

T.C.  
MARMARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
RADYO TV VE SİNEMA ANABİLİM DALI  
SİNEMA BİLİM DALI

**JAPON MİTOLOJİSİ ÇERÇEVESİNDE  
JAPON ANİMASYON SİNEMASI**

Yüksek Lisans Tezi

VOLKAN ÇELİK

İstanbul, 2020



T.C.  
MARMARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
RADYO TV VE SİNEMA ANABİLİM DALI  
SİNEMA BİLİM DALI

**JAPON MİTOLOJİSİ ÇERÇEVESİNDE  
JAPON ANİMASYON SİNEMASI**

Yüksek Lisans Tezi

VOLKAN ÇELİK

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Meliha Elif DEMOĞLU

İstanbul, 2020



## ÖZET

### JAPON MİTOLOJİSİ ÇERÇEVESİNDE JAPON ANİMASYON SİNEMASI

Mitoloji ve anime, Japon kültürünün önemli parçalarını oluşturmaktadırlar. Üstelik her ikisi de II. Dünya Savaşı'nın kaybının ardından hızlı bir değişim içine girmişlerdir. Anime gelişirken mitoloji gerilemiştir. Bu tezin amacı, Japon popüler kültüründe önemli bir yere sahip olan animelerin savaş sonrasında eski konumunu yitiren Japon Mitolojisi ile kurduğu ilişkiyi sinema filmleri özelinde incelemek, Japon Mitolojisi ve Japon animasyon sinemasının birbirini nasıl etkilediğini belirlenen örnek filmler üzerinden ortaya çıkarmaktır. Bu doğrultuda; Japon Mitolojisi'ne, Japon animasyon sinemasına ve seçilen anime filmlerinde yer alan mitolojik öğelere yoğunlaşmıştır. İlk bölümde, Japon Mitolojisi'ne yön veren ülke tarihi ve inançları incelenmiştir. Anime ile ilgili bölümde, II. Dünya Savaşı öncesinde ve savaş sonrası ABD işgali ile başlayan süreçte diğer sanatların anime üzerindeki etkileri incelenmiştir. Bu çalışma, özelde Japon Mitolojisi ve animeler arası ilişkiyi ortaya koyarken; genel olarak ise sözlü kültür geleneği olan mitoloji ile modern dönem sanatı olan sinemanın ilişkisine odaklanmıştır. Filmlerin değerlendirilmesinde, mitolojinin semboller ile dolu bir anlatı olması ve animenin ise mitolojiyi sıkça dolaylı kullanımlar içine sokması sebebiyle, yöntem olarak “göstergebilimsel film eleştirisi” kullanılmıştır. Tez çalışmasının sonuçlanmasıyla birlikte Japon Mitolojisi'nin geçmişten günümüze yaşadığı değişim ve bu değişimde anime sektörünün rolü gösterilmiştir. Ayrıca animenin gelişim sürecinde ve güncel dönemde kendi tarihinden, kültüründen, mitolojisinden nasıl faydalandığı ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu çalışma diğer ülke sinemaları ve mitoloji ilişkisinin incelenmesi sürecinde de katkı sağlayacak bir örnek sunabilir. Ayrıca, son yıllarda ülkemizde de gençler arasında hızla yayılmaya başlayan Japonya/anime kültürü konularında kaynaklık edebilecek bir eserdir. Anime senaryolarına ve karakter oluşumuna Japon Mitolojisi'nin nasıl etki ettiği ortaya konularak bir ülke sinemasının gelişiminde o ülkeye ait kültürel öğelerin ne kadar etkili olabileceği sunulmuştur. Sözlü kültür dönemine ait bir öğe olan mitolojinin modern dönem sanatı olan sinema ile ilişkisinin incelendiği bu çalışma, sinemanın mitolojiden ne denli etkilendiğini ve mitolojinin ne tür bir değişime uğramasına sebep olduğunu animeler özelinde bize sunmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Mitoloji, Japonya, Japon Mitolojisi, Anime, Manga, Budizm, Şintoizm, Sinema

## **ABSTRACT**

### **JAPANESE ANIMATED CINEMA IN JAPANESE MYTHOLOGY**

Mythology and anime are important parts of Japanese culture. Moreover, both of them have entered into a rapid change after the loss of World War II. As anime developed, mythology declined. The aim of this thesis is to examine the relationship between animations, which have an important place in Japanese popular culture, with Japanese Mythology, which lost its old position after the war, in the context of cinema films, and to reveal how Japanese mythology and Japanese animated cinema affected each other through sample films. In this direction; The focus is on Japanese Mythology, Japanese animation cinema and mythological elements in selected anime films. In the first part, the history and beliefs of the country that guide Japanese Mythology are examined. In the section about anime, the effects of other arts on anime were examined in the period that before the World War II and after war started with the US occupation. While this study reveals the relationship between Japanese Mythology and anime in particular; In general, it focused on the relationship between mythology, which is an oral culture tradition, and cinema, which is a modern period art. In the evaluation of the films, "semiotic film criticism" was used as a method because mythology is a narrative full of symbols and the anime frequently involves mythology in indirect uses. With the conclusion of the thesis, the change of Japanese Mythology from the past to the present and the role of the anime industry in this change have been shown. In addition, it has been tried to reveal how the anime benefited from its own history, culture and mythology in the development process and in the current period. This study can provide an example that will contribute to the process of examining the relationship between cinemas and mythology of other countries. In addition, it is a study that can be a source of Japanese / anime culture, which has been spreading rapidly among young people in our country in recent years. By demonstrating how Japanese Mythology affects anime scripts and character formation; It is presented how the cultural elements of that country can be effective in the development of a country's cinema. This study, examines the relationship of mythology, which an element belonging to the oral culture period, and cinema, which is the

art of the modern period, has presented us particularly in anime how cinema is affected by mythology and what kind of change mythology has undergone.

**Keywords:** Mythology, Japan, Japanese Mythology, Anime, Manga, Buddhism, Shintoism, Cinema

## ÖNSÖZ

Çocukluk dönemi 2000’li yıllara denk gelen birçok insan gibi ben de animeler ile TV sayesinde, farkında olmadan, tanıştım. “*Digimon Adventure (1999)*”, “*Beyblade (2001)*” ve her ne kadar ülkemizde diğerleri kadar uzun yayınlanmasa bile özellikle “*One Piece (1999)*” çocukluğuma renk katan, bana hayal kurmayı öğreten animelerdi. Çocukluğumda bilinçsizce oluşan anime sevgim, lise yıllarımda *One Piece*’i yeniden izlemeye başlamamın ardından tekrar kendini gösterdi ve lisans yıllarımda da artarak devam etti. Bu tez çalışmasıyla birlikte ise hem çok sevdiğim animeler hem de onları var eden ülkenin kültürü hakkında çok fazla şey öğrenme imkanı buldum. Bu süreçte hem kendi anime bilgimi arttırırken hem de benim gibi meraklılara yol gösterebilecek bir çalışma oluşturmaya çabaladım. Sonuçtan gayet memnunum ve tezimin tamamlanmasında bana destek veren isimlere teşekkürü bir borç bilirim. En başta, tez danışmanım olan kıymetli hocam “Dr. Öğr. Üyesi Meliha Elif DEMOĞLU”na teşekkür etmek istiyorum. Pandemi sebebiyle olağandışı koşullarda ilerleyen tez yazım sürecimde her daim bilgisi ve tecrübesi ile bana yol gösterip ortaya koyduğum fikirleri destekledi ve yapıcı eleştiriler ile çalışmamı bitirmemde çok büyük bir kuvvet oldu. Onun desteği ile tez yazım sürecimde hiçbir zaman karamsarlığa düşmeden ilerleyerek içime sinen bir çalışma ortaya koydum. Kendisine bir kez daha teşekkür ederim. Ayrıca, sevgili arkadaşım “Hacer YALDIR”ı da unutamam. Bu süreç boyunca, fikirlerim tükendiğinde, her zaman bir telefon kadar yakın olduğu, beni sabırla dinlediği ve taze fikirler üretmemde destek olduğu için ona da çok teşekkür ediyorum. Elbette, son olarak da ailem. Geride kalan bir yıl boyunca bana sağladıkları maddi ve manevi destek sayesinde bu tezi, başka hiçbir şeyi dert etmeden, bitirebilme imkanına sahip oldum. Eğitim hayatım boyunca ilerleyebilmemde asıl itici güç oldukları için onlara müteşekkirim. Bu tezin güzel bir başlangıç olması ümidiyle...

**Volkan ÇELİK**

# İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
1. GİRİŞ.....	1
2. JAPON TARİHİ VE MİTOLOJİSİ.....	6
2.1. Başlangıcından 1945 Yılına Kadar Japon Tarihine Genel Bir Bakış.....	6
2.1.1. Geleneksel Dönem.....	8
2.1.1.1. Eski Japonya (MS 400 Yılına Kadar).....	8
2.1.1.2. Yamato Japonyası (400-700).....	9
2.1.1.3. Nara Japonyası (710-794).....	10
2.1.1.4. Heian Japonyası (794-1185).....	11
2.1.2. Feodal Japonya.....	13
2.1.2.1. Kamakura Dönemi (1185-1333).....	13
2.1.2.2. Ashikaga Dönemi (1333-1603).....	14
2.1.2.3. Tokugawa Dönemi (1603-1868).....	16
2.1.3. Modern Dönem.....	21
2.1.3.1. Meiji Dönemi (1868-1912).....	22
2.1.3.2. Taisho Dönemi (1912-1926).....	27
2.1.3.3. Showa Dönemi (1926-1989).....	29
2.2. Japon Mitolojisi.....	33
2.2.1. Kavram Olarak Mitoloji.....	34
2.2.2. Şintoizm.....	40
2.2.3. Japon Budizmi.....	55
2.2.3.1. Budizm'in Kurucusu Gautama Buda.....	56
2.2.3.2. Budizm'in Yayılması.....	59
2.2.3.3. Budizm'in Adaya Gelişi.....	60

2.2.3.3.1. İlk Dönem.....	61
2.2.3.3.2. Nara'da Budizm.....	62
2.2.3.3.3. Heian'da Budizm.....	63
2.2.3.3.4. Kamakura'da Budizm.....	66
2.2.3.3.5. Zen Budizmi.....	68
2.2.3.3.6. Ashikaga'dan II. Dünya Savaşı'na.....	71
2.2.4. Adadaki Diğer Dinler (Konfüçyüsçülük ve Taoizm).....	73
2.2.5. Başlıca Mitler ve Önemli Karakterler.....	75
2.2.5.1. Kojiki ve Nihongi.....	75
2.2.5.2. Japon Mitolojisi'nden Kamiler ve Kahramanlar.....	80

### **3. GENEL HATLARIYLA JAPON SANATI VE JAPON ANİMASYON SİNEMASI (ANİME).....94**

3.1. Genel Hatlarıyla Japon Sanatı.....	95
3.1.1. Modern Öncesi Dönem.....	96
3.1.1.1. Japonya'da Resimli Öyküler: Yamato-e ve E-makimono.....	96
3.1.1.2. Tokugawa'da Baskı Resim Sanatı: Ukiyo-e.....	99
3.1.2. 1945 Öncesi Japon Sanatı.....	103
3.1.2.1. 1945 Öncesi Manga.....	103
3.1.2.2. 1945 Öncesi Sinema.....	105
3.1.2.3. 1945 Öncesi Anime.....	111
3.1.3. 1945 Sonrası Japon Sanatı.....	114
3.1.3.1. ABD İşgali ve Çizgi Roman.....	115
3.1.3.1.1. İşgal Dönemi.....	116
3.1.3.1.2. Kısaca Comics (ABD Çizgi Romanı).....	119
3.1.3.2. 1945 Sonrası Manga.....	123
3.1.3.3. 1945 Sonrası Sinema.....	134
3.1.3.3.1. Japon Yeni Dalga Akımı (Nuberu Bangu) ve Avangart Sineması.....	137
3.1.3.3.2. 1970'ler Japon Sineması ve Yeni Yönelimler.....	140
3.1.3.3.3. Japon Korku Sineması ve Canavar (Kaijuu) Filmleri.....	142

3.1.3.3.4. 1990’lardan Günümüze Genel Hatlarıyla Japon Sineması.....	144
3.2. 1945’ten Günümüze Japon Animasyon Sineması (Anime).....	145
3.2.1. Tarihsel Süreç İçinde Anime.....	146
3.2.2. Animede Biçim ve İçerik.....	150
3.2.3. Animelerde Cinsellik.....	153
3.2.4. Animelerde Mecha ve Bilimkurgu.....	155
3.2.5. Animelerde Güçlenen Kadın, Korku Dolu Erkekler.....	157
3.2.6. Yumuşak Güç Olarak Animeler.....	159
3.2.7. Günümüzde Anime Fan Kültürü,Stüdyolar ve Anime Sektörü.....	161
3.2.8. Animede Tarih, Kültür ve Mitoloji.....	163

#### **4. 2010-2019 YILLARI ARASINDA ANİME FİMLERİNDE MİTOLOJİK**

<b>YANSIMALAR.....</b>	<b>168</b>
4.1. Araştırmanın Kapsamı, Yöntemi ve Örneklemi.....	168
4.1.1. Araştırmanın Kapsamı.....	169
4.1.2. Araştırmanın Yöntemi.....	177
4.1.2.1. Göstergibilimsel Film Eleştirisi.....	177
4.1.3. Araştırmanın Örneklemi.....	181
4.2. 2010-2019 Arası 10 Anime Filmde Mitolojik Bağlımlar.....	183
4.2.1. TV Anime Serilerinde Mitolojik Yansıma Örnekleri.....	183
4.2.2. Karigurashi no Arrietty-The Secret World of Arrietty-Aşırıncılar.....	201
4.2.3. Hoshi wo Ou Kodomo-Children Who Chase Lost Voices-Derinlerden Gelen Kayıp Sesi Arayan Çocuklar.....	209
4.2.4. Ookami Kodomo no Ame to Yuki-Wolf Children-Kurt Çocuklarım: Ame ve Yuki.....	218
4.2.5. Saint Oniisan-Saint Young Men-Aziz Genç Adamlar.....	227
4.2.6. Rakuen Tsuihou-Expelled from Paradise-Cennetten Kovuluş.....	235
4.2.7. Bakemono no Ko-The Boy and The Beast-Çocuk ve Canavar.....	245
4.2.8. Kimi no Na wa-Your Name-Senin Adın.....	256
4.2.9. Yoake Tsugeru Lu no Uta-Lu Over the Wall.....	267
4.2.10. Mirai no Mirai-Mirai of the Future.....	278

4.2.11. Tenki no Ko-Weathering With You.....	287
<b>5. SONUÇ.....</b>	<b>299</b>
<b>6. EKLER.....</b>	<b>313</b>
6.1. Ek 1: Güneş Soyu/İmparatorluk Soyu Miti.....	314
6.2. Ek 2: Kamikaze Miti.....	327
6.3. Ek 3: 47 Ronin Miti.....	330
<b>7. KAYNAKÇA.....</b>	<b>332</b>

## GİRİŞ

Japonya denildiğinde bu ülkenin tanıtımında katkısı bulunan samuray savaşçıları, sumo güreşleri, Zen Budizmi, çay törenleri, “ukiyo-e” adlı baskı resimler, “Kabuki” gibi geleneksel tiyatro sanatları ve de daha birçok kültürel unsur ön plana çıkmaktadır. Özellikle 1990’lardan itibaren ise animeler de Japon kültürün önemli bir parçasını oluşturmaya başlamışlardır.<sup>1</sup> Bu modern dönem eğlence ve sanat ürünleri, öncelikli olarak Japon seyirci için üretilmektedirler; bu sebeple Japon kültürü, gündelik hayatı ve Japonya ile ilgili birçok unsur animelerde kendine yoğun bir şekilde yer bulmaktadır. Manga olarak adlandırılan Japon çizgi romanlarından uyarlanan veya orijinal senaryolar ile yaratılan anime filmleri ve TV serileri 1960’lardan itibaren hızlı bir şekilde Japon kültürünün bir parçası haline gelmişlerdir. Animeler, özellikle 1990’lardan itibaren ise Japonya’nın başlıca kültürel ihraç ürünleri olmuşlardır. Böylece dünyanın birçok ülkesinde anime filmler ve TV serileri yayınlanma imkanı bulmuştur. Türkiye de bu ülkeler arasındadır. 1990’ların sonu ve 2000’lerin başı arasında; Türk televizyonları, “*Sailor Moon-Ay Savaşçısı (1992)*”, “*Pokemon (1997)*”, “*Digimon Adventure (1999)*” ve “*Beyblade (2001)*” gibi anime serilerini yayınlamışlardır. Günümüzde ise gelişen teknolojinin ve “Netflix” gibi uluslararası internet platformlarının sağladığı imkanlar sayesinde animeler, dünya çapında çok daha geniş bir kitleye ulaşma imkanı elde etmiştir.

Japonya, animeler üzerinde, hem kültürünü sürekli olarak yeniden üretirken hem de bu kültürü dünyaya ihraç etmektedir. Hem Japonlar hem de diğer ülke vatandaşları, animeler üzerinden Japon kültürüne ait birçok farklı yönü öğrenme imkanı bulmaktadırlar. Bu kültürün çok önemli parçalarından birini ise gündelik hayattan inanışa, tarihten sanata kadar pek çok alanı etkileyen Japon Mitolojisi oluşturmaktadır. Japon Mitolojisi, ülkenin yerel inanışı olan Şinto ve hala iktidarda bulunan imparatorluk ailesi ile doğrudan ilişkili bir mitolojidir; birçok diğer dünya mitolojisinin aksine varlığını, etkisini ve gelişimini antik çağların ötesine taşımayı başarmıştır. Japon imparatorları, II. Dünya Savaşı sonuna kadar ülke içinde ilah olarak kabul görmüşlerdir. Diğer yandan, Japon toplumunun hem inancını hem de günlük yaşam kurallarını etkileyen Şinto da temellerini Japon Mitolojisi’nden almaktadır. Şinto

---

<sup>1</sup> Susan J. Napier, *Anime Akira’dan Howl’un Hareketli Şatosuna*, 1. Basım, İstanbul, Es Yayınları, 2008, s.27

inancında, mitolojinin bir parçası olan ilahlara tapılmaktadır ve bu inancın hala ülke içinde birçok takipçisi bulunmaktadır.

Anime ile mitolojinin Japonya için önemi göz önünde bulundurularak; bu tez çalışmasının amacı, Japon Mitolojisi'nin günümüz Modern Japonya'sında, animeler üzerinden varlığını nasıl sürdürdüğünü ya da sürdürüp sürdüremediğini incelemektir. Japon Mitolojisi, anime filmleri ve TV serileri için önemli bir kaynak konumundadır. Bu tez çalışmasında, anime filmlerinin bu kaynaktan nasıl yararlandığı, mitolojik öyküleri ve karakterleri kullanan animelerin mitolojinin unutulmamasında ve hatta geliştirilmesinde gösterdiği etkiler incelenecektir. Toplumların en eski dönemlerine ait bir sözlü kültür geleneği olan mitolojiler, günümüz dünyasında filmler yoluyla daha somut biçimler kazanmaktadırlar. Bu durumun en net örneklerinden birisi bir ABD film yapım şirketi olan "Disney"nin "Marvel" çizgi romanlarını uyarlayarak oluşturduğu sinema evreninde yer alan Thor karakteridir. İskandinav Mitolojisi'ne ait bir tanrı olan Thor, bir sözlü kültür ürünüdür ancak sinema yoluyla, onu canlandıran oyuncu "Chris Hemsworth" sayesinde, somut bir varlık kazanmıştır. Marvel filmlerinin getirdiği aşırı popülerlik ile birlikte İskandinav Mitolojisi, insanların üzerine tekrar düşündüğü, araştırdığı, konuştuğu bir duruma gelmiştir. Japonya için ise anime (animasyon), "live-action/canlı çekim" olarak anılıp gerçek oyuncular ile, çoğunlukla, gerçek mekanlarda çekilen filmlere ve dizilere göre daha büyük bir popülerliğe sahiptir. Japonya'da on yıllarca devam eden anime serileri mevcuttur. İnsanlar bu serilerin, dergilerde manga sayılarını okuyup televizyonda dizi bölümlerini ve sinemada filmlerini seyretmektedirler. Örneğin; bu uzun süreli serilerden birisi de "*One Piece (1999)*" adlı, mangaka (çizer) "Eiichiro Oda" tarafından yaratılan seridir. 1997 yılında manga olarak ortaya çıkan seri günümüze kadar 1000'e yaklaşan manga bölümü, 950'ye yaklaşan televizyon bölümü ve 10'dan fazla sinema filmi ortaya çıkarmıştır.

Animelerde sıkça yararlanılan mitoloji ise bir sözlü kültür ürünüdür ve ortaya çıktığı ilk çağlarda insanlar için bir gerçeklik olarak kabul edilmiştir. İnsanlar bu mitolojilere ait karakterlere birer tanrı olarak tapıp gerçekliklerinden şüphe duymamışlardır. Ancak günümüz dünyasında mitoloji bu konumunu yitirmiş ve her kültürün kendi içinde birer hikaye kaynağına dönüşmüştür. Sinema sanatı ise bu sözlü kültür hikayelerine ve karakterlerine tekrar bir gerçeklik kazandırmaktadır. Onları gözle görünür bir şekle sokmaktadır. Bu çalışma genel olarak mitoloji ve sinema, özel olarak ise Japon Mitolojisi ve Japon animasyon sineması arasındaki ilişkiye yoğunlaşacaktır.

Bu amaç doğrultusunda; tez, üç bölüm şeklinde ilerleyecektir. İlk bölümde Japon Mitolojisi üzerinde durulacak ve bu bölüm, Japonya tarihi ile başlayacaktır çünkü yukarıda da belirtildiği gibi Japon Mitolojisi, tarih ile doğrudan bir ilişkiye sahiptir. Mitolojiye göre; imparatorluk hanesi, kami olarak anılan ilahların, başta “Güneş Kamisi Amaterasu” olmak üzere, soyundan gelmektedir. İmparatorluk hanesinin dışında kalan Japonlar ise imparatorluğun yan haneleri olarak kabul görürler ve tüm ülke halkının soyunun ilahlara dayandığına inanılır. Bu sebeple; Japonya tarihi hakkında bilgi sahibi olmak, Japon Mitolojisi’nin gelişimini, amacını ve etkisini anlamak açısından faydalı olacaktır. Tarih başlığı, Japonya tarihini eski çağlardan II. Dünya Savaşı sonuna kadar ele alacaktır çünkü 1945 yılı itibariyle hem imparator ilahi konumundan vazgeçtiği için Japon Mitolojisi fiili olarak son bulmuş hem de savaşta alınan mağlubiyet ve ardından gelen işgal sonucunda ülkenin ilahlar tarafından korunduğu inancı yıkılmıştır. 1945 sonuna kadar ilerleyen bu yıllar, “Geleneksel Dönem”, “Feodal Dönem” ve “Moder Dönem” şeklinde üç başlık altında ele alınacaktır.

Tarih başlığı sonrasında ise Japon Mitolojisi’ne odaklanılacaktır. Ancak öncesinde mitoloji kavramının açıklaması gerçekleştirilerek bu açıklama için bir alt başlık oluşturulacaktır. Sonrasında ise başta Şinto olmak üzere adada varlık gösteren ve mitolojinin gelişimine katkı sağlayan dinlere odaklanılacaktır. Yine yukarıda değinildiği gibi; Şinto, Japon Mitolojisi ile doğrudan ilişkili bir inançtır. Japon Mitolojisi ve Şinto, birbirini doğuran, sonrasında ise besleyip geliştiren Japon kültürünün iki temel unsurdur. Japon Mitolojisi’nin esas temellerini ve kaynaklarını Şinto ilahları oluşturmaktadır. Ancak Şinto bu alanda tek başına bir etkiye sahip değildir. Adaya sonradan gelen Budizm, kendi ilahlarını ve Buda gibi diğer unsurlarını Japon Mitolojisi’ne dahil etmeyi başarmıştır. Bu sebeple; Şinto sonrasında Budizm başlığına geçilecek ve bu dinin ortaya çıkışına, adaya gelişine ve gelişimine odaklanılacaktır. Şinto ve Budizm sonrasında ise kısaca Konfüçyüsçülük ve Taoizm gibi Çin kökenli diğer iki inanca da değinilecektir. Adadaki dinlerin açıklanmasının ardından Japon Mitolojisi’nin temel kaynakları konumunda bulunan Kojiki ve Nihongi metinlerine bir başlıkta açıklama getirilecektir. Sonrasında ise Japon Mitolojisi içerisinde en sık karşılaşılan ilahlar, kahramanlar ve çeşitli yaratıklardan bazı örnekler sunulacak; en son olarak da üç temel Japon mitine dair açıklamalar yapılacaktır.

Japon animasyon sanatı (anime) üzerine kurulacak bir sonraki bölüm ise animenin gelişiminde katkısı bulunan birçok farklı sanat dalı hakkında alt başlıklar içerecektir. Bu

bölümün ilk ana başlığı, animenin gelişiminde katkı sağlayan sanat dalları üzerine olacaktır. Öncelikle, Geleneksel Dönem ve Feodal Dönem resim sanatlarından Yamato-e, E-makimono ve Ukiyo-e, “Modern Öncesi Dönem” başlığı altında ele alınıp açıklanacaktır. Modern Dönem içerisinde ise manga, sinema ve elbette anime sanatlarına odaklanılıp bunlar da 1945 yılı öncesi ve sonrası şeklinde değerlendirilecektir. 1945 yılı öncesinde Japonya’da manganın, sinemanın ve animenin gelişimi aktarılacaktır. 1945 yılı sonrasında ise öncelikle Modern Dönem sanatlarının gelişiminde önemli bir etki bırakan ABD işgal yıllarına ve de ABD çizgi romanlarına değinilecektir. Sonrasında sırasıyla 1945’ten günümüze Japon çizgi romanı konumundaki manga ile Japon sinemasının gelişimi ve değişimi açıklanacaktır.

1945 sonrası anime ise bu bölümün ikinci ana başlığı olarak ele alınacaktır. Bu başlık altında; animenin tarihsel gelişimine, biçimsel ve içeriksel özelliklerine, türlerine, kültür ve toplum ile ilişkisine, yumuşak güç unsuru olarak kullanılıp dünyaya kültür ürünü olarak ihraç edilmesine, manga ve sinema ile olan bağlantılarına ve elbette mitoloji ile kurmuş olduğu ortaklığa değinilecektir. Bu başlık içerisinde anime ile ilgili birçok farklı alana ait bilgiler sunulacak ve son bölüme geçişte bir zemin hazırlanacaktır.

