeyi benzer şekilde sürdürebilmektedirler. Filmin aşağıda, görsel 5.1’de de görüleceği üzere, ‘araf’ta yaşamda olan şeyler karakterlere yabancı değildir.

Dante'nin 'İlahi Komedya'sında, 'araf'ta bulunanlar sadece günahkârlar değildir. Aynı zamanda dünyada yaşıyorken yarar sağlamamışlar, başka bir tabirle bir iyilikte bulunmamışların da sonsuz bekleyişleri tarif edilmektedir. Kore-eda'nın karakterlerinin kameraya bakarak verdikleri söylemlerde de benzer içerikler söz konusudur. Anlatılan şeylerde karakterin anı arayışı yoktur sadece, aynı zamanda insanın kolektif olarak oluşturduğu günahlar (savaş) da vardır, onların vicdanlarını sızlatan karşı konulmamış olaylar da vardır.

Kore-eda filmlerinde baba figürlerin özellikle terk etme eyleminde bulunan babaların günahtan sayılan hiçbir şey yapmama, görmezlikten gelme ya da yok sayma tavırları mitlerdeki iktidar paylaşımı sorunu yaşayan babaların tavırlarının ikameleridir. Fakat macera döngüsünün sağladığı şey film senaryolarında gerçekleşmez. Yani, kahramanın bir gün hakkettiği yere gelmesi beklentisi Kore-eda filmlerinde yoktur. Bütün yaşananlar sadece karakterin insanlaşması, olgunlaşması için yarar sağlamaktadır.



Görsel 5.1 Yaşamla ölüm arasındaki geçiş alanı 'araf'.

Sigmund Freud, 'Totem ve Tabu' adlı kitabında, mitlerdeki kahramanların bir sepet içindeki suyu bırakılma hadisesini ana rahminden kopuşla, oradan ayrılmakla izah etmektedir. Musa, Nil Nehri'ne bırakılır, benzer şekilde Perseus da denize bırakılır. Romulus ve Siegfried de nehre bırakılmışlardır; bunun gibi dünyanın farklı

coğrafyalarında kahraman söylencelerinin birçoğu benzer şekilde henüz çocukluk evresinde terkedilmişlerdir. Anlatılan şey ileride kahraman olacak kişinin anne rahmindeki güvenli alandan çıkarak dış dünyanın tehlikelerine açık hale gelmesini izah etmektedir. Bu aynı zamanda insanın mutsuzluğunun ilk kaynağını da oluşturmaktadır. “Eğer gözlerinizi kapatır ve kendinizi suya daldırırsanız, anne karnında güvende olduğunuz anıların hatırasını algılar, endişe ve diğer şartları aşarsınız.” (Yaşamdan Sonra, İdareci Müdür). Araf’taki idareci müdürün çalışanlarına söylediği bu söz sonrası Shiori Satonaka (Erika Oda) ilk fırsatta kendi odasının küvetinde bulur. Olduğu koşullara dair birçoğuna göre daha bilinçli olmasına rağmen endişesini tam olarak yenememiştir, üstelik ana rahmindeki deneyimi de yaşamak istemektedir. Onun tavırları, duyumsadığı yalnızlık, hem aşk duygusu karşısındaki zayıflığını göstermekte hem de terkedilmeyle gerçekleşen yalnızlığın savunmasız kıldığı çaresizliğin göstergelerini sergilemektedir.

5.1.2 Babayla Sorun (Oidipus Karmaşa)

Kore-eda’nın filmlerinde işlenen temalardan en belirgin olanı babayla problem, ‘Yaşamdan Sonra’ filminde pek işlenmemiştir. Kimi karakterlerin babalarıyla anılarına yer verildiği halde, babayla hoşnutsuzluk ya da sevginin doyurulmasına dair izahata pek yer verilmemiştir.

5.1.3 Bellek (Hafıza) Sorunu

Varlık ve zaman ilişkisinde, insanın felsefi antropolojisini temel dayanak gören Paul Ricoeur, varlıkla gücün, zamanla ilişkisi olduğunu söylemektedir: “Zamansallık ontolojisinin tarih yoluyla, ondan da önce hafıza yoluyla geçmişin temsil edilebilmesini olanaklı kılma yeteneğidir.” demektedir (Ricoeur, 2012). Geçmişin, ancak geleceğin, gelecek niteliği ve şimdiki zamanın şimdi niteliğiyle çift oluşturduğunda başka bir tabirle bu üç farklı zaman kuşağı arasında uyumlanma ilişkisi kurulduğunda anlaşılabileceğini söylemektedir. Kore-eda’nın ‘Yaşamdan Sonra’ filminde röportaj tekniğiyle seyirciye aktardığı karakterlerin geçmiş yaşamlarının anlatımı, tazelenen hafızanın şimdiki zamanla, ki burada sorgulayıcı memurlar vasıtasıyla seyirci tanık kılınmaktadır, değerlendirilmesine tabi tutmaktadır. Ancak burada kurulan bütünlükle geleceğe geçilebilme olanağı sağlanabilmektedir. Film karakterlerin anı seçme aşamasında zorlanmalarının tek sebebi, hatırlamıyor

olmaları değildir; asıl mesele yaşam serüveninde bellekte birikenlerin yeniden hatırlatılması, tekrar kurulması çabasının pek de memnun edici bir durum oluşturmadığının vurgulanmasıdır. Varoluşsal bir perspektiften bakıldığında yaşamın, insana yaşattıklarından hareketle tüm bu acı hatıraların yeniden hafızaya kavuşturulması işi, kişi için tercihten uzaktır. Bu bağlamda yeniden anımsamak zorunda kalan Takuro (Taketoshi Naito); ‘Anılarımızı unutabileceğimiz bir yer cennettir.’, demektedir. Böylece yeniden anımsamanın hoşnutsuzluğunu ifade etmektedir.



Görsel 5.2 ‘Yaşamdan Sonra’ filminde bellek (hafıza) sorunu.

Sihori, yeni yağmış karlar üzerinden yürüyerek (görsel 5.2) anımsayamadığı hatıraların ikamesi ayak izlerini bırakmak istemektedir. Sihori, Mochizuki’ye âşık olmuştur ve bunun için kendisini sonsuz yolculuğuna taşıyacak bir anıya artık ihtiyaç duymamaktadır. Yönetmen burada, geçmiş (anı) ile gelecek (arzu) arasına ‘an’ı eklemektedir ve ‘an’da yaşamının önemini izleyiciye hatırlatmaktadır. Sihori; “Bir anı seçersem buraya ait her şeyi unutmuş olurum.” demektedir. Bu diyalog Kore-eda’nın önermelerinden biridir: Sinema ‘an’ı ölümsüzleştiren bir şeydir demektedir. Bu yüzden Mochizuki bir anı seçip Sihori’yi bıraktığında artık onun teselli bulacağı bir kayıt bulunmaktadır. Can sıkıcı bir hatırlatma gibi görülebilir belki ama gönüllü olmak yükü hafifleten bir şey olarak gösterilmektedir. Sadece söylencede kalan değil aynı zamanda hem görsel hem de işitsel olanın kayıt altına alınması ve bellek için

arşivlenmesi zamana karşı yenilen ‘hafıza’nın unutulma sorununu ortadan kaldırmaktadır.

“İnsanlarla kamera aracılığıyla iletişim kurmayı öğrendim. Gerçek hayattaki olaylar ancak filmde yeniden yapılandırıldıklarında gerçek olurlar. Film bu şekilde gerçek oluyor.” (Kore-eda, 1999). Bir röportajında sinemasının gerçeklikle kurduğu ilişkiyi ifade eden Kore-eda, hep meselenin pozitif tarafındadır. Hatıraların olgunlaştırma misyonu olduğunu izleyicisine anlatmaya çalışmaktadır. Arınma ancak hesaplaşmanın sonucunda gerçekleşen bir şeydir. Yani ölmüş olanın gelecekteki macerasına katılabilesinin olanaklı kılınması evresi, kişinin kendi cennetine kavuşmasının şartı, geçmişiyile yüzleşmesidir. Böylece karakterlerin katarsisi izleyici için rehber olma seviyesine taşınmış olmaktadır. Kore-eda, bilinçli ya da bilinçsiz, Freud’un ‘perde anı’ dediği olgunun bir temsilini tasvir etmektedir. Adeta bir sağaltma seansı gerçekleştirilerek kişinin iyileşmesi için kolay hatırlanabilir anıların aksine hafızası zorlanarak, ki anılarını hatırlamayanların sorunu da budur, perde anılara yönelime zorlanmaktadır. Freud, aynı zamanda rüyaları da anı olarak kabul etmektedir. Normal anılardan farkı ise rüyada anımsanmalarıdır. Kore-eda’nın kurduğu dünya rüya alemine yaraşır niteliktedir. Fakat, değişime uğramış bir yapının (ruh) gerçek olmadığı da savunulamaz. Düşlerin yorumlanmasında Freud; “Bizim içsel algımızın nesnesi olabilen her şey ‘hakiki’dir, tıpkı bir teleskopun içinde ışık ışınlarının kesişmesiyle oluşan görüntü gibi.” demektedir (Freud, 1996).

Yönetmen Kore-eda, doğrudan bir mesajdan kaçınsa da ideal bir geleceği kurmanın ancak fazlalıklardan kurtulmakla mümkün olabileceğini savunmaktadır. Zaten birden fazla hatıraya izin verilmemesi de bundan dolayıdır. Üstelik pişmanlığı öne sürerek kötülükten söz açmadan bunu yapmaya çalışmaktadır. Halbuki seçilen karakterlerden bazıları büyük depremler yaşamış, bazıları 2.Dünya Savaşı’na katılmıştır. Buna rağmen hiçbiri yıkımın kötücül taraflarını dillendirmez. Hatta Amerika’yla Japonya savaşında çarpışan bir asker olarak Taro Bundo, düşmanı (Amerika) kurtarıcı olarak gördüğünü belirtmektedir.

Filmde, memurlar olanların ölmüş, ama hafızasını bulamamış kişilerden seçildiklerini çok sürmez öğreniyoruz. İşte ‘araf’ın niçin ‘araf’ olduğu da burada kendini göstermektedir. Bu aynı zamanda bir cezadır, hatta tek ceza sayılmaktadır. Başkalarının hafıza depolarına şahit olmak, yaşama dair olanlardan etkilenmek, fakat kendisinin buna sahip olmaması, sonsuz bekleyiş gerçek bir azap gibi görünmektedir. Yönetmen belleğin ne denli kıymetli olduğunun altını böylece çizmektedir.

Karakterlerden İchiro (Taketoshi Naito) ile memur Mochizuki (Arata İura) arasındaki diyaloglarda yönetmenin hafızaya bakışına dair düşüncelerinin izleri net görülebilmektedir.

-İchiro: Anılar unutulabilir mi?

-Mochizuki: Evet.

-İchiro: Öyleyse bu gerçekten cennet demektir.

Memur Mochizuki, 2. Dünya savaşına katılmadan evvel nişanlıdır ve savaşla birlikte nişanlısından kopmuştur. Fakat aslında nişanlısının daha sonra İchiro'nun karısı olduğunu burada fotoğraflardan görüp öğrenmektedir. Mochizuki, anısı olmadığından elli yıldır, ölümlerin mutlu anlarını seçmelerine yardımcı olma görevini sürdürmüştür ve nihayet başkasının anımsatması ya da yardımıyla bir anı yakalamıştır. Kore-eda, anısı olmayanın cennette dahi yerinin olmayacağını seyircisine göstermeye çalışmaktadır. Kore-eda, söylencelerin insanlığın varoluşundan beri gelmesini sağlayan şeyin yani kayıt altına alınan şeyin her ne ise onu aktarımı sağlayan olgunun yerine kamerayı koymayı önermektedir. 'Yaşamdan Sonra' filminde, sinemanın bellek için iyi bir araç olduğu iddiasını oldukça güçlü bir şekilde savunulmaktadır.

5.1.4 Bir Canavar Tarafından Yutulma/Kabin ya da Hapsedilme Sorunu

Eliade, söylencelerdeki ölüm ritüelinin yeniden doğum için yalnızca erginleyici bir çile olmadığını aynı zamanda ayrıcalıklı bir durumun değerlendirilmesi olarak da ifade edilebileceğini söylemektedir (Eliade, 2015). Bunda anlaşılacak şey adayların, karakter ya da kahramanın geçmişlerini anımsamaları ve geçmişle, atalarıyla, yaşananlarla yeniden bağ kurmalarıdır. Karakterin sınırları daraltılarak, daha başka bir tabirle hapis edilerek geçmişi ile geleceği arasında bir değerlendirme, olanları tekrar gözden geçirme olanağı sunulmaktadır. Türü her ne kadar farklılık teşkil etse de doğu toplumlarının kültürlerindeki çile anlayışının bu mantığa dayandırıldığı bilinmektedir. Kore-eda, 'Yaşamdan Sonra' filminde kendi tabiriyle kamera aracılığıyla karakterlerine bu deneyimi yaşatmaktadır.

'Yaşamdan Sonra' filminde Kore-eda'nın çerçevesini çizdiği 'araf', aynı zamanda fiziki mekânı da tanımlayan yerdir ve sınırlarını kestiremediğimiz halde gerçeküstü olmaktan çok uzaktır. Şimdiye kadarki dini metinlerde tasvir edilenlerden hiçbirine uymamaktadır. İnsanların yeni geldiği geçiş mekânı bu dar alan oldukça bilindiktir. Kore-eda, her ne kadar kurduğu dünya, oluşturduğu mekanla sıradanlığı,

bilinmez endişelerini, korkularını ortadan kaldırmaya çalışsa da aslında karakterlerin hareket alanı sınırlıdır. Dolayısıyla çok az görebildiğimiz dış mekânların dışında olay çoğunlukla iç mekânda geçmektedir. Yarı karanlık, dar oda ve koridorların oluşturduğu yapı bir kamu hizmet binasını çağrıştırmaktadır. Bir sanatoryumu, huzurevini daha çok da hapishaneyi hatırlatmaktadır. Baştan itibaren izleyiciye hareket alanının sınırlılığı hissettirilmektedir. Mutlu bir anı seçme olanağı ve şansı olanlar için sorun yoktur, fakat anısı olmayan karakterlerin kaçıp gidebilme, kurtulma şansları da yok gibidir. Aşağıda görsel 5.3'te görüleceği gibi görevli memurların yeni gelenleri bilgilendirdiği yer ve arka planda camdan çok az görebildiğimiz dış mekân bu algıyı pekiştirmek amacıyla seçilmiştir.



Görsel 5.3 'Yaşamdan Sonra' filminde kahramanın hapsedilmesi.

'Yaşamdan Sonra' filminde, haftanın tekrarlanan günleri bir döngü oluşturmakta (kozmogoni) ve her pazartesi yeni 'yaşayan' ölümler gelmektedir. Pazar günü ise kişiler yeni yolculuklarına başlamaktadırlar. Prosedür uygulandıktan sonra, hak eden yolculuğuna başlar, fakat bellek sorunu yaşayanlar, anılarını hatırlamayanlar kalmaya devam etmektedirler. Bu bize bir cezaevinin kaidelerini hatırlatmaktadır; cezası bitenler çıkar, diğerleri kalmaya devam eder. Kaldı ki görevli memur olarak devam edenlerin duygu durumu tutuklu olmalarını çağrıştırmaktadır. Yaratılmak istenen anlam dünyasında iki eşik arasında sıkışıp kalmanın mutluluk verici olmadığı açıktır.

Karakter adeta bir canavarın karnındadır ve çoğunlukla bir gün oradan çıkabilme umudunu da kaybetmemişlerdir. J. Campbell'ın belirttiği gibi; kahraman, eşiğin gücünü ele geçirmek ya da onunla uzlaşmak yerine bilinmeyen içinde kaybolur ve ölmüş gibi görünür. Kahramanın bir canavar tarafından yutulması ya da hapsedilmesi öykülerinde Campbell'ın verdiği örneklerde kahramanın yeniden doğmak üzere içe doğru yöneldiği görülmektedir. Campbell, burada kahramanın kendisi için sorgulama olanağı doğduğunu dolayısıyla girdiği dar, karanlık yerin (kabin) ona toz ve kül olduğunu anımsattığını ifade etmektedir. Campbell'ın tapınak olarak belirlediği bu yer için; "İçerideki tapınak, balinanın karnı ve ötedeki, yukarıdaki ve aşağıdaki cennet toprağı, hepsi aynı şeydir." demektedir (Campbell, 2013).

Eliade'nin de belirttiği gibi, bilinmezliğin yaydığı korku, karşılaşılan dehşet duyguları kişiyi (karakteri) aynı zamanda olgunlaştıran etmenlerdendir. Kore-eda, filminde her ne kadar bu unsurları işlemese de yarattığı atmosfer ve sunduğu düşünce itibarıyla karakterlerine olanları gözden geçirerek yeniden bir değerlendirme olanağı sunmaktadır. Söylencelerde çoğunlukla timsah, balık, yılan karnıyla temsil edilen kabin ya da hapsedilme çilesi karakterin (kahraman) doğru yolu seçmesine olanak sağlamaktadır. Dolayısıyla Kore-eda'da çoğunlukla bu bir iç mekandır.

5.1.5 Erginlenme

Kozmogonide dönüşümün, ölümle yeniden dirilmenin, ki bu başka bir evren olabiliyor, kesiştiği noktaya Kore-eda bir çentik atmıştır ve orada zamanı adeta durdurmuştur. İki evren arasındaki geçiş, ölümden yaşama ya da yaşamdan ölüme geçiş varoluşsal bir sorguyla durdurulmuştur. Yönetmenin bunun çok doğal, pek yalın anlatabilmesi övgüye değerdir. Böylece izleyicinin hayal gücüyle birden fazla köprü kurma olanağı sağlayarak 'geçişin' (ölüm) korkulacak bir şey olmadığı vurgulanmaktadır. Keza metinlerde anlatılan melekler yerine konan sıradan insanlar (filmdeki kamu çalışanları) bu korkuyu bertaraf etmek için vardır. Birçok inanışta bahsi geçen sorgu günü ve sorgu gününde nelerin olacağı senaryoları burada bir temsille sergilenmektedir. Ricoeur, tarihin yazdığı 'geçmiş', varlık bilimin (ontoloji) daha çok önemseydiği 'gelecek'in diyalektik bir ilişkiye sokulduğunu dolayısıyla çıkan sonuçla geleceğe yönelimin daha saf ve kökensel olduğunu savunmaktadır. Bu yönelimin ölüme yönelik varlığın ontolojik yoğunluğu nedeniyle olduğunu söylemektedir: "Geleceğe yönelmenin yarattığı ve ölüme yönelik varlık tarafından

özüleştirileceğini göreceğimiz temel zamansallık; doğum ile ölüm arasına ‘yayılan’ ya da gerilen ve tarihin, ondan önce de hafızanın öncelik verdiği geçmişe belli bir başvuru tarzını öne çıkaran tarihsellik; bizi, dünyada ‘yanı başında’ yaşadığımız, tamamıyla mevcut ve işlenebilir şeylerin şimdi'sine bağımlı kılan meşguliyetin öne çıktığı zaman içindelik ya da zaman içinde varlıktır. Görüldüğü gibi üç zamansallaştırma düzeyi ile ‘gelecek’in, ‘geçmiş’in ve ‘şimdi’nin tek tek önem kazanması arasında belli bir bağlaşım kurulmaktadır.” (Ricoeur, 2012).

İncelendiğinde Kore-eda’nın ‘Yaşamdan Sonra’ filminde idealize etmeye çalıştığı şeyin Ricoeur’nun üç zaman arasındaki bağıntıya denk düştüğü açıkça görülebilmektedir. Geçmişin, acı, şaşkınlık, hayal kırıklığı ve zevkleri gibi temel insani şeylerin şimdiki zamanla değerlendirilmesi; insanın kötü, fazla yüklerinden arındırılmış haliyle geleceğe yükselme ya da bir zamandan diğerine akması söz konusudur. Yönetmenin filmde, karakterlerine sadece bir anı seçme olanağı sunmasının nedenlerinden biri de budur. Zaten karakterlerine anılarını hatırlatarak varoluşsal nahoşluğu hatırlatmaktadır; ardından çile diye adlandırılacak anılarla yüzleşme ve onun duygu üzerindeki tahribatı gösterilmektedir. ‘Yaşamdan Sonra’ filminde karakterin erginlenmesi bu yolla gerçekleşmektedir. Kore-eda, karakterlerine, savaşı, yıkıcı depremleri, açlığı anlattırır. Bunlar adeta erginleyici seanslardır. Duygu manipülasyonuna girmemek için de yönetmen oldukça nötr bir anlatım biçimi seçmiştir, fakat arada hoşnutsuzluklarını belirtenler de yok değildir.

Ölümlü olmayı kader kılmış bir yaratıcı, yaratımın başından beri söz konusudur, ama Eliade’nin tabiriyle ‘homo religiosus’, yani inanan insanın hafızayla (geçmiş) başa çıkmakta pek zorlandığı görülmektedir. Bunun farkında olan yönetmen Hirokazu Kore-eda’nın cennet tanımı ya da insan yararına olana bakışı ‘Yaşamdan Sonra’da, son derece iyimserdir. Karakterlerine, iyi olan hatırayla sonsuza gitme olanağı sunmaktadır. Aksi halde unutmayı imkânsız kılan ‘bellek’ bir azap unsuru olarak hep kişiyle birlikte var olmaya devam edecektir.