Tezin son bölümünde ise Japon Mitolojisi ile ilişkileri bağlamında 2010-2019 arası dönemden her yıla bir film olacak şekilde 10 tane anime filmin incelenmesi gerçekleştirilecektir. Film incelemelerine geçilmeden önce; neden 2010-2019 arası yılların seçildiğine dair açıklamalar sunulacaktır. Bu on yıllık dönemde, dünya sinema pazarına hakim olan ve milyar dolarlık hasılat rakamlarına ulaşan Hollywood filmlerine karşın kendi ülke pazarında önde olan anime filmlerin varlığı seçimde etkili olan başlıca unsurdur. Ayrıca gelişen teknoloji ve “Netflix” gibi internet tabanlı izleme platformlarının artan varlığı da yine dönem seçiminde etkili olmuştur çünkü bu tarz platformlar, anime ile uluslararası seyircinin etkileşimini arttırmaktadır. Kısacası; ülke içindeki gişe başarısı ve dijital platformlar ile birlikte yurtdışı seyircisi ile artan etkileşim bu on yıllık dönemin seçiminde etkilidir.

Dönemin seçilme nedenlerinin ayrıntılı olarak sunulmasının ardından film incelemelerinde başvurulacak yöntem de belirtilecektir ki bu yöntem, mitolojinin semboller üzerine kurulu bir anlatımı olmasından ve animelerde de mitolojinin genel manada dolaylı olarak kullanılması sebebiyle “gösterebilimsel film eleştirisi” olacaktır. Simgesel anlatımlar ve dolaylı kullanımlar, filmleri yapısal olarak değerlendirmeyi zorunlu kılmaktadırlar. Gösterebilimsel eleştiri yöntemine başvurularak; filmlerin anlatı yapıları, anlam yaratma kodları ortaya çıkarılıp mitlerin ve mitolojik karakterlerin nasıl bir yeniden yorumlamaya

uğradığı ortaya konmaya çalışılacaktır. Mitolojinin animeler üzerinden kazandığı yeni anlamları ve biçimleri ortaya çıkarmanın yolu filmlerin anlatı yapısının çözümlenmesinden geçmektedir. Yapıyı çözümlenebilmek ve de anlamı ortaya çıkarmak amacıyla yöntem olarak göstergebilimsel eleştiri kullanılacaktır.

Örneklemin kapsamı ve başvuracağı yöntemden sonra ise, filmlere geçilmeden hemen önce, TV animelerinde yer alan mitolojik bağlantı örneklerine değinilecektir. En son olarak da sırasıyla 10 anime filmin eleştirileri yapılacak ve Japon Mitolojisi'nin Modern Japonya'da animeler üzerinden ne çeşit bir varlık gösterdiği ortaya konulacaktır. Filmlerin seçiminde de dikkat edilecek bazı temel noktalar bulunmaktadır. Öncelikle filmlerin 2010-2019 yılları arasında vizyona girmiş olmaları gerekmektedir. Aynı zamanda filmlerin hikaye zamanlarının "Modern Dönem" olarak anılan yıllar içinde geçiyor olması ve elbette mitoloji ile bağlantılı olması da dikkat edilecek diğer önemli noktalardır.

Bu tez çalışmanın amacı, anime-mitoloji ilişkisini değerlendirmek ve anime sanatının sözlü kültür ürünü olan mitolojiyi nasıl bir yeniden üretim içine soktuğunu anlamlandırmaktır. Tez konusu olarak anime-mitoloji ilişkisinin seçilmesinin bir diğer nedeni ise bu alanda farklı bir yönelime öncülük edebilmektir. YÖK veri tabanında 14/09/2020 tarihinde yapılan inceleme göstermektedir ki Türkiye'de anime üzerine yapılan tez çalışmaları genel itibariyle "Miyazaki Hayao" sineması ve 2000 öncesi, kült olarak kabul edilebilecek, "*Akira (1988)*", "*Ghost in the Shell (1995)*" gibi filmler etrafında şekillenmektedir. Ayrıca sisteme yüklü hiçbir tezde, en azından başlıklar üzerinden değerlendirildiğinde, animenin Japon Mitolojisi ile kurduğu ilişkiye de odaklanılmamıştır. Bu doğrultuda; bu tez, hem Japon Mitolojisi ile anime arasındaki ilişkiye hem de 2000 öncesi filmler yerine daha güncel döneme ait filmlere odaklanması sebebiyle bir fark ortaya koymayı amaçlamaktadır.

## 2. BÖLÜM: JAPON TARİHİ VE MİTOLOJİSİ

Japon Mitolojisi, temel kaynaklarını 712 yılında yazılan “Kojiki” ve 720 yılında yazılan “Nihongi” adlı eserlerden alan, gerçek tarih ve kurmacanın iç içe geçtiği bir alandır. Ada halkının inancı olan “Şinto”, Çin ve Kore’den gelen “Budizm”, “Taoizm” ve “Konfüçyüsçülük” gib dini felsefeler, “Moğol İstilasası” ve “47 Ronin Efsanesi” gibi tarihi olayların birleşimiyle Japon Mitolojisi bugünkü haline ulaşmıştır. Mitolojinin Şinto kökenleri 8. yüzyılda Kojiki ve Nihongi metinleriyle belgelenmiştir ancak henüz 6. yüzyıl gibi erken bir dönemde adaya gelen Budizm, ilerleyen yüzyıllar içinde Şinto ile bütünleşerek Budist “panteon”unda yer alan Buda, bodisatva ve tanrıların Şinto tanrıları ile özdeşleşmesini ya da doğrudan Şinto panteonuna dahil olmasını sağlamıştır. Diğer yandan, gerçek tarih de doğrudan Japon Mitolojisi ile ilgilidir. Japonlar, mevcut Japon imparatorluk hanesinin soyunun Şinto panteonunun en önemli tanrılarında biri olan “Güneş Tanrısı Amaterasu”ya dayandığına inanmaktadırlar ve bu nedenle gerçek tarihten geriye doğru gidildikçe, zaman çizgisi mitolojik dönemlere bağlanır.<sup>2</sup> Bu sebeple, Şinto ve Budizm gibi Japonya’nın temel inanışlarını, Japon tarihini ve mitoloji içinde yer alan başlıca mitleri anlamadan Japon Mitolojisi’ni tam anlamıyla kavramak pek mümkün görünmemektedir.

Japon Mitolojisi’nin en iyi şekilde açıklanabilmesi ve anlaşılabilmesi için bu bölümde sırasıyla; Japon Tarihi’ne (II. Dünya Savaşı’na kadar), Şinto inancına, Budizm’e, başlıca ve önemli Japon tanrılarında (kamilerine) ve üç temel Japon mitine (İmparatorluk Soyu Miti, Kamikaze Miti ve 47 Ronin Miti) değinilecektir.

### 2.1. Başlangıcından 1945 Yılına Kadar Japon Tarihine Genel Bir Bakış

Japonya, yaklaşık olarak 4000 adadan oluşan bir ülkedir. “Hokkaido”, “Honshu”, “Shikoku” ve “Kyushu” ise ülkenin en büyük dört kara parçasını oluşturan ve temel yerleşim bölgelerini içeren adalardır. Güneydeki “Ryukyu” adalar zinciri ve Hokkaido birer vilayet

\* Panteon: Bir halkın, bir ulusun bütün tanrıları. (TDK Sözlükleri, <https://sozluk.gov.tr/>, 04/04/2020-17:01)

2 Naumann Nelly, **Japon Mitolojisi**, 1. Basım; İzmir, İlya İzmir Yayınevi, 2005, s.14-32

olarak kabul görmektedirler; bu bölgelerde Japon olmayan azınlık yerel halklar da yaşamaktadırlar. Hokkaido’da yaşayan “Ainu” halkı ülkenin Japon olmayan azınlık nüfusuna bir örnektir. Yine de ülke nüfusunun büyük çoğunluğu Japonlar tarafından oluşturulur. Yeraltı kaynakları yönünden fakir ve tarım arazisi de kısıtlı olan Japonya’nın en önemli tarım ürünü pirinçtir. Bir ada ülkesi olan Japonya’nın coğrafyası yemek kültürünü de etkilemektedir. Japon Mutfağı, ağırlıklı olarak pirinç ve deniz ürünlerinden oluşur. Tarım arazilerinin azlığı ve pirincin ülke içindeki önemi sebebiyle modern dönem öncesi iç savaşların çoğunluğu verimli tarım arazilerinin kontrolü amacıyla olmuştur. Japonya, tarihi boyunca birçok iç savaş ile yüzleşmiştir ancak II. Dünya Savaşı sonundaki ABD işgaline kadar hiçbir zaman diğer ülkeler tarafından işgal edilememiştir. 17. yüzyıl başından 19. yüzyıl ortalarına kadar bir tecrit dönemi geçiren Japonya, ABD donanmasının 1853 yılında sahillerine ulaşması sonucunda sınırlarını dünyaya açmak zorunda kalmıştır. 1868’de “Meiji Dönemi” başladıktan sonra hızla sanayileşen ve modernleşen Japonya, ABD ile ilişkilerini geliştirmeye başlamıştır. Ancak 1904 “Rus-Japon Savaşı”ndan galip çıkan Japonya’nın yayılcı politikası ABD’nin Güneydoğu Asya’daki çıkarlarını tehdit eder hale gelince iki ülke ilişkileri kötüleşmeye başlamış ve II. Dünya Savaşı içinde yer alan “Pasifik Savaşı” ile düşmanlığa dönüşmüştür.<sup>3</sup>

Yazı öncesi dönemlerden başlayarak II. Dünya Savaşı’na kadar devam eden Japon tarihi, genel olarak dört ana başlık altında bölümlendirilebilir: “Geleneksel Dönem”, “Feodal Dönem”, “Modern Dönem” ve “II. Dünya Savaşı Sonrası Dönem”. Bu ana başlıklar halinde ayrılan dönemler, kendi içlerinde, alt başlıklara ve farklı zamanlara da bölünmektedirler. Bu bölümlenme ise önemli tarihi geçişlere, yönetim değişikliklerine göre belirlenmektedir. Daha spesifik olarak; bu bölümlendirmeler, başkent ya da “şogun (shogun\*)” veya Modern Dönem’deki imparator değişimleri gibi Japon tarihi içerisindeki kilit zamanlar göz önünde bulundurularak gerçekleştirilmektedir. Yapılan bölümlendirmeler ile ortaya konulan dört dönemin ilk üçü, bu bölüm içerisinde ele alınacaktır çünkü 1945 yılına kadar ilerleyen tarihi dönem Japon Mitolojisi ile doğrudan bağlantılıdır ancak imparatorun 1945 yılı sonunda ilahi yetkilerinden vazgeçtiğini ilan etmesi ile birlikte tarih ile mitoloji arasındaki bağ resmi olarak sonlanmıştır. Bu sebeple, II. Dünya Savaşı Sonrası Dönem, sonraki bölüm içeriği olan anime-manga ile daha yakından ilişkili olduğu için bu başlık o bölüm içerisinde açıklanacaktır. Japon

3 Milton W. Meyer, **Japon Tarihi**, 1.Basım, İstanbul: İnkılap, 2019, s.1-17

\* Şogun ya da Shogun: Barbar-boyun eğdiren general; 1196’dan sonra tahtın arkasındaki askeri güç (Meyer, s.313)

tarihinin aktarımında başvurulacak temel kaynak ise “Milton W. Meyer”in “Japon Tarihi” adlı yapıtı olacaktır.

### 2.1.1. Geleneksel Dönem

Milton W. Meyer, “Japon Tarihi” adlı kitabında Japonya’nın geleneksel dönemini kronolojik olarak dört başlık halinde ele almıştır. Bu dönemler, MS 400 yılına kadar olan “Eski Japonya”, 400-700 yılları arasındaki “Yamato Japonyası”, 710-794 yılları arası süren “Nara Japonyası” ve 794-1185 yıllarını kapsayan “Heian Japonyası”dır. Bu dönemler, Japon devlet yapısının oluştuğu ve gücün imparatorluk makamında bulunduğu dönemleridir. Ancak yine de imparator en yetkin güç sahibi değildir. Çeşitli ailelerin imparator üzerinde etkileri vardır. Yine bu dönem, Japonya’nın Çin’den birçok anlamda etkilendiği yıllardır. Çin yazısı, devlet sistemi ve Budizm bu dönem içerisinde Japonya’ya giriş yapmıştır. Dönem ekonomisi ise tarım üzerine kuruludur.<sup>4</sup>

#### 2.1.1.1. Eski Japonya (MS 400 yılına kadar)

Eski Japonya Dönemi, “Jomon (MÖ 8000-MÖ 300)” ve “Yaoi (MÖ 300-MS 300)” dönemlerinden oluşur. Jomon, adadaki insanların daha kolektif bir yapılanma içinde yaşadıkları bir dönemdir ve adını da yiyecekler için kullanılan çömlek kaplar üzerindeki ip desenlerinden almaktadır. Adadaki en eski yerleşik halk olarak “Ainular” görülmektedir ve bu dönem Asya üzerinden adaya gelen topluluklar tarafından kuzeye sürüldükleri düşünülmektedir. Jomon Dönemi toplulukları avcı-toplayıcı olarak yaşamışlardır.<sup>5</sup>

Yaoi Dönemi ise Asya’dan gelen yeni dalga göçün Jomon kültürünü değiştirdiği yıllardır. Yaoi kültürü ve bilgisi ada halkını avcı-toplayıcılıktan tarım toplumuna geçirmiştir. Basit pirinç tarımı bu dönemde başlamıştır. Ayrıca balıkçılık ve demircilik de gelişmiş, bronz eşyalar ve kılıçlar üretilmiştir. Yaşanan gelişmeler sonucunda ortaya çıkan üretim ve zenginlik

4 Meyer, s.19

5 Aktaran: Aygün Şen, **Kayıp Keşif Yolculuk Japon Sineması Manga ve Anime**, 1.Basım, İstanbul; Doğu Kitabevi, 2014, s.19

siyasi yapılanmayı doğurup kolektif yapılanmadan liderler tarafından yönetilen, yöneten ile yönetilenin belli olduğu kabile yapılanmalarına geçilmiştir. Yaei Dönemi, seramik kapların üretilmeye başlandığı bir dönemdir ve bu kültür tüm ülkeye yayılmıştır. Japonya’da artık tarım yapan, liderler tarafından yönetilen kabile yapılanmaları varlık göstermektedirler.<sup>6</sup>

### 2.1.1.2. Yamato Japonyası (400-700)

Yamato Dönemi ya da Yamato Japonyası, “Kojiki” ve “Nihongi” kayıtlarında kurucusu “Jimmu Tenno” olarak gösterilen, ülke içinde ilk yayılmacı faaliyetleri gerçekleştiren ve diğer kabileleri kontrol altına alan devletin hüküm sürdüğü dönemdir. Günümüzün mevcut Japon İmparatoru da Yamato hükümdarlarının soyundan gelmektedir. Yamato Devleti, sadece diğer kabileleri kontrol altına almakla kalmamıştır; aynı zamanda Kore kıyılarına kadar yayılım sağlayarak Çin ile ilişki kurmayı başaran ilk yönetim olmuştur. Çin kayıtları Japonlar ile ilk temasın MS 57’de olduğunu yazmaktadır ancak Yaei Dönemi’nde Yamato gibi devletleşen bir yapı bulunmadığı için ilk düzenli ilişkiler bu dönemde kurulabilmiştir. Çinliler, Japonya’ya “Wa Ülkesi” yani Cüce Ülkesi adını verip onları kendilerinden aşağı görmüşlerdir. Yamato Dönemi’nde Çin ve Kore’den birçok alim ve zanaatkar Japonya’ya gelip Çin bilgisini bu ülkeye aktarmıştır. Bir imparator yönetimindeki Yamato Devleti, zamanla gücünü “Fujiwara\*” gibi ailelere ve diğer klanlara kaptırmıştır. İmparatorluk ailesinin varlığı korunmuştur ancak mevki olarak ise imparatorluk sembolik bir hale getirilmiştir. Bu süreç “Meiji Dönemi” başlayana kadar devam etmiştir. Yamato Dönemi’nde toplumda sınıflı bir yapı hakimdir. “Uji” olarak anılan güçlü klanlar, onların altında yer alan ve çalışan iş gücü olan “Be” veya “Tomo”, onların altında da köleler bulunmaktadır. Yamato dini ise erken Şinto (Tanrıların Yolu) olarak adlandırılan atalar kültü inanışıdır.<sup>7</sup>

Yamato Dönemi’nde 550’lerden itibaren 300 yıl boyunca Çin’den istemli bir bilgi ve kültür akışı sağlanmıştır. Kökenleri Hindistan’a dayanan Budizm, bu dönemde Çin ve Kore

6 Aktaran: Şen, s.19

\* Fujiwara Ailesi: Özellikle Yamato Dönemi içinde oldukça güçlü olan Fujiwara ailesi zamanla gücünü kaybetse dahi yok olmayıp günümüze kadar varlığını korumayı başaran aristokrat bir ailedir.

7 Meyer, s.31-33

üzerinden ülkeye girmiştir ve özellikle saray çevresinde hızla benimsenmiştir. Zamanla Budizm ve Şinto inançlarının birbirlerine eklenmesinden “Ryobu Şinto” olarak anılan çifte inanış doğmuştur çünkü Budizm, tam anlamıyla bir din olmayan Şinto’nun ahlaki öğretiler ve öte dünya inanışı gibi eksik yönlerini kapatmaktadır. Yamato Dönemi’nde “Taika Reformları” olarak anılan ve Çin’den getirilen sistemlerin topluma ve devlete uygulanma çalışmaları da gerçekleştirilmiştir. Devlet yapısı Çin örneğine göre yeniden tasarlanmıştır. Bu dönemin sonuna doğru Budizm artık sarayda kabul gören bir din haline gelmiştir ancak taşra bölgesi hala çoğunlukla Şinto adetlerine göre ibadet etmeyi sürdürmüştür. Çin’den devşirilen sistemler ise çok başarılı olamayıp zamanla, merkezi yönetim zayıfladıkça, özellikle vergi ve toprak sahipliği gibi konulardaki kanunlar başta olmak üzere uygulanamamaya başlanmıştır. Bu durum ilerleyen dönemlerde “daimyo” olarak anılan toprak sahiplerinin doğmasına yol açacaktır.<sup>8</sup>

### **2.1.1.3. Nara Japonyası (710-794)**

Yamato Devleti’nin, Şinto inancının da etkisiyle, sabit bir başkenti olmamıştır bu döneme kadar. Nara, Japon tarihindeki ilk sabit başkenttir. Bu şehir, Budizm için de önemli bir merkezdir aynı zamanda. Başkentin sabit hale gelmesiyle birlikte Budist manastırlar bu şehirde inşa edilmeye başlanmış ve birçok Budist okul burada gelişip güçlenmiştir. Nara, kendi döneminde Japon Budizmi için de bir merkez halini almıştır. Fujiwara Ailesi bu dönem içinde güçlüdür ve imparatorluk makamı da onların kontrolü altındadır. Nara, başkent 794 yılında Kyoto’ya taşınana kadar çok önemli bir şehir olarak varlık göstermiştir. Ancak imparatorun gücü, bir önceki Yamato Dönemi’nden çok daha zayıf bir hal almıştır. Bu dönemde toprağın ve devletin yönetiminde uygulanan sistemler yine Çin’den ithal edilen sistemlerdir. Tam anlamıyla adaletli uygulanamadıkları için vergi yükü köylülerin sırtına binerken vergiden muaf aristokrat aileler ve dini görevliler servetlerini arttırarak feodal döneme zemin hazırlamışlardır.<sup>9</sup>

---

8 Meyer, s.34-43

9 James L. Huffman, **Japonya Tarihi**, 1. Basım, İstanbul; İnkılap, 2020, s.34-41

Nara Dönemi'nde Budizm, aristokrat sınıf arasında yaygın bir dindir. Birçok Budist mezhep/okul, bu dönemde Nara merkezli olarak ortaya çıkmıştır ve 752 yılında İmparator Shomu, Budizm'i devlet dini olarak ilan etmiştir. 770'den sonra Budizm'in etkisi sarayda azalmaya başlamıştır. Budizm, saray çevresinde çok hızlı yayılmıştır ancak aynı etki özellikle kırsal kesimde ikamet eden yerel halk üzerinde görülmemiştir. Onlar atalarının inancı olan Şinto felsefesine göre yaşamayı tercih etmişlerdir. Bu sebeple Budist rahipler, kendi inançları ile Şinto arasında bir eşleştirme yapma yoluna gidip ortak özellikler üzerinde durmuşlardır. Şinto ilahlarını reddetmek yerine onları Budist inancında yer alan Buda gibi kutsalların bir iz düşümü olarak yorumlamışlardır. Şinto'nun kaynak metinleri olan "Kojiki" ve "Nihongi" de bu dönemde yazıya geçirilmiştir. Nara edebiyatının temellerini 3. yüzyıl içinde ülkeye giren Çin yazı sistemi oluşturur. Ancak Çin'den alınan yazı sistemi tam anlamıyla Japon diline uyumlu değildir. Bunun sebebi, Çince tek heceli bir dilken Japonca'nın çok heceli olmasıdır. Zamanla bu sistem geliştirilerek Japon diline uygun hale getirilip "Hiragana", "Katakana" ve "Kanji" olmak üzere üçlü bir hece sistemi Japon yazı diline hakim olmuştur. Nara kenti, 75 yıl boyunca başkentlik görevini üstlenmiştir. Daha sonra 794 yılında "Heian (Barış ve Huzur) Dönemi" başladığında başkent Kyoto'ya taşınmıştır. Kyoto, 1868'e kadar imparatorluk başkenti olarak yerini korumuştur. Başkent Nara'dan Kyoto'ya taşınmasının en temel sebebi ise Budist okulların ve mabetlerin, Nara'da imparatoru kontrol altına alacak kadar çok siyasi güce kavuşmaları ve imparatorluk işlerine karışır duruma gelmeleridir. Başkent Nara'dan ayrılması ile birlikte bu şehirdeki Budist okullar da zamanla eski güçlerini yitirmeye başlamıştır. Nara Dönemi'nde Çin'in kültürel etkisi her alanda oldukça fazladır ancak Japonya kendi öz kültürünü korumayı da başarmıştır. Sadece ihtiyaç duyduğu bilgiye ve teknolojiye izin vermiştir. İhtiyaç duyduğu bilgileri kabul edip onları zamanla Japonlaştırmıştır.<sup>10</sup>

#### **2.1.1.4. Heian Japonyası (794-1185)**

Heian Japonyası'nda, "Fujiwara Ailesi" oldukça güçlüdür ve bu sebeple dönemin sonuna kadar geçen süre aynı zamanda "Fujiwara Dönemi" olarak da anılmaktadır. Bu

---

10 Meyer, s.50-56

dönemde yine imparator geri planda kalırken Fujiwara örneğinde olduğu gibi diğer aileler yönetimde etkindir. Fujiwara Ailesi, yönetimdeki gücünü koruyabilmek adına kendisi ile kan bağı bulunan veliaht prensleri tahta çıkarmaktadır. Heian Dönemi'nin sona ermesiyle birlikte Fujiwaraların da gücü azalmıştır. Bu dönem içinde toprak vergi sistemindeki bozulmalar sürmeye devam edip sarayın gelirleri azalmıştır. Aristokratları kollayıp vergiyi köylüye yükleyen bu düzen Feodal Dönem'i doğurmuştur. Dönemin sonuna doğru, bölge yöneticileri kendi atlı ve silahlı (bunshi) askeri birliklerini oluşturmuşlardır. Aynı zamanda, ülkede eşkiyalar ve korsanlar çoğalıp Ainular ise isyan etmişlerdir. İmparator, tüm bunlara müdahale etmek amacıyla askeri bir komisyon oluşturup bir ordu toplamak zorunda kalmıştır. “Sakanue Tamuramaro”, şogun olarak ordunun başına geçip Ainu isyanını bastırmıştır ancak sonrasında orduyu dağıtmayıp şogunluk\* sistemini oluşturmuştur. Heian sonunda Fujiwara güç kaybederken başkent dışındaki “Taira” ve “Minamoto” aileleri iktidar savaşına girmişlerdir. 1156 “Hogen” ve 1159 “Heiji” savaşlarını Tairalar kazanıp imparatorluk başkentinde kontrol sağlamışlardır. Sonrasında ise Tairalar ve Minamotolar arasında tekrar savaş çıkmıştır. “Gempei Savaşı (1180-1185)” olarak anılan savaş Minamotolar kazandığı için ülkede “Kamakura Dönemi” başlamıştır.<sup>11</sup>

Heian Dönemi içinde Budizm de daha fazla yayılma imkanı bulmuştur. Budizm'in Japonya'yı etkilediği gibi, Japonya da Budizm'i etkilemektedir. Budist gelenekler ülkede kabul görmeye başlayınca, Budizm ile Şinto giderek daha fazla kaynaşmıştır (Ryobu Şinto). Budist tapınaklar Heian Dönemi'nde ülkenin dört bir yanına dağılıp özellikle dağlık alanlarda kurulmuştur. Bu dönemde ülkenin asıl inancı olan Şinto, Budizm'in gerisinde kalmıştır ancak yok olmayarak gelişmeye devam etmeyi başarmıştır. Bu dönem, edebiyatta Çin'den gelen yazı sistemi kullanılmaya devam edilmiştir; birçok edebi eser ortaya çıkarılmıştır. “E-makimono (resimli roman)” popüler hale gelip 1120'lerde “Genji'nin Hikayesi” adlı ilk uzun Japon romanı çizilmiştir. Dönem sonunda Çin ile ilişkiler azaltılmıştır.<sup>12</sup>

---

\* Şogunluk Sistemi: Japonya'da 1185-1868 yılları arasında devam eden ikili yönetim şeklidir. Bir yanda kamilerin soyundan geldiğine inanılan ve bu sebeple bir sembol olarak dini gücü elinde bulunduran imparator, diğer yanda ise askeri ve siyasi gücü elinde bulunduran şogun (başkomutan). Şogunluk makamı 1868'e kadar geçen sürede birçok klan arasında el değiştirmiştir ancak hiçbirisi imparatorluk makamını ortadan kaldıramamıştır. Güneş Kamisi Amaterasu'nun soyundan geldiğine inanılan imparatora her daim biat edilmiştir. İmparatorluk makamı, sembolik olarak korunmuştur. (Lafcadio Hearn, **Japonya**, 1.Basım, Ankara; Doğubatu, 2016, s. 175)

11 Huffman, s.41-52

12 Meyer, s.61-67

## 2.1.2. Feodal Dönem

Feodal Dönem, aynı zamanda “Orta Çağ Japonyası” olarak da anılan dönemdir. 1868 Meiji Dönemi’ne kadar süren Feodal Dönem, en başlıca olarak üç parça şeklinde ilerlemektedir. 1185-1333 yılları arası “Kamakura Dönemi”, 1333-1603 arası “Ashikaga Dönemi” ve 1603’ten 1868’e kadar süren “Tokugawa Dönemi”. Bu dönemde, Fujiwaralar gibi gücünü imparatorudan alan aileler zayıflayıp Minamotolar gibi gücünü ordudan alan aileler ön plana çıkmıştır. Bu dönemle birlikte askeri güç önem kazanmıştır. Feodal Dönem’de şogunluk sistemi oturduğu için ülke, dini ve sembolik lider olan imparator ile askeri lider olan şogun kontrolünde ikili bir yönetime sahip olmuştur. Bu dönem başlarında da Budizm yayılmayı sürdürmüştür. Şogun yönetimi, Şinto inancına ve kami soyundan geldiğine inanılan imparatora karşı Budizm’i desteklemiştir. Yine Tokugawaların uyguladığı izolasyon politikasına kadar Çin ile ticaret de geliştirilmiştir. Tokugawa Dönemi başladıktan kısa bir süre sonra şogun yönetimi, tecrit uygulamasını başlatıp ülkeyi 1868’e kadar dünyadan izole bir şekilde idare etmiştir.<sup>13</sup>

### 2.1.2.1. Kamakura Dönemi (1185-1333)

“Minamoto Yoritomo\*” önderliğindeki Minamotoların savaşı kazanması ile imparatorun yetkileri fiilen son bulup imparatorluk sembolik bir makam haline gelmiştir ve yaklaşık 700 yıl sürecek askeri şogun yönetimi başlamıştır. Minamoto Yoritomo, Tokyo yakınlarındaki Kamakura kentinde kendi başkentini kurmuştur ancak imparatora ya da Kyoto’ya dokunmamıştır. Yoritomo ölene kadar güç Minamotoların kontrolü altındadır ancak 1213 yılında Yoritomo öldükten sonra güç Hojolaraya geçer. “Hojo Ailesi”, Yoritomo’nun dul eşinin ailesidir ve 1333 yılına kadar şogun vekilliği görevini üstlenerek ülkeyi arka plandan yönetmişlerdir. Hojoların hüküm sürdüğü dönemde Moğol ordusu ülkeye 1274 ve 1281

<sup>13</sup> Meyer, s.71

\* Japonlar, aileyi bireyin önünde tutan bir geleneğe sahiplerdir ve bu tutum onların hitabetine de işlemiştir. Japonlar, önce aile adını, daha sonra ise kendi adlarını söylerler. “Minamoto Yoritomo” örneğinde de bu geçerlidir. Minamoto, kişinin aile adıdır. Türkçe’deki haliyle, bu kişi Yoritomo Minamoto’dur. Çalışmanın devamında da isimler Japonca şekilleriyle, soyadı önde olacak şekilde kullanılacaktır.

yıllarında iki defa saldırmış ancak başarılı olamayarak ve ağır kayıplar vererek geri çekilmiştir. Bu başarısızlıkta Hojo yönetimindeki Japon güçlerinin dirençli savunması kadar iklim koşulları da etkili olmuştur. Fırtınalı havada birçok Moğol gemisi batmıştır. Bu iki Moğol saldırısı “Kamikaze\* Miti”ni doğurup ülkenin tanrılar tarafından korunduğu inancını Japonlar arasında daha da güçlendirmiştir.<sup>14</sup>

Kamakura Şogunluğu, yönetimi ele geçirdikten sonra imparatorun tanrısal kimliğinden dolayı ona dokunmayarak Kyoto’da tutmaya devam etmiştir. Ancak gücünü Şinto inancından alan ve halk arasında büyük bir tanrısal güce ve saygıya sahip olan imparatora karşı Budizm’i destekleyerek Şinto inancını geri plana düşürme ve imparatorluk makamını zayıflatma siyaseti yürütmüştür. Bu politikalar sonucu dini gücünün yanında siyasi ve ekonomik olarak da güçlenen Budizm, tüm ülke çapında yayılma imkanı bularak 16. yüzyıl içerisinde “Oda Nobunaga”nın askeri müdahalesine kadar gücünü arttırmaya devam etmiştir.<sup>15</sup>

### 2.1.2.2. Ashikaga Dönemi (1333-1603)

Kamakura yönetimi son dönemlerinde taht kavgalarına dahil olunca “İmparator Go-Daigo”, etrafında topladığı güçlerle Kamakura Şogunluğu’na karşı çıkmıştır. Kamakura generali “Ashikaga Takauji” de şoguna ihanet edip imparatorun safhına geçerek Kamakura yönetiminin yıkılmasına destek olmuştur. 1333 yılında İmparator Go-Daigo, kısa süre için olmakla birlikte uzun zaman sonra gücü tekrar imparatorluk makamına kazandırmıştır. Ancak 1336’da, o zamana kadar rakiplerini bertaraf etmekle uğraşan Ashikaga Takauji, başkent Kyoto’yu işgal ederek yaşlı nesilden bir hanedan üyesini imparator ilan etmiştir. Bunun karşısında genç nesil ise Nara yakınlarına kaçıp orayı başkent ilan etmişlerdir. Böylelikle kuzey-güney sarayları arasındaki çatışma başlar. Ashikaga, 1338’de de kendini şogun ilan eder. Takauji merkezde güçlüdür ancak çevre bölgeleri kontrol altında tutamadığı için zamanla Ashikaga Şogunluğu için rakipler oluşmaya başlamıştır. 1392’de Üçüncü Ashikaga Şogunu, güney sarayını ikna ederek Kyoto’ya dönmelerini sağlamıştır. Ancak genç nesil bir

---

\* Kamikaze: Moğol istilalarını geri çeviren kasırgalar gibi, ilahi bir rüzgar. (Meyer, s. 310)

14 Gökhan Kuloğlu, “Kamakura Dönemi”, **Japonya Tarihi**, 23 Ocak 2016, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/japonya-tarihi-3/> (04/03/2020)

15 Serdar Nazım Kölürbaşı, **Modern Bir İmparatorluğun Anatomisi**, 2.Basım, İstanbul; Küsürat Yayınları, 2017, s.14

daha tahta çıkma şansı elde edemediği gibi yaşlı nesil imparatorları da uzun süre sefalet çekmek zorunda kalmışlardır. Bu dönemde, köylü/çiftçi ve dini temelli ayaklanmalar yaşanmıştır. Taht kavgaları yüzünden çıkan “Onin Savaşı (1467-1477)” başkent Kyoto’yu yok olmanın eşiğine getirerek “Sengoku Jidai” olarak bilinen savaşlar ile dolu asrı başlatmıştır. Şogun güç kaybederken daimyolar ise giderek güç kazanmışlardır. Onin Savaşı, başkent aristokrasisini fakirleştirip çevre yönetimlere güç kazandırmıştır.<sup>16</sup>

Ashikaga Şogunluğu, Budizm ve sanat üzerinde etkili bir görünüme sahiptir ve yine bu dönemde “Zen Budizmi” giderek önem kazanmıştır. “Noh Tiyatrosu”, Zen rahipleri tarafından geliştirilen bir türdür. Zen diğer sanat alanlarında da gelişime katkı sağlamıştır. Çin ve Japon kültürlerini harmanlayarak “bahçe düzenlemesi” gibi sanatların gelişimini sağlamıştır. Bu dönemde Şinto’ya ilgi de tekrar artmıştır. Moğol İstilasası süreci, bu gelişmenin önemli etkilerinden biridir. Yine bu dönemde, resim , şiir ve düz yazı alanlarında yeni eserler ve akımlar ortaya çıkmıştır.<sup>17</sup>

16. yüzyılda “Oda Nobunaga”, “Toyotomi Hideyoshi” ve “Tokugawa İeyasu” gibi isimler güç kazanmayı sürdürürken daha güçsüz yöneticiler ortadan kaldırılmaya başlanıp tekrar birleşme süreci hızlandırılmıştır. Güçlü yöneticiler topraklarını genişletmişlerdir. Bu yıllarda, Nobunaga, imparatorun çağrısı üzerine başkent Kyoto’ya giderek düzeni sağlamıştır ancak şogun ünvanını almamıştır. Bunun yerine Ashikaga’nın arkasındaki güç olarak varlık göstermiştir. Güç mücadelesindeki rakiplerini ortadan kaldıran Nobunaga, bu defa yönünü Budizm’e, Budist mabetlere, onların güçlerine ve servetlerine çevirmiştir. Nobunaga kuvvetleri, Budist mülklerini zapt edip mabetleri yıkarak birçok rahibi öldürmüşlerdir. Böylelikle Budizm’in gücü, bir daha eskisi gibi olamayacak şekilde kırılmıştır. Nobunaga, 1582’de öldürüldüğünde ülkenin yarısını kontrol altına almayı başarmıştır. Nobunaga ölürken, varisi olan torunu için dört vekil tayin eder. Bu vekillerden birisi olan Toyotomi Hideyoshi, gücü ele geçirip Tokugawa İeyasu ile anlaşarak başa geçmiştir. Hideyoshi de şogun makamını almamıştır ancak Fujiwaralara ait “Kampaku” rütbesini üstlenmiştir ve Fujiwaralar da onu evlat edinmişlerdir; oysa Hideyoshi, basit bir soydan gelen bir piyade eridir. Hideyoshi başa gelince kendi başkentini Osaka’ya kurmuştur. Hideyoshi, imparatorluk makamına tekrar saygınlık kazandırır ve onun döneminde de kültür-sanat alanındaki gelişmeler devam eder. Hideyoshi, daimyolara kendi bölgelerinde özerklik vererek merkezi otoriteyi güçlendirmiştir.

16 Meyer, s.87-90

17 Huffman, s.62-68

Ayrıca, 1588’de “bir kılıç avı” bildirisini yayınlayan Hideyoshi, samuray olmayanların kılıç taşımalarını yasaklamıştır. Yaptığı bir diğer önemli değişiklik ise sınıflar arası geçişi zorlaştırmaya çalışmak olmuştur; oysa ilk başta bizzat kendisi sınıf atlamış bir kişidir. Hideyoshi, Çin’i işgal etmek amacıyla sefer düzenleyerek bu süreçte Japon askerlerin binlerce Çinli ve Koreli’yi katletmelerine sebep olmuştur. Hideyoshi, Çin Hindi’ni, Filipinler’i ve Tayland’ı Japon topraklarına katmak amacıyla olmuştur. Bu sonuçsuz işgal girişimi Hideyoshi’nin öldüğü 1598 yılına kadar devam etmiştir. Bu seferin tek olumlu tarafı ise matbaa teknolojisinin ülkeye gelmesidir. Hideyoshi ölünce, oğluna vekil olarak atadığı beş isim kendi aralarında bir mücadeleye tutuşmuşlardır. 1600’de “Sekigahara” kasabasındaki savaşı Tokugawa İeyasu kazanıp 1603 yılında kendini şogun ilan etmiştir. Böylece 1868’e kadar sürecek olan “Tokugawa Dönemi” başlar.<sup>18</sup>

Ashikaga Dönemi içindeki bir diğer önemli olay ise Hristiyan misyonerlerin adaya gelişidir. 1549’da “Cizvit Francis Xavier” ile birlikte Hristiyanlık Japonya’ya gelip ilk başlarda iyi karşılanmıştır. Nagasaki şehrinde bir üs kurulmuş ve o sıralarda Budizm’e karşı mücadele veren Nobunaga da bu yeni dini desteklemiştir. İlk misyonerlerden sonra daha fazla Papalık ve İspanyol misyonerleri Hideyoshi yönetimindeki Japonya’ya ulaşmıştır. Yerleşmelerine izin verilen bu rahiplerin misyonerlik faaliyetleri yürütmeleri ise yasaklanmıştır. Yine de misyonerler bu yasağa uymamışlardır. Hareketlerinin sonucunda da 1587 yılı geldiğinde Hideyoshi, tüm Hristiyan misyonerlerin ülkeyi terk etmesini emretmiştir. 1597’de ise bu emir Hristiyanların infaz edilmesi şeklini almıştır. Emir sonrasında 6 Batılı, 3 Japon rahip ve 17 Japon Nagasaki’de çarpmıha gerilmişlerdir. Ashikaga Dönemi’nin sonunda Nobunaga, Hideyoshi ve İeyasu’nun çabaları sonucu Japonya’nın birliği sağlanarak Tokugawa Dönemi’ne geçilmiştir.<sup>19</sup>

### **2.1.2.3. Tokugawa Dönemi (1603-1868)**

Tokugawa Dönemi ya da İeyasu’nun başkentini günümüz Tokyo’suna, o zamanki adıyla Edo’ya kurması sebebiyle Edo Dönemi olarak da anılan yıllar, ülkenin sınırlarını

---

18 Meyer, s.94-98

19 Meyer, s.98-101

dışarıya kapattığı yıllardır. Tokugawa Şogunluğu, istikrarı ve huzuru sağlamak adına sınırlarını kapatıp yaklaşık 250 yıllık bir barış dönemi yaşamış ancak Japonya bu dönemde dünyanın gerisinde kalmıştır. İeyasu, Edo'da güçlü bir kale kurup imparatorluk başkentini uzaktan idare ederek kontrol altında tutmuştur. Tokugawa, imparatorun ilahi gücüne saygı göstermekle beraber onu güçlü bir siyasi baskı altında tutmuştur. Şogun, üç sınıfa ayrılan daimyoları da kontrol altına almıştır. “Shimpan” adlı ilk sınıf şogun ailesine üye daimyolardan oluşmaktadır. İkinci sırada ise “fuday” sınıfı vardır ve bu kişiler ise şogunun müttefikleri olan daimyolardır. “Tozama” olarak adlandırılan en alt kademedeki daimyolar ise şogunun düşmanlarından oluşmaktadır. Tozamalar, daha sonra şogunluk sisteminin çöküşünde etkili olacaklardır. Bu dönemde daimyolar gibi toplum da sınıflara ayrılmıştır ve sınıf değiştirmek imkansızdır. En tepeye samuraylar yerleşirken, onları sırasıyla köylüler, esnaflar ve tüccarlar takip etmektedirler.<sup>20</sup>

Batılılar, adaya ilk ayak bastıkları dönemde oldukça iyi karşılanmışlardır ancak Tokugawa yönetimi, zamanla bu kişilere karşı önlemlerini arttırmıştır. Portekizliler, ilk gelenlerdir; en son gelenler ise İngilizler olmuştur. Buna karşılık ise baskılar artınca ilk gidenler yine İngilizlerdir. İeyasu, ticari ilişkileri güçlü tutabilmek amacıyla ilk yıllarda İspanyol ve Portekizli misyonerler ile iyi geçinmeye çalışmıştır ancak misyonerlik yapmayıp sadece ticaret ile uğraşan Hollandalıların ve İngilizlerin varlığı, onu 1613 yılında Hideyoshi'nin uyguladığı politikalara yönlendirmiştir. 1617'de İeyasu'nun halefi olan “Tokugawa Hidetada”, bu politikaya devam ederek birçok yerli ve yabancı Hristiyan insanın ölüm emrini vermiştir. Birçok Hristiyan misyoner ya ölmüştür ya da ülkeyi terk etmek zorunda kalmıştır. Din değiştirmeyi kabul etmek istemeyen Hristiyan Japonlar, ağır işkenceler görmüşlerdir. 1637-38 yıllarında infazların şiddetinin daha da artırılmasıyla Nagasaki yakınlarında bir köyde isyan çıkmıştır. Tarihe “Shimbara İsyanı” olarak geçen bu ayaklanma, şogun güçleri tarafından bastırılarak Hristiyanlığın resmi bir din olmaktan çıkarılmasına sebep olmuştur. Hristiyanlık yasaklandıktan sonra dış dünya ile ilişkiler şogunluk tarafından azaltılmaya başlanmıştır. Süreç sonunda İngilizler adadan kendileri ayrılmışlardır. İspanyollar ve Portekizliler ise şogun yönetimi tarafından kovulmuşlardır. Sadece Hollandalılar kalmışlardır ve Çin ile olan ticaret de sınırlandırılmıştır. Şogun, yabancıları ülkeden kovduğu gibi, kendi vatandaşlarına da ülkeden giriş ve çıkışlar için yasak getirmiştir. Artık kimse dışarı

---

20 Meyer, s.105-109

çıkamayacak ve dışarda kalanlar ise dönemeyeceklerdir. Tokugawa tecriti, iki yüzyıl boyunca sorunsuz bir şekilde uygulanmıştır. Barış ortamını bozabilecek çok az sorun yaşanmıştır; bunlar da doğal afetler ve fakir köylülerden kaynaklanmıştır. Sonraki bölümde detaylı olarak değinilecek olan Japon Mitolojisi'nin üç temel mitinden biri olan "47 Ronin Miti", bu döneme aittir ve efendi-samuray ilişkisini anlatırken sadakat ve bağlılığın önemine vurgu yapar. Tokugawa öncesindeki karmaşa içindeki toplum, bu dönemde disiplinli, itaatkar ve düzenli bir topluma dönüşmüştür. Günümüz Japon toplumunun temelleri bu dönemde atılmıştır.<sup>21</sup>

18. yüzyıla gelindiğinde ise Tokugawa Japonyası'nda değişim yaşanmaktadır. Bunun temel sebebi, hızla artan ve 30 milyonu bulan nüfustur. Bununla birlikte şehirler de aynı hızla büyümektedirler. Şehirlerin gelişmesiyle birlikte tüccarlar zenginleşirken, ekonomileri tarıma dayalı olan daimyolar ve samuraylar ise fakirleşmişlerdir. Dönemin sonuna doğru, köylüler, tüccarlar ve zanaatkarlar toplumdaki konularından memnun olmadıklarından değişime hazırlık oluşturmuşlardır.<sup>22</sup>

Ashikaga Dönemi'nde kültür alanına Budist rahipler hakimdir. Tokugawa'da ise bu rolü "chonin" yani şehirli üstlenmişlerdir. "Geyşa" kültürü de kadının toplumdaki yerinin değiştiği bu dönemde ortaya çıkmıştır. Yine bu dönemde "Ukiyo-e" olarak anılan baskı resim sanatı ortaya çıkmıştır. "Bunraku (kukla tiyatrosu)" ve "Kabuki" de yine Tokugawa Dönemi'nde gelişen tiyatrolardır. Dönemin ahlak anlayışı sebebiyle kadınların sahneye çıkması yasaklandığından kadın rolleri de erkeler tarafından canlandırılmıştır. Matbaacılığın yani ahşap blok sisteminin gelişmesiyle birçok türde kitaplar basılıp şehirleşme etkisiyle roman türü gelişmiştir. Roman içerikleri çoğunlukla pornografik ve romantik temalar etrafında şekillenmektedir. Sansüre rağmen pornografik romanlar oldukça popülerleşmişlerdir.<sup>23</sup>

19. yüzyılda bir kesim, imparatorun gücü tekrar ele geçirmesi gerektiği fikrini savunmaya başlamıştır. Bu sırada Hollandalılar sayesinde dış dünyadan bilgiler ülkeye gelmeye devam etmiştir. Japonlar, Batı'daki gelişmelerin, İngilizlerin Hindistan'da yaptıklarının ve kendi ülkelerini de neyin beklediğinin farkına varmışlardır. 18. yüzyıl başlarında, Hristiyanlık ile alakalı olmayan kitapların ülkeye girişine izin verilmiştir. 19. yüzyıl ortalarında, Batı bilimi konusunda deneyimli bir grup ortaya çıktığı için Batılılar

21 Meyer, s.109-112

22 Meyer, s.115-117

23 Huffman, s.78-83

gelmeden modernleşmenin altyapısı hazırlanmıştır. Ülkeyi geliştirmek ve güçlendirmek adına Batılı fikirleri kabul etmek isteyen samuraylar da mevcuttur. Bilim insanları ve azınlık samuraylara Japon entellektüelleri de dahil olmuşlardır. Bunların eleştirileri teorik düzeyde kalmış olsa bile yaşanan süreç şogun karşısında imparatorun gücünü arttırmıştır. Budizm'in giderek güç kaybettiği bu dönemde, şogunluk, istikrar sağlamasını umarak Konfüçyüsçülüğü resmi doktrin olarak kabul etmiştir. Konfüçyüsçü öğrenciler ise bunun aksine, şogunun faziletli değil, zorba bir lider olduğunu ve imparatorun onu görevden alabileceği düşüncesini tartışmışlardır. Tarih çalışmaları yapan samuraylar ve roninler, Şinto inancını, Kojiki ve Nihongi metinlerini inceleyerek imparatorluk yönetiminin eski dönemlerini överken şogun yönetimini eleştirmeye başlamışlardır. Böylece imparatorluk daha da güç kazanmıştır. Güçlü merkezi denetim, devrimci eylemlerin önünde çok büyük bir engeldir ancak bu fikirler 1868'e kadar tartışılmaya devam etmiştir.<sup>24</sup>

19. yüzyılda, bir yandan ülke içinde merkezi otoritenin kurulmasını ve gücün imparatora verilmesini destekleyen fikirler, diğer yandan Batılı güçlerin Japon sularında artan trafiği Tokugawa yönetimini tehdit etmeye başlamıştır. Japonya, Pasifik ve Çin pazarlarına hakim olmak isteyen ABD için önemli bir durak ve ikmal noktasıdır. ABD'nin Pasifik'teki balina avcılığı ve Japonya'nın kömür yatakları bakımından zengin olduğu düşüncesi iki ülkenin temas kurmasını zorunlu kılmıştır. "Tuğamiral Matthew C. Perry", 1853 yılında 4 gemi ile Japonya kıyılarına ulaşip serbest ticaret anlaşması yapmaya çalışmıştır. Anlaşma içeriği balina avcılığı ve kömür ikmali gibi maddeler içermektedir. Bu yıllarda şogunluk da çatışma halindedir. Talepleri kabul etmek, daha fazla talebi peşinden getirecektir; taleplerin reddedilmesi durumunda ise Batılı devletler bu defa güç uygulama yoluna gideceklerdir. Perry, 1854 yılında, bu defa üçü buharlı toplam sekiz gemilik bir filoyla geri geldiği için Japonya, bu askeri tehdit altında 31 Mart 1854 günü ABD ile "Kanagawa Antlaşması"ni imzalamıştır. ABD ile imzalanan antlaşmadan kısa süre sonra Rusya ve İngiltere gibi çeşitli Avrupa ülkeleri ile de benzer antlaşmalar imzalanmıştır.<sup>25</sup>

Kanagawa Antlaşması uyarınca 1856'da Townsend Harris, ABD'nin ilk genel konsolosu olarak Japonya'ya gelip Shimoda'ya yerleşmiştir. Harris, 1857'de şogun yönetimi ile yeni bir antlaşma imzalamıştır. Buna göre, Shimoda ve Hakodate oturuma, Nagasaki malzeme tedarikine açılacaktır. Harris, sonrasında Edo'ya giderek daha kapsamlı bir antlaşma

24 Meyer, s.122-125

25 Meyer, s.127-130

da elde etmiştir. 29 Ağustos 1858’de Edo açıklarındaki bir ABD gemisinde yeni antlaşma imzalanmıştır. Antlaşma, iki ülkenin başkentlerinde elçilikler açılmasını, ticaret, oturma, din gibi konularda çeşitli imtiyazlar verilmesini içermektedir. Kısa süre içerisinde benzer antlaşmalar diğer Batılı devletler ile de imzalanmak zorunda kalmıştır. İmparator, 1857 ve 1858 antlaşmalarını kabul etmemesine rağmen antlaşmalar geçerli sayılmışlardır. Ülkede hızla artan yabancı nüfus, kimi çevrelerde muhalif seslerin yükselmesine sebep olmuştur. Bu yıllarda, bir samuray olan “Aizawa Seishisai”, “Japon Emsalsizliği\*” düşüncesinin temelini atmıştır. Bir başka samuray “Sakuma Shozan” ise Japonya’nın içerden açılması gerektiğini söylemiştir. Bu, Batı ilmi ile Doğu ahlakının birleştirildiği bir yol önerisidir. Sakuma’nın müridi olan “Yoshida Shoin”, onun fikirlerini devam ettirmeye çabalayarak bu amaçla Kyoto’da bir şogunluk yetkilisine başarısız bir suikast girişiminde bulunduktan sonra idam edilmiştir.<sup>26</sup>

1858’de imzalanan antlaşmadan sonraki on yıllık süreç, verilen imtiyazlar sebebiyle ülke ekonomisine çok büyük zararlar vermiştir. Japonya’nın ithalat aşamasında verdiği imtiyazlar ihracat ürünleri için diğer ülkeler tarafından aynı şekilde sağlanmamıştır. Antlaşmaların olumsuz sonuçları şogun yönetimine güç kaybettirmiştir. Buna karşılık, imparator ve Tozama daimyolar ise güç kazanmışlardır. Japonya iç savaş ile karşı karşıya kalınca ülkedeki yabancılar da ölüm tehlikesi yaşamışlardır. Bir İngiliz diplomatın bu dönemde öldürülmesi sonucunda İngiltere, özür ve tazminat isteğinde bulunmuştur. Ardından Ağustos 1863’de ise “Kagoshima”yı bombalamıştır. Bu yaşananlar, Japonya’nın yabancı düşmanlığını tırmandırmıştır. İmparator ve “Chosu” klanı şogunluktan bağımsız hareket etmeye başlayıp 25 Haziran 1863 günü ülkeyi yabancılar kapattımlardır. Birleşik Hollanda, Fransa, İngiltere ve ABD güçleri birkaç çatışma sonrası daimyo kuvvetlerini bozguna uğratıp onları 3 milyon dolar tazminata mahkum etmiştir. Bu olaydan sonra imparator, yabancılar taviz vermek zorunda kalırken, Chosu klanı ise yönünü yabancılardan şogun ve yönetimine çevirmiştir. Yabancı devletler ile olan ilişkiler sabitlenince, Tozama daimyolar şogunluğa yönelmişlerdir. Mevcut şogun Eylül 1866’da, mevcut imparator ise Şubat 1867’de

---

\* Japon Emsalsizliği: Japon ırkını diğer ırklardan üstün gören bir anlayış, bir mit. Bu mite göre; Japonlar, bağırsak uzunluğu olarak belirtilen fiziksel özellikler, dil ve kültür yapısındaki değişiklikler, coğrafi olarak izole bir yaşantıya sahip olmaları gibi çeşitli sebepler ile diğer ırklardan farklı ve üstündürler. Kamilerin soyundan geldiğine yönelik inanış da bu miti destekleyen bir diğer önemli unsurdur. (Ashkenazi Michael, **Japon Mitolojisi**, 1. Basım; İstanbul, Say Yayınları, 2018, s.275-277)