Mitlerde anlatılan insanın ölümlü olması hikayesi, çoğunlukla yaratıcının buyruğunu taşıyan elçinin yani görevlendirilmiş kahramanın görevini ifşa ederken dikkatsiz davranmasından kaynaklanmaktadır; geç kalma, uyuyup kalma, tembellik etme, unutma görevin sonuçsuz kalmasına hatta durumun kötü sonuçlanmasına neden olmuştur. Anlatılan öykü fantastiktir, keza sebep olan kahramanı da öyledir, fakat ölümün varlığı kendi hikayesini anlatan sıradan kahramanlar için baş edilmesi olanaksız bir gerçektir. Ölüm nedenlerini anlatan Kore-eda’nın karakterlerinin

yaşamlarının sonlanmasındaki gerekçeler, mitlerdeki sebeplerden pek farklı değildir. Savaşın yaratılmasına neden olan karar verici kişilerin gerekçeleri mantıktan uzak ve iyi tasarlanmamış, dikkatten uzak ihmallerle doludur. ‘Yaşamdan Sonra’ filminin başarısı; olgunlaşmayı, doğru olanın daha somut bir zemine oturtulması için karaktere uzun bir macera serüveni yaşatılmadan, kısa yoldan kamerayla gerçekleştirilmiş bir durum sunmasıdır.

5.1.6 Geriye Dönüş Arzusu

Kore-eda’nın iyimser çabasıyla her ne kadar kötücül olanları barındıran şeyleri göstermeme gayreti olsa da karakterlerinin ölüm duygusu karşısındaki acizyetleri yine de görülebilmektedir. Kaldı ki ‘Yaşamdan Sonra’ filminde karakterleri zaten bunu deneyimlemişlerdir. Fakat buna rağmen ölüm korkusu atlatılabilmiş değildir. Ölüm duygusu karşısında duyulan zayıflık kendini ‘geriye dönüş arzusu’nda var etmektedir. Karakterler hangi yaşta olursa olsun karşılaşılan zorluklardan ötürü geriye dönüşü arzulamaktadırlar. ‘Yaşamdan Sonra’ filminde bunun örneklerine bolca rastlanabilmektedir. Danışman memur olarak çalışanların değerlendirme toplantısında, ilk hatırlamanın hangi yaşlarda başladığıyla ilgili bir soru ortaya atılır. İnsanlar hangi yaştan itibaren hatırlamaya başlar? Bu soruya verilen ilk cevap; genellikle kişinin dört yaşlarıdır. Bütün karakterlerin ortak cevapları bu yöndedir: En mutlu an çocukluk çağına ait olandır ve bütün karakterler bu fikirde birleşmektedirler. Bir önceki yaşama ya da en mutlu ‘an’a ve arzu edilen döneme dönme dürtüsü başlangıcı arzulamanın dürtüsüdür. Böylece hayat deneyiminin yaşattığı kötü etkiler silinmektedir.

Yaşam deneyimi biriktikçe insan üzerindeki baskının arttığı, yaşama katlanmanın zorlaştığı karakterlerin diyaloglarından anlaşılmaktadır. Freud, ‘Düşlerin Yorumu’nda karakter diye tanımlanan şeyin izlenimlerimizin anı izlerine dayandığını söylemektedir. Ayrıca algı sistemimizin bilinçliliğimizi sağlayan şey olduğunu ifade etmektedir. Bellek sorunu üzerine yoğunlaşan ‘Yaşamdan Sonra’ filmi bu bağlamda belirgin nitelikler sunmaktadır. Henüz tanımlanma deneyimi yaşamamış karakter belirsizliğin huzursuzluğundan dolayı geçmişine, bir nevi anılarına sığınmaktadır. Yine Freud’un tanımladığı ‘geriye dönüş arzusu’ mutlu an’ı tekrar yakalama gayesindedir.



Görsel 5.4 Geri dönüşü arzulayan karakter Shiori.

İnsanın zamana direnme çabası olan geriye dönüş anı arzusu, filmin birçok yerinde işlenmiştir. 55. dakikada bir karakter yaşını küçülttüğünü söylemekte; bir diğeri yaşını az söyleyerek bu tezi desteklemektedir. Hem memurlar hem de yeni ölenler arasındaki en belirgin ortaklık, çocukluklarının yaşamlarının en mutlu anlarını oluşturduğudur. Yusuke (İseya Yusuke); “Çocukluğum hayatımın en güzel zamanıydı.” demektedir.

Anılarını daha çok çocukluk evresinden seçen karakterler, zamanın etkisine direnme çabalarını ifade etmektedirler. Kore-eda, burada sinemanın işlevini yüceltmıştır. İstenilen anının canlandırılması tazeliğini hep koruyacaktır, üstelik unutulma sorunuyla karşı karşıya olan ‘an’ın bütün detaylarıyla hep unutulmaz olmasını sağlayan şeyin film olduğunu ortaya koymaktadır. Kore-eda, bellek yerine filme dolayısıyla sinemaya işlev yüklemiştir. Yönetmen bir röportajında; “Yaşamdan Sonra’da diğer insanların anılarını filme alarak kendi nihai hafızalarına yaklaştırmaya çalışan ara istasyon çalışanlarıyla çok özdeşleşiyorum. Yaratıcı çalışmalarıyla anılarını yeniden oluşturdukları insanların üzerinde bir tanrı gibi durmazlar.” (Kore-eda, 1999). Aslında yaşam, ölüm ve sonrası, insanın içinde olduğu durumu, kendi perspektifinden sunmaktadır.

Çocukluk anılarının saflığına eşlik eden şey, rüzgâr, ışık, bulut, kar, yağmur gibi doğa olaylarıdır. Memur Mochizuki (Arata Lura); “Ben üç dört yaşlarındaydım, kar yağışının güçlü anısı aklımda.” demektedir. Çoğunlukla doğa olaylarının anlatıcı karakterlerin anılarına eşlik ettiği görülmektedir. Keza deprem gibi doğal felaketler de

anların içinde barınmaktadır. Bütün bunlar bize tazelenmenin yani kozmogoninin ilk evresini hatırlatmaktadır. Doğayla iç içe olan insanın ilkel evresi diyebileceğimiz çocukluk evresi mutlu anların da kaynağıdır. İnsan henüz yaşamın acılarıyla mücadelesini vermeye başlamamıştır, dolayısıyla her karakterin buraya sığınma çabası sebepleri gösterilerek anlamlandırılmıştır. Yaşamdan sonraki bir evrede (evrende) ‘geriye dönüş’ü arzulamayı anımsatmak ya da senaryonun bu bakış açısıyla kurulup kurgulanması zamanın ileriye doğru hareketinin insan üzerindeki yıpratıcı etkisini vurgulamak gayesiyledir. Öte yandan zamanın önüne geçilemez akışının bellek üzerindeki etkisi de görünür kılınmaktadır. Bir anıyı seçmek istemeyen ‘araf’ takiler, her şeye rağmen hafızalarında olanlara yaşamayı tercih etmektedir. Çünkü savunulan tezlerden biri de hafızanın ne denli insan için önemli olduğudur.

5.1.7 Destekçiler ve Düşmanlar

Söz konusu mit olunca inanç zorunluluk teşkil etmektedir. Yaratıcı, yaratma eylemi, günah, sevap, suç, ceza gibi kavramlar onun ekseninde dönmektedir. Bütün bunlar mitin gerçeğidir, fakat kahramanın baş kaldırışı ya da başka bir tabirle kurallar silsilesinin dışına davranışlarını taşıması miti görünür kılan esas şeydir. Kendinden vazgeçen söylencelerin kahramanları da modern dünyanın sıradan insanları da bu evren içinde bu olgularla muhatap olmak zorunda kalmıştır. Başkaldırı ya da sapma, belki isyandan sayılabilir, ama bu çeşitli nedenler içermektedir; arzu, şehvet, aşk, kıskanmak gibi... Günaha çağrının, tanrıya baş kaldırmanın gerekçesi bu şeylerin yansımaları pek güçlüdür. ‘Yaşamdan Sonra’ filminde Kore-eda, oluşturduğu evrende bunları es geçmemiştir. ‘Aşk’a ve benzer insanı duygulanımlara kendi ‘araf’ında yer vermiştir. Karakterlerinden Sihori, Mochizuki’ye âşık olmuştur ve bundan dolayı azapla özdeş anı seçmeyi ret etmektedir. Çünkü buradan ayrıldığında aşkını kaybedecektir. Bu aynı zamanda bellekle de ilgili bir şeydir. Sihori; “İnsan tarafından unutulmaya dayanmam.”, der ve korkusunu dile getirir. Onun söylediği şey hem modern insanın hem de mit söylencelerinin kahramanlarının arzularının özeti gibidir. İlk insanın mağara duvarlarına kendi ellerinin izini bırakması, hatırlanmaya daire ve unutulma sorunsalı biz insanın endişesini çok net bir biçimde ifade etmektedir.

Kore-eda, filmlerinde düşmana çok az yer vermektedir, çoğunlukla da kişi kendisinin düşmanı olarak işaret edilmektedir. Fakat aşk çaresizliği içindeki Sihori’nin biriktirdiği duygularını paylaşacak bir destekçiye ihtiyacı vardır. Aynı şekilde anı

seçmekte zorlanan karakterlerin memurlardan yardım alması da bu yöndeki çabaların göstergesidir.

5.2 ‘Kimse Bilmiyor’ (Dare Mo Shiranai/Nowbodys Know- 2004)

‘Kimse Bilmiyor’ filmi, anneleri tarafından terk edildikten sonra küçük bir dairede hayatta kalmaya çalışan dört çocuğun yaşamına odaklanmaktadır. Bar şarkıcısı olan anne Keiko (Yukiko Ehara), babaları farklı dört çocuğa sahiptir. Çocuklardan rahatsız olan komşuların şikayetleriyle sürekli ev değiştirmek zorunda kalmaktadırlar. Yaşam zorlukları ve onun kazandırdığı deneyimler Keiko’nun çözüm üretme becerisini geliştirmiştir. Yeni tuttuğu evlere çocuklarından bazılarını bavullara koyarak taşımaktadır. Sadece on iki yaşındaki büyük oğlu Akira’yı (Yuya Yagira), bunun dışında tutmaktadır. Diğerleri evde kurallara uyarak gizli yaşamak zorundadırlar. Son taşındıkları evde henüz alışma evresindeyken anne Keiko bir erkek arkadaş daha edinir. Dört çocuk annesi bu kadının erkek arkadaşına çocuklarını kabul ettirmesi olanaksızdır. İçinde bulunduğu zor durum nihayet onu bir seçim yapmakla karşı karşıya bırakır. Ailenin sorumluluğunu Akira’ya bırakarak, bir daha dönmek üzere çekip gider. Dört çocuk artık kaderleriyle baş başadır. Kardeşlerinin sorumluluğunu üstlenmek zorunda kalan Akira hem kendini hem kardeşlerini korumak ve geçindirmek zorundadır. Böylece kahraman rolüne soyunmak zorunda kalan Akira ve kardeşleri terk edilme sorunuyla karşılaşmışlardır.

Hirokazu Kore-eda’nın 2004 yapımı filmi izleyicisine kolay kolay unutamayacakları bir seyir deneyimi yaşatmaktadır. Marvel, filmlerinin görsel gücünün ya da her geçen gün gücüne güç katan teknolojinin gelişimiyle birlikte görüntü üretebilme olanağının sınırsızlığına yüklenebilecek bir olanak değildir burada söz konusu edilen; söylencelerden trajik hikayelerini bilebildiğimiz kahramanların serüvenlerine benzer bir serüveni karakterlerine yaşattığı ve modern insanın aşına olduğu tükenmeye karşı direnen öykülerden birini yeniden dillendirip yorumladığı, görüntüye aktarma başarısından söz edilebilmektedir.

Film dolaşıma girdikten hemen sonra büyük bir yankı uyandırmayı başarabilmiş ve 57. Cannes Film Festivali’nde ana yarışmaya seçilmiştir. Yarışmada o zamanlar on dört yaşında olan çocuk karakter Akira (Yuya Yagira) en iyi erkek oyuncu dalında ödüle layık görülmüştür. Film ayrıca dünyanın önemli birçok film festivallerinden de önemli ödüller almıştır. ‘Kimse Bilmiyor’ Kore-eda ve sinemasını dünyada bilinir kılan ilk filmi sayılmaktadır. Kore-eda, diğer filmleri ‘Maboroshi’ (1995), ‘Yaşamdan

Sonra' (After Life-1998) ve Mesafe (Distance-2001) filmlerindeki gerçekçi atmosferi, kameranın karakterlerine yaklaşım biçimini bu filmde de sürdürmektedir. Çoğunlukla doğal ışıktan faydalanması, kurulan çekim kompozisyonları, en düşük seviyeden müdahaleyle filmi gerçeğe yaklaştırabildiği kadar yaklaştırmıştır. Fakat bu filmde duygu atmosferinin biraz daha arttırıldığı da bir gerçektir. Her ne kadar kamerası izleyici üzerinde böylesi bir etkilenime yönelik değilse de izleyicinin tepkileri bunun aksini göstermiştir. Film gösterildiği her yerde seyirciyi oldukça duygulandırmıştır. Zaten Kore-eda da bunu doğrulamaktadır; “Belgesel ve kurgu tarzlarının unsurlarını harmanlayarak, karakterlerin hayatlarının daha dolu bir resmini nasıl göstereceğimi öğrendim.” (Kore-eda, 2005).

Karakterlerini unutulmaz kılan Dostoyevski gibi yönetmen Kore-eda da, insanı (karakterlerini) nasıl büyük bir şefkat gösterisiyle sevdirebileceğini çok iyi bilmektedir. Söylencelerin yüce, parlak kahramanları; prensler, krallar, yarı tanrı krallar, soyluların aksine karakterlerini son derece sıradan olanlardan seçmektedir ve karakterlerini sıradanlaştırmayı daha da ileri taşıyarak onları neredeyse kimliksiz kılmaktadır. ‘Kimse Bilmiyor’ (2004) ve ‘Araçlılar’ (2018) filmleri bunun en iyi örneklerindedir. ‘Kimse Bilmiyor’ filminin ana karakterleri çocuklardır ve onlara yaşatılan serüven çok eski, bilindik insanın hikayesini hatırlatmaktadır. Karakterlerini çocuklardan seçmesinin nedenini Kore-eda şöyle açıklamaktadır: “Daha fazla göstermek istediğim şey, çocukların inanılmaz dayanıklılıkları ve hayata karşı şehvetleri, kırılganlıkları ve karmaşıklıklarıydı.” (Kore-eda, 2004). Filmin ana karakteri Akira, mitlerin çocuk kahramanlarının günümüzdeki temsilcisidir. Fakat onların aksine her bakımdan sıradandır.

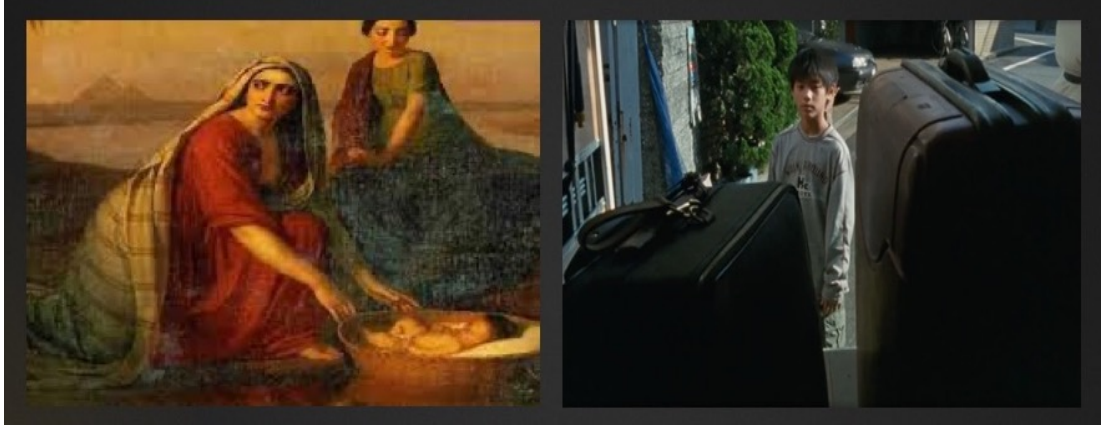
5.2.1 Terkedilme Sorunu

Birçok mitin baş kahramanı henüz çocukluk evresinde terk edilme sorunuyla karşı karşıya kalmaktadır. ‘Sisibe olağanüstü güzel bir oğlan doğurur; cam bir tekne alır, çocuğu kundağına sardıktan sonra cam tekneye yerleştirir.’ (Rank, 2016). Daha sonra tekne bir şekilde nehre düşer ve annesini cezalandıran kral babasının şerrinden kahraman böylece kurtulmuş olur. Eski İskandinav Thidreksagası’nda (destan) anlatılan Siegfried’in hikayesi de böyle başlamaktadır. Tevrat’ın ikinci kitabı Exodus’ta (Mısır’dan çıkış) anlatılan Musa’nın hikayesi benzer şekilde varlık bulmuştur. Firavun’un, Yahudi erkek çocuklarının katledilmesi emrine karşı annesi

onu bir sepete koyar ve Nil nehrine bırakır. Romulus ve Remus'un, Akad'ın ünlü Kralı Sargon'un çocukluk hikayeleri de aşağı yukarı böyle başlamaktadır. 'Kahramanın anne babasıyla olan normal ilişkilerinin mitlerde sürekli bozulduğu görülür. Kahramanın doğasında bir şeylerin böyle bir bozukluk yarattığı düşünülebilir. Bunun nedenlerini bulmak pek de zor değildir. Kıskançlığa, hasede, iftiraya herkesten daha fazla maruz kalan kahraman için, anne babasından gelen kökenleri sıklıkla en büyük stres ve utanç kaynağı olması kolayca anlaşılabilir ve belki kahramanlık zamanının modern taklitlerinde de bu motifin üzerinde durulmuştur.' (Rank, 2016).

Terkedilme sorunu 'Kahraman'ın çıkış noktasıdır. Bundan sonra karşılaştığı engeller ve buradan sağladığı beceriler onu hayata karşı hazırlamaktadır. Bu bağlamda 'Kimse Bilmiyor' filminin hikayesi incelendiğinde Akira ve kardeşlerinin terkedilmesi, Akira'yı kahraman olma fırsatıyla karşı karşıya getirmektedir. Kahraman olması artık zorunluluk gereğidir. Onun hikayesinin izleyici olarak görebildiğimiz kısmı bilindik olanın tekrarıdır. Yönetmenin becerisiyle Akira'nın serüveni evrensel olmayı başarır ve mitlerin kahramanlarıyla benzeşmeyi sağlar. Fakat mitolojik kahramanlarla aralarında önemli bir fark vardır; Mit kahramanlarının doğüstü güçleri sayesinde düşmanlarını alt etme yetileri en belirgin nitelikleridir. Musa'nın mucize gösterebilme yeteneği, Sargon'un savaşmadaki ustalığı, Herkül'ün yarı tanrı olması gibi donatılar sonunda mutlaka başarıyı getirmektedir. Fakat Akira'nın olanakları bir o kadar kısıtlıdır. Çünkü yönetmen Kore-eda'nın gerçeğe bağlı olmak gibi tutkusu söz konusudur. Karakterlerin sıradan olmasına, yaşamın zor koşullarıyla mücadelelerinin en yalın halini yansıtmaya büyük özen göstermektedir.

Kore-eda, söyleşilerinde sık sık Japon toplumundaki babaların, çocuklarıyla ilişkilerine değinmekte ve aradaki kopukluğun, hoşnutsuzluğun kaynağına dair bilgilerini, öngörülerini ifade etmektedir. Freud ve diğer birçok psikanalistlerin konuyla ilgili araştırma ve izahatları Kore-eda'nın öngörülerini destekler niteliktedir. Dolayısıyla denebilir ki çoğunlukla baba-oğul arasındaki çatışma, eril gücün savaşıma duyduğu istekliliğin, yer kapmanın, gücü ele geçirmenin ve bunların yarattığı olumsuzluklar silsilesinin sonuçlarıdır.



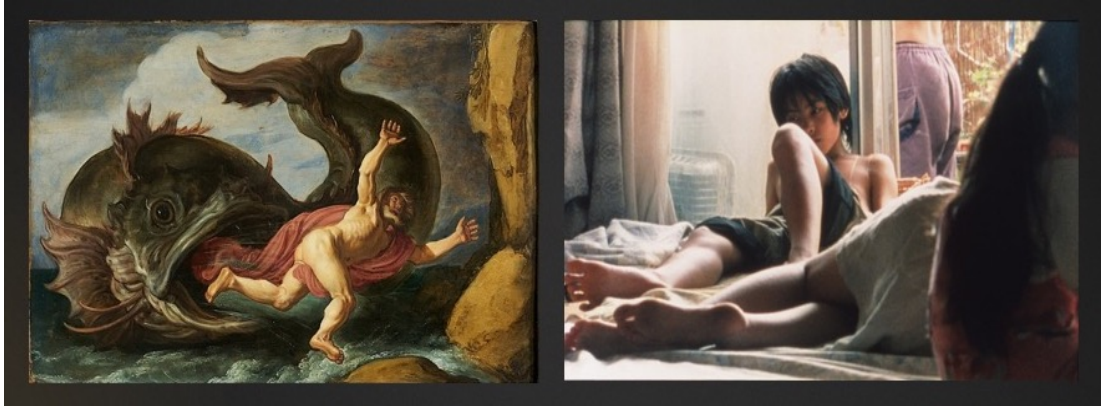
Görsel 5.5 Musa'nın sepetle suya bırakılması ve 'Kimse Bilmiyor' filminde bavula konan karakter.