26 Meyer, s.131-133

ölmüşlerdir. Tozamalar, yeni şogundan yetkilerini yeni imparatora devretmesini isteyince şogun, siyasi gücünü 3 Ocak 1868'de imparatora devretmiştir ancak kontrolü altındaki toprakları vermeyi ise reddetmiştir. Bunun üzerine taraflar arasında birkaç ay süren bir savaş dönemi yaşanır. Savaşın sonunda şogun yenilince İmparator "Mutsuhito" tahta çıkarak "Meiji" adını almıştır. Genç imparator, modernleşme ilkesini benimseyeceği duyurusunu yapmıştır. Bu amaçla Haziran 1868'de bir anayasa hazırlanarak başkent Kyoto'dan Edo'ya taşınmıştır. Edo'nun adı da "Tokyo (Doğu Başkenti)" olarak değiştirilir. Yeni imparatorla birlikte modernleşme ve uluslararasılaşmanın yaşandığı "Meiji Dönemi" başlamıştır.<sup>27</sup>

### 2.1.3. Modern Dönem

Modern Dönem, Japonya için yükselişin ve çöküşün tarihinin yaşandığı bir dönemdir. Aynı zamanda 1868-1945 arası yıllar, Japonya'nın hızla modernleştiği, sanayileştiği ve yayılcı politikaları ile sömürgeci bir imparatorluğa dönüştüğü dönemdir. Japonya, bu dönemde hem tarihinin en geniş sınırlarına sahip olup dünya çapında etkili bir imparatorluk konumuna gelmiştir hem de yine bu dönem içinde tarihinde ilk defa gerçek anlamda işgal durumu ile yüzleşmiştir. 1868-1912 "Meiji Dönemi" içerisinde siyasi ve ekonomik temeller kurulup hızlı bir modernleşme evresine girilerek imparatorluğun yayılcı temelleri oluşturulmuştur. 1910'lu yıllarda ülke, I. Dünya Savaşı'nda kazanan tarafta yer alarak dünya siyasetinde prestijini arttırmıştır. Güneydoğu Asya üzerinde yayılcı politikalarını hızlandıran, askeri sanayi alanında hızla gelişen ve giderek ordu kontrolünde bir devlete dönüşen Japonya, bu sürecin doruk noktasını II. Dünya Savaşı ile birlikte yaşamıştır. Çin ve Pasifik adalarında birçok bölgeyi işgal eden imparatorluk, aynı zamanda ABD ile de savaşa girmiştir. 1853 yılında Perry'nin Japon kıyılarına gelişinden sonra bu savaş, iki ülke tarihindeki bir diğer önemli kırılma noktasıdır. Japonya, savaşı kaybedip Tokugawa Dönemi sınırlarına geri çekilirken aynı zamanda ABD tarafından işgal edilmiştir.<sup>28</sup>

---

27 Meyer, s.134-137

28 Meyer, s.139

### 2.1.3.1. Meiji Dönemi (1868-1912)

Tokugawa ailesi başa geçip çok uzun bir barış dönemi sağlamıştır fakat bu dönem uzun süre sürdürülebilir bir yapıda değildir. İeyasu tarafından güçsüz hale getirilen “Satsuma” ve “Choshu” gibi klanlar harekete geçmek için beklemişlerdir. Yabancıların ülke sınırlarına dayanması ve Şintoist yazarların yaptığı çalışmalar, şogunluğun sonunu getirip gücü tekrar imparatora vermiştir. Oysa en başta Şinto araştırmalarını destekleyen Tokugawa ailesidir. Yeniden güç kazanmak isteyen Tozama klanları ve Şinto üzerine çalışan yazarlardan sonra ABD kuvvetlerinin gelip sınırları silah zoru ile açması ise şogun yönetiminin ne kadar zayıf olduğunu göstererek bu yapının sonunu getirmiştir. Ülkede tekrar Şinto inancına dönüş yapılarak imparatora eski gücü geri verilir. Budizm, bin yıl boyunca ülkedeki baskın inanış olmuştur ancak Hristiyanlığın yapmaya çalıştığı gibi Şinto’nun temellerine saldırmayıp aksine ülkeye girdiği andan itibaren insanlara eğitim ve bilgi sunmuştur. Şimdi ise şogunluk yıkıldığı için Şinto, imparator ve atalar kültü tekrar güç kazanmıştır. Şinto’dan gelen bağlılık inancıyla halk, imparator önderliğinde “Meiji Restorasyonu”nu başlatıp Batılılaşma sürecine girmiştir.<sup>29</sup>

1868 yılında, Satsuma ve Choshu klanlarının çabalarıyla şogun görevinden ayrılmıştır ancak topraklarını vermekte direnmesi sonucu yine bu yıl içinde kısa süren bir iç savaş yaşanmıştır. “Boshin Savaşı” olarak anılan mücadeleyi imparatorluk güçleri kazanarak şogun sisteminin sonunu getirmişlerdir. Feodal Dönem’de varolan statü/sınıf ayrımı kaldırılmıştır. Ayrıca, daha evrensel bir eğitim sistemi oluşturulması kararı da alınıp henüz 1872’de ise Tokyo ve Yokohama arasında ülkenin ilk demiryolu açılmıştır. Meiji yönetiminin ilk dönem icraatlarından bir diğeri ise modern bir ordu kurulması planıdır ve bu amaçla yine 1872 yılı içerisinde askere alma çağrısı yapılmıştır.<sup>30</sup>

Dönemin yaklaşık ilk 20 yılında (1868-1890), yönetim önceliğini ülke içine, ülkenin modernleşmesine vermiş ve başarı sağlayan bir tekstil endüstrisi oluşturulmuştur. 1890-1912 arası dönemde ise Japonya, tekstil endüstrisinin başarısının ardından ağır sanayiye öncelik vermiştir. Japonya, bu dönemde bir dünya gücü ve imparatorluk haline gelerek modernleşmeyi çok kısa süre içinde ve çok hızlı bir şekilde gerçekleştirmiştir; hem ekonomisi

---

29 Hearn, s.239-247

30 Janet E. Hunter, **Modern Japonya’nın Doğuşu 1853’ten Günümüze**, 1. Basım, Ankara; İmge Kitabevi, 2002, s.435-436

hem de ordusu güçlü bir devlet ortaya çıkarmayı başarabilen ilk Asya ülkesidir. Bu hızlı modernleşme atılımında, Tokugawa yönetiminin topluma aşıladığı yöneticilere itaat anlayışı etkilidir. Bu yıllarda, modernleşme öncüleri ve halk imparatora bağlılık gösterip imparatorluk makamını eski gücüne, ilahi konumuna yükseltmişlerdir. Şinto ve Konfüçyüsçülük, ulusal bilinç ile birlikte önem kazanmıştır. Yıl 1876'yı gösterirken, samurayların kılıç taşıması yasaklanmıştır. Hızlı modernleşme politikası ve bu durum bir samuray isyanına sebep olmuştur. “Saigo Takamori” adındaki eski bir samuray etrafında birleşen isyancılar, Satsuma'da ayaklanırlar. Ancak 1877'de modern Meiji ordusu samurayları yenerken Saigo da ölür. Bu dönemde, özellikle güç elde etmek isteyen Tozama ailelerinin etkisiyle siyasi partiler kurulmaya başlanmıştır.<sup>31</sup>

Meiji Dönemi'nde parlamento ve anayasa çalışmaları da yürütülmeye başlanmıştır. Yamato Devleti'nin kuruluş tarihi olan 11 Şubat 1889'da, II. Dünya Savaşı sonuna kadar yürürlükte kalacak olan anayasa ilan edilmiştir. İlan edilen anayasaya göre tüm yetki imparatorun elindedir. Zaman ilerledikçe, yasa üstü bir bürokrasi sınıfı ortaya çıkarak kabine oluşumlarında söz sahibi konuma yükselmiştir. Bürokrasi sınıfının üstünde ise Satsuma ve Choshu ailelerinden gelen deneyimli devlet adamları vardır ve imparator adına ülkeyi yönetmektedirler. Meiji yönetimi, ilk yıllarda orduyu siyasetin dışında tutmaya çabalamıştır ve hatta imparator, 1882'de buna yönelik bir ferman yayınlamıştır ancak zaman ilerledikçe ordu giderek güçlenmiştir. 1900'de savunma bakanlığı kabinesine sivil üye seçilmesinin önüne geçilip diğer kabinelerin belirlenmesinde de ordu etkin unsur haline gelmiştir.<sup>32</sup>

Anayasa 1889'da ilan edilmiştir. 1890'da ise ilk seçim yapılarak partili meclis kurulmuştur. Bu seçimle birlikte Satsuma ve Choshu klanları iktidarda yer almışlardır. Muhalefet ise diğer klan partilerinden oluşmuştur. Meclis kurulduğu ilk andan itibaren sürekli çatışmalar yaşandığından sorunlu bir yapıdadır. Ancak 1894 yılında Çin ile yaşanan savaş, siyasilerin bakışını iç meselelerden dışarıya doğru yönlendirmiştir. 1896-1900 arası dönemde hükümet, partiler ile çatışmak yerine, onların desteğini alma yoluna gitmiştir. 1900-1913 arasında ise oligarşi yöneticileri, siyasi partileri yönetmeye başlamışlardır. 1868'de başlayan modernleşme sürecinin lideri İmparator Meiji, 1912 yılında ölür ve böylece yeni bir dönem başlar.<sup>33</sup>

---

31 Meyer, s.141-148

32 Huffman, s.95-96

33 Meyer, s.152-155

Meiji Dönemi'nde hem hafif hem de ağır sanayi gelişim gösterirken şehirler de büyümüştür. Taşrada pek fazla bir değişim gözlenmese bile yine de şehirlerdeki gelişim ekonomiye olumlu yansımıştır. 1894 Çin ve 1904 Rus savaşları sonrasında sanayinin gelişimi daha da hızlanmıştır. Özel sektörün atılım yapmasıyla “Zaibatsu” olarak anılan karteller ortaya çıkmıştır. Bu dönemde, fabrikalar kurulup demiryolları inşa edilmiştir. Devlet hem ulusu hem de orduyu zenginleştirmek amacındadır. Yönetim, ilk yıllarda ekonomik olarak zor durumda kalmıştır. Daimyolardan kalan borçları üstlenmek bu durumu daha da zorlaştırır ancak işler zamanla değişir ve yeni hükümet ekonomiyi düzeltir. Bu modernleşme yıllarında, ekonomik yükü çeken köylüler çok fazla bir değişim yaşamayıp geleneksel kalmayı sürdürmüşlerdir. Taşranın aksine şehirlerin gelişmesiyle toplumsal sınıflar oluşmaya başlamıştır; işçi sınıfı, orta sınıf ve asiller gibi. Bu durum hükümet politikalarına da etki eder hale gelmiştir.<sup>34</sup>

Meiji'nin başından itibaren eğitime çok önem verilmiştir. 1871'de “Eğitim Bakanlığı” kurulup yeni okullar inşa edilip Batı'dan eğitimciler getirilerek öğretmenler yetiştirilmiştir. Yeni eğitim sistemi sayesinde, birçok kişi okuma-yazma öğrenmiştir. Sağlanan eğitim Japonya'yı okur-yazar nüfusa sahip ilk Asya ülkesi konumuna getirmiştir. Okur-yazar oranındaki artış, ordunun ve ekonominin gelişimine de katkı sağlamıştır. Hükümet ise eğitimi, devlete sadık bir nesil yetiştirmek amacıyla kullanmaktadır. Bu dönem, devlete ve imparatora bağlılığı güçlendirmek için kullanılan bir diğer araç ise Şinto'dur. Şinto güçlendikçe, Budizm ve Hristiyanlık (1873 yılında Hristiyanlık için uygulanan yasak kaldırılıp Protestanlık mezhebi de ülkeye giriş yapmıştır) önem kaybetmiştir. Basın faaliyetleri adına “Mainichi” isimli ilk düzenli gazete 1870'de Yokohama'da çıkarılmıştır. Meiji'nin ilk yıllarında Japon toplumu Batı tarzına çok yoğun bir ilgi göstererek kendi geleneklerinden uzaklaşmıştır ancak 1885 sonrasında bu aşırı ilgi azalmıştır. Bu dönem içinde birçok Batılı roman çevirisi gerçekleşirken yerli roman yazımı da gelişmiştir. İşlenen en temel konu ise depresif karakterler üzerine kurulmuş olan geleneksel-modern çatışmasıdır.<sup>35</sup>

Japonya, Meiji Dönemi ile birlikte hızla modernleşmiştir ancak bu modernleşme süreci çoğunlukla erkekler için geçerli bir atılım olmuştur. Aygün Şen'in Aki Yasuo'nun tez çalışmasından aktardığına göre; bu dönemde toplumun birçok kesiminin kamusal alanda etkinliği artarken kadınlar sürecin dışında tutulmuştur. Anayasa, kadınlara oy hakkı

34 Meyer, s.157-160

35 Meyer, s.160-164

sunmamıştır. Kadınlar oy hakkına ancak işgal dönemi anayasası ile kavuşacaktır. Yine de kadınlar süreçten tamamıyla izole edilememişlerdir. Batılı düşüncelerin etkisiyle kadın dernekleri kurulup kadınların eşitlik haklarını savunan dergiler basılmıştır. Özellikle üst sınıfa mensup eğitilmiş kadınlar, bu eşitlik mücadelesinin öncülüğünü yapmışlardır. Meiji Restorasyonu sayesinde toplumun her kesimini ilgilendiren birçok alanda atılımlar gerçekleştirilmiştir ancak hemen hemen tüm yeniliklerde Japon kadını dışarıda bırakılmıştır. Modernleşme sürecinde Japon kadınına biçilen en önemli görev ise iyi bir eş ve iyi bir anne olmak şeklinde belirlenmiştir. Meiji Anayasası'na göre , “kazoku koka” yani aile-devletin babası imparatorudur. Baba ise onun hane içindeki temsilcisi, yansımasıdır. Erkeğin görevi kamusal alanda çalışarak ülkesinin gelişimine ve modernleşmesine katkı sağlamaktır; kadın ise evin içinden, ailenin özel alanından sorumludur. Meiji politikalarına göre kadının yeri evin içidir. Kadın ancak devletin ilerlemesine katkı sağlayabileceği bir durum oluşursa kamusal alanda varlık gösterebilmektedir. Japon kadınının içine sokulduğu bu sınırlar II. Dünya Savaşı ve sonrasındaki dönemde zayıflamıştır; kadınlar kamusal alanda daha fazla varlık göstermeye ve hak sahibi olmaya başlamışlardır.<sup>36</sup>

Japonya, 19. yüzyıl ortalarına kadar feodal bir düzen içinde işleyen, sanayileşmiş Batılı devletler karşısında çok geri kalmış bir ortaçağ toplumdur. Ancak Meiji Dönemi'nin başlamasıyla birlikte Batılı ülkelerin yüzlerce yılda kat ettiği mesafeyi onlarca yılda yakalamaya çalışmıştır. Bu hızlı ilerleyiş elbette bazı sorunları beraberinde getirmiştir. Ancak Feodal Dönem içerisinde topluma nüfuz eden bağlılık anlayışı sayesinde sorunlara rağmen ilerlemenin sürmesi sağlanmıştır.<sup>37</sup>

Meiji Dönemi, Japonya'nın dünya siyasetine de etki etmeye başladığı yıllardır. Bu dönemde, 1894-1895 Çin ve 1904-1905 Rus savaşları yaşanmıştır; bu savaşlar neticesinde Japonya, Asya anakarasında sömürge toprakları elde etmiştir. 1910'da ise Kore, Japon topraklarına katılır. 1911'de Perry sonrası yapılan eşit olmayan antlaşmalar iptal edilerek daha eşit maddelere sahip antlaşmalar imzalanmıştır. Meiji Dönemi'nin ilk önceliği iç yapılanmadır ancak yine de çevre bölgelerde toprak elde etmeye yönelik politikalar da takip edilmiştir. Bu dönem Çin ile girişilen mücadelenin ana sebepleri Ryukyu adaları, Tayvan, Mançurya ve Kore'dir. Meiji, ilk dönem politikası olarak Kore'nin Çin'den bağımsız bir devlet olmasını istemiştir. Çin, Japonya'nın Kore üstündeki etkinliğini kabul etmek istemeyince iki ülke

36 Aktaran: Şen, s.59

37 Hearn, s.289-294

arasında 1876-1885 arası dönemde bir soğuk savaş yaşanmıştır. 1885’de iki ülke arasında bir antlaşma imzalanır ve her iki ülke de birliklerini Kore’den çekme kararı alırlar. 1885-1895 yılları arasında Çin ve Japonya arasında bir ateşkes hakimdir ancak 1894 yılında Kore’de yaşanan isyan, iki ülkenin buraya birliklerini yollamalarına sebep olduğu için sürtüşme yaşanmıştır. Temmuz 1894 içerisinde savaş çıkınca Japonlar savaşı dokuz ay içerisinde kazanarak Çin güçlerini Kore’den çıkarmışlardır ve ayrıca, Mançurya bölgesinde çeşitli yerleri de işgal etmişlerdir. Çin ve Japonya, 1895’de “Shimonoseki Antlaşması”nı imzalamışlardır. Antlaşmaya göre, Çin, Kore’nin bağımsızlığını kabul edecek, Tayvan’ı, Mançurya’daki “Liaodong Yarımadası”nı ve “Pescadores” adalar grubunu Japonya’ya bırakacaktır. Ayrıca tazminat ödeyip çeşitli ticari ayrıcalıklar tanımayı da kabul edecektir. Antlaşmanın şartları bu şekildedir ancak Almanya, Rusya ve Fransa baskı yapınca Japonya, Mançurya’dan çekilmek zorunda kalmıştır.<sup>38</sup>

Japonya, Çin’i mağlubiyete uğrattıktan sonra bölgedeki baskın güç ve tehdit Çarlık Rusyası haline gelmiştir. Çin ve Kore, Japonya tehlikesine karşın Rusya’ya yanaşırlar. Bu durum 1904’e kadar sürer. 1896’da Japonya ve Rusya bir antlaşma imzalarlar ve bu antlaşma her iki ülkeyi Kore’nin hamisi konumuna getirir. Ancak antlaşma kısa sürmüştür çünkü 1898’de imzalanan yeni antlaşma ile her iki ülkenin de Kore iç işlerine karışmaması kararı alınır. Kore üzerine antlaşmalar yapıldığı dönemde Rusya, Mançurya üzerinde kontrolü ele geçirir. Demiryolları ve kiralama yöntemleri ile bu bölgeye yerleşir. Devam eden süreçte Japonya, Rusya ile yine anlaşma yoluna gitmeye çalışır. Yapılan öneri, Japonya kontrolünde Kore ve Rusya kontrolünde Mançurya şeklindedir ancak bu teklif sonuç vermemiştir. Böylece, 6 Şubat 1904 günü Rusya ile ilişkiler kesilip kısa süre sonra savaş ilan edilmiştir. 1905 Eylül ayında iki ülke arasında “Portsmouth Antlaşması” imzalanıp savaş sona erdirilir. Japonya, toprak ve haklar konusunda tam olarak istediğini alamasa dahi Rusya, Kore’nin bağımsızlığını tanımak zorunda kalmıştır. İlk defa Batılı olarak kabul edilen bir güç Asyalı bir güce boyun eğmiş olur bu savaş ile birlikte ve Japonya, dünya siyasetinde önemli bir konuma yükselir. 1905 “Pekin Antlaşması” ise Çin’in Rusya ile yapılan antlaşmanın koşullarını onayladığının kanıtıdır. Bu antlaşma ile birlikte Japonya, Mançurya’da bazı haklar elde etmiştir. Bölgeye demiryolları inşa edip işletmeler kurarak askeri bir güç yerleştirir. 1895 yılında çıkarıldığı bölgeye on yıl sonra daha güçlü olarak dönmüştür.<sup>39</sup>

---

38 Meyer, s.167-172

39 Meyer, s.172-175

1907’de ise Japonya, Kore ile bir antlaşma imzalar ve devlet yetkileri Japonya’nın kontrolüne geçer. 1910’da Kore egemenliğine son verilir ve bölgenin adı “Chosen” olarak değiştirilip Japon sömürgesine dönüştürülür. Güney Mançurya ve Kore’de güçlenen Japonya, İngiltere, Fransa ve Almanya ile de çeşitli antlaşmalar imzalamıştır. Rusya ile olan düşmanlık da kısa sürer ve 1907’de Doğu Asya’nın kontrolü konusunda bir anlaşma sağlanarak sonraki dönemde imzalanan çeşitli antlaşmalar ile ittifak kuvvetlendirilir. Diğer taraftan bölgenin bir diğer önemli gücü ise ABD’dir. ABD-Japonya ilişkileri, 1905 öncesi oldukça iyi bir haldedir. Bu durum hem siyasi hem de ticari olarak geçerlidir. Ancak bu tarihten sonra, özellikle Japonya’dan ABD’ye yoğun bir işçi göçü yaşanmasıyla birlikte iki ülke ilişkileri bozulmaya başlamıştır. Japonya göçü kısıtlamaya çalışırken, ABD ise ülkesine gelen Japonlara ayrımcılık uygulamış ve Japonların Hawaii, Kanada ve Meksika’dan ABD içlerine geçmesini yasaklamıştır. Filipinler’i kontrolü altında tutan ABD, Japonya’nın Asya politikalarını frenlemeye çabalamıştır. Bu girişimi Çin üzerinden gerçekleştiren ABD, Rus-Japon yakınlaşmasının güçlenmesine neden olmuştur. 1905 ve 1908 yıllarındaki antlaşmalar ile birlikte ABD, Japonya’nın Kore politikalarını desteklemiştir. Bunun karşılığında, Japonya da Filipinler’den uzak durmuştur. Ancak iki ülke arasındaki gerilimler ve çatışmalar giderek artar ve 1941 Pasifik Savaşı ile sonuçlanır.<sup>40</sup>

### **2.1.3.2. Taisho Dönemi (1912-1926)**

İmparator Meiji 1912’de ölünce, yerine oğlu “Yoshihito” tahta çıkar ve 1926’ya kadar “İmparator Taisho (Büyük Dürüstlük)” adıyla hüküm sürer. Onun döneminde Japonya, İngiltere’nin müttefiki olarak I. Dünya Savaşı’na katılarak Almanya’nın Pasifik adalarında ve Çin’de bulunan sömürgelerini işgal etmiştir. Taisho Dönemi’nin bir diğer önemli olayı ise 1923 yılında gerçekleşen büyük Kanto depremidir. 7,9 büyüklüğündeki bu deprem sonucunda 150 bin insan hayatını kaybetmiştir. Ayrıca bu yıllar, evrensel seçme ve seçilme hakkı için yoğun mücadeleler verilen bir dönemdir ve mücadele sonucunda “Diet (Japon Meclisi)”, tüm

---

40 Meyer, s.175-178

Japon erkeklerinin seçme ve seçilme hakkını tanımak zorunda kalmıştır ancak kadınların talepleri yine de görmezden gelinmiştir.<sup>41</sup>

Taisho Dönemi'nde, "Genro Oligarşisi" olarak anılan Meiji'nin kıdemli devlet adamları dönemi son bulup parti siyaseti güç kazanmıştır. Meiji'nin dar, oligarşik yönetimine karşılık bu dönem siyasi gücü daha geniş kesimlere yayılmıştır. İmparator tekrardan simgesel bir konum almaya ve yönetim sisteminin dışında kalmaya başlamıştır. Zamanla, askeri kanat gücü ele geçirir. Bu dönemde, imparatorun mutlak bağımsızlığı fikri, onun devletin en tepesinde olduğu şeklinde bir anlayışa evrilmeye başlamıştır. "Şinto Devletçiliği" ve "Japon Emsalsizliği" politikaları daha fazla ön plana çıkmıştır.<sup>42</sup>

I. Dünya Savaşı Dönemi, Japonya'ya prestij dışında da kazanımlar sağlar. Avrupa ülkeleri silah sanayisine yönelmişken diğer pazarları Çin ve Japon malları doldurur. Savaş sonrasında ise bu dönemki kazanımlarını korumak isteyen Japonya, müttefiklerine karşı yumuşak başlı bir tutum sergiler. Müttefikleri ile anlaşma yoluna giden Japonlar, dış siyasette, önceliğini Çin'e vermiştir. Japonya, Çin'de büyük bir pazar ve ham madde potansiyeli görmektedir ve bu amaçla ülkeyi işgal etme girişimlerinde bulunur. Savaş sonrasında Çin ve işgal ettiği Alman adaları konusunda bir netice alabilmek için "Versay Konferansı"na da katılan Japonya, burada da istediğini tam olarak elde edememiştir. Yine de Japonya, direkt olarak çatışma içine girmediği I. Dünya Savaşı'ndan kazançlı ayrılmıştır. 1918 Temmuz'da, Rus Devrimi'nin yarattığı karmaşadan yararlanmak isteyen Japonlar, Kuzey Mançurya demiryolunun kontrolünü sağlamak amacıyla bu bölgeye asker yollarlar ancak ABD'nin tepkisi ile demiryolunun kontrolü tarafsız bir heyete bırakılır. Yine aynı yıl, Trans-Sibirya demiryolunun kontrolü için Japonya'nın da içinde bulunduğu müttefik bir kuvvet Sibirya'ya girmiştir. Japonya, "Washington Konferansı"na kadar bölgeden çekilmemiştir.<sup>43</sup>

1921 yılı sonlarında düzenlenen "Washington Konferansı", ABD-Japonya sorunlarına çözüm bulmak amacıyla toplanmıştır. ABD'nin Asya politikaları Japonya'nın güç kazanmasını ve yayılımını engelleme amacı taşımaktadır. Konferans, Kasım 1921-Şubat 1922 arasında sürüp 7 antlaşma ve 12 önerge ile sonuçlanır. Japonya, imzaladığı bu antlaşmaları, 1930'ların ortalarında, koşullara uygun bir şekilde iptal edecektir.<sup>44</sup>

41 Selçuk Esenbel, **Japon Modernleşmesi ve Osmanlı Japonya'nın Türk Dünyası ve İslam Politikaları**, 1. Basım, İstanbul; İletişim Yayınları, 2012, s.443-444

42 Huffman, s.109-112

43 Meyer, s.182-187

44 Meyer, s.187-189

1920’lerde, teknolojik gelişmeler devam eder ve ülke ekonomik gelişimini sürdürür. 1929 ekonomik krizinden çabucak kurtulan Japonya, bunu sömürgelerinin desteği ile başarır. Gittikçe modernleşen şehirlerin aksine, taşra hala geleneksel ve ataerkindir. Ancak, genç nesil değişime ayak uydurmaktadır. Evlilikleri aile yerine bireyin belirlemesi ve kadınların iş gücüne katılması dikkate değer değişimlerdir. Geleneksel ile modern arasında kalan ve çatışma yaşayan neslin ruh hali edebiyata da yansır ve çatışmayı yansıtan eserler üretilir. 1925’de konuşma özgürlüğünü kısıtlayan “Barışı Koruma Kanunu” da çıkarılır.<sup>45</sup>

1920’lerin dış siyasetinde amaçlar benzer olmakla birlikte ordu ve liberal siyasetçiler farklı yöntemler önermişlerdir. Bu dönemde, göç konusu ABD ile sorun oluşturmaktadır. Hatta ABD kongresi, 1924 yılında Asyalılara ayrımcılık yapılmasını öneren bir yasa teklifini bile görüşmüştür. “Göç Kanunu”, yapılan oylama sonucu kabul edilir ve sonrasında, II. Dünya Savaşı boyunca, Japonya bu kanunu ABD karşıtlığı için kullanır. 1920’lerde Japonya, Çin’e karşı hoşgörülü bir politika izler ve Çin topraklarında elde ettiği haklarını yasal yollarla korumaya çalışır. Tarihler 1926 yılını gösterirken Taisho Dönemi sona erer. Önce akıl sağlığını kaybeden imparator, 1926’da da vefat edince yerine oğlu “Hirohito”, “Showa (Aydınlanmış Barış)” adını alarak tahta çıkar.<sup>46</sup>

### 2.1.3.3. Showa Dönemi (1926-1989)\*

Yeni imparator yönetimindeki ilk yıllar olan 1927-1929 dönemi daha katı bir siyaset içerir ve gerek duyulan anlarda ordu devreye girer. Bu dönemde Japonya, “Milletler Cemiyeti” üyesi de olmuştur. Aynı zamanda çeşitli uluslararası antlaşmalara da dahil olmayı sürdürmüştür.<sup>47</sup>

Ordu her zaman Japon siyasetinde ve tarihinde önemli bir güçtür ancak 1920’lerin sivil ve ılımlı siyasi döneminden sonra 1930’lar, “otoritarizm”in gelmesiyle birlikte ordu kontrolünün yaşandığı dönemi başlatmıştır. Sömürge toprağı konumundaki Mançurya’da da

---

45 Meyer, s.191-194

46 Meyer, s.195-196

\* Bu bölüm içerisinde “Showa Dönemi” sadece 1945 yılına kadar olan kısmı ile ele alınacaktır. 1945 sonrası Japon Siyasi Tarihi, bu bölümde ele alınmayacak olup sadece ABD’nin işgal dönemine üçüncü bölümde değinilecektir.

47 Meyer, s.196-198

askeri faaliyetler artış gösterir. Güney Mançurya demiryolunun güvenliğini sağlamak üzere bölgeye yollanan birliklerin sayısı zamanla arttırılır ve “Guandong Ordusu” adını alır. 18 Eylül 1931’de Japonlar, başkent Mukden’de kendi demiryollarını bombalayarak Çin’i sorumlu tutmuşlardır. Askeri müdahalede bulunan Guandong Ordusu, birkaç ay içinde tüm Mançurya’yı kontrol altına almıştır. Şubat 1932’de ise kukla devlet “Mançukuo” kurulmuştur. Japonya, olaylardan sekiz ay sonra yeni devleti tanır ancak çeşitli ticari ve siyasi çevreler bu duruma muhalefet etmişlerdir. Ordudaki genç subaylar, birkaç cinayet vasıtasıyla bu muhalif sesleri susturmuşlardır. Parti hükümeti sistemi de yine ordu baskısıyla sonlandırılır ve yerine ordu temelli ve destekli yeni bir kabine kurulur. Devletin gücü ordunun eline geçmiştir artık. ABD, olaylara tepki gösterip kukla devleti hiçbir zaman tanımamıştır. Milletler Cemiyeti, yaşananlardan dolayı Japonya’yı suçlu bulunca Mart 1933’de Japonya cemiyetten ayrılmıştır. Çin, iç karışıklıkları sebebiyle Mançurya’ya müdahale edemese bile Japonya ile mücadelesini sürdürmüştür.<sup>48</sup>

I. Dünya Savaşı sonrasında, sağ kesim Japonya’da giderek güçlenmiştir ve görece başarılı olan Mançurya olayları sonrası tek partili askeri dikta yönetimi, açık ve kapalı olmak üzere bu kesim tarafından desteklenmiştir. 1920’lerin liberal ortamında arka planda kalan sağcılar, 1930’larda ordunun genç subayları ile işbirliği içine girmişlerdir. Bu oluşum, “Showa Restorasyonu”nu ilan etmiştir. 26 Şubat 1936’da harekete geçen bu yapı, çeşitli devlet adamlarına yönelik suikast girişimlerinde bulunup bazılarında başarılı olmuştur. Bu süreç boyunca Japonya diktatör bir yönetim sergiler ve aynı yıl içinde Japon hükümet şekli faşizme dönüşür. Japon Faşizmi’ne göre; Japonya kocaman bir ailedir ve imparator da bu ailenin babası ve mutlak otoritedir. Japon Faşizmi yıllarında taşra bölgesi ve köylüler şehirlere göre daha az kontrol altında yaşama imkanı bulmuşlardır. Japon Faşizmi’nin en önemli politikalarından birisi ise “Pan-Asya” projesidir. Amaç, Japonya kontrolü altında bir Asya yaratmaktır. 1930’larda faşist doktrinler, otoritarizmi ve diktatörlüğü iyice güçlendirmiştir. Gelenekçi bir topluma sahip olan Japonya’da, imparatorun ilahiliği gibi kuvvetli geleneksel inanışlar ve bu inanişaya bağlı ordu gibi unsurlar sebebiyle demokrasi olgusu ülkede tam anlamıyla gelişemeyip sonunda faşizm üstün gelmiştir. Bu dönem ekonomi ise gelişimini sürdürmüştür. Ordu kontrolündeki hükümet, bütçedeki ordu payını arttırmıştır. Silah

---

48 Huffman, s.115-116

sanayisine yatırımlar arttırılarak savaşa hazır bir cephane oluşturulmuştur. Japonya, 1937’de Çin’e müdahale ettiğinde ise ABD ve diğer Batılı güçleri karşısında bulmuştur.<sup>49</sup>

1930’ların sonlarına doğru Japonya, Sovyetler ile tarafsızlık, Almanya ve İtalya ile ittifak antlaşmaları yapmıştır ve Çin içindeki askeri faaliyetlerini arttırmıştır. 1941’de ise ABD’ye saldırıp Pasifik adalarına yayılır ve tarihin en büyük imparatorluklarından birine dönüşür. Ancak 1945’de savaş kaybedilince Japonya, Meiji öncesi sınırlarına çekilmek zorunda kalır. Bu dönemde yayılmacı politikalar farklı kesimlerden destek görmüştür ve Japonya 1936’da Almanya, 1937’de de İtalya ile ittifaklar kurmuştur. “Japonlar için Asya” formülüyle “Büyük Doğu Asya Ortak Refah Alanı” projesi oluşturulmuştur. 1940’da “Miğfer Devletler” ile içinde birçok madde yer alan “Tripartite Paktı” imzalanmıştır. Ancak ittifak bir uyum içerisinde olamamıştır. Asya ve Avrupa kısımları birbirinden bağımsız ilerlemişlerdir. 1935 sonrasında, Japon-Sovyet Rusya ilişkilerinde dalgalanmalar yaşanmıştır. İlk önce Sovyetler, Çin’deki demiryolu haklarını Japonya’ya satmıştır. Sonrasında iki devlet, sınır bölgelerinde birçok çatışma yaşamışlardır. En son olarak ise Nisan 1941’de, iki ülke beş yıllık tarafsızlık antlaşması imzalamışlardır.<sup>50</sup>

Japonya, Çin’in en ücra kesimlerine kadar yayılma politikasını sürdürmüştür. 1937-1941 arasında Çin’in işgal süreci durmaksızın sürdürülür. Pekin’in işgali sonrasında, Çinli yöneticiler “Chunking” şehrine kaçıp savaş bitene kadar başkenti bu şehir olarak belirlemişlerdir. 1941 “Pearl Harbor” olayına kadar Japonya, Çin’deki en geniş sınırlarına ulaşmıştır. Japonya, işgal ettiği bölgelere kukla konumundaki Çinli yöneticiler yerleştirmiştir. Kukla yönetimler sayesinde 1938’de ortak refah alanı projesi uygulanmaya başlanmıştır. Japonya, hem ticari hem de kültürel (asimilasyon çalışmaları) olarak Çin’i kontrol altına almıştır. Çin’in işgal edilmiş olması, orada hakları bulunan İngiltere’ye zarar vermektedir ancak Avrupa’da başlayan savaş sebebiyle müdahale etmekte yetersiz kalmıştır. 1940 yılında, Fransa ve Hollanda, “Nazi Almanyası” tarafından işgal edilince, Japonya, bu ülkelere ait “Çin Hindi” ve “Endonezya” gibi bölgeleri işgal etmiştir.<sup>51</sup>

ABD, Japonya’nın Çin’i işgaline karşı çıkar ve bu amaçla Milletler Cemiyeti ile ortak çalışmalar yürütür. 1936’da denizcilik antlaşmaları son bulunca Pasifik’teki askeri gerginlik de başlamış olur. 1930’larda ABD, ekonomik yaptırımlar ve savaş halinde tarafsızlık gibi

49 Meyer, s.200-203

50 Meyer, s.205-206

51 Huffman, s.120-121

politikalar belirlemiştir fakat İngiltere ve Çin'e destek sağlamak için bu politikalarından vazgeçilir. ABD, Aralık 1939'da ahlaki ambargo başlatıp özellikle Japonya'nın ihtiyaç duyduğu petrol ve silah sanayisi ham maddelerine kısıtlama getirmiştir. ABD, Japonya'nın saldırgan politikalarını bastırmak istemektedir fakat ülkedeki savaş karşıtlığı sebebiyle bunu diplomatik yollardan yapmaya çabalamıştır. Ancak bu girişim başarılı bir sonuç vermediği için Japonya, yayılmacılığını sürdürmüştür.<sup>52</sup>

Güneydoğu Asya'nın doğal kaynaklarını elde etmek isteyen Japonya, ABD'ye savaş açmaya karar verir (2 Temmuz 1941). 1 Kasım 1941'de "Pearl Harbor Limanı"na saldırı emri verilir. Saldırı tarihi olarak 7 Aralık belirlenir ve Japon kuvvetleri, 26 Kasım'da yola çıkarlar. Saldırını öğrenen ancak bunu kendi sömürge toprağı olan Filipinler üzerinden bekleyen ABD, hazırlıksız yakalanarak çok ağır kayıplar vermiştir. Pasifik Savaşı'nın ilk yılı, Japonlar açısından oldukça başarılı geçmiştir. Ülke, çevresinde, tüm yönlerde bulunan toprak ve deniz bölgelerini kontrol altına almayı başarmıştır. Bunun yanı sıra, Asya içinde de Batılı güçleri yenen Asyalı devlet olarak psikolojik bir üstünlük kurulmuştur. Batılı devletlerin sömürgelerini ele geçiren Japonya, bu bölgelerde yerel yönetimleri desteklemiş ancak zamanla anlaşmazlıklar ortaya çıkmıştır. "Japonlar için Asya" politikasını ele geçirdiği bölgelerde uygulamasının bir sonucu olarak, bir kurtarıcı olarak geldiği bu topraklarda, savaşın bitişi ile birlikte Batılı sömürgeci devletler ile aynı konumda bir ülke olarak ayrılmak zorunda kalmıştır. Savaşın ilk dönemlerinde Japon donanması, ABD ve İngiltere donanmalarına karşı üstün konumdadır ancak hatalı stratejiler sonucunda bu durumu koruyamamıştır. 1943 yılı geldiğinde ise toprak kayıpları başlar. 1943-1944 arasında, maliyetli hareketler yardımıyla Pasifik'teki birçok ada geri alınır ancak sonrasında istikrarsızlıklar başlar. Bu istikrarsız dönemde, birçok kabine hükümetten düşmüştür. Devlet kademelerinde barış olasılıkları konuşulmaya başlanmıştır. 1943 Ocak ayında, "Roosevelt" ve "Churchill", Miğfer Devletleri'nin koşulsuz teslimiyeti konusunda anlaşmışlardır. Yine de Japon teslimiyeti koşullu olur. İmparatorun korunması koşuluyla teslim olurlar. 1945'de savaşın Avrupa ayağı son bulur. Ülkeye ham madde ve yiyecek girişi engellenir. Tarımdan orduya kaydırılan insan gücü ülke ekonomisini bozmuş ve Müttefikler, işgal planı hazırlamışlardır. Japonya, 15 Ağustos 1945'de "Potsdam Bildirisi"ni kabul etmek zorunda kalır. Bunun üç önemli sebebi vardır. Sovyetler, tarafsızlık antlaşmasını bozarak 8 Ağustos

---

52 Meyer, s.208-211

günü Pasifik Savaşı'na katılmıştır. Ayrıca 6 Ağustos Hiroşima ve 9 Ağustos Nagasaki bombardımanları yaşanmıştır; bu iki bombardımanda “atom bombaları” kullanılmıştır. Japonya, dünya tarihinde atom bombası ile vurulan ilk ve tek ülke olur. 2 Eylül 1945 günü feragat belgesi, savaşa katılmış tüm ülke temsilcileri ile birlikte Tokyo Körfezi'nde “Missouri” adlı ABD savaş gemisinde imzalanır. Japonya, savaşı kaybederek tarihinde ilk defa işgal edilme durumunu yaşamıştır. 1937-1945 arası yıllarda 3.1 milyon Japon hayatını kaybetmiştir ve elbette daha milyonlarca başka ülke vatandaşı da bu savaş boyunca ölümlerle yüzleşmiştir. 1941 yılında Japonya, Batılı güçlerle mücadele eden dev bir imparatorlukta ama 1945'e gelindiğinde ise işgal altında bir ülkeye dönüşmüştür. Ancak işgal çok uzun sürmez ve Japonya, ilerleyen yıllarda tekrar dünya siyasetinde ve ekonomisinde söz sahibi olan bir ülkeye dönüşür. Japonya'nın işgale uğraması en büyük darbelerden birini de mitolojiye vurmuştur. İmparator Showa, tanrısal yetkilerinden vazgeçtiği duyurusunu yapmıştır; böylelikle 8. yüzyılda “Kojiki” ve “Nihongi” metinleriyle belgelenmiş olan Japon Mitolojisi ya da “Japon Mitolojik Tarihi”, gerçek tarih ile resmi bağlantısını yitirmiştir.<sup>53</sup>

## 2.2. Japon Mitolojisi

Japon Mitolojisi, Japon tarihi, adanın yerel inancı olan Şinto, 6. yüzyıl içinde ülkeye giriş yapan ve Hindistan temelli bir din olan Budizm unsurları başta olmak üzere, ülkeye etki etmiş birçok inanış, felsefe ve olay sonucu oluşan zengin bir kültürel unsurdur. Bu mitoloji, içerisinde birçok mit\* ve birçok da karakter barındırmaktadır. Bu karakterlerin birçoğu mistik yaratıklar ve “kami” olarak anılan ilahlar olmakla birlikte tarihi olarak varlığı bilinen gerçek kahramanlar ve imparatorlar da hikayelerde kendilerine yer bulmaktadır. Ayrıca Japon imparatorunun soyunun kamilere dayandığına da inanılmaktadır. Aynı gerçeklik bağlantısı mitler için de geçerlidir. Japonya'nın en önemli üç mitinden ikisi tarihi dönemlerde geçmektedir. “Kamikaze Miti”, Moğol saldırıları ile alakalıyken, “47 Ronin Miti” ise Tokugawa Dönemi'nde geçen bir hikaye anlatmaktadır. Birçok dünya mitolojisi, sadece tarih öncesi dönemlerde geçen hikayeler ile sınırlı kalmıştır. Ancak Japon Mitolojisi, bir ada ülkesi

---

53 Meyer, s.211-217

\*Mit: Geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren alegorik bir anlatımı olan halk hikâyesi, mitos. (TDK Sözlükleri, <https://sozluk.gov.tr/>, 04/04/2020-17:08)

olmasından kaynaklı durumu ve Tokugawa Dönemi'nde yaşadığı dünyadan izole yaşam sebebiyle mitolojisini canlı tutmayı başarıp II. Dünya Savaşı sonuna kadar tarih ile bağlantısını koparmamıştır. II. Dünya Savaşı'nın kaybedilmesinden sonra ülkenin işgal edilmesi ve imparatorun tanrısal yetkilerinden vazgeçmesi ise bu bağı resmi olarak noktalamıştır.

Bu bölümde, Japon Mitolojisi'ni oluşturan en önemli unsurlar; Şinto ve Budizm inançları açıklanacak ve mitolojiyi oluşturan önemli tanrılar ile kahramanlardan bahsedilip sonrasında ise üç temel mit anlatılacaktır. Ancak öncesinde mitoloji kavramının ne olduğunun açıklaması yapılacaktır.

### 2.2.1. Kavram Olarak Mitoloji

Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre, Fransızca kökenli bir kelime olan “mitoloji (mythologie)”, mitleri, mitlerin doğuş aşamalarını, sahip oldukları anlamları inceleyen ve yorumlayan bilim; ayrıca, bir ulusa, bir dine ait mitlerin ve efsanelerin tamamı anlamlarına gelmektedir.<sup>54</sup>

Mitoloji kavramı ve bilimi üzerine, yerli ve yabancı birçok yazar çalışmalar yapmıştır ve bu çalışmalar sonucu kavram ile ilgili birçok tanım ortaya çıkmıştır. Mitoloji'nin ne olduğunun daha iyi anlaşılabilmesi amacıyla bu yazarların kavram ile ilgili çeşitli tanımlamalarının incelenmesi gerekmektedir.

Yazar Azra Erhat, “Mitoloji Sözlüğü” adlı çalışmasının ön sözünde mitoloji kavramının Latin kökenlerine dair bilgiler sunmaktadır. Bu çalışmada, kavramın kökenlerini oluşturan “mythos” ve “epos” kelimelerine bir açıklama getirilmiştir.

*“Mythos söylenen veya duyulan sözdür; masal, öykü, efsane anlamına gelir. Ama mythos'a pek güven olmaz, çünkü insanlar gördüklerini, duyduklarını anlatırken birçok yalanlarla süslerler. Bu yüzden ki Herodot gibi bir tarihçi mythos'a tarih değeri olmayan güvenilir söylemleri der, Platon gibi filozof da mythos'u gerçeklerle ilişkisiz,*

54 TDK Sözlük, “Mitoloji” kelime anlamı, <https://sozluk.gov.tr/>, 12/03/2020-00:38

*uydurma, boş ve gülünç bir masal diye tanımlar. Epos daha değişik bir anlam taşır: Belli bir düzen ve ölçüye göre söylenen, okunan sözdür, epos insana tanrı armağanıdır, güzelim süslü sözleri bir araya getirerek büyüler dinleyicilerini bir ozan. Ozanın sözünü tanımlayan epos böylece şiir, destan, ezgi anlamına gelmiş ve o gün bu gün epik ve epepe diye Batılı dillerin hepsinde yerini almıştır. Mythos'la epos arasında ilkinden bir yakınlık vardır, mythos söylenen sözün, anlatılan öykünün içeriği ise, epos da onun doğal olarak aldığı ölçülü, süslü ve dengeli biçimidir. Epos ne kadar güzelse, mythos o kadar etkili olur, epos'la mythos'un bu başarılı evlenmesidir ki, ilkçağdan kalma efsanelerin ürün vere vere günümüze dek yaşamasını ve mythos kavramını çağlar ve uluslararası bir nitelik kazanarak ölmezliğe kavuşmasını sağlamıştır.”<sup>55</sup>*

Mythos, kulaktan kulağa anlatılmış ve doğruluğuna güven olunamayacak hikayelerdir yazara göre ancak bu hikayeler eposun yani şiirin etkileyiciliği sayesinde günümüze kadar ulaşmıştır. Mythos içerikse, epos da biçimdir ve biçim, daha en başta mitolojiyi sanat ile iç içe bir hale sokmaktadır. Yine aynı yazının devamında Erhat, “mythos” ile “epos”un birleşiminden doğan “mythologia” kavramı için de bir açıklamaya yer vermiştir.

Yazar, ilk çağın başlarında kullanılan “mythologeın” kelimesinden bakseder ki bu kelime, masal anlatmak anlamına gelmektedir; yani ozanların gerçekleştirdiği eylemi tanımlamaktadır. “Mythologia” kavramı da benzer bir anlamdadır. Hem ozanların, mythos yazarlarının gerçekleştirdiği eylemi hem de mitlerin içinde toplandığı kitabı tanımlamaktadır. Mythoslar, çok tanrılı inançların ilahları üzerine yazılan veya anlatılan mitler, efsanelerdir. Dolayısıyla mythologianın da bu dinlerin kutsal kitabı olması gerekmektedir ancak ilk çağlarda kavram, bu kadar geniş bir anlam kazanamamıştır çünkü mitler, tek tanrılı inançların ayetleri gibi bir konum elde edememişlerdir. Bu durumda her bir ozanın her miti farklılaştırarak anlatması önemli bir etkidir. Bu değişkenliğe ve karmaşıklığa karşın yine de yazar mythosları laik bulmaktadır çünkü mythos yazarları ve ozanları birer din adamı değil de sanatçı olarak hareket etmişlerdir. Mitler/mythoslar, birer dini metin olarak değil, sanat eseri olarak ele alınmışlardır.<sup>56</sup>

55 Azra Erhat, **Mitoloji Sözlüğü**, 6. Basım, İstanbul; Remzi Kitabevi, 1996, s.6

56 Erhat, s.7

Diğer bir çalışmada ise mitoloji kavramı, mitosların bütünü şeklinde tanımlanmaktadır ve önemli olanın hikaye değil üzerinde durulan ilke ve simgesel anlatım olduğu vurgulanmaktadır.

*“İster kahramanlardan, ilahi güçlerden ister tanrılardan söz etsin kozmolojik ilkelerin ya da bazı özel erdemlerin üzerinde yapılanmıştır. Mitolojide önemli olan ilkedir; neyi simgelediğini daha iyi anlatabilmek için ilkeyi süsleyen öyküler değildir. Mitoloji bir yandan dünyanın başlangıcını ve sonunu, insanların ortaya çıkışlarını, kaderi, ölümü; öte yandan da tanrılara tapınma ve büyüyle bağlantılı tüm olguları yansıtır.”<sup>57</sup>*

Mitoloji, eski çağ ya da tarih öncesi olarak anılan devirlerde yaşamış olan insan topluluklarının hikayeleridir. Bu hikayeler, eğlendirici ve sanatsal yapıtlar olmakla birlikte aynı zamanda bir sorgulama aracıdır. Devrin insanların kendilerini ve doğayı anlamlandırma ve sorulara cevap verme çabalarının bir ürünüdür ve bu yönüyle simgesel bir anlatıdır mitoloji.

“Mitoloji ve Din” adlı çalışmada da birçok farklı mitolojiye odaklanılmakla birlikte, bir kavram ve kelime olarak da mitolojinin ne anlama geldiği üzerinde de durulmaktadır. Bu çalışmaya göre; mitoloji, mitlerin bir sistem dahilinde birleştirilmesi demektir. Mit ise çok tanrılı dinlerin ilahları hakkında anlatılan efsanelerdir. İlk mitler, ilkçağ insanların, topluluklarının o dönem için anlam veremedikleri yağmur, deprem veya yangın gibi doğa olaylarını açıklamak için ortaya çıkardıkları hikayelerdir. Sırrı çözilemeyen her durum, her olay bir mitin üretimine zemin hazırlamıştır. Mitolojinin doğuşu insanın varoluşu sorgulama ve buna bir cevap arama sürecinin ürünüdür ve dünya üzerindeki her coğrafyada kendini göstermektedir.<sup>58</sup> Aynı çalışma içerisinde, mitoloji ve sanat ilişkisine de değinilmektedir ki kurulan bu bağ, “mitoloji-anime” ilişkisinin daha iyi anlaşılabilmesi açısından önemli bir noktadır.

*“Mitler, insanın sezgi gücü ve doğasında var olan zaaf ve tutkuları ortaya koymasıyla çağlar üstü bir geçerliliğe, çok yönlü bir kullanışa*

---

57 Bahar Başak Üstel, **Güncel Mitolojik Okumalar**, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2014, s.3-4

58 Remzi Duran (editör), **Mitoloji ve Din**, 1. Basım, Eskişehir; Anadolu Üniversitesi, 2012, s.22

*kapı aralar. Bunun sonucu olarak mitler, zamanımıza değin sanat alanlarının yararlandığı bir ilham ve beslenme kaynağı olmuştur. İlkçağın miti insan merkezlidir ve bir din adamının değil, sanatçının uğraşısıdır. Sözlü, yazılı edebiyat ve sanat kollarının hemen hepsinde yer alan ve işlendikçe değişen mitler, ne kadar şair, yazar ya da sanatçı varsa, o kadar çeşitlidir. Mitler günümüze kadar resim sanatını, yazılan tragedyalara, opera güftelerini ve edebi eserleri etkilemeye devam etmektedir. Çeşitli efsane, menkıbe, masal, hikaye, öykü ve fabl örnekleri varlıklarını zamanımıza kadar devam ettirmektedir.”<sup>59</sup>*

Mitler, sanatı besleyen kaynaklardır ve her türde, her yeni eserde sanatçılar tarafından yeni baştan yorumlanırlar. Aynı çalışma içerisinde yer alan “Mit-Mitoloji” başlığının son paragrafı ise mitolojinin gerçeklik ile olan ilişkisine bir yanıt bulmaya çalışır.

*“Mitin gerçekte ilişkisi olup olmadığına gelince; mitin gerçekliği, geçerliliği önce kendi içinde ve insani ilgi, ihtiyaç, soru, sorun, korku, ümit ve gelecekle ilgili merak ve beklentilerde aranmalıdır. Yine insanın toplumsal çevresinden kaynaklanan sorunlar karşısında bir çözüm arayışı, onların üstesinden gelme ve güvenlik arzusu içinde aranmalıdır. Mitlerin etki ve işlevleri, onların doğruluğu ve yanlışlığı tartışmalarından daha öte, insani ve toplumsal ihtiyaçlara cevap üretebilme ve anlam katabilme gücü ile ölçülmelidir.”<sup>60</sup>*

Mitolojinin gerçekliği sorgulanırken asıl önem verilmesi gereken, anlatılan hikayelerin gerçekten yaşanıp yaşanmadığı ya da o dönem tanrıların var olup olmadığı şeklinde olmamalıdır. Burada göz önünde bulundurulması gereken nokta bu mitlerin hangi sorulara cevap verdiği, insanın hangi ihtiyaçlarının sonucu ortaya çıktığı ve simgelediği şeyin ne olduğu olmalıdır. Mitolojinin gerçekliği fizikselden daha çok simgeseldir.