Yukarıdaki görselde (5.5) Akira'nın kardeşlerinin bavullar içinde yeni evlerine taşınması görülmektedir. Sepet ikamesi bavulun terkedilmede kullanılan bir aygıt olduğu bilinir, fakat 'Kimse Bilmiyor' filminde aynı zamanda kardeşlerden en küçüğü olan Yuki'nin (Momoko Shimizu) ölü bedeninin taşınmasında kullanılmaktadır. Yaşamla ölüm döngüsü arasında yönetmen her ikisini de kullanmaktadır. Filmde her durumda da gizleme aracı olarak kullanıldığı görülmektedir. Zaten mitlerin kimi kahramanları da konuldukları sanduka ya da sepetten sağ olarak kurtulmamaktadırlar. Filmin girişinde ve sonunda aynı metafor kullanılmıştır. Başlangıçta, bavul içinde taşındıktan sonra anne tarafından terkedilme hadisesi gerçekleşmektedir. Mitlerdeki çocuk kahramanların da bir düşman tarafından tehdidi sonucu terkedilmeleri gerçekleşmektedir. Fakat 'Kimse Bilmiyor' filminde anne Keiko'nun terki böyle değildir. Kendi arzusunu yerine getirebilmek gayesiyle çocuklarını terk etmektedir. Karakteri kötü yapan bu özellik yönetmen tarafından bertaraf edilmiştir. Karakterin davranışına Kore-eda'nın getirdiği izahat onu aklamaktadır: Yönetmen verdiği bir röportajda; 'İzleyiciye karakterin kötü bir anne olduğu ve olan her şeyin onun suçu olduğu izlenimini vermektan kaçınmak istedim. Seyirci bu izlenime sahip olsaydı, sonuç, filme ilham veren olayın medyada yer almasıyla aynı olurdu. Keiko kendi özel durumunun kurbanıydı ve belki de çocuklarını kendi tarzında seviyordu.' Diye bu durumu izah etmektedir (Kore-eda, 2004).

Robert Benton'un yönettiği 1979 yapımı Kramer Kramer'e Karşı (Kramer vs. Kramer) filminde de buna benzer bir gerekçeyle anne (Meryl Streep) çocuğunu terk etmektedir. Benzer şekilde Nadine Labaki'nin yönettiği 2018 yılı yapımı başarılı bir

film olan Kefernahum (Capharnaüm)' de, Zain'in (Zain El Rafea) ailesinin kendisini terk etmelerinde haklı bir gerekçeleri söz konusudur. Sinema tarihinde birçok örneği olan bu olguyu Kore-eda çok başarılı bir şekilde 'Kimse Bilmiyor' filminde yansıtmıştır.

5.2.2 Bir Canavar Tarafından Yutulma/Kabin ya da Hapsedilme Sorunu



Görsel 5.6 Söylencelerde Yonah'la Balık ve 'Kimse Bilmiyor' filminde, karakterin hapis olma imgesi.

'Kimse Bilmiyor' filminde de Eliade'nin 'kabin' diye tabir ettiği, balınanın karnı ya da hapis olmanın imgesi olan kahramanın hareket kabiliyetinin sınırlandırılması dar ev mekânıyla kurulmuştur. Tanah'ta anlatılan Yonah'ın balına tarafından yutulmasının hikayesini hatırlatır nitelikte, Akira ve kardeşleri küçük, dar evin içinde adeta hapis olmuşlardır. Eliade; kabinin çoğu kez bir su canavarının açık ağzını ya da bedenini sembolize ettiğini söylemektedir. Olgunlaşma adına tecrit anlamına gelen mide imgesi ya da karanlık sembolizmi doğu felsefesinde aydınlanma için belli bir süre karanlığa gönüllü kapanmaya karşılık gelmektedir. Bunlar kahramanın ruhsal ve fiziksel olgunlaşması için olmasa olmaz erginlenme aşamalarıdır.

Akira ve özellikle dışarı çıkma yasakları olan üç kardeşinin kabinde (hapis) büyüme, hayatta kalma çabaları aynı zamanda izleyicisine karakterlerin hem ruhsal hem de fiziksel olarak nasıl bir zorluk evrelerinden geçtiklerini sergilemektedir. Filmde, kabin diye tarif edilebilecek evde geçen zamanın karakterler ve mekânın dokusu üzerindeki etkileri son derece sarsıcıdır. "Geçiş ve dönüşü, görüngüselliğin bütün çelişkileri boyunca yaratılmamış-yok edilemez olan kalır ve korkacak bir şey

yoktur.” (Campbell, 2010). Direnmenin çoğu kez başarısızlıkla sonuçlandığını Kore-eda, karakterlerinden bazılarını feda ederek göstermektedir.

5.2.3 Erginlenme

Dinamik yaşamın engelleyici bariyerleri, uğradığı hayal kırıklıkları Akira'nın yolunu şaşırmasına neden olmaktadır. Kendisine rehberlik edecek bir ebeveynin olmaması onun oluşmakta olan anlam dünyasında doğru ile yanlışın birbirine karışmasına neden olmaktadır. İnsanlarla ilişkisinde sınırların belirsizleşmesi, aynı zamanda ahlaki olanı, inanç olanı kahramanın kendi keşfine bırakır ki bu da kahramanın esas mücadele alanlarından birisidir. Özellikle çocuk yaşta terk edilmenin erginlenme için özel bir anlam taşıdığı kesindir. Süreçte, yaşam için biriktirilecek deneyim ve bilgiler edinilmektedir. J.G.Frazer, Campbell, Malinowski, Eliade gibi antropolog ve kültür araştırmacılarının ortaya koyduğu bilgiler doğrultusunda, günümüze kadar hala bazı topluluklarda varlığını sürdüren erginlenme ritüellerinin esaslarından en önemlisi; özellikle erkek çocuklara ya da erkeklere acı çektirilerek olgunlaşmanın sağlanması yönündedir. Burada kadınlar (anne) çoğunlukla pasif roldedir, çocuklarına gözlerinin önünde erginlenme ritleri uygulanırken seyirci olmaktan öteye bir şey ellerinden gelmemektedir. Erginlenmede aynı zamanda çocuğun topluluktan ayrılması da söz konusudur, yani anneden koparılma hadisesi eylemin en belirgin yönüdür. Eliade'nin bir incelemesinde Kurnai Kabilesi şefinin *“Eğer bir kadın bizim erkek çocuklara söylediğimiz bu şeyleri görecekti ya da işitecekti olsaydı, onu öldürürdüm.”* dediğini aktarmaktadır (Eliade, 2015). ‘Kimse Bilmiyor’ filminde anne Keiko, geride bıraktığı, terk ettiği çocuklarının başına neler gelebileceğinin bilincindedir, ama Eliade'nin belirttiği gibi rit törenlerinde çocuklarına gözünü kulağını kapatmak zorunda bıraktırılan bir annenin tavrına benzer bir tavır sergilemektedir.

Erginlenmede her ne kadar anlam dinsel kaynaklı olsa da kişinin erginlenmeden sonra dönüşmesi, günümüzde de çile ya da hayatın varoluşsal yüklerinin ezici etkisi altındaki bireyin bakış açısının değişmesi anlamına gelebilecek bir devamlılık sağladığı da görülebilmektedir. Yani bir şef ya da önder tarafından erginlenmek gerekliliği ortadan kalkmıştır, kişi girdiği yeni formlarla varlığını sürdürmektedir. Staruss'un belirttiği gibi; ‘Efsaneye atfedilen esas değer, zamanın belli bir anında cereyan ettiği varsayılan olayların sürekli bir yapı oluşturmasından

kaynaklanmaktadır. Bu yapı, aynı anda geçmiş, şimdiki ve gelecek zamanlarla ilgilidir.’ (Strauss, 2013).

Kore-eda'nın birçok filminde olduğu gibi 'Kimse Bilmiyor' filminde de zamanlar arası geçiş, duygular arası geçiş ve alanlar arası geçiş metaforları başarılı bir şekilde kurulmuştur. Filmin ana karakteri Akira üzerinden duygular arası geçişler, aynı şekilde diğer karakterler için de aynı şey söylenebilir ve alanlar arası değişimin yansıttığı zıtlıklarla karşılanamayan istekler somutlaştırılmaktadır. Anlatı yapısındaki ton farklılıkları bahsi geçen alanlar arası geçişleri belirginleştirmek amacıyla kurulmuştur.

Akira, terk edildikten sonra kimi zaman annesinin geri dönebileceğini umması ve bunun gerçekleşmemesi sonrasında yaşadığı hayal kırıklıkları, karakterin duyguları üzerinde her ne kadar yıkıcı olsa da direncini arttırmakta önemli bir işlev görmektedir. Görsel 5.7'de kurulan sahnelerde Akira'nın durumu bunun gösterenlerindedir. Apartmanın ön kapısının dışındaki sahanlık, Yasujiro Ozu'nun filmlerindeki koridor gibi, statik kameranın yerleştirildiği ve karakterlerin içinden geçtiği, başta boş bırakarak ya da bittikten sonra boş bıraktığı bir geçiş alanı işlevi görmektedir.



Görsel 5.7 'Kimse Bilmiyor' filminde karakterin duygu geçişi.

Akira, macerasında birçok tehlikeyle karşı karşıyadır. Bunlardan en zorlu olanı da açlıktır. Üstelik Akira tek başına değildir, yönetmen bu alanı belirginleştirmek, karakterinin direncini ölçmek ister gibi yükünü daha da ağırlaştırmıştır. Akira'nın

sorumluluklarını taşıdığı kendinden küçük üç kardeşi daha vardır ve Akira onların sorumluluklarını da taşımaktadır. Bir süre sonra çaresiz kalan Akira hayatta kalabilmek için çalmak zorundadır. Onun bu yoğun çabası aynı zamanda erginlenme sınavıdır. Kore-eda, bir ahlak sorunu olan bu meseleyi çok ince işleyerek sorgulamaktadır.

Eliade, erginlenme törenlerinde adayların annelerinden ayrılmasıyla, onların yani adayların ölüm sezgisiyle dolduklarından söz etmektedir. ‘Kimse Bilmiyor’ filminde sonunda kardeşlerinden birinin ölümünün önüne geçemeyen Akira, başından beri anlamlandıramadığı bu duygu içindedir, ama etkisini hissettiği ölüm olgu nihayet acı bir şekilde kendini göstermiştir. Fakat olumsuz bu durum aynı zamanda karakterin dönüşümüne de katkı sağlamıştır. Viktor E. Frankl ‘İnsanın Anlam Arayışı’nda Akira’nın içinde olduğu durumu çok iyi izah etmiştir: “Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki dünyada, kişinin en kötü şartlarda bile yaşamını sürdürmesine, yaşamında bir anlam olduğu bilgisi kadar etkili bir şekilde yardımcı olan başka hiçbir şey yoktur.” (V. Frankl, 1999).

Akira, annesinin geri dönmeyeceğini bilir o halde onu hayata bağlayan şey nedir? Bu sorunun cevabı mit kahramanlarının yaşam amacıyla örtüşmektedir. Çünkü kahramanın kendisine değil, ama kendisine muhtaç olana karşı sorumluluğu vardır. O kendinden vazgeçmeyi çoktan seçmiştir, fakat bir yandan da ayakta kalabilme iradesini kurtarıcılığından almaktadır. Akira da böyledir, kardeşlerinin sorumluluğu ona vazgeçmeyi unutturmuştur. Viktor Frankl’ın, insanın ihtiyaç duyduğu şeyin gerilimsiz bir ortam ya da durum değil, aksine uğruna çaba göstermeye değer bir amaç ve onun için savaşmayı seçmesinin daha anlamlı olduğu savı, Akira’nın karşı karşıya olduğu durumu tam olarak tanımlamaktadır. Uğruna çaba göstermeye değer şey de onun ayırıcı özelliğidir. Dolayısıyla çıktığı macera dolu bu yolda başarılı olsun ya da olmasın izleyicinin gözünde kahramanlık vasfına kavuşmuştur.

Kore-eda sinemasında ‘varoluşsal boşluk’un karakterleri üzerindeki yansıması çok net ifade edilmektedir. Modern dünyanın bir olgusu olan ‘varoluşsal boşluk’ insanın varlığını aynı zamanda somut kılan bir şeydir. Gücünün değiştirmeye yetmediği şeyler karşısında sığındığı yeni durum insanın yaşadığı kayıpların; güvenlik gibi, kendi ifade etmede, gerçekleştirilmede karşılaştığı eksiklikler, ona gerçeklik kazandırdığı kesindir. Kore-eda’nın birçok filminde bunun örneklerini görmek mümkündür.

Kore-eda filmlerinin diđer bir önemli niteliđi de hikayelerinin zamanı aşan niteliđidir. Geçmişe, bugüne ve sonraki yaşamlara yabancı gelmeyecek senaryo hikayeleri insan serüveninin bilindik öyküleridir. ‘Kimse Bilmiyor’ filminde bu çabasının izleri belirgindir. Çocukların gizli yaşadıkları evin elektriđi kesilir ve yönetmen modern ile ilkel olanı böylece birbirine yaklaştırmayı başarır. Her sorun karakterin insanlaşması için aynı zamanda bir eğitimidir. Her ne kadar büyük özlemine rağmen Akira okula gidemese de üstesinden gelmek zorunda olduđu zorlukla, mücadele etmek zorunda oldukları ona hayata ve hayatın anlamına dair önemli dersler sunmaktadır.

‘Kimse Bilmiyor’ filminde çocuklarını bavullarla yeni evine taşıyan anne Keiko ile büyük ođlu Akira’nın sahnesiyle açılmaktadır. Çocuklar gizlice eve taşınır ve sonrasında anne çocuklarını terk eder. Film aynı şekilde bavulla biter. Bu kez bavul (sepet) terk edilen çocuklardan birinin cansız bedenini taşımaya yaramıştır.

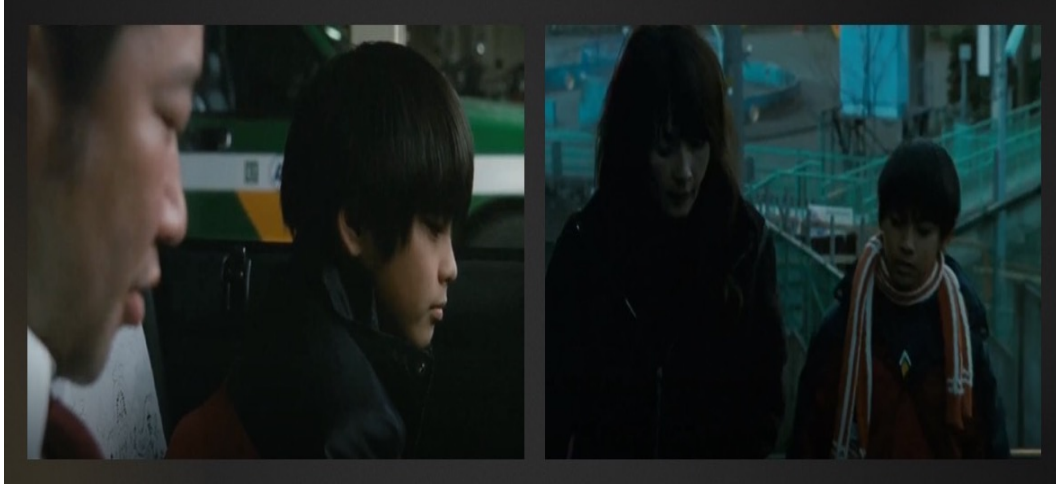


Görsel 5.8 ‘Kimse Bilmiyor’ filminde terk edilme olgusu.

5.2.4 Babayla Sorun (Oidipus Karmaşa)

Biçimsel olarak Yasujiro Ozu’dan etkilenen Kore-eda’nın filmleri özellikle savunmasız ailelerin, aile bireylerinin umutlarına dair acımasız kesitler sunmaktadır. Aile içinde bir kaybın duyguları daha da yoğunlaştırıp ortaya çıkardığı savı üzerinden çocuklarla ebeveynlerin hesaplaşması irdelenmektedir. Bu durum çoğunlukla kendini babanın kaybıyla ortaya koymaktadır.

‘Kimse Bilmiyor’ filminde dört çocuğun her birinin babası ayrıdır ve hiçbiri ortada yoktur. ‘Fırtınadan Sonra’ filminde de Ryota Shinoda (Hiroshi Abe) yaşlı annesi Yoshiko’yla (Kirin Kiki) babasıyla sorunlu ilişkisini konuşmaktadırlar. Freud, ‘Totem ve Tabu’da baba, oğul arasındaki deęişmez ilkeyi şöyle tanımlamaktadır: “Baba ilişkisinin özünde bir duygusal çelişki (ambivalens) saklı yatar; dolayısıyla hem hayranlık duyup hem de kendisinden korktukları babalarını öldürmek için bir vakit oğulları harekete geçiren o düşmanlık, zamanla ruhlarda uyanmadan kalamazdı. Babaya karşı içte beslenen düşmanlıktan ötürü suçluluk bilinci, Tanrıya karşı bir suç işlenmiş ve hala işleniyormuş gibi bir vicdan azabı yaratır.” (Freud, 1941). Kore-eda filminde, Akira’nın babasına karşı duyduğu şeyin ne olduğunu belirsiz bırakmıştır. Bunun nedeni film öncesi ayrılığın gerçekleşmiş olmasıdır. Babayla değil anneyle ilişki ve onların birbirilerine karşı besledikleri duygular daha çok irdelenmiştir. Dolayısıyla babayla oğul arasındaki iktidar savaşı söz konusu değildir. Fakat babanın oğlunu niye istemediğini, neden ötelediğini anlayabilmekteyiz. Mitlerde çocuk kahramanlar çoğunlukla babanın şiddetinden korunmak üzere terk edilmektedir, çünkü babanın iktidarı tehlikeye girmiştir. Ancak kahraman yetişip güçlü biri olarak geri döndüğünde ikisi arasında bir hesaplaşma söz konusu olabilmektedir. Film olanakları dahilinde yönetmen bunun temsili sayılabilir bir sahne sergilemiştir. Anlaşıyor ki Akira’nın babası sorumluluk almak istemediğinden oğlunu istememektedir. İkisi arasındaki ilişkiye dair filmde gösterilen tek sahnede bunu görebilmekteyiz. Babayla çocuk arasındaki paylaşımın, anneyi ya da herhangi bir yetkiyi paylaşımın söz konusu olmaması olası bir baba oğul çatışmasını, hesaplaşmasını ortadan kaldırmıştır. Fakat ödipal karmaşanın çocuk tarafından anneye yöneltilen izleri çok belirgindir. O yüzden annenin ortadan kaybolması, çocuklar özellikle de Akira Kyoko üzerindeki yıkımı büyüktür.



Görsel 5.9 Akira'nın babası ve annesiyle görüldüğü sahneler.

'Kimse Bilmiyor'da her ne kadar babanın gönüllü vazgeçışı çatışmayı engelse de çocukların olumsuz bir dünyanın tüm tezahürleriyle cebelleşmeleri babanın sorumsuzluğunu imlemektedir. Yönetmenin yarattığı anlamın gelecekte bu yetkiyi kullanabilme olanağı doğacak çocuklar üzerinde olumlu bir yansıması olacağı düşüncesi ve iyi niyetidir.