Donna Rosenberg ise “Dünya Mitolojisi” adlı kitabında, mitlerden bahsederken “söylenler” kavramını kullanır ve kavramın ne olduğuna yönelik bir açıklama sunar. “Söylenler” kavramı, bir milletin, bir toplumun kültürel değerlerini, geçmişini yansıtan

---

59 Duran, s.23

60 Duran, s.23

hikayeleri tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu hikayeler, topluma ait dini inanışları, geçmiş tecrübeleri barındırırlar. Söylenler, insanların anlam veremedikleri ölüm gerçeği ya da yaşanan doğa olaylarına bir cevap üretebilmek amacıyla oluşturulmuşlardır. Söylenler, cevapları ilahlar yoluyla verip onların varlıklarını tanımlar, onlar ile ilgili hikayeler anlatırlar. Anlatılan hikayeler hem bir cevap ortaya koyarken hem de ilahların ortaya koydukları tavır ve eylemler yoluyla topluma birer rol model sunarlar. Söylenler, kültürel ve toplumsal yaşamı aktardığı gibi, doğaüstü/fantastik hikayeler de içererek insanüstü bir dünyanın/alemin varlığını işaret ederler.<sup>61</sup> Rosenberg'in tanımında üstünde durulması gereken nokta, model oluşturmaktır. Mitler, insanlara ahlaklı olmak, dürüst olmak gibi toplum yaşamında gerekli olan çeşitli sorumlulukları öğretirler ya da hatırlatırlar. Yazar, aynı zamanda söylenlerin/mitlerin, birey ile olan ilişkisine ve hangi sorulara cevap verdiği de değinir.

*“Söylenler, bireyler ve onların evrendeki yeriyle ilgilidir. Her ne kadar bizimkilerden çok daha az karmaşık toplumlar tarafından yaratılmışlarsa da her düşünen insanın hala sorduğu sorulara yanıt verirler: Ben kimim? Yaşadığım evrenin doğası nedir? Bu evrenle nasıl bir ilişki içindeyim? Hayatta kalabilmek için ihtiyacım olan nedir? Kendi yaşamım üstünde ne kadar söz hakkım var? Topluma ve aileme karşı olan sorumluluklarımla kendi arzularım arasındaki dengeyi nasıl kuruyorum? Nasıl tatmin edici bir hayat sürdürebilirim? Ölümün kaçınılmazlığını kendime nasıl kabul ettirebilirim?”<sup>62</sup>*

Mitolojiyi oluşturan temel nokta insanın yaşamı sorgulaması ve cevaplar aramasıdır. Birey, ilk andan itibaren kendisini ve çevresini gözlemledikçe bu gözlemler de soruları beraberinde getirmiştir ve ilkel çağların bilimsel bilgi açısından yetersiz ortamı da mitleri doğurmuştur. İlkel dönem insanının cevaplayamadığı her soru, başa çıkamadığı her sorun bir mite dönüşüp sorulara verilmeye çalışılan cevaplar ise ilahlaşmıştır. Rosenberg, aynı çalışmasında, coğrafyalar ve dönemler değişim yaşasa dahi, çeşitli dünya mitolojilerinde görülen ortak noktalara da değinmiştir. Yaratılıştaki ilk ortaya çıkan anne-babanın insanüstü bir varlık, bir ilah oluşu; ilahın insanları toprak veya başka bir doğal unsurdan yaratması, yine ilahın veya ilahların insanlar üzerine felaketler salması ya da dünyayı yok etmesi; doğum, büyüme, ölüm ve yeniden doğuş çemberinin tekrar etmesi; son olarak ise anlatılan mitlerin

61 Donna Rosenberg, **Dünya Mitolojisi**, 1. Basım, Ankara; İmge Kitabevi, 1998, s.13

62 Rosenberg, s.13-14

baş kahramanlarının doğaüstü şekilde doğmuş ilahlar ya da yarı ilahlar olması ki bu ilahlar çeşitli yolculuklara çıkarlar, canavarlar ile savaşır ve tıpkı doğumları gibi olağanüstü bir şekilde ölürlür.<sup>63</sup> Elbette bu tanımlama tüm mitolojiler için tüm yönleriyle geçerli değildir ancak birçok farklı ülke mitolojisinde anlatılan mitler bölgesel olduğu kadar evrensel sorulara da cevap aramışlardır. Joseph Campbell, ister bir Asya miti olsun, ister Afrika'dan ya da isterse Yunan Mitoloji'sinden; anlatılan hikayenin yüzeyi, konusu ne kadar farklı olursa olsun içinin, verilen mesajın da bir o kadar benzer olduğunu söyler.<sup>64</sup>

Verilen örnek tanımlamalar ışığında bakıldığında; mitoloji, Antik Dönem toplumlarının yaşam, ölüm vs. birçok konuda sordukları sorulara cevap vermek amacıyla ortaya çıkan ve sorulara fantastik yanıtlar veren hikayelerin bütünüdür. Bilimsel bilginin yetersizliği sebebiyle, verilen bu cevaplar nesnel olmaktan çok insanüstü olmuşlardır ve ilahi varlıklar yoluyla sunulmuşlardır. Yağmurun yağması ya da ölüm gibi o dönem için sebebi bilinmeyen tüm eylemler bu tanrısal varlıkların sorumluluğu olarak kabul görmüştür. Ancak yine de mitoloji, dini olmaktan daha çok sanatsal bir üretim olmuştur. Bunda ozanların rolü büyüktür. Mitler din adamları tarafından değil, ozanlar tarafından anlatılan hikayeler olarak yayılmışlardır. Aynı mit, farklı ozanların yorumlarıyla çeşitli değişimlere uğrayınca farklı bölgelerde farklı anlatımlar, versiyonlar doğmuştur. Bu farklı yorumlar zamanla çeşitli sanat dallarıyla da devam etmiştir. Günümüzde mitoloji halen birçok sanat dalı için önemli bir kaynak noktasıdır. Edebiyattan sinemaya kadar birçok sanat dalı, mitlerin yeniden yorumlanması şekliyle eserler üretmektedir.

Daha önce belirtildiği gibi; mitoloji, sanat için bir kaynak noktasıdır ve çalışmada bahsedilen mitoloji ve sanat ilişkisinin en güncel örnekleri ise günümüzde sinema sanatı ile sunulmaktadır. Özellikle Hollywood, bunu “süper kahraman filmleri” üzerinden yapmaktadır. “Disney”, İskandinav Mitolojisi'nden “Thor” filmleri üzerinden faydalanıp İskandinav mitlerini yeniden yorumlarken, “Warner Bros.” ise aynı şeyi “Wonder Woman” filmleri üzerinden “Yunan Mitolojisi” için yapmaktadır. Sözlü kültür ürünleri olan mitolojik kahramanlar ve tanrılar, sinema sayesinde görsel varlıklara dönüşmüş olurlar bu süreçte. Bir diğer taraftan, mitoloji ile sinema sanatının ortak bir misyona sahip oldukları söylenebilir. Nasıl günümüz toplumunda bireyler izledikleri bir filmdeki kahraman ile özdeşlik kurarak onun ahlaki tutumlarını kendi hayatlarına uygulayabiliyorlarsa; aynı durumun ilkel çağlarda

63 Rosenberg, s.14

64 Joseph Campbell, **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, İstanbul; Kabalcı Yayınevi, 2010, s.13

mitler için de geçerli olduğunu söylemek mümkündür. Ozanların anlattığı hikayeleri dinleyen insanların, dinledikleri hikayelerin ana karakteri olan ilah ya da kahramandan etkilenmiş olabilmeleri pekala mümkündür. Böylece ilahlar ve kahramanlar, çıktıkları yolculuklarla, verdikleri kararlarla insanlara model olurlar. Mitleri konu alan film örnekleri ise sinema ile mitolojiyi, aynı misyona sahip olmaktan öte, ortak bir kümede buluşturmaktadır; hem mitoloji hem de sinema açısından bir yeniden üretim, yeniden anlamlandırma gerçekleştirmektedir.

Sinema-mitoloji ilişkisi elbette sadece Hollywood'a özgü değildir. Japon Animasyon Sineması da mitolojik karakterlere ve mitlere hikayelerinde bolca yer verir. Kendi zengin mitolojisini yeniden yorumlayarak anime hikayelerine adapte eder. Bunu o mitolojik unsur (karakter ya da mit) doğrudan animeye dahil ederek yapabileceği gibi dolaylı olarak da sunabilir. Doğrudan yolda, bir kami (ilah) direkt olarak mitolojik versiyonuyla anime hikayesine bir karakter olarak dahil edilir. Dolaylı yolda ise, kamiler ya da diğer mitolojik unsurlar, anime karakterinin özel gücünün ya da silahının adı olabilirler. Animelerdeki bu mitoloji kullanımlarına dördüncü bölümde, TV dizileri ve sinema filmleri örnekleri üzerinden değinilecektir. Japon Mitolojisi'ni oluşturan birincil kaynak ise Japonya'nın yerel dini konumundaki Şinto inancıdır.

### 2.2.2. Şintoizm

Japonya'nın yerel inancı olan "Şinto", dünya genelinde çok az bilinmektedir ve kelime olarak ilk defa "Nihongi" adlı eserde geçmiştir; zaman ilerledikçe ise Japonların atalar kültürünü diğer dinlerden ayırmak için kullanılan bir ifade haline dönüşmüştür. Meiji Restorasyonu'na kadar düzenli bir sistemi bulunmayan inancın üzerine asıl bilimsel çalışmalar ise II. Dünya Savaşı sonrasında başlamıştır. Şinto sadece bir din değil, aynı zamanda Japon kültürünün ve günlük yaşamının çok büyük bir parçasıdır. Bu inancın İslam ya da Budizm gibi bir kurucusu yoktur veya aynı şekilde bu dinler gibi bir kutsal metne de sahip değildir. İnancıyla ilgili olan Kojiki ve Nihongi metinleri ise daha çok tarihi kayıtlar niteliğindedirler. "Shin" ve "to" hecelerinden oluşan kelime, "Kamilerin Yolu" anlamına

gelmektedir ve zamanla, özellikle Budizm'in ülke içinde giderek yaygınlaşmasından sonra, yerel inancı, diğer dinlerden ayırmak için kullanılmıştır.<sup>65</sup>

Japon Mitolojisi ve Şinto karşılıklı olarak birbirleri için temel oluştururlar; bu temelin kaynakları ise Kojiki ve Nihongi metinlerinde yer alan mitlerdir. Kojiki ve Nihongi, farklılıklar içermekle birlikte Japon Mitolojisi, her seferinde "İzanagi-İzanami" çiftinin yeryüzünü yaratması ile başlar. Yine aynı şekilde, "Amaterasu", "Susano-wo" ve "Tsukuyomi" adlı kamiler, en önemli ilahlar olarak kabul edilirler. Mitler, gökyüzü ilahlarının imparatorluk soyuna bağlanması şeklinde ilerler. Bu mitler yoluyla aktarılan çeşitli bilgiler, Şinto'nun günümüz şeklinin oluşmasına yardımcı olmuşlardır. İbadetler, aile yapısı, toplum yapısı, imparatorluk ailesinin konumu, kamiler, vs. birçok konuda ilk örnekler bu mitler üzerinden açıklanmıştır.<sup>66</sup>

"Kami" kelimesi, Japon Mitolojisi içinde yer alan ilahları tanımlamak için kullanılan bir ünvanıdır ve bu ünvanın "kagami" yani ayna kelimesindeki "ga" hecesinin düşürülmesi ile oluştuğu düşünülmektedir. Mecazi bir anlatımla ayna, ilahi doğanın saflığını tanımlar, yansıtır. Aynı şekilde bu kelimedenden türeyen "kami" de temiz bir ayna, berrak bir su ya da lekesiz bir bulut gibi bir ilahı temsil eder. Ayna, Japon Mitolojisi içinde de önemli bir sembol ve nesnedir. Amaterasu'dan imparatorluk hanesine miras kaldığına inanılan nesnelere birisi de aynadır.<sup>67</sup>

Zamanla Budizm ve diğer Çin inanışlarından etkilenmiş olsa dahi Japonya'nın temel inancı Şinto'dur. Bu inanış, hane kamilerine, klan kamilerine ve imparatorluk kamilerine ibadeti içerir. Bu üç grup içerisinde en önemlileri hane kamileri ve "aile kültürü"dür. İnsanlar imparatorluk ve klan kamilerine de ibadet eder ancak her hanenin önceliği kendi kamisi içindir. Japon dini inanışında ruh ve ilah arasında çok büyük bir fark yoktur ilk başlarda. Aynı durum ölüm sonrası cennet-cehennem beklentisi için de geçerlidir. Ata ruhlarına tapınma, onlar için yapılan ibadetler, ilerleyen dönemlerde kamileri doğurmuştur (Amaterasu'nun Yamatoların atası olması gibi). Cennet-cehennem inancı, Budizm ile birlikte ülkeye gelmiştir. Öncesinde ruhların ölüm ile birlikte fiziksel bedenlerinden kurtularak kamiye dönüştüğüne inanılmıştır. İyi bir insan iyi kamiye, kötü bir insan ise kötü bir kamiye dönüşmektedir. Aile

65 Sokyō Ono, **Şinto Kamilerin Yolu**, 1. Basım, İstanbul: Okyanus Yayıncılık, 2004, s.13-15

66 Ono, s.15-17

67 Daniel Clarence Holtom, **The Political Philosophy of Modern Shinto A Study of the State Religion of Japan**, London; Forgotten Books, 2013, e-kitap, (Orijinal eser 1922'de Chicago Üniversitesi Kütüphaneleri tarafından yayınlanmış), s.132

üyeleri iyi adaklar ile atasını güzel anarsa ata onlara mutluluk, tam tersi durumda ise huzursuzluk getirmektedir. Kamiler, tek başlarına her şeye muktedir olan varlıklar değildir ve bu yönüyle bildiğimiz anlamda ilahlardan farklılık gösterirler. Başarılı ya da başarısız olmaları, diğer kamiler ile kurdukları işbirliğine ve ilişkilere bağlıdır. Kamilerin bu dayanışma içinde olma hali günümüz Japon anlayışının ilk örneklerinden birini sunmaktadır. Japon Mitolojisi’ni ve kamileri zaman içerisinde atalar kültü ve ölen atalara tapınma inancı oluşturmuştur.<sup>68</sup>

Kamiler, birçok eylemin ya da nesnenin sorumlusu, koruyucusu ve hakimi olabilirler; dağ kamileri, yiyecek kamileri vs. birçok çeşit kami bulunur ve sorumlulukları çerçevesinde insanlar tarafından saygı görürler. İnsanlar, onlara adaklar adar, adlarına tapınaklar inşa ederler. “Uji” olarak anılan klanların koruyucusu olduğuna inanılan ve “Ujigami” diye adlandırılan kamiler ise en önemli ilahlardır. Ujigamiler, ülkenin belli bir bölgesinde ikamet eden klanların, toplulukların kamisidirler ve o klanlar öncelikli olarak kendi ujigamilerine ibadet ederler. Ancak günümüzde, klan sisteminin bozulması ve insanların ülke içindeki dolaşımının artması sebebiyle ujigamiler artık belli bir soyun ilahları olmaktan çok belli bir bölgenin ilahları olarak görülmeye başlanmıştır. Yine de klan bağlılığını sürdüren birçok insan festival zamanlarında memleketlerine dönerek, kendi tapınaklarında, kendi ilahlarına dua etmektedirler.<sup>69</sup>

Kamilerin ortaya çıkışında etkili olan “atalar kültü”, üç aşamada meydana gelmiştir. İlk başta, aile atalarına tapılan dönem; ardından, ailelerin birleşmesiyle oluşan klanların atalarına tapılan dönem; sonrasında, klanların birleşmesiyle ortaya çıkan imparatorluğun atalarına tapılan dönem. “Hane-klan-imparatorluk” üçlüsü, Japon inancını oluşturmaktadır. Ruhlara çok değer veren Japon toplumu, aksine ölümü ve ölü bedenleri ise sevmemektedir. Antik Dönem Japonyası’nda cenaze törenleri, dans, şarkı ve eğlence içeriklidir. Amaç ölünün kamiye dönüşmesinin kutlanmasıdır. Cenaze hazırlıkları tamamlanana kadar ölü beden, onun için özel olarak hazırlanan “moya” adlı yas evine konulur. Ancak kişi kendi evinde ölürse, ailesi ona bir moya inşa etmek yerine o evi terk edip başka bir ev inşa eder kendileri için. Japonların kirli olarak kabul ettikleri doğum ve ölüm olayları için evler inşa etmeleri çok eski bir gelenektir. Cenaze töreni bittikten bir süre sonra akrabalar mezarlığı ziyaret ederek adaklar bırakmaya başlarlar. Bu adaklar, antik zamanlarda hayvan ve insan olarak sunulabilmekteyken

68 Hearn, s.24-31

69 Ono, s.19

İmparator Suinin, bu geleneği sonlandırıp insan kurban edilmesini yasaklamıştır. Zorunlu insan kurban edilmesi sonlandırılmış olsa dahi kendi hayatını sonlandırma durumu devam etmiş ve askeri yönetimlerin güç kazanmasıyla samuraylar arasında “harakiri” eylemini gerçekleştirmek sık görülen bir durum haline gelmiştir. Ölen efendilerinin peşinden gitmek ve ona hizmet etmeyi sürdürmek isteyen savaşçılar, kendilerini öldürme yolunu sıklıkla seçmişlerdir. Bu intihar durumu ancak Tokugawa Dönemi’nde kontrol altına alınabilmiştir. Budizm, köklü geçmişine rağmen Japon toplumunun bu inancını değiştirememiştir. Şinto, ölümü kirli, pis bir şey olarak gördüğü için ölüye temas edenler de kirlenmiş kabul edilmektedir. Ancak zamanla, Çin ve Budizm etkisiyle, Japonların ölüm algısı yumuşamıştır. Yas evleri tapınaklara dönüşüp atalara hane içinde dua edilmeye başlanmıştır. Japonya’daki en yaygın inanış, bu “aile/ocak” dinidir. Hemen her evde atalara dua edilen bir köşe bulunur. Evdeki sunak, ailenin Budist ya da Şinto olmasına bağlı olarak bazı değişiklikler içerir. Anma törenleri de yine dine ve mezhebe göre farklılıklar bulundurulur. Bu kült, ilk başta korku temelli olarak ortaya çıkıp zamanla sevgi temelli bir hal almıştır. Japonlar için ölüler hala ailenin önemli bir parçası ve koruyucusudurlar; bu sebeple onlara saygılarını sunarlar. Ölen atalar birer kami olarak yaşayan akrabalarını korurlar. Budizm açısından ise ölüler tanrı değil, Buda yani “Hotoke”dir. Japon Budizmi, Şinto kültüründen etkilenmiştir. Ancak yine de farklılık göstermektedir. Ata ruhlarına ibadet, anne-babaya saygı kültürünü oluşturur. Japonya’da, aile, din; ev ise ibadethane konumundadır. Anne-babaya olan saygı zamanla efendi ve devlet için de geçerli olmuştur.<sup>70</sup>

Geleneksel Japon aile yapısı, temelini atalar kültüründen alır. Yani temelde dini ve ataerkil bir oluşumdur. Evin reisi, aynı zamanda rahibidir. En büyük erkek çocuk, yani varis evlenmeli ve kültü devam ettirecek, atalarına ibadet etmeyi sürdürecektir erkek çocuklara sahip olmalıdır. Kız çocukları başka haneye katılacakları için geri plandadırlar. Erkek çocuğu olmayan haneler, evlat edinme yoluna giderek kültü devam ettirirler. Aynı kült çevresinde toplanan geniş aile ise bir uji/klan oluşturur ve klanın ortak atası ujigami olarak saygı görür. Geleneksel Japon ailesinin temelinde inanış faktörü yatar. Bu sistemde, aile her zaman bireyin üzerindedir; bireyin değil, ailenin hakları vardır. Önemli olan, ailenin adının ve kültürün devam etmesidir. Kadınlar ikinci sınıf muamele görür ve erkek karşısında hemen hemen hiç hakları yoktur. Aile reisi mutlak yöneticidir.<sup>71</sup>

---

70 Hearn, s.32-44

71 Hearn, s.45-57

Atalar kültürünün klanlar üzerindeki yansıması olan ujigami inancının ilk nasıl ortaya çıktığı tam olarak belli değildir. Bir aile kamisi mi yoksa topluluğu yönetmiş eski bir lider mi olduğu net değildir ancak ujigamiler, aileden daha geniş topluluklar tarafından saygı duyulan ruhlardır. Japon toplumunda cemaat/toplum, aileden; aile ise bireyden üstündür. Dolayısıyla bu durum ujigamiyi hane kamisinden daha üstün bir konuma yükseltmektedir. Ujigamiler, bir köyün ya da kasabanın koruyucu ataları/kamileridirler ve özellikle taşrada insanlar, bereket ya da kuraklık zamanlarında Budist ya da imparatorluk ilahlarına değil, kendi yerel ujigamilerine dua ederler. Her cemaatin kendi ujigamisi için bir tapınağı ve adak adadığı bir festivali vardır. Bir ujigamiye ibadet eden kişi, “ujiko” olarak anılır. Eski dönemlerde ujikolar, başka bir şehirde kendi ujigamileri için dua edecek tapınak bulamazlarmış. Ancak Meiji Dönemi sonrası nüfusun ülke içinde dolaşımı arttıkça bu durum değişikliğe uğramıştır. 5 ile 10 arası aile bir araya gelerek bir “kumi (topluluk/köy)” oluşturur ve aile reisleri arasından bir kumi reisi seçilir. Kumiler, “kumişo/kumisho” adlı katı kurallarla yönetilirler. Topluluk bireyden üstündür. Bireyin hane içinde yaptığı hata, aile kültürüne; kumi içinde yaptığı hata ise ujigamiye utanç getirir. Toplum içinde yükseldikçe sorumluluk artar ve özgürlük kısıtlanır. Ujigami ve kumiye utanç getiren bir kişinin alacağı en kötü ceza sürgündür. Sürgün edilen kişi, “hinine” yani insan olmayan bir kişi olarak anılır ve toplum dışına itilir. Bu sistemde, yaşayanların mutluluğu, ölülerin mutluluğuna bağlıdır. Şinto, yazılı değil, toplumsal ahlak kurallarından oluşur. Bu kurallar, çocukluktan itibaren toplum tarafından bireye öğretilir. Din ve devlet yönetimi iç içedir. Devlet, dini kurallara göre yönetilmektedir. Toplum, aile kültürünün devam ettirilmesinden sorumludur. Günümüzde Ujigami ve aile kültürü inancı, modern şehirlerden daha çok, tarıma dayalı taşra bölgelerinde varlığını güçlü bir şekilde korumaktadır.<sup>72</sup>

Ailelerin kendi ata kamileri vardır. Aileler birleşip klan oluşturur ve klan içindeki en güçlü ailenin kamisi, atası da ujigami olarak saygı görmeye başlar zamanla. “Yamato” da bir klandır ve zamanla güçlenerek ülkenin kontrolünü ele alarak kendi ujigamisini baş ilah haline getiren bir mitolojik hikaye oluşturmuştur. Kojiki ve Nihongi, bu sürecin yazılı eserleridirler. Bu eserler, güçlü klanların ujigamilerini tek bir tanrılar panteonu altında toplayıp başa da “Amaterasu”yu koymuştur.<sup>73</sup>

Şinto'nun İslam, Hristiyanlık ya da Yahudilik gibi vahyedilmiş bir kutsal kitabı bulunmamaktadır. Şinto'da, Kojiki (Kadim Meselelerin Kaydı) ve Nihongi (Japonya

<sup>72</sup> Hearn, s.60-75

<sup>73</sup> Hearn, s.76-79

Vakayinameleri) adlı kadim olarak kabul edilen metinler bulunmaktadır. Bu eserler, kozmik düzen, yeryüzünün ve insanların yaratılışı gibi halk arasında anlatılan hikayeleri kayda geçirmişlerdir. Halk arasında anlatılan çeşitli mitler, ancak Çin'den yazı sisteminin ülkeye getirilmesinden sonraki dönemlerde kayıt altına alınabilmiştir. 712 yılında tamamlanan Kojiki, imparatorluk emriyle yazılmaya başlanmıştır. 720'de ise Nihongi tamamlanarak imparatorluğa sunulmuştur. Kojiki, zaman çizelgesi olarak, 628 yılına kadar yaşandığı varsayılan tarihi olayları anlatır; Nihongi ise 697'ye kadar devam eden olayları kapsar. Bu eserler, kamileri, Japonların ve Japon adalarının ortaya çıkışını, imparatorluk soyunun doğuşunu, Japon halkının üstünlüğünü, önemli imparator ve kahramanların yaptıklarını aktarırlar.<sup>74</sup>

Kojiki ve Nihongi, aynı meseleye, yani klanların ve imparatorluk ailesinin geçmişine ışık tutarlar ancak Kojiki'den sonra yazılan Nihongi, Çince yazılmıştır ve Çin'den gelen kültürel etkiler bu eserde daha net olarak yansır. Bunun dışında, yine Nihongi, birçok mitin farklı varyasyonlarını içinde barındırdığı için daha ayrıntılı bir eserdir. Her ikin eserde, Japon toplumunun mitolojik ve tarihi geçmişini belgeler ancak politik yönü olan metinlerdir bunlar. Temel amaç, imparatorluk hanesini meşrulaştırmaktır. Kojiki ve Nihongi dışında da aynı dönemlerde yazılmış, varlığı kanıtlanan ancak nüshaları günümüze ulaşmış ya da ulaşmamış başka eserler de vardır. “Kujiki (Kadim Olayların Vakayinamesi)”, 620 (?) yılında; “Koguşui (Seçilmiş Kadim Öyküler)”, 807'de ve “Engi Şiki” 927 yılında yazılmış diğer önemli kaynak metinlerdir.<sup>75</sup>

Şinto inancının, kendi içinde belli türlere ayrılmış olduğu söylenebilir. Bu türler; Halk Şintosusu, Ev Şintosusu, Mezhep Şintosusu, İmparatorluk Saray Şintosusu, Tapınak Şintosusu ve Devlet Şintosusu olarak adlandırılmaktadır. Halk Şintosusu, inanışın insanların günlük yaşamına karışmış şeklini temsil eder. Bu tür oldukça soyuttur. Günlük yaşamdaki Şinto ile ilgili herhangi bir eylemi kapsayabilmektedir. Ev Şintosusu ise evdeki ibadet sunağını merkeze alan türdür. Mezhep Şintosusu, Meiji Dönemi ile başlayan bir süreçtir. Bu dönemde Şinto devlet dini olarak kabul edildiği için yine devlet kontrolü altında bazı heterojen gruplar oluşturulmuştur ve bunlar zamanla bağımsız dini mezhepler haline gelmişlerdir. II. Dünya Savaşı öncesi ülkede 13 mezhep bulunmaktadır. İmparatorluk Saray Şintosusu ise imparatorluk sarayı içerisindeki

---

74 Prof. Dr. Mustafa Alıcı – Doç. Dr. Süleyman Turan (editörler), **Dinler Tarihi I-II**, 1.Basım, İstanbul; Lisans Yayıncılık, 2018, s.160

75 Ono, s.20

tapınakları ve imparatorluk ailesinin gerçekleştirdiği ibadetleri ifade eder; bu tapınaklar saray mensubu olmayanlara kapalıdır. Tapınak Şintosu, inanışın en eski hallerinden birisidir. Tarihi dönemlerden önce bile ülkenin her yanındaki klanların tapınakları bulunmaktadır. 20. yüzyılda 200 bine yakın tapınak vardır ancak Meiji ile birlikte Şinto, devlet kontrolüne geçince, sayı kontrollü bir şekilde azaltılmıştır. II. Dünya Savaşı sonrasında ise tapınaklar, devlet kontrolünden çıkarılıp sivil kurumlar haline getirilmiştir. Devlet Şintosu ise inanışın devlet kontrolünde yeniden yapılandırıldığı Meiji ile II. Dünya Savaşı arası dönemi ifade etmek için kullanılır.<sup>76</sup>

Şinto tapınakları, çok uzun dönemler boyunca komünal yapılar olarak varlık göstermişlerdir. Ancak Meiji Restorasyonu, bu yapıları devlet kontrolüne geçirip Şinto rahiplerini de devlet memuruna dönüştürmüştür. İşgal Dönemi'nde ise tapınakların devlet ile olan ilişkisine son verilmiştir ve böylece Şinto tapınakları özgün yapılar haline gelmişlerdir. Bu tarihten sonra tapınaklar, kendi içinde yapılaşmaya ve örgütlenmeye başlarlar. Günümüzde Şinto tapınakları, eyaletlerden gelen temsilcilerin oluşturduğu kurullar yoluyla idare edilmektedirler.<sup>77</sup>

*“Çeşitli kavimlerden oluşan Antik Japonya'nın dinsel yaşamında şamanik özelliklere sahip olan bazı kişiler; köylerde kültleri ve törenleri düzenlemekle görevliydi. Sonra da, aile dışında ve köylerin bütününde birliğin sağlandığı 6. ve 7. yüzyılda çeşitli kavimlerin taptığı tanrıların (kami) soy ağacı yapılmış ve bu evrimin yanı sıra, etkili kavimlerin üyeleri olan eski şamanlara yeni görevler verilmiştir. Oysa günümüzde bazıları devlet görevlisi olmuş, bazıları da eski görevlerinde kalmıştır. Kuşkusuz Budizm, söz konusu şamanların geleneksel ibadetlerini etkilemiş, örneğin barış getirdiğine, yangınları önlediğine, yağmur yağdırdığına vb. inanılan 'mantra' (büyü sözleri) kullanılmaya başlanmıştır.”<sup>78</sup>*

İlkel Dönem toplumlarında rahiplik sistemi olmadığı için “Yves Bonnefoy”un bahsettiği şamanlar çok önemli bir konuma sahiplerdir. Dini ayinler komünlerin ortak

76 Ono, s.21-24

77 Ono, s.24-27

78 Yves Bonnefoy, **Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü II. Cilt K-Z**, 1. Basım; Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2000, s.1031

çalışmasıyla yürütülmüştür. Bu dönemde, sihirli güçleri olduğu ve kamiler ile iletişim kurabildiği düşünülen kadın şamanlar ön plandadır. Sonrasında, dini törenler klan şefinin sorumluluğu haline gelince bu kadın şamanlar eski önemlerini yitirmeye başlamışlardır. Daha sonraki dönemde ise dini törenler, belli ailelerin kontrolü altına girerek soya dayalı rahiplik oluşmuştur. İmparatorluk döneminde, “Nakatomi”, “İmbe”, “Urabe” ve “Sarume” aileleri, dini etkinlikleri kontrol eden ailelerdir. Meiji ile birlikte rahipler devlet memuruna dönüşerek yine devlet yetkilileri tarafından atanmışlardır. Günümüzde ise Şinto rahipleri, bağımsız topluluk tarafından atanmaktadırlar. Şinto rahibinin temel görevi törenlerin yönetimidir. Büyüklükleriyle orantılı olarak, başrahip (guji), başrahip vekili (gon-guji), alt kademe rahipler (negi ve gon-negi) ve rahibe (miko) bulunur tapınaklarda. Büyük tapınakların rahipleri sürekli çalışır ve her daim tapınakta bulunur ancak daha küçük bölgelerde bu iş yarı zamanlı yapılıır. Küçük bölge rahipleri her zaman tapınakta bulunmaz ve farklı meslekler ile ilgilenirler. Mikolar, genellikle rahiplerin kızlarıdır ve festival zamanları kamiler için tören dansını icra ederler.<sup>79</sup>

Bölge tapınaklarının mıntikasını çoğunlukla klan bölgesi ve cemaatini de yine klan üyeleri oluşturur; bu durumda kan bağı çok önemli bir etkindir. Cemaat ve tapınak kamisi arasında bir ebeveyn-çocuk ilişkisi vardır. Tapınak ve bölge halkı arasında çoğunlukla kan bağı bulunduğu için, tapınak kamisi, bölge halkının, klanın atasıdır. Diğer yandan, “İse Tapınağı” ve “Meiji Tapınağı” gibi belli bir bölgeye, belli bir soya değil de tüm ülkeye hitap eden tapınaklar da vardır. Ayrıca, daha önce belirtildiği gibi, ülke içinde dolaşım arttığı ve klan sistemi bozulduğu için tapınakların mıntika anlayışı da değişiklik yaşamıştır. Farklı bölgelere taşınan klan üyelerinin, yeni yerleşim yerinde kamileri için tapınak inşa etmesi ya da varolan tapınağın klan yerine bölge ile özdeşleşmesi, gözlemlenebilecek değişimlerdir.<sup>80</sup>

Şinto ibadet ve şenlikleri, basit veya gösterişli, evde ya da tapınakta olabilirler. Amaç, kaminin gönlünü hoş tutma, onun lütfuna mashar olma ve onu anmadır. Çeşitli adaklar sunulur, kami için dua edilir ve dilekler iletilir. İyi geçen bir yıl ya da dönem için şükranlar sunulur; kötü geçen bir dönem için de yine kamiden koruma istenir. Çeşitli unsurlar barındıran ibadet faaliyetlerinin ev ve tapınak için farklı prosedürleri bulunmaktadır.<sup>81</sup>

---

79 Ono, s.49-52

80 Ono, s.54-56

81 Ono, s.57-58

Bir Şintoist, bireysel olarak dua eder. Yönünü Doğu'ya çevirip, imparatorluk kamilerine, diğer önemli koruyucu kamilere, kendi ujigamisine ve aile kamisine dua eder. Toplu olarak ise adak/kurban törenleri yapılır belli tarihlerde. Bu ayrıca bir “O-Harai”, yani arınma, af dileme törenidir. Kişi adaklar sunarak kamilerin iyi niyetine sığınır. Şinto, temizliğe de çok önem verir; hem maddi hem de manevi temizlik. Bu sebeple Japonların banyo kültürü çok gelişmiştir. Ayrıca doğum ve ölüm gibi doğal süreçler, kan yüzünden, kirlilik sebebi olarak görülmüştür. Manevi temizlik ise ibadet yoluyla sağlanır. Adak adamak, “hitogata” adlı kağıt silüetlerin aile adına tapınakta yakılması, seçilen bir temsilcinin topluluk adına oruç tutması ve çile çekmesi vs. gibi eylemler manevi temizliği sağlayan ibadetlerdir. Ayrıca Şinto inanisında birey, aile ve cemaat ilahları dışında, nesnelere atfedilen ilahlara karşı da sorumludur. Doğanın kendisine ve maddelere karşı da saygılı olmak zorundadır.<sup>82</sup>

Şinto ibadetinin dört temel unsuru vardır. Bunlar; arınma (harai), sunu (şinsen/shinsen), dua (norito) ve simgesel şölen (naorai) şeklinde sıralanır. Arınma, bireyin ve tapınağın ibadet öncesi temizlenmesini, yıkanmasını temsil eder. Bireyin ve toplumun mutluluğu için kaminin mutlu edilmesi çok önemlidir. Bu sebeple kamilere yıl içinde, belli aralıklarla sunular yapılır. Bu sunu eşyası, para, yiyecek, değerli bir eşya ya da sembolik bir şey olabilir. Sunu eşyasının özelliği, ibadet edilen kaminin kim olduğuna göre de değişmektedir. Ayrıca tapınaklarda yapılan dans ve güreş gösterileri gibi şeyler de bir çeşit sunudur kamiler için. Şinto ayinlerinde dualar “Eski Japonca” ile ve şiirsel bir tonda okunur; amaç, kamiyi övmek, ona dilekleri ve şükranları ulaştırmaktır. Meiji Dönemi'ne kadar dualar tapınak rahibinin sorumluluğundadır ancak bu dönem sonrasında törenlerde hangi duaların okunacağı konusunda karar mercisi hükümet olmuştur. Günümüzde ise belirlenmiş dualar olmakla birlikte, tapınak rahibi okunacak duayı seçmekte özgürdür. Simgesel şölen ise hem evde hem de tapınaklarda gerçekleştirilen ve ibadetin bitişinde yapılan bir etkinliktir. “Naorai” kelimesi “kamiyle birlikte yemek” anlamındadır ve tapınaklarda rahip, tören sonunda cemaate pirinç şarabı sunar ve rahat bir ortamda yenen yemekle birlikte daha fazla şarap tüketilebilir.<sup>83</sup>

Evlerin belli alanlarında ibadet için bir tapınakçık olur. Bu tapınakçığın boyu, kişinin, ailenin imanına ve ekonomisine bağlıdır. Tapınakçığın önünde, ibadet edilen kamileri simgeleyen tılsımlar yer alır. Kişi, bu tapınakçığın önünde kamiye saygılarını sunar, sunu

82 Hearn, s.93-106

83 Ono, s.58-65

yapar ve dua eder. Günümüzde bu ibadet çoğunlukla evin yaşlısı ya da yaşlıları tarafından yürütülmektedir.<sup>84</sup>

Tapınak ibadeti ise evdeki ibadetin daha ayrıntılı halidir. Tapınaklardaki çanı, varsa, çalmak kötü ruhların uzaklaştırılmasına yarar, sunular yapılır, dualar okunur, çeşitli muskalar alınır ve fal bakılır. Ancak, kişi hastaysa ya da kanaması varsa tapınağa gitmemelidir. Tapınağa gidilirken, temizliğe mutlaka dikkat edilmelidir. Japonya’da özellikle evlilik törenleri Şinto tapınaklarında gerçekleştirilir.<sup>85</sup>

Ülkede bulunan her Şinto tapınağı, yılın belli bir zamanında “Matsuri” adı verilen festivaller düzenler. Bu festivaller, ata ruhlarını anmak, baharın gelişini ya da hasadı kutlamak için olabilirler. Ülkede binlerce tapınak bulunduğu düşünülürse, yıl boyunca, ülke çapında birçok festival düzenlenmektedir. Matsuri, kelime olarak, bayram, şenlik, şölen, kutlama gibi anlamlara gelmektedir. Bu kelime, Şinto festivallerini ve Çin’den aktarılmış festivalleri ifade etmek için kullanılır. Matsuri günlerinde insanlar, isteklerini kamiye ulaştırabilmek için ibadet ederler, adaklar adarlar. Her tapınak ve cemaati, Matsuri sırasında kendi kamisini mutlu etmeye ve onurlandırmaya çabalar. Japonlar, yüzyıllardır, yıl içinde, belli günlerde festivaller düzenlerler. Hemen hemen yılın her zamanında bir festival bulunmaktadır çünkü her tapınağın kendine ait bir festivali vardır. Japon festivalleri, geçmişten günümüze, hemen hemen hiç değişmeden geldikleri için, toplumun kültürü, ahlak anlayışı, kamiler ile olan ilişkileri, tarımın önemi gibi konular festivallerde daha net olarak anlaşılabilir. Çok katı bir disipline sahip olan Japon toplumu, festival zamanlarında, özellikle gençlerin rahatlamasına, eğlenmek için kuralları esnetmelerine müsaade etmektedir. Tokugawa Dönemi itibariyle, festivallerde gençlere özgürlükler tanınmış, içki ve başka türlü zevkleri tatmalarına müsaade edilmiştir. Gençlere tanınan bu özgürlük bazı festival zamanlarında ise kötü sonuçlar doğurabilmektedir.<sup>86</sup>

Festival zamanlarında öncelikli olarak tapınaklar hazırlanır. Tapınağın temizliği, yine tapınak personeli tarafından gerçekleştirilir. Sonrasında ise tapınak, ayna ve benzeri simgesel nesnelere ile süslenir. Şenliği idare edecek rahip, bir gece önce kendini toplumdan soyutlar, sadece belli şeyler yer, bol bol yıkanır ve temizlenir ve yasaklı eylemlerden uzak durur. Böylece,

---

84 Ono, s.65-67

85 Ono, s.67-69

86 Halil İbrahim Şenavcu, **Japon Dini Bayramları**, Yüksek Lisans Tezi;Çanakkale, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, 2006, s.37-38

festival ve ibadet öncesi bir perhiz ile kendini hazırlamış olur. Festival zamanı ayinler, rahip tarafından cemaatin arındırılmasıyla başlar. Ardından sunular yapılır ve rahibeler dans gösterisi gerçekleştirirler. Sonrasında ise dua okunur. Duanın bitiminde cemaat, simgesel olarak şaraptan birer yudum alır ve rahip kutsal töreni sonlandırır. Festival zamanlarında tapınakta sergilenen kutsal dans gösterilerinin adı “kagura” olarak anılmaktadır ve bu dans kamileri eğlendirmek için yapılan bir sunudur; bu sebeple rahibeler tapınağa dönük olarak dans ederler. Kagura, mitolojik olayları tasvir eden bir danstır. Festival zamanında, dans gösterisi dışında, geçit töreni de düzenlenir. Bu törende genellikle bir tahtırevan ve içinde bulunan sembolik bir eşya kullanılır. Bu tören simgesel olarak kaminin yeryüzüne inişini ve onu karşılamayı ya da geçmişte yaşanmış mitolojik, tarihsel bir olayın yeniden hatırlanmasını temsil eder. Bunlar dışında da okçuluk müsabakaları, at yarışı ve sumo güreşi gibi birçok eğlence düzenlenebilmektedir; burada da amaç kamileri memnun etmektir ancak aynı zamanda halk da bu eğlencelerden payına düşeni alır.<sup>87</sup>

“Meiji Reformları”nın siyasi ve dini olacak şekilde iki amacı bulunmaktadır. Siyasi amaç, yüzyıllardır güçsüzleştirilmiş olan imparatorluk makamına gücünü geri vermek; dini amaç ise Şinto inancını yeniden yüceltmektir. Bu iki amacın temelde özdeş olması ise kaçınılmaz olarak Şinto inancını resmi devlet kültü ve dini konumuna getirmiştir. Meiji Hükümeti’nin ilk uygulamaları arasında Budizm’in Şinto’dan ayrılması ve Şinto’nun resmi devlet dini olarak kabul edilmesi bulunmaktadır. 1871’de ise Şinto tapınakları devlete bağlanıp, imparatorluk hanesine yakınlıklarına göre derecelendirilerek yerel yönetimlerin kontrolüne verilmişlerdir. Soya dayalı rahiplik anlayışına genel olarak saygı duyulmakla birlikte, bu uygulama resmi olarak kaldırılıp rahiplerin atanması devlet kontrolüne geçmiştir. 1872’de “Kyobu Şo/Kyobu Sho (Diyanet Başkanlığı)” kurulur. Devletin din üzerindeki bu artan kontrolü, işgal dönemi ile birlikte son bulmuştur.<sup>88</sup>

Şinto inancı, tarih boyunca siyaset ile ilişkili olmuştur. Eski çağlarda klanlar, Şinto ibadetlerini siyasi hayatın önemli bir parçası olarak kabul etmişlerdir ve bu tutum, ülkenin birliği sağlandıktan sonra daha da artmıştır. Şinto’nun siyaset ile olan ilişkisine en iyi örnek imparatorluk ailesidir. İmparator, ülkenin hem siyasi hem de dini lideridir. Saray ayinleri imparatorluk ailesi tarafından yönetilir. İmparatorluk ailesinin soyunun “Güneş Tanrıçası Amaterasu”ya dayandığı inancı da bu noktada önemli bir başka bağdır. Eski dönemlerde,

87 Ono, s.69-77

88 Ono, s.78-80

imparator ve üst düzey yöneticiler, siyasetçi oldukları kadar, halkın refahı için kamilere ibadet eden ayin görevlisi konumuna da sahiplerdir. Kamilere yapılan ibadet ve siyasiler arasındaki özdeşleşmeyi en iyi “saisei içi (ibadet ve yönetim birliği)” kavramı açıklar. Şinto'nun bu açık önemi, şogunluk sistemi kurulduktan sonra kaybolmuştur ve Meiji Dönemi başlayana kadar bu inanç, Budizm'in gölgesinde kalmıştır.<sup>89</sup>

Şinto, Japon olmayanlar için çoğunlukla, milliyetçi, militarist ve imparatora tapınmak anlamına gelen bir inanış olarak kabul edilmiştir. Bunun temel sebebi, özellikle milliyetçi ve militaristlerin bu inancı halkı birleştirecek bir araç olarak kullanmalarındır. Budizm ve Konfüçyüsçülük gibi inanışların gölgesinde kalan ve kaybolma tehlikesi yaşayan Şinto, ırka dayalı kültürün en önemli direnç noktasına dönüşmüştür. Şinto'nun milliyetçi niteliği II. Dünya Savaşı sırasında zirve noktasına ulaşmıştır ve devlet halktan, Şinto etkisiyle çok yoğun bir destek görmüştür. Ancak, aslında Şinto temelde hoşgörü ve işbirliğine dayanan bir inançtır. Şinto ilahları tek başlarına her şeye muktedir varlıklar değildir; başarılı olabilmek için işbirliğine ihtiyaç duyarlar.<sup>90</sup>

Şinto inancında suretlere tapılmaz. Bu sebeple tapınaklarda, istisnalar olmakla birlikte, resim yerine, kamilere ait simgesel eşyalar bulundurulur. Şinto'nun bu tutumu, yerel sanatın Budist sanat gibi diğer sanatlar karşısında sade kalmasına sebep olmuştur. Ancak yine de başta tapınak mimarisi olmak üzere, edebiyat, tiyatro ve dans gibi birçok alanda sanatsal üretim olmuştur.<sup>91</sup>

*“Japonya'ya sokulan ilk yabancı din, Konfüçyanizm olmuştur. Bu din Japonya'ya Çin uygarlığının başka ürünleriyle birlikte, Hristiyanlık çağının başlangıcında girmiştir. XVII. yüzyıla dek de etkisi ancak aydın kimi çevrelere özgü bulunmaktaydı. Konfüçyüs'ün klasik yapıtları o sırada yayınlanıp geniş ölçüde dağıtıldı; eğitim üzerinde bunlar büyük bir etki yaptılar. Japon ulusunun çok sevdiği bir ahlak kitabı da Ana-baba sevgisinin yirmi dört örneği adlı Konfüçyüs efsaneleri dergisidir. Aileye dayanan ve tutucu olan Konfüçyüs ahlakı,*

---

89 Ono, s.80-81

90 Ono, s.82-83

91 Ono, s.85-86

*Şintoizm'in aile sevgisi ve geçmişe saygı ilkeleriyle yetiştirdiği Japon ruhuna pek uygun düşmekteydi.*"<sup>92</sup>

Japonya, çok erken dönemlerden itibaren Konfüçyüsçülük ve Budizm gibi Çin üzerinden gelen dinlerin etkisine girmiştir. 5. ve 6. yüzyıl boyunca bu dinler Japonya'ya gelmişlerdir ve 8. yüzyıl itibariyle de Şinto ve özellikle Budizm arasında çatışmalar yaşanmaya başlamıştır. Bu çatışmalar ise özdeşleştirme (kamilerin Budist ilahlar ve Buda ile özdeşleştirilmesi süreci) çalışmaları ile çözüme ulaştırılmıştır. Budizm'in Şinto üzerindeki etkisine ilk tepkiler 13. ve 14. yüzyıllarda ortaya çıkmıştır çünkü Budizm, yerel inancı adeta özümsemiştir ve çeşitli kesimler bunun önüne geçmeyi amaçlamışlardır. Şinto'nun Budizm karşısında korunması ve güçlenmesi adına en önemli dönem ise Meiji'dir. Bu dönemde Budizm ve Şinto arasındaki ayırım resmiyet kazanmıştır. Ancak Şinto'nun bin yıl gibi uzun bir süre Budizm gölgesinde varlığını sürdürdüğü düşünüldüğünde, bu ayırımın tam anlamıyla mümkün olmayacağı anlaşılmaktadır. Günümüzde ise Şinto, diğer dinler ile hoşgörü içinde yaşamakta ve birlikte hareket etmektedir. Şinto, insanların bir başka dini veya mezhebi benimsemesine karşı çıkmaz ve hatta normal karşılar; buna "ikili inanç anlayışı" denmektedir. Kişi, bağlı olduğu Şinto tapınağı dışında, Budizm gibi başka bir inanaşa da ilgi gösterebilir.<sup>93</sup>

Ekonomik hayatın da Şinto ile güçlü bir ilişkisi vardır. Ekonomik kazancın, bireysel hırslar ön plana çıkmadığı ve başkalarına zarar vermediği sürece, kamiler tarafından hoş karşılandığına inanılır. İnsanlar, baharda iyi bir mahsul elde edebilme isteği ile, güz mevsiminde ise şükretmek için tapınaklara giderek kamilere dua ederler. Japonya'nın tarıma dayalı bir toplum olduğu yıllardan beri var olan bu gelenek, günümüzde hala, taşra bölgelerinde ve balıkçılık gibi çeşitli meslek gruplarında varlığını sürdürmektedir. Festival zamanlarında tapınaklara kurulan standlarda yapılan çeşitli satışlar ise Şinto-ekonomi ilişkisinin bir diğer boyutunu yansıtır. Ürün sahipleri hem kamiye sunu yaparak şükranlarını sunarlar, hem de tapınağa gelen insanlara satış yaparak kazanç elde ederler.<sup>94</sup>

Şinto inancı, aslında halkın günlük yaşamındaki irili ufaklı birçok olayın bir kutlamasıdır. Günlük yaşamda gerçekleşen olumlu bir olay için kamilere şükredilir ve sunular yapılır; yine yaşanan olumsuz bir durumun ardından kamiye ibadet edilerek onun sevgisi ve korunması elde edilmeye çalışılır. Şinto, insanların günlük hayatta yaşadıkları olaylara bir

92 Felicien Challaye, **Dinler Tarihi**, Bilgi Dizisi 18, İstanbul; Varlık Yayınları, Sayı 163, s.91

93 Ono, s.90-93

94 Ono, s.87

çözüm sunma çabasıdır. Günlük hayat olayları tapınak adetlerini de etkilemektedirler elbette; doğrudan olmasa dahi, dolaylı olarak.<sup>95</sup>

Şinto inancı öğretilmez, elde edilir. Şinto, halkın günlük yaşamıyla o kadar iç içedir ki fazla yazılı kaynağı olmadığı halde nesilden nesile aktarılmıştır. Meiji Dönemi dışında, Şinto din eğitimi verilmemiştir. Kişi, çocukluktan ve hatta bebeklikten itibaren bu inancı ebeveynlerinden, aile üyelerinden ve toplumdan öğrenir.<sup>96</sup>

Birçok toplumda, dini ahlak ve toplumsal ahlak farklılık gösterebilmektedir. Ancak Japonya’da ikisi aynı şeydir. Bir toplumsal ahlak kuralı çiğnemek, aynı zamanda günah işlemek demektir ve insanlar kurallara uymak için yoğun baskı altındadırlar. Toplumun en altındaki birey de en üstündeki birey de aynı kurallara uymak zorundadır. Bu kuralların temeli ise çoğunlukla toplumun atalar kültü inancına, dolayısıyla Şinto’ya dayanır. Dini ahlakın siyaset ile iç içe olması aynı zamanda kanunların belirlenmesini de etkilemektedir. Günümüz Japon ahlak sistemini oluşturan bu süreç Yamato’da başlayıp, Tokugawa’da zirveye ulaşmıştır. Tokugawa yönetimi, insanların nasıl yaşaması gerektiğine dair çok ayrıntılı yasalar hazırlamıştır. Özellikle Tokugawa Dönemi’nde çıkan bu yasalar, toplumun ve bireyin yeme-içme, giyinme, barınma, konuşma, ve hatta ölme şekillerini sınıfsal bir düzen içinde disiplin altına almıştır. Alt sınıflar, üst sınıflara (samuraylara) karşı sorumludur ve en küçük hatanın bile cezası ölüm olabilmektedir. Bu baskılı ve en küçük ayrıntısına kadar belirlenmiş yaşam şekli, günümüz Japon toplumunun temellerini oluşturmuştur. Dini anlayış ve ata ruhlarına saygı, zamanla efendiye ve devlete saygıya da dönüştüğü için efendilerin koyduğu kurallara da koşulsuz saygı duyulmuştur.<sup>97</sup>

Şinto inancı her zaman doğa ile bir uyum içinde olmuştur. Şinto tapınakları, günümüz modern dünyasında, kimi yerlerde beton şehirlerin içine sıkışmış olsa dahi, asıl olarak her zaman doğa ile iç içe arazilere kurulmuşlardır. Şinto’da ağaç kutsaldır. İnsanlar kutsal kabul edilen ağaçlara dua ederek kamilere ulaşmaya çalışırlar. Birçok Şinto tapınağı da koruların ve ormanın içinde inşa edilmiştir ve ağaçlarla çevrilidir. Bazı tapınaklarda etrafı çevrilmiş ve saygı duyulan ağaçlar vardır. Ağaçlar, kamiler ile iletişimde önemli araçlardır. Ağaç ve orman gibi dağlar da Şinto için kutsal yerlerdir. Dağa tapınma Şinto inancının en eski türlerinden birisidir. Dağların kamilerin ikametgahları olduğuna inanılır. Özellikle eski dönemlerde, dağ