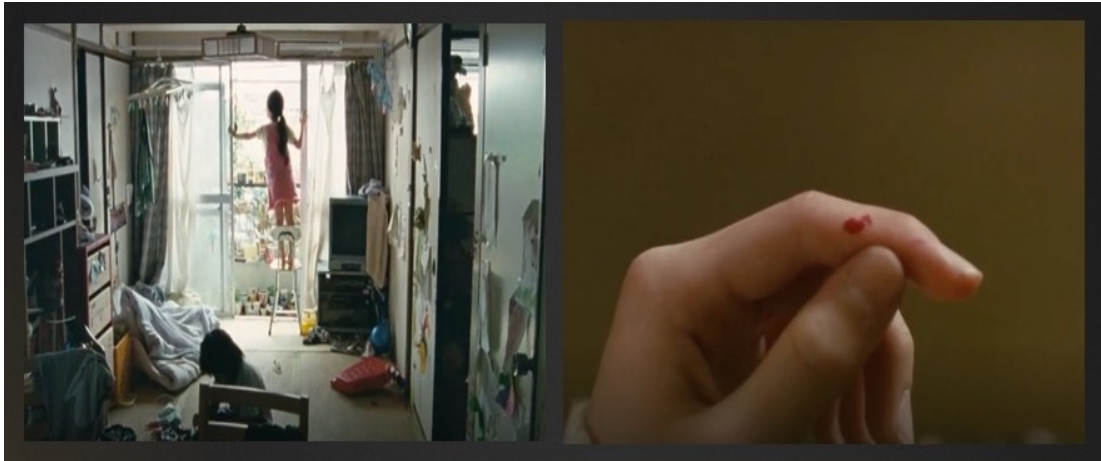
5.2.5 Bellek (Hafıza) Sorunu

Otto Rank, kahraman mitleri incelendiğinde belirgin birtakım ortak özelliklerinin ortaya çıktığını söylemektedir. Bunların temel özellikler olduğunu, çoğunlukla hikâye değişse de bunların değişmediğini belirtmekte ve durumu şöyle açıklamaktadır: "Bu durum yaklaşık olarak, dışarıdan birbirinden farklı görülen vücutlara, arkasından ışık vererek bakıldığında küçük farklar dışında sıkça görülen ideal insan iskeletininkine karşılık gelmektedir." (Rank, 2016). Rank'ın getirdiği izahat, geçmişle geleceğin kahramanlarının değişmez ortak tavırlarını ortaya koymada oldukça önemlidir. Bu bağlamda geçmişin anlaşılması daha kolaylaşmaktadır.

İnsanın ortak mirası kolektif ego ya da kolektif bilinçdışı aynı zamanda bireysel ruhun da temellerini oluşturmaktadır. Zaten insanın varoluşundan bu yana etkisini sürdürebilmesinin kaynağı budur. Jung, 'kolektif ego'nun farklı toplumları birleştiren unsurlar olduğunu ifade etmektedir. Tarif edilen anlayış aynı zamanda üretilen hikayeleri de tanıdık kılmaktadır. 'Kimse Bilmiyor'un başarısı belki de burada yatmaktadır. Zamana yenilmeyen, mit söylenceleri gibi görüntüye yansıtılan hikâyenin geniş kitlelerce anlaşılması bunun göstergesidir.

Kolektif ego (ortak hafıza), kişinin tarihsel geçmişine, atalarına dayanan farkında olmadan bugüne kadar ulaştırılan birtakım olguları, söylenceleri taşımaktadır. Otto Rank, kahramanın her zaman mükemmelliklerle donatılmış kolektif bir ego olarak yorumlanması gerektiğini söylemektedir. Kahramanın mükemmellekle donatılması zorunluluktur. Kahramanların çocuklukları, miti yaratanların çocukluklarına ait bilinçten kurgulanmıştır. Kendi anılarını kahramanlara yüklemişlerdir ve kendilerini kahramanla özdeşleştirmişlerdir. Rank, bu sürecin ortaya çıkışı, bireylerinin babaya karşı kendi çocukluk isyanlarından oluştuğunu belirtmektedir.

‘Kimse Bilmiyor’ filmindeki dört çocuk karakterin babalarına karşı sessizlik yemini etmiş olmaları bu bağlamda değerlendirildiğinde aynı zamanda isyanları sayılmaktadır. Gidişi yıkım yaratan annenin de özellikle Kyoko (Kitaura Fukushima), tarafından mesele haline getirilmesi, ki onun hatıralarını görmemek için kendini dolaba kapatır, aynı niteliği taşımaktadır. Dolayısıyla filmde unutmama sorununu hatırlatan net imgeler kullanılmıştır. Örneğin Kyoko, annesi henüz kendilerini terk etmeden evvel birlikte el parmaklarının tırnaklarına sürdükleri ojeyi (görsel 5.10) ısrarla orada tutmak istemektedir. Aynı şekilde yere düşen ojenin zeminin tahtalarındaki izi de onun tarafından özenle korunmaktadır. Bu iki izin zamana direnemeyip yavaş yavaş silinmesi, kaçınılmaz unutmama imgeleridir.



Görsel 5.10 ‘Kimse Bilmiyor’ filminde zamanın mekân ve karakter üzerindeki etkisi.

Bellek’i, unutmama ve unutmama sorunu ekseninde ele alan ‘Kimse Bilmiyor’ filmi, terk edilenin unutamamaktan ötürü çektiği azabı bir yana koyarken karşısına unutulmayanının görünür cansız imgelerini koyar ve bu iki zıtlık üzerinden meseleyi

somutlaştırır. Unutmayan (karakter), bir tepki olarak içe dönerken, davranışlara yansıyan isyanının göstergeleri zamanın, mekân ve karakterler üzerinde yarattığı tahribat üzerinden kendini gösterir (görsel 5.10). Ev, eşyaları, duvarları, kapı ve pencereleriyle artık eski niteliklerini yitirmiştir. Aynı şekilde karakterlerin fiziki yapılarındaki değişim ve görülebilen tüm renklerin, karakterlerin üzerindeki kıyafetlerin renkleri de dahil, solmasından ötürü zamanın eşya ve insan üzerinde bıraktığı etkilerin izlerini ortaya koymaktadır. Fakat tüm bunlara rağmen kahramanın macera seyrinde karşılaştıklarının açtığı çentikler onun dönüşümüne de sebep olmuştur. Bu onun gelecekte alacağı kararları da belirleyecektir.

Freud, melankolinin esas belirleyici özelliğinin yitirilen ya da sevilen kişinin yitirilmesinin yarattığı duygu olduğunu ifade etmektedir. Kore-eda, karakterlerinin belirgin duygu durumlarından biri de melankolidir. Melankoli kişinin kendini acımasızca eleştirmesi, olan bütün kayıplardan kendini sorumlu hissetmesi olgusunu doğurmaktadır. Otokritik yani 'ben'e yöneltilmiş eleştiri demek olan bu şey esas sorumlunun unutulmasına neden olmaktadır. Akira'nın yaşanan kayıplardan kendini sorumlu tutması buna verilebilecek iyi bir örnektir. Akira, küçük kız kardeşi Yuki'nin ölümünden annesini ya da babasını değil kendini sorumlu tutmaktadır.

5.2.6 Geriye Dönüş Arzusu

Akira ve küçük kardeşi Shigeru (Hiei Kimura), çaresizliklerinin en yüksek raddeye çıktığı, bir çıkış yolunun görülemediği anlardan birinde birlikte su dolu küvete girmektedirler. Güvensizliğin hissedildiği anın sonrasında gerçekleşen bu eylem, annenin güvenli kucağına sığınma ihtiyacını doğurmuştur (görsel 5.11). Kore-eda'nın neredeyse bütün filmlerinde kullandığı havuz ya da su dolu küvet, anne rahmini simgelemektedir. Karakter ya da karakterlerin üstesinden gelinemeyen büyük sorunlardan karşısında kaçışlarının noktalandığı yer olarak bunlar görülmektedir. Kurgu ile belgesel arasındaki çizgiyi kullanmayı önemseyeni söyleyen Kore-eda'nın aynı şekilde takipçisi olduğu Ozu, Angelopoulos gibi yönetmenlerin anlatım tarzının ya da anlatı yapısının bu tür imgelerle bezeli olduğu görülebilmektedir. Anlatıya konu olan şey insanın yalın gerçeğini de ortaya koymaktadır.

Kahramanın ya da karakterin gücü yetmediği durumlar karşısında bildiği en güvenli alana dönüş arzusu sıkça başvurulan bir durumdur. Diğer bir anlam yükü de sığınılan alanın benliği yenilemesi ve yeniden doğum deneyimine karakteri

hazırlamasıdır. Böylece ruha yüklenen acıların, kötü anı deneyimlerinin silinmesi umulmakta ve içinde olunan kötü durumun tersine dönmesi arzulanmaktadır.

Nehir, göl, deniz, okyanus vs suyun kudretini gösteren şeyler aynı zamanda tufanı imlemektedir. Mitolojide en çok anlatılan öykülerden biri tufandır. Tufan, aynı zamanda işlenen günahların temizlenmesini sembolize etmektedir. ‘Kimse Bilmiyor’ filminde karakterlerin içine girdiği havuz, göl, deniz, nehir ya da küvet böylesi bir işlevi karşılamaktadır. Belki günahların temizlenmesi değil ama sağlatma ve ruha yüklenen fazlalıklardan kurtulma umulmaktadır. Kore-eda’nın yarattığı fırtına ancak bu nesnelere görünür kılınabilmektedir. Onun ‘tufan’ı çoğunlukla su dolu bir küvette gerçekleşmektedir. Fakat sağaltımın ne kadar başarılı olduğu her zaman açık uçlu bırakılmıştır. “Tufan hem Dünyanın yeniden yaratılmasına hem de insanlığın yeniden canlanmasına yol açmıştır.” (Eliade, 2001). Eliade’nin bu ifadesi Kore-eda’nın çoğunlukla filmlerinde görünür kılınmaktadır.



Görsel 5.11 ‘Kimse Bilmiyor’ filminde ana rahmine dönüş arzusu.

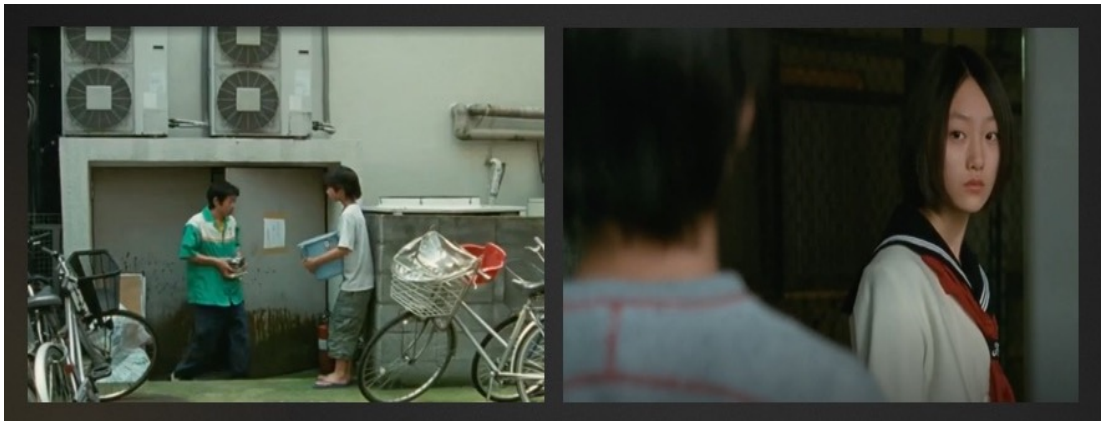
5.2.7 Destekçiler ve Düşmanlar

Anlatılagelen Tegea kralının oğlu Telephus söylencesinde, kaderine terk edildikten sonra bir geyik tarafından emzirildiği söylenmektedir. Daha sonra çobanlar onu bulur ve himayelerine alırlar. Aynı şekilde Perseus da sepet içinde denize bırakıldıktan sonra bir balıkçı tarafından bulunur ve balıkçı onu korumasına alır.

Kiros'u sığır çobanları himaye edip büyütmüşlerdir. Hemen hemen bütün söylencelerde çaresizlik içindeki küçük kahraman yardıma muhtaçtır ve çoğunlukla onu alt tabakadan birileri sahiplenip korumaktadır. Çobanlar, hizmetçiler, fakir çiftçiler; bazen de kurt, yılan, ayı, geyik gibi hayvanlar onun koruyucusu olmaktadır. Oluşturulan iki odak arasındaki zıtlık, kahramanın daha sonra önderlik de edeceği toplumu tanıma koşullarını, nitelikleri sağlamaktadır. Sosyal yapılar arasındaki farkın belirginleştirilmesi anlaşılabilirliği sağladığı gibi, kahramanın yerine geçeceği kişinin aksi istikamette tavır takınmasına olanak tanımaktadır. Kahraman yetkinleştğinde daha adil ve anlayışlı olmaya çoktan programlanmıştır. Kore-eda filmlerinde karakterlerine bu bağlamda anlam sahaları oluşturmaktadır. Muhtemelen Akira, yetişkinliğe erişip evlendiğinde kendi çocuklarına aynı şeyi yapmayacaktır. Çünkü olabilecek her türlü ezayı görmüştür.

'Kimse Bilmiyor' filminin hikayesinde anne tarafından yaratılmış bir çaresizlik alanı söz konusudur. Akira hariç diğerleri gizlenmek zorundadır. Öte yandan çocuklar babaları tarafından kabul edilmediklerinden dolayı kimliksizdirler. Kimliksiz olunca okula gidememekte, sosyal haklardan faydalanamamaktadırlar. Karakterlerin sarmalandıkları çaresizlik çemberi hayatla bağlarını oldukça zayıflatmaktadır. İlk başlarda annenin Akira'ya yolladığı paralar bir zaman sonra kesilince artık açlıkla karşı karşıya kalmaktadırlar. Kahramanı harekete geçiren sebep böylece oluşmuştur.

Çare arayan Akira, nihayet mahallelerinde sürekli gittiği marketteki iki çalışanla bağ kurmayı başarır. Market çalışanları patronlarından gizlice Akira'ya arka kapıdan yiyecek vermeye başlarlar (görsel 5.12). Akira, kendi destekçilerini bulmuştur.



Görsel 5.12 'Kimse Bilmiyor' filminde Akira'nın destekçileri görülmektedir.

Otto Rank, büyüyen bireyin ebeveynlerin otoritesinden çıkması, evrimin gerekli ve en sancılı başarılarından olduğunu söylemektedir. Kahramanın ya da karakterin anne babanın otoritesinden çıkmalarının özellikle gerekli olduğundan söz etmektedir. Bazılarının bunu aşmada başarı gösterdiğini belirtirken başaramayanların nevrotik psikolojilere girdiğini belirtmektedir. Fakat 'Kimse Bilmiyor' filminde bu ayrışma Yuki'nin ölümünün de sebebidir. İşte burada, bu kez de psikolojik destek sağlayacak destekçilere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda Akira'nın destekçisi Saki (Hanea Kan) olur. Saki, Akira ve kardeşlerinin aksine daha iyi bir mahallede yaşamaktadır, ama o da erken yaşta annesini kaybetmiştir. Yine de Akira ve kardeşlerinin destekçisi olmaya gönüllü olmuştur. Akira kimi zaman marketteki destekçilerinden yardım alamadığında Saki'ye başvurmaktadır. Fakat Saki sadece maddi destek sağlamakla kalmaz manevi karakterlerin yollarına devam etmeleri için manevi destekçileri de olmaktadır. 'Kimse Bilmiyor' filmin anlatı seyrine bakıldığında oluşturulan atmosfer her bakımdan duygu yüklüdür. Bu bağlamda Kore-eda'nın önceki filmlerinin mesafeli duruşu bir miktar bozulmuştur. Fakat verdiği bir röportajında yönetmen bunun farkında olduğunu ve önüne geçmek için çabaladığını da belirtmektedir: "Sadece üzücü bir hikâyeye anlatmak için yola çıkmadım. Üzücü olabilir ama sonunda çocuklar da olgunlaşır ve zengin bir evren yaratır. Tabii bu onların da savunmasız ve zayıf olmadıkları anlamına gelmiyor." (Kore-eda, 2005). Kore-eda'nın dile getirdiği karakterin erginlenme yolunda olgunlaşmaları ve farkındalık oluşturulması amaçlanan şeydir. Bu yüzden biraz yoldan sapmak hoş görülebilmektedir. Söylencelerde de kahramanın erginlenmeleri çoğunlukla bu yollarla sağlanmaktadır. Karakterin ya da kahramanın bir dizi macerada yaşama dair bilgisini arttırması ve ruhunu zenginleştirilmesi evren için de olumlu olandır.

Akira, Kyoko ve Shigeru eğitim alma çağındayken bu imkân ellerinden alınmıştır. Çocuk yaşta kendi imkanlarını yaratacak karakterlerin savunmasız bırakıldıkları görülmektedir. Anne tercih yapma meselesiyle karşı karşıya kaldığında büyük korkusunun, ki burada eşsiz kalma korkusu anne için işlenmiştir, etkisiyle çocuklarından vazgeçmeyi seçmektedir. Annenin destekçi olmayı ret ettiği böylece ortaya çıkmaktadır. Annenin terk etmesinin haklı gerekçeleri mevcuttur. Fakat yine de onları kaderine terk etmesi bir parça düşman safına yaklaşmış olabileceğini hissettirmektedir.

'Kimse Bilmiyor' filminde çocukların yetişkinlerin dünyasıyla başa çıkma yeteneğinin sınıandığı görülmektedir. Çocuk karakterler açlık gibi doğal bir tehditle

karşı karşıya bırakılmışlardır. Yaratılan anlam dünyasında düşmanlar ebeveynlerdir. Dolayısıyla maceraların olgunlaştırdığı karakterin gelecekte olası trajedileri önlemede bilinçlenmesini sağlayan düşmanları onların hayatında en az destekçileri kadar iz bırakmışlardır.

5.3 ‘Babasının Oğlu’ (Soshite Chichi Ni Naru / Like Father Like Son 2013)

Ryota Nonomiya (Masaharu Fukuyama) büyük bir firmada mühendis olarak çalışmaktadır. O ve karısı Midori (Machiko Ono), sevimli oğulları Keita (Keita Ninomiya) ile Tokyo’da lüks bir dairede yaşamaktadırlar. Disiplin ve mesafeli ilişkinin en belirgin niteliklerini sergileyen aile yaşamları bir gün aldıkları sürpriz bir telefonla alt üst olacaktır. Midori’nin doğum yaptığı hastanede kendi çocukları başka bir ailenin çocuklarıyla bilinçli olarak değiştirilmiştir. Kızgın bir hemşire, iki ailenin oğullarının yerlerini değiştirmiş ve altı yıl sonra bu vicdan azabına dayanamayarak suçunu itiraf etmiştir. Keita, onların oğulları değildir; onların asıl oğulları Ryusei (Shogen Hwang) adında başka bir ailenin yanında yetişmekte olan bir çocuktur. Ryusei’nin ailesi ise bir kenar mahallede hırdavat dükkânı işleten, çok çocuklu fakir bir ailedir. Baba Yudai’nin (Lily Franky), yaşam felsefesi kendi hayatlarının sadeliğine paralel bir çizgidedir: Olanla yetinip mutlu olmak. O yüzden Ryota’nın aksine çocuklarıyla çok ilgili, sevgi dolu ve kahkahasıyla ailesinin kalbini kazanmayı hep bilmiştir. Eşi Yukari (Yoko Maki) ve kayın pederi de onun gibi hayata karşı pozitif bir bakış açısına sahiptirler.

Hastane yetkilileri bir araya getirdiği iki aileye çocuklarını uygun bir alıştırmaya evresinden sonra değiştirebileceklerini teklif eder, fakat iki taraf için de bu çok kolay olmayacaktır. Bundan sonra iki ailenin, çocukların, ebeveynlerinin hayatları birbirine karışmaya başlayacaktır. Özellikle Keita’nın babası, Ryota Nonomiya’nın öğreneceği çok şey vardır.

‘Babasının Oğlu’ (Like Father Like Son), filmi melodram potansiyeli yüksek bir hikâyeye olmasına rağmen yönetmen Hirokazu Kore-eda’nın gözlem ve gerçeklik algısı, hikâyeye uyguladığı gerçekçilik hissi, anlatı biçimi ve kurgunun başarılı yansıtılmasıyla film kendisini yine onun diğer filmlerinin sinematografisine yaklaştırmakta ve yönetmenin estetik tarzını korumaktadır.

‘Babasının Oğlu’ filmi, Japon ailelerinin iç işleyişini ve sosyal sınıfları arasındaki keskin karşıtlığı sergileyerek bize hikayelerini bilebildiğimiz mit kahramanlarını anımsatmaktadır. Gerçek oğlun kaybı, yeni girdiği evrene alışamama, zorluklar yaşaması ve bunlarla da olgunlaştırma çabası söylencelerin temalarını

hatırlatmaktadır. Birçok efsanede anlatılan prenslerin hikayesi buna örnek gösterilebilmektedir. Fakat Kore-eda bu filmde durumu biraz tersine çevirmiştir. Ryota'nın gerçek oğlu olmadığı halde Keita, öz oğula tercih edilir bir konuma taşınmıştır. Çünkü verilen eğitimin sonuçları Keita üzerinde daha etkili olmuştur. Yaşadıkları ortama daha uygundur. Keita ise girdiği yeni ortamında çok daha serbest olmasına rağmen alışkanlık edindiği otoriteyi arar olmuştur. Yitirmenin iki tarafa da hatırlattığı bazı şeyler görünür kılınmıştır; Baba, kendi isteklerini çocuğa direktmek konusunda gittikçe yumuşamaktadır, oğul ise babanın isteklerini kabule daha yatkın hale gelmiştir. Fakat iki karakteri de olgunlaştıran şey mesafe olgusu ve yeni koşulların yaşattıklarıdır.

Kore-eda, 2006 yılında bir Samurai'nin hikayesinin anlattığı filmi Hana'da babasının intikamını almakta isteksiz davranan Jubei'nin (Tadanobu Asano) hikayesini anlatmaktadır. Film yönetmenin, yolundan gittiği Akira Kurosawa'nın 'Yedi Samurai' filmi (Shichinin no samurai/Seven Samurai) hatırlatmaktadır. İki filmde de karakterlerin yaşamı var etmekten yana tavır almaları, intikam, yıkım gibi duygulara karşı olduklarından ötürü benzeşmektedirler. Kore-eda, 2009 yılında bu kez bir şişme bebeğe can verdiği filmi 'Şişme Bebek'i (Kûki Ningyô/Air Doll), yazıp yönetmiştir. 'Şişme Bebek', filmde yönetmen Japon kültüründe büyük bir öneme sahip 'manga'dan esinlenerek bu filmi gerçekleştirmiştir. Zaten burada kahramandan karaktere dönüştürmenin en yüksek çabası sergilenmiştir; bir cansız plastik bebeğe ruh sunulmuştur. Yönetmenin anlamlı bu çabası bütün filmlerinin ortak özelliğidir.



Görsel 5.13 'Babasının Oğlu' filminde sorgulanan aile kavramı.

Kore-eda'nın 2011 de babalarıyla sorunları olan erkek çocukların hikayesini anlattığı 'Bir dilek Tuttum' (Kiseki/I Wish) filmi diğer bazı filmlerinin devamı niteliğindedir. Fakat bazılarında baba ortada yoktur. Fakat 'Babasının Oğlu' filminde, babalar anlatının merkezine alınmakta ve bu kez babaların çocuklarıyla sürekli ilişkisine seyircisini tanık kılmaktadır. Böylece terk edilmenin kimyası moleküllerine ayrılıp sorun apaçık ortaya konmaktadır.

'Babasının Oğlu' filmi dolaşıma girdikten sonra birçok önemli festivalde kendine yer bulmuştur ve festivallerden çokça da ödüller almıştır, ama aldığı ödüllerden en önemlilerinden biri 2013'te Cannes Film Festivali'nden Kore-eda'nın yönetmen olarak aldığı jüri ödülüdür. Bir babanın babalığı hak etmesinin gerekçesi nedir? Kore-eda'nın ödülü hak etmesinin gerekçesi, babalığı sadece biyolojik nedene bağlamamasından kaynaklı kaynaklanmıştır.

5.3.1 Terkedilme Sorunu

Film, karakter erginlemelerini, babaların olgunlaşmasını, hesaplaşmalarını, ailelerin gelir düzeyleri gibi yaşam koşulları üzerinden göstermeye çalışmaktadır. Ryota, yüksek gelirlidir ve iyi bir semtte oturmaktadır. Yudai Ailesi ise düşük gelirlidir ve bir kenar mahallede, küçük bir evde mütevazî yaşamaktadırlar. Yönetmen yaşamın zıt kutuplarına karakterlerini yerleştirerek bir aşamadan sonra onları karşı karşıya getirmekte hatta onları birbirine karıştırmaktadır. Ters yüz olan karakterler kısa süre sonra doğru olanla olmayana birbirine karıştırmaya başlayacaklardır. Ryota'nın hayatlarını küçümsediği Yudai ailesiyle imtihanı, aynı şekilde Yudai ailesinin çocukları karıştıran hastaneden alacağı parayı düşünmeyi başlaması ve bunun ahlaki ikilemi, mit söylencelerindeki kahramanın yolunu şaşırmasına örnek teşkil edecek niteliktedir.

Ryota, oğlunu kendi gibi başarılı bir seçkin yapmak istemektedir. Üstelik Keita'nın buna yeteneği olup olmadığına bakmaz. Okul müsamesinde Keita'nın aylardır prova ettiği ve piyanoyla çaldığı parça tam bir hayal kırıklığıdır. Fakat her şeye rağmen Kore-eda, efsanelerde anlatılan kahramanın babasıyla yaşadığı şiddetten çok uzak bir mesafeye karakterlerini konumlandırmaktadır. Üstelik bunu kendi kanından olmayan biriyle (birileriyle) ortaya koyarak buna meydan okumaktadır. Seymour Chatman, seyircinin akla yatkın detayları tamamlama kapasitesinin sınırsız olduğunu söylemektedir; "Bir karakter hakkında söylenenlerden yola çıkarak sınırsız

sayıda ek ayrıntı tasarlayabiliriz.” (Chatman, 2009). Chatman’ın söyleminden hareketle Kore-eda’nın filme aktarmadığı sahneler arası boşluklarda cereyan eden tüm olaylar silsilesi seyircinin kafasında öyküyü tamamlamakta, aklın olanak tanıdığı sınırlara kadar benzerlik ve bağlantılar kovalanmaktadır. Babası tarafından terk edilen Keita’nın duyumsadığı hayal kırıklığı, aynı şekilde baba Ryota’nun babasıyla çocukluğundan beri yaşadığı sorunu ve babası hayatta olduğu halde onunla görüşme isteksizliği görünmeyen hikâyenin kafamızda tamamlanması için yeterli göstergelerdir.

Keita, söylencelerdekine benzer bir nedenle terk edilmez, tam tersine baba Ryota, onun kendi gibi biri olamayacağını ve sosyal konumlarını koruyamayacağını düşündüğünden onu aileden uzaklaştırma ihtiyacı duyar. Baba Ryota, kendi biyolojik oğlu da ortaya çıkınca, kendini temsil edebilecek yetilerin onda olabileceğini düşündüğünden Keita’dan kolay vazgeçmiştir. Fakat bu vazgeçiş geçicidir ve filmin sonlarında Keita ile Ryota gerçek bir baba oğul gibi görkemli bir sahneyle bir araya gelmektedirler.

5.3.2 Babayla Sorun (Oidipus Karmaşa)

Otto Rank, kahramanın ailesiyle bağlarının kesilmesinin gerekçelerini izah ederken kahramanın kıskançlığa, hasede, iftiraya herkesten daha fazla maruz kaldığını bunun da anne ve babadan gelen kök özelliklerden kaynaklandığına işaret etmektedir. Kahramanın ailesiyle ilişkisinin kesilmesini, dolayısıyla çaresizlikle, ölümle karşı karşıya gelmesinin sebebinin bireysel hayal gücünde yattığını özellikle belirtmektedir. (Rank, 2015).

Keita’nın baskıcı babası Ryota’nın kendi babasıyla ciddi problemleri olduğuna izleyici filmin ilerleyen zamanlarında tanık olmaktadır. Babalar ile oğullar arasındaki bu gizli kıskanma meselesi aynı şekilde oğulların anneyle ne kadar iyi anlaştıkları üzerine kurulan sahnelerle sergilenmektedir. Hem Keita hem de Ryusei için aynı şey söylenebilmektedir. Kendi babasından oğluyla ilgili tavsiye almak zorunda kalan Ryota, kendi oğluna yaptığı nahoş baskının farkında değil gibi görünmektedir. Ryota’nın filmde kendi babasıyla olan sorunu, film boyunca tek bir sahneyle sergilenmiştir. Ryota’nın, babasıyla çocukluğundan beri yıldızlarının bir türlü barışmamış olmasının gerekçesi bilinenin tekrarıdır; baba baskıcı ve çocuk adına karar vericidir, dolayısıyla büyüyen sorun baba oğul arasında kopuşa neden olmuştur. İkisi

bir araya geldiğinde aradaki resmi hava bir baba oğul değil de karşılaşmak zorunda kalmış iki düşman görünümü vermektedir. Fakat yine de babası yeni öğrendiği durumun, yani Keita'nın öz torunu olmadığını, hastanede altı yıl önce başka bir ailenin çocuklarıyla değiştirildiğini öğrenmesi sonrasında Ryota'ya kan bağının ne denli önemli olduğuna dair bir söylev vermekten geri duramaz. Zaten konuştukları az şeyden biri de bu meseledir. Baba, Ryota'ya; 'Soylu insanlar da soylu atlar gibidir, her şey kan bağıyla alakalıdır, oğullar babalarına benzer. Beraber yaşanmasa da çocuk aileye çeker.' demektedir. Oğulların babalarına gittikçe daha çok benzediklerini ya da benzeyeceklerini, biyolojik oğlu olmayan Keita'nın ona asla benzemeyeceğini dile getirir. Yaşlı babanın hala Ryota üzerinde iktidarını devam ettirmek istediği açıkça anlaşılmaktadır. Buradaki gerilim hadisesinde yatıştırıcı rol yine anneye düşmüştür; oğlunu babasının baskıcı tavrına karşılık korumak için çeşitli hamlelerde bulunmakta, gerilimi ortadan kaldırmaya çalışmaktadır. Freud, 'Uygarlığın Huzursuzluğu'nda, insan topluluğu aile biçiminde olduğu müddetçe çatışmanın kendini 'Oidipus Karmaşa' olarak dışa vurmak zorunda olacağını vurgulamaktadır. Böylece ilk suçluluk duygusunun (babanın öldürülmesi) hatırlatıldığı düşüncesinin açığa çıktığını söylemektedir (Freud, 2011).

Ryota'nın babasının çocukluğundan beri kumar, içki gibi birtakım olumsuzluklara düşkünlüğü oğlunun bu konuda uyanık ve hassas olmasını sağlamıştır. O yüzden babasının iyi bildiği niteliklerini hep kendinden uzaklaştırmak gayretindedir. Fakat etkisinden kurtulmadığının da açık göstergeleri var. Aile ziyaretine gittiğinde babasının, oğullar babalarına benzer sözünü daha sonra biyolojik oğlu, Ryusei'nin ailesine söyler ve çocukların değişimine razı olmaları için telkinde bulunur.

5.3.3 Bir Canavar Tarafından Yutulma/Kabin ya da Hapsedilme Sorunu

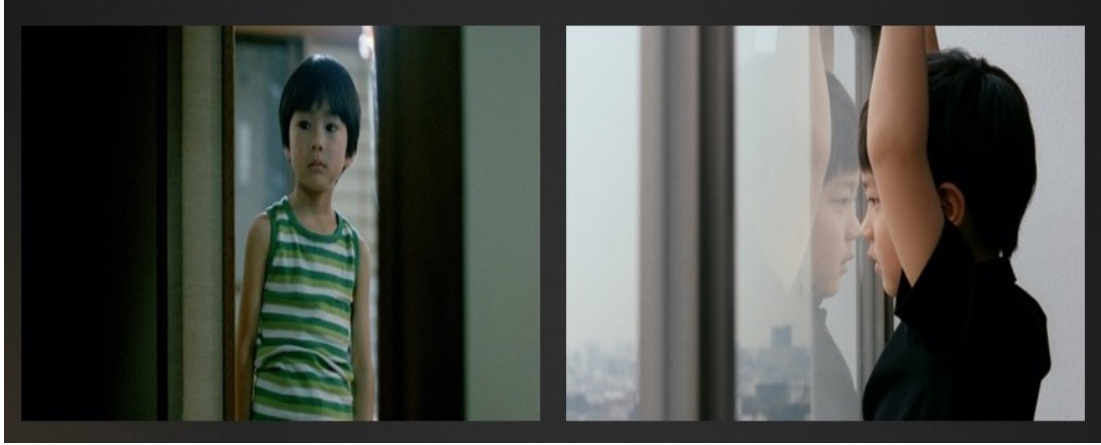
Anne Midori, kocasının ailesini ihmaline karşı son derece kızgındır. Üstelik baba Ryota'nın oğulları Keita'ya bir proje gibi bakması can sıkıntısının diğer bir sebebidir. İlk başlarda ekonomik özgürlüğü olmadığından itiraz hakkını da kendinde bulamaz. Fakat bir volkan gibi patlamaya doğru ruh halinin gittiği tavırlarından anlaşılmaktadır. İş yaşamı hayatının neredeyse tamamını meşgul ettiği Ryota, evde yokken Midori ile Keita, adeta bir fanusun içinde zamanlarını geçirmektedirler. Tokyo'nun ruhsuz diye tasvir edilen gökdelenlerinden birinde oldukça dar bir dairede yaşamaktadırlar. Öyle ki Midori'nin annesi kendilerini ziyarete geldiğinde, burada pek

kalmak istemediğini, evin bir otel odasını andırıldığını belirtir. Daha sonra biyolojik oğulları Ryusei de öz olmayan ailesine aynı şeyi söyleyecektir.

Anne ve oğul iki karakterin çok az dışarıda görülmeleri, kapatılmış, hapsedilmiş duygusu yaratmaktadır. Anne, bu konudaki itirazlarını kocasına söyler ama Ryota'nın cevabı hep aynıdır; işlerini yoluna koyduğunda oğluyla, ailesiyle ilgileceğini, hatta onları pikniğe götüreceğini söylemektedir. Filmdeki canavarın karnı imgesi kesinlikle dışarısını pek göremediğimiz oldukça küçük dairenin kendisidir. Zaten bunun karakterde yarattığı sıkıntının göstergeleri film boyunca verilmektedir.

Mükemmeliyetçi, narsist baba Ryota, iktidar olgusunu temsil ederken, hareket kabiliyetleri onun iznine bağlı anne Midori ile Keita, gücün etkisi altında ezildikçe ezilmektedirler. Annenin dokunaklı ruh hali izleyiciye olanları anlamaya bilincinin yettiğini, fakat gidişata ve onun ezici etkisine karşı duramadığını, gücünün yetmediğini göstermektedir. Söylencelerin küçük kahramanlarının annelerinin böylesi bir ruh haline sahip oldukları tahmin edilebilmektedirler.

'Babamla çok mesafeli bir ilişkim vardı, ilişkimiz çok yüzeyseldi ve hiçbir zaman gerçekten derin konuşmalar yapmadık.' (Kore-eda, 2009). Kore-eda, bir söyleşisinde babasıyla ilişkisine değinmektedir. Dolayısıyla Japon toplumunda babayla sorunlu ilişkilerin açıkça bilincindedir ve bunun etkileri birçok filmde olduğu gibi 'Babasının Oğlu' filminde de işlemiştir. Oğulların babalarıyla ilgili hoşnutsuzlukları, bundan ötürü de yaşam deneyimlerinde duygu kayıplarının ve toplumla, kendi aileleriyle tam bir adaptasyon sağlayamamaları belirgin temalardan biridir.

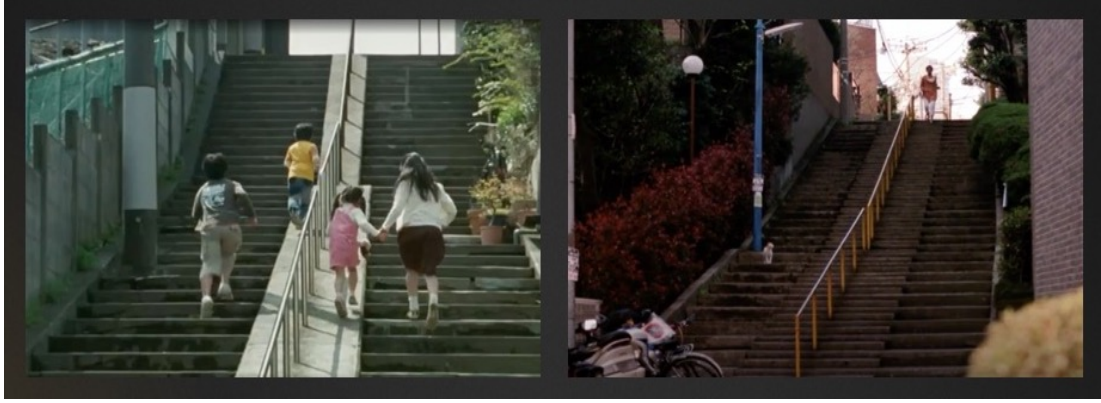


Görsel 5.14 ‘Babasının Ođlu’ filminde Ryota’nın üvey ođlu Keita ve biyolojik ođlu Ryusei.

Ryota, öz ođlu olduđunu öđrendiđi Ryusei’yi (görsel 5.14) ilk fırsatta eve almayı deneyecektir. Fakat Keita’nın duyumsadıđından daha fazla bir yalnızlık ve hapis edilme duygusu yaşamaktadır. Çünkü biyolojik babası olmayan Yudai’nin evinde daha özgürdür. O yüzden ilk fırsatta otel odası gibi gördüđü evden kaçar ve tekrar özlemini duyduđu ailesinin yanına döner. Ryusei de baba Ryota’nın evreninde mutluluđun pek mümkün olamayacađını öđrenmiřtir. Onun ısrarla öz babası olduđunu söylemesi, pahalı hediyeler alması, daha lüks bir yaşam vaat etmesi hiç ilgisini çekmeyecektir.

5.3.4 Erginlenme

Kore-eda, yansıtılması zor olan soyut duyguları çođunlukla sabit nesnelere var etmektedir. Gerçekçilikten kopmadan sahnelerinde ifade ettiđi, karakterin önüne dikilen engeller, çođunlukla dik merdivenlerle verilmektedir. Ryota ve Midori, Keita’nın biyolojik ođulları olmadıđını öđrendiklerinde dik ve dolambaçlı bir merdivende yukarıya dođru yürümektedirler.



Görsel 5.15 ‘Kimse Bilmiyor’ ve ‘Babasının Oğlu’ filmlerinde merdivenler.

Aynı şekilde yönetmen Kore-eda, ‘Kimse Bilmiyor’ filminde, görsel 5.15’te görülen karede, çocuk karakterlerine bahsi geçen zorlu deneyimi birkaç kez yaşatarak karşı karşıya kaldıkları engelleri sembolize etmektedir. ‘Babasının Oğlu’ filminde de Ryusei, evden kaçtığı Midori’nin yaşadıkları zorlukları simgeleyen dik merdivenleri bir kez daha sahnelemektedir. Karakterlerin içinde oldukları, ruhsal ve fiziki zorlukların, ne denli çetrefilli ve zorlu olduğunu Kore-eda neredeyse her filminde kullandığı dik merdivenler imgesiyle vermektedir.

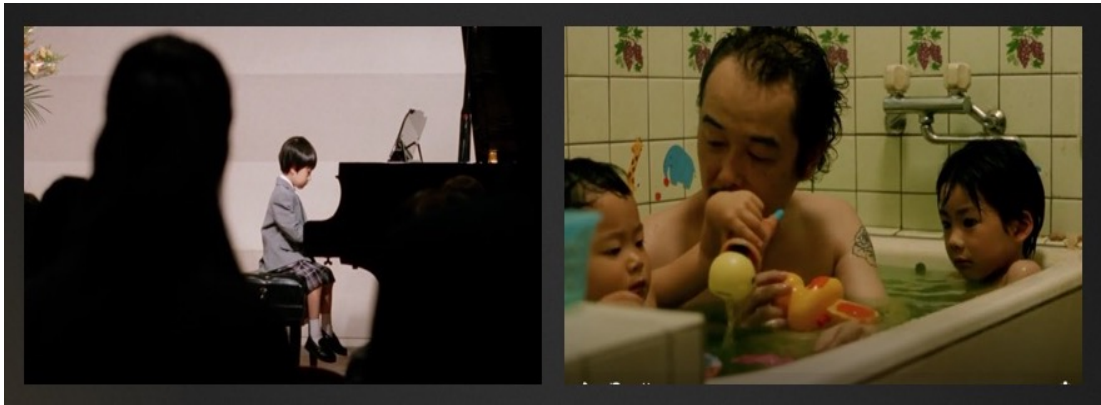
Kore-eda bir röportajında, karakteri Ryota için; “Yol boyunca güvenini kaybediyor, karısından uzaklaşıyor, oğlunu kaybediyor, sonunda yalnızlaşıyor ve tamamen mağlup oluyor; tabiri caizse bir merdivenden iniyor, merdivenlerden inerken kendini keşfetme ve sonunda iyileşme yolculuğu söz konusu oluyor.” (Kore-eda, 2013). Kore-eda, sembolize ettiği merdiven imgesini benzer amaçlarla filmlerinde kullandığını belirtmektedir. Elbette babanın ya da babaların çocukları üzerinde yarattığı eksiklik duygusunun, ruhsal bir kopuşa, kendini kaybetmeye, nereye ait olduğunu bilememeye götürdüğü bir gerçektir. Çocuklar bu çırpınmalar arasında erginlenme sınavlarını vermektedirler.

‘Babasının Oğlu’ filminin görünürdeki aile kavramı hakkındaki ince düşüncelerin yanında insanın karakter nitelikleri de ortaya konmaktadır. Sinema gibi görünürlükle bağdaştırılmış bir alanın soyut kavram ve olguları ortaya çıkarmasının, onları işleyip görünür kılınmasının ne kadar zor olduğu açıktır. Fakat Kore-eda bunları görüntüye başarıyla yansıtmaktadır. Dolayısıyla onun insanın karakterinin inceliklerini sergilediği filmlerinin anlaşılması, övgüye, ödüllere değer görülmesi buradan bakılınca anlaşılabilir.

5.3.5 Geriye Dönüş Arzusu

‘Babasının Oğlu’ filminde en büyük yıkımı yaşayan karakter Keita’dır. İlk başta biyolojik ailesine gönderilmesini baba Ryota mantığa bürümüş, bunun Keita tarafından yerine getirilmesi gereken bir görev olduğunu söylemiştir. Keita, her şeyi bildiğini düşündüğü güçlü babasına bunun nedenini sormamıştır. Fakat bir süre sonra oradan alınmadığını, görev süresinin daha da uzadığını görünce terk edildiğini anlar. Karakter bu aşamadan sonra daha da içe yönelmiştir. Gidişatı değiştirmeye gücü yetmediğinden içine çekilmiştir. Zaten Keita’nın sürekli bir sığınak aradığı görülmektedir (görsel 5.16). Onun yeni büründüğü ruh halinin farkında olan Yudai (gerçek babası), Keita’yı neşelendirmek için elinden geleni yapar, fakat Keita darbe aldığı farkındadır ve sürekli kaçış peşindedir.

Baba Ryota, her ne kadar müşfik görünmeye çalışsa da Keita üzerinde, aynı şekilde karısı üzerinde büyük bir baskı uygulamaktadır. Keita, onun için bir projedir ve en iyi olanı başarmak zorundadır. Örneğin iyi bir piyanist olması gerekmektedir. Kore-eda, babanın çocuk üzerindeki baskıcı tavrını, onun çocuktan istekleri üzerine çoğunlukla kurgulamıştır. Görsel 5.16’da görülen sahnede baba Ryota’nın gözünden topluluk önünde piyano çalan Keita görülmektedir ve çalamadığı piyano kendisine göre devasadır. Oluşturulan kontrast karakterin ne denli ezildiğinin göstergesidir.



Görsel 5.16 Baskı altında ezilen Keita ve onun geriye dönüş arzusundan kareler.

Ryota’nın baskıcı olmasının nedenleri karanlıkta değildir. Onun babasıyla ilişkisindeki aksaklıklar filmde sahnelenmiştir. Fakat kendi ailesi özellikle de oğlu üzerinde bu denli mükemmeliyetçi tavır geliştirmesi o kadar açık değildir. ‘İnsan Ruhuna Yöneliş’ adlı kitabında Jung’un bu konuyla ilgili bir tespiti söz konusudur. Bir

anneninin ođluyla iliřkisini irdeleyerek verdiđi rnek Ryota ile Keita arasındaki iliřkiye olduka benzemektedir. Jung, kiřinin kahraman olma isteđi iin, kiřinin basit soyundan dolayı iten ie eziklik hissettiđini ve nemli biri olmaya gayret ettiđini ifade etmektedir. ‘Babasının Ođlu’ filminde Ryota ile babasının tek sahnesinde Yung’un tepisinin izleri net grlebilmektedir. Baba, sıradan biri ve alkoliktir. Sıradan bir mahallede ve sıradan bir evde oturmaktadır. Ryota’nın kurduđu her Őey babasının yařantısının aksi istikamettedir. Dolayısıyla niin kendi ođlunun kahramanı olmak istediđi bylece ortaya ıkmaktadır. Biraz daha derin bakıldıđında en zor zamanında geri dnř arzusu depreřen Keita’nın durumuna benzer bir kaıř baba Ryota iin de mevcuttur. İřine lesiyeye tutkun olması ve her fırsatta alıřma ofisine kořması aynı duruma karřılık gelmektedir.

5.3.6 Bellek (Hafıza) Sorunu

Kore-eda’nın ‘Babasının Ođlu’ filminde bu olgu belirgin Őekilde iřlenmemiřtir.

5.3.7 Destekiler ve Dřmanlar

Ryota, Keita’nın gerek ođlu olmadıđını ğrendiđinde ok srmeden ilgisinin ona karřı azaldıđını ve buna karřın Ryusei’ye alakasının artmaya bařladıđı grlmektedir. Aslında Ryota karakterinin dnřmn gstermek amacıyla birok sahne kurulmuřtur. Fakat bunun yanında karakterin dnřm gerekleřmeden, karřılařtıđı btn sorunlarla bařa ıkma yntemi ya da sorun özmede gsterdiđi reflekslerin hangi ynl olduđu izleyiciye gsterilmektedir. Kore-eda ncelikle izleyiciyi taraf kılmak istemektedir. Dolayısıyla ynetmen filminde kan bađı olmadan aile kurulabilir mi temasına seyircisini Őahit kılmaktadır.

Kahraman ya da karakterin macerasında en sık karřılařtıđı olgulardan biri dřmanlar ve destekiler grubudur. Campbell ocuk annenin korumasından ıkıp yetiřkinlerin dnyasına girdiđinde ruhsal olarak babanın alanına getiđini ifade etmektedir. ‘‘Bilsin ya da bilmesin ve toplumdaki konumu ne olursa olsun, baba gen varlıđın byk dnyaya gemesini sađlayan erginleřtirici rahiptir.’’ (Campbell, 2010). Daha nce anne iyi ya da kt olanı temsil ederken artık bunu babanın temsil ettiđini sylemektedir. Fakat arada nemli bir farkın olduđunu da eklemektedir. ‘Ođul’un evrenin egemenliđi iin ‘baba’ya karřı mcadele ettiđini dile getirmektedir.

Anlařılıyor ki bu iki karakter arasında bitmez tkenmez bir mcadele sz konusudur. ‘Babasının Ođlu’ filminde babalar ve ođulları arasındaki atıřmanın,

mücadelenin hiç bitmediği görülmektedir. Dolayısıyla babalar ve oğullar arasındaki uzlaşamamanın örnekleri Kore-eda'nın filmde bolca görülebilmektedir. Onlar arasında destekleyici eylemlerden çok bir çatışma söz konusudur. Özellikle babasından gördüğünü oğluna yansıtan Ryota'nın aile ziyaretlerini nadir gerçekleştirmesinin nedeni budur. Anneler ise en önemli destekleyicilerdir. Kaldı Ryota ailesi ile Yudai aileleri tanıştıktan sonra, iki anne arasında bir dayanışma söz konusu olmaktadır. Fakat bunu öğrenen Ryota karısına onlarla konuşmaması gerektiğini dikte etmeye çalışmaktadır. Filmde, beklenen tavırların aksine davranan tek baba Keita'nın gerçek babası Yudai'dir. Zaten ezelden beri süregelen bu olgudan, kötü gidişattan hoşnut olmayan Kore-eda, bu yöndeki arzusunu onun karakteri üzerinden kurmakta ve niyetini oradan yansıtmaktadır.

5.4 Arakçılar (Manbiki Kazoku / Shoplifters-2018)

“Osamu Shibata (Lily Franky) ve ailesi hırsızlık yaparak geçinmektedir. Yine bir gün Osamu ve oğlu Shota (Jyo Kairi) bir marketten yiyecek bir şeyler çalıp eve dönerlerken küçük bir kıza rastlarlar. Kız dondurucu soğukta dışarıda kalmıştır. Aile küçük kızı evlerine almayı pek istemez, fakat yaşadığı sıkıntıları öğrendiklerinde onunla ilgilenmeye karar verirler. Küçük kız kısa sürede ailenin neşesi haline gelir. Onlar hayatta kalabilmek için suç işleyerek zar zor para kazansalar da küçük kızla birlikte mutlu bir yaşam sürmeye başlarlar. Fakat gizli bir sırrın ortaya çıkması ailenin ve küçük kızın hayatını tamamen değiştirecektir.”

Arakçılar (Shoplifters), tematik olarak çocuklara odaklanan ve onların sürdürdüğü kötü hayat şartlarını temele alan bir filmidir. Kore-eda'nın 'Kimse bilmiyor' (Nobodys Know) filmiyle birlikte en çok alaka toplayan filmidir. Hirokazu Kore-eda filmleri, çoğunlukla acı, kayıp ve travmatik çocuklara değinmektedir. 'Arakçılar' ve 'Kimse Bilmiyor', Japonya'daki çocuk istismarı ve ihmali hikayelerini betimleyerek izleyicilerin sergilenen hikayelerin duygularını hissetmesini sağlamaktadır. Gözlemci olmayı elden bırakmadan hayatın gerçek bir kesitine odaklanan Hirokazu Kore-eda, aynı zamanda bütün filmlerinde benzer ritimler, özgün bir tarz, dolayısıyla özgün bir biçim gerçekleştirdiğini göstermektedir.

İnsanın 'kayıma' önceliğini kan bağıyla ilişkilendirmesi düşüncesi (nepotizm) tarih boyunca yıkıcı olmuştur. İvmesi dar çerçeveden olan, daha çok yarar ilkesi esas alınarak geliştirilen sevgi, çoğu vakit nefreti doğurmuştur. Bunun bilincinde olan Kore-eda, aile olmanın gerekliliğinin kan bağına dayanması önceliğine 'Arakçılar'

filmiyle adeta başkaldırmıştır. 2013'te çektiği 'Babasının Oğlu' filminde de benzer bir temayı işlemiştir. 'Araçılar' filmi, aile ilişkisi içinde olduğunu gördüğümüz, yönetmenin seyircisine böyle gösterip algılattığı, hatta çoğu ailenin başaramadığı kadar hoşgörü ve merhamete sahip ailenin imrenilesi çizdiği tablosunun sürpriz şekilde gerçekte buluşturması ve temaşada olduğumuz altı karakterin aile olmadığını anladığımızda asıl yönetmenin niyeti anlaşılmalıdır. İnsani değerlerin yeşertildiği, şefkatin, merhametin, insanı sevmenin anlamlılığına ve onun teşvikine, yönlendirilmenin merkeze alındığını, yaratılan 'güzel bakmay'yla izleyici ayırına vardırılmaktadır. Filmin izleyici üzerindeki etkisi; izlemeye katılan seyircinin sayısal çokluğu, bunu gösteren veriler ve ayrıca değer görüldüğü ödüllerle taçlandırılması bunu göstermektedir. En önemlisi de 'kahraman' olgusunun nerden nereye evirildiğinin gösterilmesi bakımından 'Araçılar' filmi önemli bir yer tutmaktadır. Kimliği dahi olmayan, buldukları toplumda adeta bir hayalet gibi yaşamlarını sürdüren, görülen ama bilinmeyen bu oldukça sıradanlaştırılmış karakterler (kahramanlar), yönetmenin 'insan seven' tavrıyla göz yaşartacak niteliğe büründürülmüştür. Göklerden yere indirilmiş, ete kemiğe büründürülmüş, sıradanlaştırılmış, fakat kıymetle yüklü bu kahraman olgusunun 'Araçılar' filmindeki yansımaları hem yönetmeni hem de sinemasının değerini yüceltmektedir. Kaldı ki 2018, 71. Cannes Film Festivali'nde jüri başkanı Cate Blanchett ödülü Kore-eda'ya takdim ederken ne denli başarılı bir iş yaptığından övgüyle söz etmiş ve karakterleri için 'görünmeyen insanlar' tabirini kullanmıştır.

Film dolaşıma girdiği 2018 yılında birçok festivalden çok önemli ödüller almıştır. 71. Cannes Film Festivali en iyi film ödülü Palme d'or (Altın Palmiye)'u almayı başarmıştır. Aynı yıl Asya'nın Oscar'ı sayılan Asia Pacific ödüllerinden de en iyi film de dahil birçok ödülü kazanmayı bilmiştir. Film 2019 yılında en iyi yabancı film dalında Oscar'da yarışmıştır. Bunun gibi onlarca ödül daha kazanmış, gişede de hatırı sayılır bir izlenme başarısı göstermiştir. Film totalde 68 milyon dolar hasılat elde ederek Kore-eda'nın en çok gişede iş yapan filmi olmuştur.



Görsel 5.17 ‘Araççılar’ filminin farklı iki afişi.

The Guardian’deki ‘Araççılar’ filmin inceleme yazısında Mark Kermode; “Araççılar (Shoplifters) tonunu mükemmel bir şekilde özetleyen bir şey söz konusudur: Affedilemez ve anlaşılabilir arasındaki ayrımı ustaca bulanıklaştıran, en kasvetli ve en travmatik koşullarda hassasiyet bulan ürkütücü bir şekilde hareket eden bir anlatım sunmaktadır.” diye filme hayranlığını ifade etmektedir (Kermode, 2018). Yine The Guardian’deki filmle ilgili incelemesinde Peter Bradshaw, filmin Kore-eda’yı sinemada ustalar sınıfına yükselttiğini ve onun insan hakkındaki anlatımının övgüye değer olduğunu belirtmektedir: “Bir haber hikayesine dayanan film, yumuşaklığına rağmen, modern Japonya, onun işlev bozuklukları ve ikiyüzlülükleri hakkında yıkıcı bir şekilde açık görüşlüdür. Filmi izlerken kendimi Pink Floyd’un şarkı sözlerini düşünürken buldum: Sessiz çaresizlik İngiliz yoludur.” (Bradshaw, 2018). İndependet’de Geoffrey Macnab, filmle ilgili beğenisini şöyle dile getirmiştir; “Filmi bu kadar büyüleyici yapan şey, Kore-eda’nın anlatımına getirdiği hassasiyet, mizah ve ayrıntıdır.” (Macnab, 2018). Buna benzer filme sayısız övgü yazısı yazılmıştır.

5.4.1 Terkedilme Sorunu

Japon yönetmen Hirokazu Kore-eda'nın 'Araççılar' filmi, ilk başta sıradan bir ailenin sıradan bir ilişkisi gibi görünmektedir, fakat aslında her bir karakterin farklı bir hikâyeye sahip olduğu ve hiçbir karakter arasında kan bağı olmadığı, 'oluşturulmuş' aile olduğu filmin ilerleyen sürelerinde anlaşılmaktadır. Edinilen yeni bilgiler ışığında karakterlerin hikayelerindeki tersyüz olma hali izleyiciye başta sunulan ahlaki ikilem; hırsızlık, yalan ve onların türevlerine yeniden anlam yükleme olanağı sunmaktadır. Bunlar yargıç görevi yüklenmiş izleyicinin geliştirmesi beklenen tavırlarıdır. Sorgulanan değerlerin nereye konacağı ve yanında yer alıp almayacağı tercihi seyirciye bilinçli olarak sunulmuştur. Karakterlerin her kural dışı eylemlerine masumiyet yüklenerek değerlendirmeyi bu perspektiften yapması istenmektedir. Filmin karakterlerinin taraftar bulması, kaldı ki bu matematiksel hesap izleyici sayısı ile ölçülmektedir, karakterler üzerinden gereklilikle gerekçelendirilmiş, toplum ahlakının ne denli tutarsız olduğunun, gerçeğinin ve kural tanımının tekrar elden geçirilmesi gerektiği savının izleyici tarafından inandırıcılıkla taçlandırılması beklenmiştir. Çünkü toplumsal değerlerin yine insanlar tarafından oluşturulduğu ve belli çıkarlar doğrultusunda kurulduğu bilinen bir gerçektir. Kore-eda, bunların tekrar değerlendirilmesi gerektiği düşüncesindedir. Bunu da filmlerine yüklediği anlamlarda bulmak mümkündür.

'Araççılar' filminde yönetmen Hirokazu Kore-eda, çağdaş aileyi, sevgiyi, sınıf meselelerini, modern dünyada yabancılaşma ve karakter yaratma gibi birçok olgu ve meseleyi işlemektedir. Film tamamen 'terk edilme' üzerine kurulmuş, terk edilme ve buradan çıkarılan anlam bütünlüğü üzerine destansı bir anlatımı var etmiştir. Osamu ile oğlu rolündeki Shota, hırsızlık yaptıkları halde izleyicinin tepkilerinden bu eylemin yargılanmadığı görülmüştür. Çünkü Kore-eda'nın donattığı karakter özellikleri insani eylemin en mükemmel haline örnek gösterilebilecek nitelikte kurgulanmıştır. Filmin karakter olarak tanımlanan her kişisi terk edilmiş bir bireydir, üstelik yaşının önemi de yoktur. Anneanne rolündeki Hatsue (Kirin Kiki) de terk edilmiştir, en küçükleri beş yaşındaki Yuri (Miyu Sasaki) de terk edilmiştir. Görsel 5.18'de ailenin bir arada görüldüğü karede, Kore-eda karanlık aydınlık alanları belirginleştirerek bu olguyu yani terk edilme olgusunu somutlaştırmayı başarmıştır.



Görsel 5.18 Terk edilmiş bireylerden oluşan Osamu ailesi.

Kore-edâ'nın 'Araççılar' filmi, mitlerin konu ettiđi köklü ve soylu aile geleneklerin aksine bir yapı şeklindedir. Kaldı ki söylencelerde terk edilmeye terbiye edilen kahraman çoğunlukla fakir ailelerin yanında erginlenmektedir, fakat yine de nereden geldikleri bilinmekte ya da bilinmese de serüven sonunda hak ettikleri konuma mutlaka kavuşmaktadır. Osamu ailesinde küçük Yuri dışında diđer karakterlerin nereden geldikleri, nereye ait oldukları belli değildir. Yuri, sadece daha önce bir araya gelmiş diđer beş karakterin buluşma ve birleşme biçimini yeniden canlandırmaktadır. Ailenin yaşadığı ev mekânı ise mitlerin 'kutsal kulübesi'ni andırmaktadır. Osamu ailesinin tek bölmeden oluşan barınağı; çatısı göğü, tabanı yeri, dört duvarı kozmik uzayın dört yönünü simgeleyen kutsal kulübeyi hatırlatmaktadır. Eliade, kozmik yenilenme sağlanırken, ki bu zamansal olarak yıllık döngüye karşılık gelmektedir, 'başlangıçlardaki' sonsuz mutluluğun yeniden yakalanması umudunun tazelendiğini söylemektedir (Eliade, 210). 'Araççılar' filminde mevsimsel geçişler ve yıllık döngü bu arzuyu karşılamaz, çünkü yılbaşından sonra tek maaşı olan ve evin de ona tahsis edildiği büyükanne ölür. Kalan bütün karakterler için terk edilme kendini yeniden göstermiştir ve söz konusu mutlu anın umudu böylece yitmektedir.

5.4.2 Babayla Sorun (Oidipus Karmaşa)

Yuri, aileye katıldıktan sonra, baba rolündeki Osamu ona yakınlık duymaya başlamıştır. Tavrı iki türlü okunabilmektedir; birincisi küçük kıza potansiyel gelir kapısı olarak bakmaktadır, çünkü aynı zamanda ona hırsızlığın inceliklerini öğretmeye başlamıştır. Diğer bir neden de bir türlü sahip olamadığı çocuk özlemini küçük Yuri üzerinden karşılamaktır. Film açıldıkça Osamu'nun iki arzusunun da sahici olduğu görülmektedir. Shota için ise durum biraz daha karmaşıktır, o Yuri ile Osamu arasındaki ilişkiyi kıskanmaya başlamıştır. Osamu da bunun farkındadır. Bunun kederini yaşayan Shota ile arasında şöyle bir konuşma geçmektedir:

Osamu: Yuri, senin neyin oluyor?

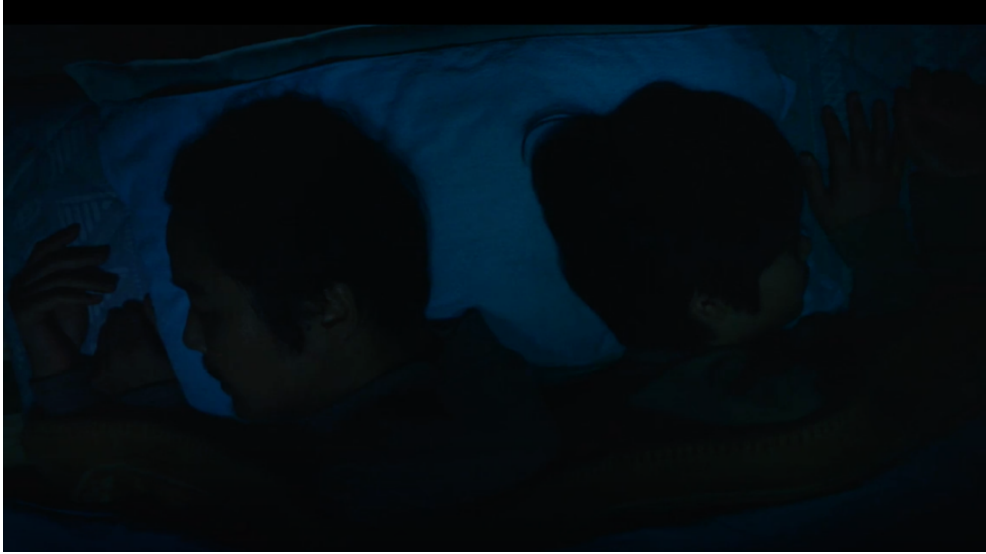
Shota: Kız kardeşim.

Osamu: Bu durumda ben senin neyin oluyorum?

Osamu'nun Shota'ya sorduğu ve yine kendisinin cevapladığı soru, kendi özleminin, arzusunun dışavurumudur. Shota'dan baba demesini arzu etmektedir. Fakat Shota, onun bu arzusuna belli ki pek karşılık vermemiştir. Osamu, 'Bir kez olsun söyle!' diye, ısrar etmektedir. Sahne, baba oğul rolü oynayan ikisi arasındaki özlemin ne denli derin ve büyük olduğunu izah etmektedir. Osamu, ailedeki kadınlara ve çocuklara sergilediği tavırlarla, yönetmenin idealize ettiği baba figürünü temsil etmektedir. Yuri'yi aileye kolay kabul etmesinin nedeni de budur. Hem baba figürünü şefkate büründürür hem de kan bağına dayanmayan insan ilişkisine bir düzenleme önerisi getirir. Kore-eda bir söyleşisinde; "2011 depreminden sonra insanların sürekli aile bağlarının önemli olduğunu vurgulamasından rahatsızlık duydum. Bu yüzden suçla bağlantılı bir aileyi tasvir ederek, aile kavramını yeniden yorumladım." demekte ve bu konudaki düşüncesini dile getirmektedir (Kore-eda, 2018). Fakat, karakter yaratıp onun üzerinden senaryosunu kurarken Kore-eda, yine de babayla ilgili düşüncesini yansıtmaktan geri kalamamaktadır. Çünkü filmin sonlarına doğru Osamu Shibata'nın kendisine baba demesini istediği Shota geçmişi hatırlayarak ondan şüphelenir ve kendisini kaçırmış olabileceğini düşünür. Bu da açıkça karakterin yani Shota'nın gerçek ailesiyle, babasıyla bir gün karşılaşabileceği umudunu ortaya koymaktadır. Tıpkı efsanelerdeki kahramanların gerçek babalarıyla karşılaşma arzusu gibi, o da gerçek babasını merak etmeye başlamıştır. Çünkü yeni öğrendiği bilgiler ve Osamu Shibata'nın doğru olmayan bazı eylem ve tavırları onun kendisi için çoktan rehber olmaktan çıkarmıştır.

Shota'nın kaçarken bacağını kırıp hastaneye düşmesi sonunda aileyi deşifre etmiştir. Hastanede onu sorgulayan polis memuru, ailesini ele vermeyen Shota'ya; 'Eve gittiğimizde toplanıp kaçıyorlardı, gerçek ailen olsaydı bunu yapmazlardı.' Deyip onu kışkırtır, aradaki iş birliğini bozmaya çalışır. Aynı anda sorguya tabi tutulan baba rolündeki Osamu Shibata'ya da çocuklar sorulmaktadır. 'Çocuğa neden Shota ismini verdin?' diye sorulmaktadır. Osamu, soruyu cevapsız bırakır, ama onun suskunluğun anlamı açıktır. Nihayet, film bitiminde ikisinin gerçek baba oğul duygusuna girmeleri, sorulan sorunun cevabını da vermektedir.

Babayla oğulun keza diğer aile bireylerinin sergiledikleri tavırların gerekçeleri ikna edici şekilde sunulmuştur. Yine sorgu memurunun Shibata'ya; 'Çocuklara neden hırsızlık yaptırdın, vicdanın sızlamıyor mu?' sorusuna, Shibata'nın cevabı 'Hayır!' dır. 'Çünkü bildiğim tek şey buydu ve onlara ancak bunu öğretebilirdim' demekte ve yanlış bir eylemde bulunmadığı konusunda savunma yapmaktadır. Üstelik, Shota'ya gerçek ailesini bulmasının ipuçlarını da vermiştir. Karakterin izleyicinin gözünde aklandığı anlardan biri de budur.



Görsel 5.19 'Araççılar' filminde baba oğul hesaplaşması.

Otto Rank, babayla oğul arasındaki karmaşada aslında çocuğun babasını başka bir odakla deęiřtirmedięini, temelde onu yücelttięini belirtmektedir. Cereyan eden aradaki tüm gerçeklięin aslında babayı daha seçkin olanla deęiřtirme çabası olduęunu, sadece çocuğun kaybolmuş mutlu zamanlara, babasının en güçlü ve mükemmeli temsil

ettiği kişiye ve onun zamanına duyulan özlemin ifadesi olduğunu söylemektedir. Aynı şeyleri annesi için de arzulamaktadır.

5.4.3 Bir Canavar Tarafından Yutulma/Kabin ya da Hapsedilme Sorunu

Freud, ruhsal aygıtlarımızın karmaşık yapısının birçok başka etkiye de olanak tanıdığını söylemektedir. İçgüdülerin tatmin edilmesinin mutluluk getirmesi gibi, dış dünyanın insana yoksunluk çektirmesi, insan gereksinimlerinin doyurulmasını reddetmesinin yoğun bir acıya neden olduğunu belirtmektedir (Freud, 2011). Kahramanın, çeşitli sebeplerle tutulması, hapis edilmesi duygusu ya da bunun fiziki gerçekliğinin oluşması ona çeşitli duygular yaşatmaktadır. Hem kapatılmanın sıkıntılarını, mutsuzluğunu yaşamaktadır hem de burada bütün olup bitenlerle nasıl başa çıkacağını düşünme olanağı bulmaktadır. Bir canavarın karnının imgesi tutulma, erginlenmenin de ilk aşamasıdır. Kahramana kayıp duygusunu yaşattığı gibi zafer düşüncesini, bir gün daha iyi yerlere geleceği umudunu da aşılacaktır.

“Eski Yunan kahramanı Herakles, Amazonların kraliçesinin kemeriyle eve dönerken Troia’da konaklayınca, deniz tanrısı Poseidon’un gönderdiği bir canavarın şehre saldırdığını gördü. Yaratık kıyıya çıkmış çevredeki insanları avlıyordu. Kralın kızı olan güzel Hesione, babası tarafından kayalara kurban olarak bağlanmıştı ve büyük kahraman onu bir bedel karşılığında kurtarmayı kabul etti. Bu arada canavar sudan çıktı ve her şeyi yutan devasa ağzını açtı. Herakles boğazına daldı, karnını keserek dışarı çıktı ve canavarı öldürüp orada bıraktı.” (Campbell, 2013). Campbell, ‘Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’ adlı kitabında yer verdiği bu örnekle, canavarın karnı imgesini eşikten geçişin bir nevi kendini yok etme biçimi olduğunu ifade etmektedir. Campbell, görünür dünyanın sınırları dışına geçiş yerine, kahraman yeniden doğmak üzere içe doğru gider, demektedir. Kore-eda’nın birçok filminde olduğu gibi ‘Araççılar’ filminde de bu tanıma uyan fazlaca sahne kurgulanmıştır. Örneğin, Shota, tek gözden oluşan ve bir canavarın karnını andıran çoğunlukla karanlık, çevreden olabildiğince yalıtılmış yerde hala en dip ve karanlık yeri bulmaya çalışmaktadır. İmgenin ifadesi görsel 5.20’de görülen dolaptır. Kaldı ki Kore-eda kendi çocukluğunun deneyimlerinden söz ederken sığınak olarak bulduğu bir karanlık dolabı kullandığını sık sık dile getirmektedir (Kore-eda, 2018).



Görsel 5.20 ‘Araççılar’ filminde kabin ya da canavarın karnı imgesi.

Kore-eda’nın filmlerindeki karakterlerin, yani hapis edildikleri yerde olanları değerlendirme olanağı bulan karakterlerin neredeyse hiçbiri sonunda bir ödülle ödüllendirilmemektedir. Muhtemelen yönetmen yaşamın katı gerçekçiliğinde kopmak istemediğinden, yaşamın deneyiminin seyrine uygunluktan dolayı böylesi bir yol seçmiştir. Zaten kendisinin bu yöndeki beyanları savı doğrulamaktadır. Diğer yandan işlediği temanın izleyicide yarattığı dehşet duygusuyla kendi hayatlarında yönlendirici birtakım etkilerin yaratılması gayesi de olabilmektedir. Bir röportajında Kore-eda; “Hayattaki en önemli kavrayışlarımdan biri, çocuk sahibi olmanın insanları ebeveyn yapmak için yeterli olmadığıdır” (Kore-eda, 2018) demektedir. Zaten yönetmenin bu hadiseyle filmlerinde sürekli hesaplaşmaya çalıştığı çok net görülebilmektedir.

5.4.4 Erginlenme

‘Araççılar’ filminin ev mekânı gizli bir mağara gibidir ve Platon’un mağara alegorisini hatırlatmaktadır. Hiçbir şey görüldüğü gibi değildir. Filmin senaryo hikayesi açıldıkça, karakterlerin karanlık dünyaları ortaya çıkmaktadır. Ebeveyn rolündeki baba Osamu ile anne Nobuyo bir cinayette ortaklık etmişlerdir. Nobuyo’nun eski kocasını birlikte öldürmüşlerdir. Öte yandan her ne kadar belirsizleştirilmeye çalışılmış olsa da Shota’nın onlar tarafından kaçırılmış olabilme ihtimali de söz konusudur. Filmde bunun nüveleri verilmekte fakat, kesin olarak bir şey söylemekten de yönetmen özellikle kaçınmaktadır. Sebebi ise Osamu’nun kötü bir karakter olarak

çizilmemiş olmasıdır. Öte yandan Küçük Yuri, henüz beş yaşındadır ama babası tarafından tacize uğradığı, şiddet gördüğü anlaşılmaktadır. Aynı şekilde babaanne terk edilmiştir ve torunu rolündeki Aki (Mayu Matsuoka), anne babasının ilgisinden oldukça uzaktır. Travmatik tüm bu karakterlerin gizli bu mağaraya kapatılmaları, aynı zamanda sağaltım nedeniyledir. Dış dünyanın özgürce hareket etme kabiliyeti ortadan kaldırılarak, yaşadıkları tüm olumsuzluklarla, karanlık ve gizli yerde yüzleşmek zorunda bırakılmışlardır ve onların burada, gizli bu dünyada iyileşmeleri beklenmektedir.

Shota'nın öğrendiği kendi gerçeği daha da içe kapanmasına neden olmuştur. Hırsızlıkla geçiniyor olabilmelerinin ahlaksızlıkla bir bağlantısı olduğunu keşfetmiştir. Dolayısıyla bunu kendisine öğretilene yani baba Osamu'ya karşı da bir mesafe geliştirmeye başlamıştır. Fakat ortaya konan haklı gerekçe sonunda yumuşamasına neden olmakta ve bu yumuşama baba bildiğine onu geri döndürmektedir. Tüm yaşanan eziyetler ya da erginlenme eylemleri karakterin dönüşmesine neden olmaktadır. Bundan dolayı kendilerine sonradan katılan ve kız kardeşi yerine koyduğu Yuri'ye hırsızlık eylemini yakıştıramadığından bütün gidişatı değiştiren bir karar alır ve bilinçli olarak kendini dolayısıyla ailesini yakalattır. Osamu ailesinin tüm gerçekler böylece ortaya çıkmaktadır. Shota, mitlerin kahramanlarının reflekslerini göstermiştir, yani kahraman olmanın gereğini yerine getirmiş ve kendini bir nevi feda ederek küçük kızı kurtarmıştır.

Shota'nın tavrı aynı zamanda eğitici olan ebeveynlere karşı da bir başkaldırı niteliğindedir. Otto Rank'ın tespitinde de belirttiği gibi; büyüyen bireyin ebeveynlerin otoritesinden çıkması evrimin en gerekli ama aynı zamanda en sancılı başarılarından (Rank, 2016). Shota, gizliliği ihlal ederek, eylemiyle aynı zamanda babasından intikam almaktadır. Tavrı sebepsiz değildir, çünkü babasının tutarsız tavırlarını yakalamıştır ve savunmasız kız kardeşine de zarar gelebileceğini düşündüğünden olanakları dahilinde müdahale etmiştir.



Görsel 5.21 Kahramanlık payesi alan Yuri karakteri.

Rank, çocuğun babaya karşı eylemini, sadece çocuğun kaybolmuş mutlu zamanlara, babasının hala en güçlü ve en mükemmel adam gibi görüldüğü zamanlara özleminin ifade edilişi olarak tanımlamaktadır. Shota'nın sonunda tekrar, gerçek babası olmadığını bildiği halde Osamu'ya dönüşünün nedeni budur. Çocuk babadan uzaklaşp ardından iyi tanıdığı babaya tekrar geri dönmek arzusunu yenememiştir.

5.4.5 Bellek (Hafıza) Sorunu

Filmin son çeyreğinde Osamu ailesi dağılmaktadır. Böylece gerçekler, saklanan sırlar gün yüzüne çıkmaktadır. Shibata ile Nobuyo'nun kurdukları sahte dünyanın, bilinçaltına itilen, saklanması gerekenleri tüm eziciliğiyle kendini göstermiştir. Karakter üzerinden bunların ne denli etkili olduğunu Kore-eda güçlü birkaç sahneyle vurgulamaktadır. Sorguda polis memurunun Nobuyo'ya hatırlattığı geçmişin karakter üzerindeki yansıması pek sarsıcıdır. İtinayla saklamaya çalıştıkları, onun sarsıla sarsıla ağlamasına neden olmaktadır. Fakat esas yıkım burada değildir, asıl yıkım özenle kurdukları ailenin bir daha eskisi gibi bir araya gelemeyeceği duygu ve düşüncesidir. Hem baba Osamu'nun hem de anne Nobuyo'nun büyük kederi budur. Kurulan senaryonun büyük kısmında karakterler mutlu bir ailenin temsilini sergilemişlerdir; geçmişlerinde yaşadıkları büyük sorunu ancak böyle atlatabilmişlerdir. Halbuki bilinçaltının temsili olan şey, sızmayı başararak olanı temelinden bir daha kurulmamak üzere yıkmıştır. Ebeveyn iki karakteri üzen de

geçmiş güzel günlerin bir daha kurulamayacak olmasının umutsuzluğudur. Freud, kimi eski şeylerin ruhsal alanda ancak korunabileceğini ifade etmektedir. Osamu ailesini ayakta tutan şey belki de bu özlemin bir gün tekrar kurulabilmesi düşüncesidir.

Ricoeur'in belirttiği gibi hatırlama edimleri bir değişimin ardından yeni bir değişim gerçekleştiğinde ortaya çıkmaktadır. Shota'nın bilinçli olarak yaptığı eylem yeni bir değişimin gerçekleşmesine neden olmuştur. Fakat kendisinin sebep olduğu kayıp, babalığı Osamu gibi tekrar bir arada olma özlemiyle durmadan kendini anımsatmaktadır. "Başlangıç noktası, geçmişi açımlayan kişinin iktidar alanı içindedir; başlangıç noktasından çıkan değişim silsilesiyse zorunluluğa ya da alışkanlığa bağlıdır." (Ricoeur, 2012). Ricoeur'un tanımı durumu izaha yetebilir belki, fakat başlangıç noktasının hâkimi olan Osamu yeniden kurmaya muktedir değildir. Kore-eda'nın filminde kurgusal görsellikle oluşturulmuş insanın birtakım hakikatleri sanatsal alana dahil edilmiştir. Dolayısıyla kurgulanan hikâye yoruma açık hale getirilmiştir. Görsel dille somutlaştırılmaya çalışılmış bütün şeyler artık bakanın anımsayacağı insanın hakikatleridir. "Her şeye gücü yeten bir tanrı veya şeytan benim ruhumu öyle yaratmış ve içini öyle içeriklerle doldurmuş olabilir ki, ruhta oldukları varsayılan nesnelere ruhun içine dışarıdan gelmiş olabilir, nesnelere hiçbirinde aslında var olmayabilir. Belki benim dışımda şeyler vardır, ama benim gerçek saydıklarımın hiçbirini benim dışımda değildir. Belki de kesinlikle hiçbir şey benim dışımda değildir." (Huserll, 2003). Huserll'in belirttiği gibi belki de oluşturulan her şey ya da Osamu'nun düşlediği şey insanın duyumsamayı arzu ettiği bir rüyadan ibarettir. Freud'un dediği gibi; "Düşler insanın dileklerinin doyurulmasıdır."

5.4.6 Geriye Dönüş Arzusu

'Araççılar' filminde, bütün karakterlerin geçmişi karanlıktır. Osamu ile Nobuyo geçmişte bir cinayet işlemişlerdir. Aynı şekilde diğer karakterlerin de imrenilecek bir geçmişi yoktur. Bütün karakterlerin arzuladığı yegâne şey, Osamu ailesi dağıldıktan sonra tekrar bir araya gelebilme, aile olabilme arzusudur.

5.4.7 Destekçiler ve Düşmanlar

"Seni doğurduğuna pişman olan bir annen varsa bizden birisin demektir, o yüzden başkalarını pek düşünmesin!" Küçük Yuri'yi konuştuğu kocası Osamu Shibata'ya Nobuyo bunu söylemektedir. Nobuyo'nun söylemi pişmanlıkla dile gelmiş

ve mesajı oldukça açıktır; esas olanın kişinin öncelikle kendini düşünmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Dostça bir söylem değildir, fakat Noburo, ailesi saydığı kişilere desteğini sonuna kadar kullanmaktadır. Filmde sebebi izah edilmemiş eski kocasının cinayet meselesi dışında, kötü eylemine tanık olmayız. Anneliğin bilindik şefkatini, korumacı tavrını hiç esirgemez. Dolayısıyla ‘Araçılar’ filmde destekçilerin en belirgin davranışlarını Noburo sergilemektedir. Aynı şey baba Osamu için de söylenebilir, fakat onun zaman zaman yalpaladığı da bir gerçektir. Hem hırsızlık öğretici olması hem de Shota yakalandığında ilk tepkisinin kaçmak olması takipçileri düşündürmüştür.

Hikayelerin yaratıcısı olan Kore-eda, gerçekliğe sıkı sıkıya bağlıdır. Dolayısıyla insanın yaşam serüveninde tek yönlü bir yönelimde bulunamayacağını, en sakınlı insanın dahi zaaflarına kimi zaman yenilebileceğini Osamu’nun tavırları üzerinden izleyiciye göstermeye çalışmaktadır. Fakat Osamu’nun pişmanlıkları ve pozitif olandan yana tavırları kabahatlerinden çok daha büyüktür. Ailesinin şiddetine maruz kalan Yuri’ye en hassas tavırları sergileyen de Osamu Shibata’dır.

‘Araçılar’ filmi aynı zamanda modern çağda insanı yok sayan sistem eleştirisidir. Kurulan mekân bu niteliktedir ve eve nereden girildiği, sokağın ya da bölgenin neresinde olduğu net değildir. Çevresinde niteliklerini gördüğümüz evlerin arasında bir yerdedir, ama varla yok arasında bir çizgide tutulmuştur. Yansıtılan bütün karakterler özünde çaresizlikle büründürüldüğü için kendi küçük hesapları düşman safında yer almaya uygun değildir. Fakat Kore-eda’nın büyük bir başarıyla, titizlikle insani duygular yüklediği ve öyle tavır geliştirmelerini sağladığı karakterlerinin kendi aralarındaki hiçbir eylem düşmanlık sıfatıyla nitelendirilemez. Ne büyükannenin diğerlerinden gizlediği paraları ne Osamu’nun ahlakı hiçe sayarak Shota ve Yuri’ye öğrettiği hırsızlık ne de erotik danslar sergileyerek geçimini sağlamaya çalışan Aki, böylesi bir durum içindedir. İnsanı yok sayan sistem görülebilen yegâne düşmandır. Bir diğeri şey de insan vasfını değil kan bağıını önceleyen fakat görmediğimiz kesimlerin geliştirdiği kötücül duygulardır. Zaten Kore-eda düşman olgusuna oldukça mesafelidir. Bu tavrı onu insan seven sanatçı tanımıyla ödüllendirmiştir.

BÖLÜM 6

6. SONUÇ

Kahraman ya da kahramanlık her bakımdan mükemmellikle donatılmış, seçkin ve seçilmiş olana atfedilen bir olgu olarak bilinmektedir. Karakter ise ‘kahraman’lık potansiyelini de barındıran, fakat ‘kahraman’dan farklı olarak, gökten yere indirilirmiş, somutlaştırılmış, ayağı yere basan, insan olma vasfını öne koyan bir olgudur. İnsanın kendini bilmesiyle birlikte karakter daha çok değer görür olmuştur. ‘Karakter’, seçkinler sınıfına ait olandan yana değil, insana yaraşır olandan yana tavr almaktadır. Kahramandan karaktere dönüşüm serüveni oldukça uzun bir sürecin ürünüdür. Bu olumlu dönüşümde en büyük katkıyı sağlayan unsurlardan biri şüphesiz sinema sanatıdır. Sinemanın sıradan olana karakter katarak görünür kılması, bu alana değer katma çabası yadsınamaz bir gerçektir. Dolayısıyla denebilir ki sinema ve onun ürünü filmler insana değer katarak anlamlı bir çaba sergilemektedir.

Luis Bunuel, sinemanın, insanın duygularını, düşlerini anlatmak için mükemmel bir araç olduğunu söylemektedir. Onun bu düşüncesi aynı zamanda insanın hakikatlerini, kusurlarını, gerçeklerini barındırmaktadır. Sinema filmlerinin kusursuz olmaması gerektiğini savunan Federico Fellini, Bunuel’in ifadesini farklı bir biçimde desteklemektedir. İnsanüstü bir görünüme kavuşturulmuş insan değil, kusurları, eksiklikleriyle işlenmiş sinema filmleri ve onun karakterleri daha makbuldür. Bresson’un müdahaleyi en aza indirgemiş filmleri de sinemanın gerçekçiliğini pekiştirmek amacıyla. Dolayısıyla sinema sanatı, hakikati görünür kılarak, yarattığı karakterleri insanlaştırarak onun yaşamla, doğayla, evrenle anlamlı bir bütün oluşturması çabasını büyütmektedir.

Anlaşılması bakımından sadeliğin değerini kullanabilmeyi başarmış sinema, kahraman olgusunun dönüşüm, belki yeniden tanımlanma da denebilir, somutlaştırılmasında önemli rol oynamıştır. İzahının gerçeklikle ilintili olmasından kaynaklı izleyicisine yol gösterebilmesi ya da başka bir tabirle söylenecek olursa, izleyici kitlelerini etkileyip yönlendirebilmesi sinemayla daha çok mümkün olmuştur. İnsanların yaşam sınırlarının gittikçe daralması ve bununla birlikte gelişen, daha çok insanı ezici güç barındıran sosyal ve politik sistemlerin kötü etkilerini kırmada bir bariyer oluşturmuştur. Bu manada misyon yüklenebilen sinema karşı koyama da devam etmektedir. Varlığını nereye kadar koruyacağını, etki alanını ne kadar sürdüreceğini her ne kadar kestirilemese de sinemanın bu çabasının anlamlı olduğu kesindir. Bu aynı zamanda sanatın gerekliliğidir. İnsana ait önemli değerlerin hatırlatılması misyonu sinemanın varlık bulduğu andan günümüze kadar varlığını arttırarak sürdürmüştür. Senaryo, kurgu, müzik, yapım, yönetme becerisi gibi unsurların hepsi kuşkusuz çok önemlidir, fakat bütün akışın içinde görünürlüğü sağlayan en önemli unsur oyuncu başka bir tabirle karakterdir. Çünkü özdeşleşmeyi sağlayan şey de karakterdir. Bu tez çalışmasında öne çıkarılan ‘karakter’in özelliği, V. Propp, J. Campbell, E. Goffman, R. Bertle’nin yaptıkları karakterizasyonundan biraz farklı bir bakış açısına sahiptir. İnsani olanın sergilenmesi ve izleyiciye bunun hatırlatılması çabası içinde olan ‘karakter’in belirginleştirilmesine çalışılmıştır. Hirokazu Kore-eda filmlerinin seçilmesindeki asıl amaç da onun filmlerinin bu niteliklere uygun olmasındandır. Çünkü Kore-eda’nın karakterleri üzerinden izleyicisine aktarmak istediği esas öz insan olabilme gayretidir. Bunlar üzerinden katarsis sağlanarak toplum içinde değerli olana yönlendirme çabası önerilmektedir.

Juho Kuosmanen’in yönettiği 2016 yılı Finlandiya yapımı ‘Olli Maki’nin En Mutlu Günü’ (Hymyilevä Mies), filminde milli kahraman olma potansiyeli olan bir gencin öyküsü anlatılmaktadır. Olli, tarihi belirlenmiş bir boks maçını Amerikalı bir rakibiyle yapacaktır ve dünya şampiyon olabilme ihtimali söz konusudur. Finlandiya’da gerçekleştirilmesi planlanan maça bütün ulus dikkat kesilmiştir. Kendi ülkelerini tanıtacak Olli Maki, dünya şampiyonu olduğunda bir kahraman olarak ilan edilecektir. Fakat o gün gelip çattığında Olli Maki rakibine mağlup olur ve bütün ulusunu hayal kırıklığına uğratar. Zaten film boyunca Olli Maki’nin işi sıkı tutmadığına izleyici tanık olmuştur, bunun sebebi de Olli’nin âşık olmasıdır. Aşk, boks şampiyonu olmaktan, kahraman olmaktan daha ulvi gelmiştir ona ve aklını başından alan aşk mağlup olmasında büyük paya sahiptir. Olli, yenildikten sonra, tamamen gözden düşer,

fakat yönetmen karakteri o kadar iyi donatmıştır ki izleyici ona sırtını dönen ulusu yerine Olli Maki'yi kahraman mertebesine taşımaktadır. Kuosmanen'in amaçladığı şey de budur; sade ve insana ait olan bir dürtüyü kıymetlendirmektir. Yönetmenin 2022'de Oscar'da yabancı film kategorisinde yarışan filmi '6 Numaralı Kompartıman' (Hytti Nro 6), da benzer nitelikte bir karakter yaratımı ve onun yolculuğunu anlatmaktadır. İzleyici üzerinde etkili olan şey karakterin dünyanın her yerinde anlaşılabilir olan insani duygulanım sağlamasıdır. Burada 'karakter'e atlatılan eşik, onun benzersiz olmasını sağlamıştır. Aynı şekilde dünya sinemasında örnek verilebilecek binlerce böylesi film ve karakter yaratımı söz konusudur. Knut Hamsun'un 1966'de sinemaya da uyarlanan 'Açlık' romanındaki Andreas Tangen'in ölümsüz olmasının sağlanmasındaki gayret de örnek gösterilebilmektedir. Andreas, toplumda düşürülebildiği kadar aşağı düşürülmüştür, ama onun insan olma vasfı çok önemli bir değer olarak her şeyin üstüne çıkarılmıştır.

Otto Rank'ın 'Kahraman'ın Doğuş Miti' adlı çalışmasında belirttiği gibi; kahraman en seçkin anne babanın çocuğudur, genellikle de kralın ya da bir tanrının oğludur (Rank, 2016). Kahraman, macerasında birçok zorlukla karşılaşır, fakat erginlendikten, serüven döngüsünü tamamladıktan sonra yine layığına dönmektedir. Kral olmakta, soylu sınıfına dahil olmakta dolayısıyla seçkinler tarafına geçmektedir. Fakat sinemanın karaktere büründürdüklerinin eşik atlatılması pek farklıdır. Karakter dönüşümü denilen şey karakteri çoğunlukla ayırdına varılması gereken değerler silsilesine taşımaktadır. Kore-eda'nın bütün filmlerinin karakterleri de bu nitelikleri taşımaktadır. Benzer şekilde sinema tarihi bunun örnekleriyle doludur. Benzer çabalarla sıradan olan karakter yapmış ve geniş izleyici kitlelerine sevdirmişdir. Federico Fellini'nin 'La Starda' (1987) ve 'Amarcord' (1973), filmlerinin karakterleri de böyledir, Vittorio De Sica'nın 'Bisiklet Hırsızları'ndaki Antonio (1948), Roberto Rossellini'nin 'Roma, Açık şehir' (1945), François Truffaut'nun '400 Darbe' filmi gibi yüzlerce filmin karakterleri de böyledir. Söz konusu edilen karakterlerin hiçbiri soylu ailelerin çocukları değildir ya da tanrısallık vasfı taşımazlar, fakat izleyici onlara 'kahramanlık' payesini çoktan vermiştir. Dolayısıyla denilebilir ki tanrısallık niteliklere sahip 'kahraman'dan 'karakter'e dönüşümde sinemanın rolü çok büyüktür.

Roy Arnes, 1930'lardaki film biçimi ile 1960'ların modernist sineması arasındaki en büyük farkın öykü ögesinin işlenişinde olduğunu, iki dönem arasında anlatım fakının daha çok öyküsel anlatımla kendini gösterdiğini dile getirmektedir. Sinemada daha fazla aracın kullanılması bu yorumun yapılmasına sebep olmuştur.

Çünkü her bakımdan gelişen sinema araçları izleyiciye aktarılmak istenen anlatımın daha güçlü kavranmasını, daha anlaşılır olabilmesini sağlamıştır, ama esas söylediği şey açık uçlu öykü anlatımının belirgin özelliği olan seyircinin katılımının da sağlanmasıdır. İzleyici bazı eksik parçaları hayal gücüne başvurarak tamamlamaktadır. Böylece hem karakterle bütünleşmeyi sağlamakta hem de izleyici aktif bir alana taşınarak yargıda bulunması sağlanmış olmaktadır. Bu aynı zamanda izleyicinin karakterle özdeşleşim kurmasını da sağlamaktadır. “Filmdeki zamana aksiyonun dışında bir saatin zamanı değil, gerçekten de filmlerde olduğu gibi bir film karakterinin kişisel zamanı olur ve sinema için yepyeni olanaklar çıkar.” (Armes, 2019). Kore-eda’nın filmlerinde benimsediği tarz da böyledir. Senaryolarının hikayesi durum hikayeciliğine örnek gösterilebilir, böylece sahici kılınan karakter ve izleyici arasında derin bağlar oluşturulmaktadır.

Gerçek olanla gerçek görünen arasında, dünya kadar fark vardır, der Dmytryk. Sinema da sanatın gerekliliği olan gerçeği sergileme çabası her dönemde izleyici tarafından alaka toplamış ve sinema otoriterleri tarafından ödüllendirilmiştir. Bu bağlamda onun görünürlüğünü sağlayan unsurlardan en önemlisi oyuncu diğer bir tabirle karakterdir. Kore-eda’nın bütün filmlerinde karakterler ve içinde buldukları evren günlük yaşamın insan gerçekleriyle örtüşmektedir. Kore-eda’nın, aynı şekilde sinema tarihinde bu yönde film yapma çabası olan bütün yönetmenler, yarattıkları karakteri gerçek olanla bütünleştirirler. Filmlerinin başarısı burada yatmaktadır. Yapay görünen, oyun duygusu sezdirenen oyuncunun (karakter) filme kaybettirdiği çok şey vardır. “Mantığa büründürebilecek bir nokta bulunamıyorsa ya oyuncu seçimi hatalıdır ya da karakter dürüst değildir.” (Dmytryk, 2011). Aynı şekilde Stanislavski de ‘Bir Karakter Yaratmak’ adlı kitabında karakterin fiziksel niteliklerini anlatmaya çalışırken, bununla bağlantılı imgenin duygularını, içsel yaşamının başkasına aktarımın zorluklarından söz etmektedir. Karakterin dışsal yapısının iyi kurulması gerektiğini, çünkü bunun içsel olanın seyirciye geçmesinde önemli bir unsur olduğunu belirtmektedir. O halde karakterin bu iki özelliğinin uyumlu olması gerçeklik bağlamında önemlidir ve anlatılmak istenenin seyirciye geçmesini sağlamada olmasa olmaz unsurlardır.

Ernst Fischer, ‘Sanatın Gerekliliği’ tartıştığı çalışmasında, Hollandalı ressam Piet Mondrian sanatın varlığına dair yorumuna da değinmektedir. Mondrian, gün gelecek belki de sanatın ortadan kalkabileceğini, gerçekliğin giderek sanatın yerini alabileceği öngörüsünde bulunmuştur. “Hayat dengeye kavuştukça sanat ortadan

kalkacaktır.” Bunun henüz gerçekleşmediği aşikârdır, fakat günümüzde sanatta Mondrian’ın öngörüsünün izlerini görmek pekâlâ mümkündür. Bu durum iki türlü değerlendirilebilmektedir; ilki geçen yüz yılda sanat anlayışının farklılaştığı, ikincisi de sanatla hayatın ne denli iç içe olduğudur. Fischer, Mondrian’ın tanımına karşı çıkmaz, sadece sanatın tek bir tanımının olmayacağını belirtir. Sanatın, insanla dünya arasında köklü bir ilişkiyi vurguladığını özellikle ifade eder: “Sanatın kökleri üstüne düşünüp başlangıçtaki görevinin ne olduğunu anladıkça, toplumun değişmesi ile bu görevin de değişmiş ortaya yeni görevlerin çıkmış olduğunu görmüyor muyuz?” (Fischer, 1990). Fischer’in savı tezimizi desteklemektedir. Sinema doğuşuyla birlikte hem toplumsal bir görev üstelenmiştir hem de sanat tanımına yeni tanımlar eklemiştir. Günümüzde sanatın işlediği, hayatla yakınlaştığı sanat ürünlerinin nicel sayısı ve sanat severler tarafından yoğun takibi ikinci savın haklılığını göstermektedir. Kahraman ya da karakter olgusuna getirdiği tanım ve yeniliklerle sinema bunda hatırı sayılır bir etki gücüne sahiptir.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2015). Sinemada Gerçeklik ve Düşsellik. İstanbul: *Yedi, Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*.
- Alighieri, D. (2019). *İlahi Komedyâ; Cehennem, Araf, Cennet*. Rekin Teksoy (Çev.). İstanbul: Oğlak.
- Anesaki, M. (2021). *Japon Mitolojisi: Efsaneler/Ölümsüzler ve Gelenekler*. Cemal Can Tarımcıoğlu (Çev.). İstanbul: Maya Kitap.
- Armes, R. (2019). *Sinema ve Gerçeklik/Tarihsel bir İnceleme*. Zeynep Özen Barkot (Çev.). İstanbul: Barkot, Doruk.
- Bachelard, G. (2021). *Sürenin Diyalektiği*. Emine Sarıkartal (Çev.). Ankara: Fol.
- Büker, S. (1991). *Sinemada Anlam Yaratma*. Ankara: İmge.
- Campbell, J. (1995). *İlkel Mitoloji / Tanrının Maskeleri*. Kudret Emiroğlu (Çev.). Ankara: İmge.
- Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Sabri Gürses (Çev.). İstanbul: Kabalcı.
- Chatman, S. (2008). *Öykü ve Söylem*. Özgür Yaren (Çev.). Ankara: De Ki.
- De Sica, V. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (1948). *Bisiklet Hırsızları*. [Film]. İtalya: Produzioni De Sica.
- Dmytryk, E., Dmytryk, J-P. (2011). *Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk ve Kurgu*. İbrahim Şener (Çev.). İstanbul: Doruk.
- Eliade, M. (1990). *Dinin Anlamı ve Sosyal Fonksiyonu*. Prof. Dr. Mehmet Aydın (Çev.). Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Eliade, M. (1993). *Mitlerin Özellikleri*. Sema Rifat (Çev.). İstanbul: Om.
- Eliade, M. (2015). *Doğuş ve Yeniden Doğuş*. Fuat Aydın (Çev.). İstanbul: Kabalcı.
- Eliade, M. (2017). *Kutsal ve Kutsal Dışı/Dinin Doğası*. Ali Berktaş (Çev.). İstanbul: Alfa.
- Eliade, M. (2017). *Ebedi Dönüş Miti*. Ayşe Meral (Çev.). İstanbul: Dergah.
- Fischer, E. (1990). *Sanatın Gerekliliği*. Cevat Çapan (Çev.). Ankara: Verso Yayıncılık, İmge.
- Flaherty, R. J. (Yönetmen). (1922). *Kuzeyli Nanook*. [Film]. ABD: Les Freres.
- Franklin, V. (2009). *İnsanın Anlam Arayışı*. Selçuk Budak (Çev.). İstanbul: Okuyan Us.

- George, F. J. (2004). *Altın Dal-Dinin ve Folklorun Kökenleri*. Mehmet H. Doğan (Çev.). İstanbul: Payel.
- Gezgin, İ. (2021). *Sanatın Mitolojisi (Sanat Ne Anlatır?)*. İstanbul: Redingot.
- Hirokazu, K. (1999). (<https://filmkrant.nl/interview/hirokazu-kore-eda-over-after-life/>), 20.07.2022 tarihinde alınmıştır.
- Cacoulidis, C. (2005, 31 Ocak). Talking to Hirokazu Kore-eda: On Maborosi, Nobody Knows, and Other Pleasures. *Bright Lights film journal*. Elde edilme tarihi: 20 Mart 2022, <https://brightlightsfilm.com/talking-to-hirokazu-kore-eda-on-maborosi-nobody-knows-and-other-pleasures/#.Y04pFOzMI1J>.
- Bear, L. (2005, 5 Şubat). Talking About "Nobody Knows" with A Magician of the Cinema, Hirokazu Kore-Eda. *IndieWire*. Elde edilme tarihi: 15 Temmuz 2022, <https://www.indiewire.com/2005/02/talking-about-nobody-knows-with-a-magician-of-the-cinema-hirokazu-kore-eda-78418/>.
- Hirokazu, K. (2013, 7 Ekim). Review and Interview, Hirokazu Kore-eda and Like Father, Like Son. *Japanculture*. Elde edilme tarihi: 01 Ağustos 2022, <http://www.japanculture-nyc.com/review-and-interview-hirozaku-kore-eda-and-like-father-like-son/>.
- Hirokazu, K. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (1995). *Moboroshi* [Film]. Japonya: Tv Man Union.
- Hirokazu, K. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (1998). *Yaşamdan Sonra* [Film]. Japonya: Engine Film. Tv Man Union, Sputnik Productions.
- Hirokazu, K. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (2001). *Distance* [Film]. Japonya: CineRocket, Distance Procejt Team, Engine Film.
- Hirokazu, K. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (2004). *Kimse Bilmiyor* [Film]. Japonya: Bandai Visual Company, Cine Qua Non Films, Engine Film.
- Hirokazu, K. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (2008). *Bitmeyen Yürüyüş* [Film]. Japonya: Bandai Visual Company, Cine Qua Non Films, Eisei Gekijo.
- Hirokazu, K. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (2011). *Bir Dilek Tuttum* [Film]. Japonya: Bandai Visual Company, Chugoku Broadcasting.
- Hirokazu, K. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (2013). *Babasının Oğlu* [Film]. Japonya: Amuse, Bun-Buku, Fuji Television Network.
- Hirokazu, K. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (2015). *Küçük Kız Kardeşim* [Film]. Japonya: Fuji Television Network, GAGA.
- Husserl, E. (2003). *Fenomenoloji Üzerin Beş Ders*. Harun Tepe (Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat.
- Jung, C. G. (1994). *İnsan Ruhuna Yöneliş*. Engin Büyükinel (Çev.). İstanbul: Say.
- Jung, C. G. (1999). *Keşfedilmemiş Benlik*. Barış İ., Caner E. Sılay (Çev.). İstanbul: İlhan.

- Kermode, M. (2018, 25 Kasım). Shoplifters review, tenderness in the bleakest of circumstances. *The Guardian*. Elde edilme tarihi: 5 Ağustos 2022, <https://www.theguardian.com/film/2018/nov/25/shoplifters-hirokazu-kore-eda-family-in-a-pinch>.
- Kuosmanen, J. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (2016). *Olli Maki'nin En Mutlu Günü*. [Film]. Finlandiya: Aamu Filmcompany, One Two Films.
- Kuosmanen, J. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (2021). *6 Numaralı Kompartıman*. [Film]. Finlandiya: Elokuvayhtiö Oy Aamu, Amrion.
- Levi-Strauss, C. (2012). *Yapısal Antropoloji*. Adnan Kahiloğulları (Çev.). Ankara: İmge.
- Levi-Strauss, C. (2013). *Mit ve Anlam*. Gökhan Yavuz Demir (Çev.). İstanbul: İthaki.
- Levy-Bruhl, L. (2016). *İlkel Toplumlarda Mistik Deneyim ve Simgeler*. Oğuz Adanır (Çev.). Ankara: Doğu Batı.
- Macnab, G. (2018, 21 Kasım). Shoplifters review: Combines tearjerking sentimentality with hard-hitting social comment. *Independent*. Elde edilme tarihi: 25 Mart 2022, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/shoplifters-review-cast-tickets-drama-japan-hirokazu-koreeda-a8644251.html>.
- Malinowski, B. (1992). *Bilimsel Bir Kültür Teorisi*. Saadet Özkal (Çev.). İstanbul: Kabalıcı.
- Malinowski, B. (2014). *Büyü, Bilim ve Din*. Gökçen Yanlı (Çev.). İstanbul: Kabalıcı.
- Marks, U. L. (2020). *Filmin Teni (Kültürlerarası Sinema, Bedenleştirme ve Duyular)*. Selin Yılmaz (Çev.). İstanbul: Doruk.
- Mcgowan, T., Kunkle, S. (2014). *Lacan ve Çağdaş Sinema*. Yasemin Ertuğrul (Çev.). İstanbul: Say.
- Pudovkin, I. V. (2014). *Film Çekme Sanatı ve Oyunculuk*. Osman Akınbay (Çev.). İstanbul: Agora.
- Rank, O. (2016). *Kahramanın Doğuş Miti*. Gökçe Yavaş (Çev.). İstanbul: Pinhan.
- Ricoeur, P. (2011). *Hafıza, Tarih, Unutuş*. M.Emin Özcan (Çev.). İstanbul: Metis.
- Shakespeare, W. (2008). *Hamlet*. Sabahattin Eyüboğlu (Çev.). İstanbul: İş Bankası.
- Sigmund, F. (1941). *Totem ve Tabu*. Niyazi Berkes (Çev.). İstanbul: Cumhuriyet.
- Sigmund, F. (1996). *Düşlerin Yorumu*. Dr. Emre Kapkın (Çev.). İstanbul: Payel.
- Sigmund, F. (1996). *Günlük Yaşamın Psikopatolojisi*. Şemsa Yeğın (Çev.). İstanbul: Payel.
- Sigmund, F. (1998). *Dinin Kökenleri*. Selçuk Budak (Çev.). Ankara: Öteki.
- Sigmund, F. (2011). *Haz İlkesinin Ötesinde Ben ve İd*. Ali Babaoğlu (Çev.). İstanbul: Metis.
- Sigmund, F. (2011). *Uygarlığın Huzursuzluğu*. Haluk Barışçan (Çev.). İstanbul: Metis.
- Sigmund, F. (2015). *Kitle Psikolojisi*. Kamuran Şipal (Çev.). İstanbul: Say.
- Sigmund, F. (2020). *Tutukluk Semptom ve Kaygı*. Celal Öner (Çev.). İstanbul: Oda.

- Stanislavski, K. (1998). *Bir Karakter Yaratmak*. Suat Taşer (Çev.). Ankara: Dost.
- Wilkinson, P. (2014). *Kökenleri ve Anlamlarıyla Efsaneler ve Mitler*. Emel Lakşe (Çev.). İstanbul: Alfa.

ÖZGEÇMİŞ