---

95 Ono, s.93

96 Ono, s.95-97

97 Hearn, s.107-120

bizzat kutsal kabul edildiği için rahipler dışındaki insanların bu bölgelere girmesi yasaklanmıştır.<sup>98</sup>

Şinto inancı ve Japon Mitolojisi'ne göre dağlar zamanın başlangıcı ile birlikte yaratılmışlardır. İzanagi ve İzanami yeryüzüne indikten sonra ilk doğan çocuklarından birisi de “Dağ Kamisi Ohoyamatsumi”dir. İzanagi, oğlu Ateş Kamisi’ni öldürdüğünde ise 8 dağ daha doğmuştur. Dağ kültürü, imparatorluk soyunun ortaya çıkış mitinde de çok etkilidir. Kurucu İmparator Jimmu, Güneş Kamisi Amaterasu’nun olduğu kadar, Dağ Kamisi Ohoyamatsumi’nin de soyundan gelmektedir. Amaterasu’nun torunu “Ninigi”, yeryüzüne inince, Ohoyamatsumi’nin kızı “Konohana Sakuya Hime” ile evlenmiş ve bu evlilikten üç oğul dünyaya gelmiştir. Jimmu da bu soydan gelmektedir mitolojiye göre. Şinto’da dağ kültürü çok güçlü olduğundan ve dağlar kamilerin ikametgahları olarak kabul edildiğinden, bu yerler ayrıca birer doğal tapınak ve kutsal alanlardır. Japonya’daki kutsal dağların en ünlülerinden birisi de “Fuji Dağı”dır. Bu dağ imparatorluk soyunun atası olan Konohana Sakuya Hime’ye adanmış bir mekandır.<sup>99</sup>

Şinto inancına göre dünya özünde iyidir. İnsana karşıt değildir. Şinto’ya göre bu dünya farklı diyarlardan oluşur. “Göğün Yüksek Düzlüğü (Takama-ga-hara)”, “Bereket Ülkesi” ve “Ölümler Ülkesi (Yomi-no-kuni)” mitlerden bahsedilen diyarlardan bazılarıdır. Günümüz Modern Şinto’su, insanlara böyle metafizik açıklamalar sunmak yerine, kişileri daha çok fiziki mekanlar olan tapınaklara yönlendirmektedir. Şinto’ya göre, insanlar ise kamilerin soyundan gelmektedirler ve insan ile kami arasındaki ayrım çok net değildir. İnsan, kami olacak olandır ve atalarının bir parçasını içinde taşır; aynı zamanda bu inanış, insanı toplumsal bir varlık olarak sunar ve bireyselliği geri plana iter.<sup>100</sup>

Eski Şinto inancında, hiçbir şey kayıtsız şartsız kötü değildir; cinayet dahi. Bu dönemde ahlak anlayışı, klan üyelerinin karşılıklı anlayışı üzerine kuruludur. Ülkeye Budizm ve Konfüçyüsçülük inançlarının girmesinin ardından, özellikle Konfüçyüsçülük felsefesinin Şinto ahlak anlayışı üzerinde çok etkili olmasıyla daha düzenli bir hukuk ve ahlak sistemi kurulmaya başlanmıştır. Ancak günümüz Modern Şinto inancında bile iyi ve kötü izafidir; kesin kurallara bağlı bir ahlak anlayışı yoktur. İyilik, kötülük, güzel, çirkin, doğru, yanlış, her daim duruma göre değişebilmektedir.<sup>101</sup>

98 Ono, s.99-101

99 İbrahim Emre Şamlıoğlu, **Çin ve Japon Dinlerinde Dağ Kültü**, Yüksek Lisans Tezi, Ankara; Türkiye Cumhuriyeti Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri (Dinler Tarihi) Anabilim Dalı, 2018, s.98-105

100 Ono, s.102-104

101 Ono, s.104-106

Şinto inancında bir cennet-cehennem anlayışı da yoktur. İnsanlar, kamilere ulaşmak için öte dünyaya gitmeye çabalamazlar. Bunun yerine, tapınaklar, dağlar gibi kutsal yerlere, ibadet yoluyla kamileri davet ederler ve af dilemek ya da istekte bulunmak için dua edip onlarla iletişime geçerler. Kötü ruhlar bu iletişimi bozabileceği için ibadet öncesinde arınma çok önemlidir. Şinto’da insan kurtuluşa bu dünyada erişebilir. Şinto’da hayat iyi, ölüm ise kötüdür. Japonya’da cenaze faaliyetleri ile çoğunlukla Budist rahipler ilgilenir. Şinto rahiplerinin cenaze törenleri ile ilgilenmemelerinin bazı sebepleri vardır. Öncelikle, ölüm sonrasında insan ruhu kamiye dönüştüğü için ona saygı duyulsada ölü beden kirli kabul edilir. Ayrıca Şinto tapınakları ve rahipleri belli kamilere adanmış mekanlar ve kişilerdir; bu sebeple başlıca görevleri kendilerini bu kaminin hizmetine sunmak ve ona ibadet etmektir.<sup>102</sup>

Şinto, temelde ırksal bir inanıştır çünkü Japon kültürü ve tarihi ile gelişmiştir. Bu yönüyle Japonya dışında yaygınlaşması ve kamilerinin diğer ülkelerde kabul görmesi pek mümkün değildir. Örneğin, İmparator Meiji, dünya tarihi açısından çok önemli bir liderdir ve saygı görmesi şartıdır değildir ancak Japonya dışındaki ülkelerde, sadece önemli bir devlet adamı olarak kabul görür. Oysa imparator, Japonya’da bir kami konumundadır. Şinto ırksal bir inançtır ancak bunun yanında, doğaya saygı gibi evrensel değerler de barındırır ve bu tarz değerlere saygı duyup kucaklar.<sup>103</sup>

### 2.2.3. Japon Budizmi

Budizm, ilk defa Hindistan’da ortaya çıkmış, sonrasında başta Çin olmak üzere birçok Asya ülkesine yayılmış ve yine Çin ve Kore üzerinden Japon topraklarına ulaşmış bir dindir. Budizm’in Çin ve Asya’da yayıldığı yıllarda, Batı’da da Hristiyanlık yayılmaktadır. Budizm, Hindistan’da doğmuş bir din olmasına rağmen 7. yüzyıla doğru, bu ülkedeki varlığı gerilemeye başlayıp 13. yüzyıl başında ise tamamen sonlandırılmıştır. “Gautama” yani ilk Buda öldükten sonra, geçen yıllar içinde, sutralar\* konusunda fikir alışverişi yapmak için Buda’nın müritleri farklı yüzyıllarda dört defa toplanmıştır ve her toplantıda fikir ayrılıkları

---

102 Ono, s.106-109

103 Ono, s.109-110

\* Sutralar: Budizm’in kurallarını içeren metinleri, kutsal yazıtlarıdır. Buda’nın söylevleri, yaşam öyküsü ve yine Buda üzerine ortaya konmuş düşüncelerden oluşan oldukça uzun ciltleri bulunmaktadır. İslam’da olduğu gibi tek bir kutsal kitap şeklinde değildir. Dünyanın birçok yerinde Budistler, kendi mezhepsel doğruları çerçevesinde farklı sutraları seçmekte ve ona göre ibadet etmektedirler. (Ashkenazi, s.471)

artarak farklı mezhepleri oluşturmuştur. O yıllarda Hindistan topraklarında hüküm sürmüş bir yönetici olan “Kral Asoka”, Budizm’in güçlenmesinde ve de yayılmasında çok önemli bir figürdür. Kral Asoka’nın düzenlediği “Pataliputra” toplantısına birçok Budist din adamı katılmıştır ve toplantı sonucunda 18 farklı Budist görüş ortaya çıkmıştır. Zaman içerisinde, bu görüşlerden bazıları ise aralarında birlik oluşturmayı başarmışlardır. Budizm, temelde reenkarnasyon\* inancı sebebiyle “Hinduizm” ile ortaklaşır ancak Hinduizm bireysel, Budizm ise kolektif kurtuluşa inanan bir dindir. Budist birey, sonsuz reenkarnasyon döngüsünü kırmak amacıyla mücadele eder. Budist inancın en önemli özelliği ise diğer dinler ile yaşamayı başarmış olmasıdır; Japonya’da Şinto ile olduğu gibi. Başlıca Budist mezhepler ise “Mahayana (Daijo)”, “Hinayana (Shojo)” ve “Esoterik (Mikkyo)” mezhepleridir.<sup>104</sup>

### 2.2.3.1. Budizm’in Kurucusu Gautama Buda

Budizm’in kurucusu olarak kabul edilen Gautama Buda’nın hayatına yönelik kaynaklarda belirsizlikler ve farklı anlatımlar bulunmaktadır. Gautama, tarihi metinlerde iki şekilde yer alır; ilk olarak Hintli bir filozof olarak ve ikinci şekilde de mitolojik kutsal Buda olarak. Gautama Buda’nın gerçek adı “Siddhartha” olup Gautama aile adıdır ve Buda ismi de “ermiş”, “aydınlanmış kişi” anlamında bir ünvanıdır. Siddhartha, Hindistan’ın kuzeyinde, Nepal sınırına yakın bir bölge olan Kapilavastu’da doğmuştur. MÖ 563-483 (?) tarihleri arasında yaşadığı tahmin edilmektedir. Tanrısal bir varlık olduğuna inanılan Buda’nın doğum hikayesi de birçok olağanüstülük içermektedir. Siddhartha’ya hamile olan annesi “Maya”, bir gece rüyasında beyaz bir filin karnına girdiğini görür. Rüya yorumcuları bunu, Maya’nın kutsal bir bebek doğuracağı şeklinde yorumlarlar. Doğan bebek ya çok büyük bir kral ya da kutsal bir insan olacaktır. Siddhartha doğduktan kısa bir süre sonra annesi ölür ve onu teyzesi yetiştirir. Yüce bir kral olmasını umduğu için babası, Siddhartha’nın önüne tüm dünyevi imkanları ve zevkleri sunar. Bolluk içinde yaşayan genç prens, 16 yaşına geldiğinde, kendi kabilesinden “Yaşodara” ile evlenir ve bir erkek evladı olur. Buda, 29 yaşına gelene kadar sarayında, ailesi ile birlikte sefa içinde yaşamıştır. 29 yaşında ise saraydan çıkıp yaşlı, yoksul, hasta insanlar ile karşılaşarak ölümün kaçınılmazlığını öğrenmiştir. Saraydan çıktığı gezilerin birinde karşılaştığı bir keşiş sayesinde gerçekliğe ulaşmak için kendini dünyevi zevklerden

\* Reenkarnasyon: Ruh Göçü (TDK Sözlükleri, <https://sozluk.gov.tr/>, 04/04/2020-17:12)  
104 Vedat Şafak Yami, **Japonya’da Budizm**, 1. Basım; Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2012, s.11-20

soyutlamak gerektiği bilgisine ulaşmıştır. Yaşadığı hayatı sorgulamaya başlayan Siddhartha, bir gün ansızın sarayını ve sefa dolu yaşamını terk edip, hayatın anlamını aradığı yolculuğuna çıkmıştır. Bu yolculuk sırasında birçok Hint dini ekolünün üstatlarından eğitimler alarak cevabı bulmaya çalışmıştır ancak aradığı yanıt bu üstatların hiçbirinden gelmemiştir. Altı yıl boyunca kendisini takip eden birkaç müridi ile aşırı yoksul bir hayatı benimsemiştir ancak bu yaşayış şekli de onu tatmin etmeyince tekrar arayışa başlamıştır. Tüm bu arayışların sonunda “Bodi” ağacının altında aydınlanmış yani “Nirvana”ya ulaşmıştır. Aydınlanma yaşadktan sonra memleketine geri dönen Buda, burada eski öğrencileri ile buluşup onlara ilk vaazını vererek dini hareketin temelini atmıştır. 80 yaşında hayata gözlerini yumana kadar, tam kırk beş yıl müritlerine kendi hakikatini anlatıp vaazlar vererek onları da yetiştirmiştir. Gautama, Buda makamına eriştikten sonra gezgin bir yaşam sürüp öğretilerini ülkenin dört bir yanına yaymıştır. Son vaazını verdikten sonra hayata gözlerini yuman Gautama’nın ölümünde de depremler, meteor yağmuru gibi olağanüstü olaylar yaşandığına inanılır. Gautama öldükten sonra vaazlarını derleyen öğrencileri, onun öğretisini daha da uzak bölgelere yaymışlardır.<sup>105</sup>

Buda, bir ilah değil, kendi düşüncelerini dengeli ve düzenli bir biçimde ortaya koymayı başarmış bir insandır. İlahlaştırılması ise ölümünden sonra, müritleri tarafından gerçekleştirilen bir süreçtir. Buda’nın asıl öğretisi akla ve mantığa dayanmaktadır. Mucizevi eylemler ve sıradışı olayların bu inançta yeri yoktur. Öte dünya, tanrı ve ruh gibi kavramlar da kendine Gautama’nın öğretisinde yer bulamazlar. Her insan Buda olabilir. Çabaladığı sürece her birey Buda olabilecek potansiyele sahiptir. İnsan, bu dünyanın gerçeğinin peşine düşmeli ve doğru cevapları aramalıdır. Buda, başka kişilerin sunduğu fikirleri, sistemleri, inançları değerli bulmaz. Ona göre, kişi başkasının sözüne değil, kendi bulduğu cevaba güvenmelidir, cevabı kendisi aramalıdır. İnsan, bu dünyanın gerçeğine ulaşmak istiyorsa bir ilahtan veyahut ilahlardan medet ummak yerine kendi arayışını başlatmalıdır. Başka kişilerin yanlış düşünceleri, inançları ve de cahillik, insanı kötü yola sevk eder. İnsan bunlardan kaçmakta tereddüt etmemelidir. Buda’nın bu düşünce şekline rağmen, zaman ilerledikçe insanlar, kendi arayışlarına çıkmak yerine Buda’nın söylevlerini benimseyip aynı zamanda da onu ilahlaştırma yoluna gitmişlerdir.<sup>106</sup>

---

105 Alıcı-Turan, s.220-223

106 Korhan Kaya, **Buddhistlerin Kutsal Kitapları**, 1.Basım; Ankara, İmge Kitabevi, 1999, s.17

Gautama Buda, bir kesim tarafından kurtarıcı, diğer kesim tarafından ise soyluları ve “kast sistemi\*” olarak anılan düzeni koruyan biri olarak kabul edilir. Gautama’nın önemli müritlerinin kökenlerine bakılarak onun sınıf ayrımı yapmayan ve herkese eşit yaklaşan bir kişi olduğu savunulur. Karşıt taraf ise Buda’nın dünya meselelerinden elini çekerek kast sistemi ile ezilen alt sınıflara yardımcı olmadığını ve üst sınıf insanların bağışlarıyla yaşadığını savunur.<sup>107</sup>

Eski Budizm’de tanrıya ya da tanrılara yer yoktur. Budizm, tanrısız bir dindir. Günümüzde bahsi geçen çeşitli tanrılar, dine sonradan eklenmiştir. Budizm ve Buda’nın öğretisini kurarken dayandığı temel hareket noktası dünyadaki her türlü acıdır. Öğretisini dünyadaki acı üzerine kuran Buda, toplumu yönlendirmesi bakımından peygamberler ile benzerlik gösterir ancak hiçbir zaman bir tanrı figürü ortaya koymadığı için bu yönüyle peygamberlerden ayrışır.<sup>108</sup>

Buda, öğretisinin temelinde acıyı ve bu acıdan arınmayı koyar. Ancak bahsettiği acının sebebi olarak üst sınıfların alt sınıfları ezip sömürmesini göstermez. Sadece dünyadaki acıdan bahseder ve insanların edilgen bir şekilde mücadele etmesi gerektiğini söyler. Budizm, bu bir kesimi hedef göstermeyen ve isyankar ruhlara ket vuran yapısıyla soylu sınıftan çok destek görmüştür.<sup>109</sup> Buda, acıdan bahsetmiştir ancak acının sebebi olarak yönetenleri göstermeyip herkesin acı çektiğini söyleyerek çözümü kişinin kendi içinde aramasını öğütlemiştir. Bu edilgen anlayış monarşiden çok büyük destek görmüştür; krallar ve aristokratlar gibi güç sahipleri Buda’yı desteklemişlerdir.<sup>110</sup>

---

\* Kast Sistemi: Hindistan’da ortaya çıkmış ve doğum temelli olan sosyal tabakalaşma sisteminin adıdır. Bu sistemde, kişinin hayat koşulları doğduğu sınıfa/kasta göre belirlenir ve kastlar arası geçiş mümkün değildir. Her bireyin hakları ve sorumlulukları, mensubu olduğu kastın özelliklerine göre belirlenir. Kast Sistemi dört temel sınıftan oluşur. En tepede “Brahmanlar (Rahipler)”, sonra “Kshatriyas (Savaşçı, Asker, Şef ve Soylular)”, daha sonra da “Vaishya (Tüccar, Çiftçi ve Zanaatkarlar)” sınıfları gelir. En altta ise “Sudra (Köylüler ve Hizmetkarlar)” yer alır. Ayrıca bu sınıflar da kendi içinde bölümlere ayrılmaktadırlar ve rütbe farkları mevcuttur. Kast Sistemi’nin en altında Sudralar yer alır ancak toplumun en altındakiler onlar değil, “Parya” olarak anılan kişilerdir. Kast Sistemi içerisinde bir birey, sadece kendi kastından biri ile evlenebilir. (tarihbilgi.org Sosyal Bilimler Sitesi, **Kast Sistemi Nedir? Kısaca Hint Kast Sistemi ve Özellikleri**, <https://tarihbilgi.org/kast-sistemi/>, 04/04/2020-13:48)

107 Debiprosad Chattopadhyaya, “Eski Budizm’in Bazı Sorunları”, **Budizm ve Felsefe**, 2. Basım; İstanbul, Toplumsal Dönüşüm Yayınları, 1998, s.15-19

108 Chattopadhyaya, s.35-42

109 Ram Bilas Sharma, “Buddha Öğretisinin Bazı Yönleri”, **Budizm ve Felsefe**, s.63-64

110 Sharma, s.70-72

### 2.2.3.2. Budizm'in Yayılması

Gautama Buda öldükten sonra ise, onun söylevleri ve öğütleri olan sutralar, sağlığında bunları ezberlemiş olan müritleri tarafından yazıya dökülmüştür ancak yazım aşamasında oluşan farklı görüşler, farklı mezhepleri doğurmuştur. Budizm Çin'e ulaştıktan sonra çeviriler yapıp bu çeviriler yoluyla da yorumlama farklılıkları oluşmuştur. MS ilk yüzyıllarda, Çin'de sutralar için yoğun bir çeviri dönemi yaşanmıştır.<sup>111</sup>

Sutraların yazıya geçirilmesi için düzenlenen ilk iki dinsel kurulda bir sonuç elde edilememiştir ve hatta ikinci kurul sonrası ayrışma net olarak ortaya çıkmıştır; gelenekçi "Hinayana" ve gelişime açık olan "Mahayana" mezhepleri doğmuştur. Üçüncü kurulu, MÖ 250'ye doğru Kral Asoka, "Pataliputra" olarak anılan yerde toplamıştır. Kral Asoka, Hindistan'ı birleştirme misyonunu üstlenmiş bir hükümdardır. Kral Asoka yönetiminde toplanan bu kurulda Buda öğretisinin yazıya geçirilmesi başarılmıştır. "Tripitaka Yasası" olarak bilinen derleme, bu kurulda kaleme alınmıştır. Kral Asoka, Budizm'in yayılması için önemli figürlerden birisidir ve kendi zamanında Budizm'i yaymak için Hindistan'ın dört bir yanına misyonerler yollamıştır. Onun döneminde Budizm, sadece Hindistan'da değil Malezya, Endonezya, Nepal, Tibet ve Çin'e kadar ulaşarak bu ülkelerde de yayılma imkanı bulmuştur.<sup>112</sup>

Mahayana mezhebine göre "Bodisatva", bir sonraki evrede Buda olabilecek ancak bunun yerine dünyada kalıp diğer insanların aydınlanmasına yardım eden kişidir. "Theravada" mezhebinde ise bodisatvanın karşılığı "Arhat (aydınlanmış kişi)" olarak anılır ama Mahayana mezhebi bu kişileri küçük görür ve dilenci olarak anar. Mahayana mezhebinde "Kalp Sutra" ve "Elmas Sutra" ön plandadır. Elmas Sutra'ya göre Budizm; Gautama ile başlayıp 500 yıl süren özgün hal (shobo), bin yıl süren yanlış öğreti dönemi (zoho) ve on bin yıl sürecek olan yozlaşma döneminden (mappo) oluşur.<sup>113</sup>

Budizm, Hindistan'dan Çin'e MS 1. yüzyıl içinde geçmiştir ancak "Han Devleti"nin hüküm sürdüğü Çin'de çok etkili olamamıştır. O dönem bu ülkede "Konfüçyüsçülük" hakimdir. Budizm, ancak 2. yüzyıl sonunda önem kazanmaya başlamıştır. Bu dönemden sonra Budist rahipler Çin'e seyahat etmeye ve yerleşmeye başlarken çeviri faaliyetleri de gerçekleştirmişlerdir. Budist Mahayana mezhebi Çin'e girdikten sonra bu ülkede de farklı

111 Yami, s.21-25

112 Walter Ruben, **Eski Metinlere Göre Budizm**, 3. Basım; İstanbul, Okyanus Yayınları, 2000, s.11

113 Yami, s.32-38

Budist okulların doğmasına temel hazırlamıştır. Budizm'e "sunyata (boşluk)" kavramını kazandıran "Nagarjuna", Mahayana mezhebinin "Madhyamika" okulunu kurmuştur. Lotus Sutra ve meditasyonu ön plana koyan "Vasubandhu" ise "Yogacara" okulunu kurmuştur. Bu iki okul dışında başka kişiler tarafından kurulmuş mezhepler de bulunmaktadır. "Tendai" mezhebi, temellerini Lotus Sutra'dan alır ve meditasyona önem verir. Tendai, Çin, Kore ve Japonya'da "Temiz Ülke" okullarının başlangıcında çok etkili olmuştur. Bir diğer okul olan "Zen" ise temellerini hem Mahayana Budizmi'nden hem de "Taoizm"den alır. Özellikle Japonya'da çok güçlü bir etki yaratmıştır.<sup>114</sup>

### 2.2.3.3. Budizm'in Adaya Gelişi

Japonya'ya Budizm'den önce Konfüçyüsçülük ulaşarak devlet-eğitim-ahlak sistemlerinin Çin modeline göre düzenlenmesinde etkili olmuştur. Daha sonra Budizm, yine Çin ve Kore üzerinden Japonya'ya ulaşmıştır ve ilk zamanlarda çeşitli girişimlerle Şinto inancını bitirmeye çalışmıştır. Ancak başarılı olamayınca, yerel inancı kabullenip onunla bütünleşme yolunu seçmiştir. Şinto ve Budizm, çok uzun bir dönem boyunca "Ryobu-Şinto" adıyla birlikte anılmışlardır. Ayrıca Budizm, atalar kültü geleneklerinin de değişip gelişmesini sağlamıştır; Şinto kamilerini Budist bodisatva ve tanrıların özdeşleri olarak kabul etme yolunu seçmiştir. Budizm, Japonya'ya cennet-cehennem ve yeniden doğuş inanışlarını da getirmiştir. Şinto'da yaşayanların mutluluğu ruhların mutluluğuna bağlıdır ama Budizm'de ruhların mutluluğu yaşayanlar ile alakalı değildir. Onların mutluluğu yine kendi hayatlarında yaptıklarının sonuçlarına bağlıdır. İyi şeyler yapan kişi, yeniden doğuşta daha iyi bir hayat elde eder; kötü şeyler yapan ise daha kötü bir hayata mahkum olur. Budizm, sadelik dolu Şinto yaşamına sanatı da getirmiştir; Buda heykelleri, çay töreni vs. gibi. Meiji Dönemi'ne geçildikten sonra ise Budizm ve Şinto'nun bin yıllık birlikteliği devlet müdahalesi ile sonlandırılmaya çalışılmıştır. Budizm, Japon mimari anlayışına da değişiklikler getirmiştir. Budist mabetleri daha gösterişli yapılar heykellerle süslenmiştir. Zamanla bu heykeller mabetlerin dışına çıkarılarak ülkenin tamamına yayılmıştır. Japon toplumunun Budizm'i çok hızlı bir şekilde benimsemesinin temel sebebi, Budizm'in yerel dini yok etmekten vazgeçip onu benimsemesi ve hatta kimi yönlerden geliştirmesidir. Ayrıca Budizm, ülkeye eğitimi de aşlamıştır. Şinto rahipleri halkı eğitmek gibi bir görev üstlenmezken Budist rahipler Çin

---

114 Yami, s.39-45

ilmini ülkeye getirip halkı eğitmiştir. Meiji Dönemi'ne kadar eğitim sistemi Budist rahiplerin kontrolünde kalmıştır. Eğitim ve sanatın gelişiminde Budizm çok etkili olmuş ve bu bilgi aktarımını, bilgileri Japonlaştırarak yapması daha hızlı kabul görmesini sağlamıştır.<sup>115</sup>

### 2.2.3.3.1. İlk Dönem

Budizm, Japonya'ya asıl ilk girişini Kore üzerinden 6. yüzyıldan gerçekleştirmiştir. Budizm'in adaya geldiği dönemde Kore ve Çin, bilim ve kültür alanlarında Japonya'dan üstün bir konumda olduğu için bu ülkelerden Japonya'ya yoğun bir bilgi akışı yaşanmaktaydı. Koreliler hem Budizm'i Japonya'da yaymak hem de Japonlardan askeri yardım elde etmek amacındaydılar. Bu sebeple adaya birkaç sefer heyetler yolladılar. Bu heyetler, Budist rahipler ve Budizm ile ilgili hediyeler içermektedirler. Ülkeye yeni gelen dine ilk sahip çıkan "Soga" klanı olmuştur çünkü bu klan yeni olduğundan Şinto kamileri üzerinden bir varlık gösterememekteydi. Böylece "Hotake" olarak anılan bu yeni tanrılara ve yeni dine sahip çıkmıştır. Diğer yandan, soyunun imparatorluk soyuna dayandığını iddia eden "Mononobe" klanı ise yeni dine karşıdır. İki klan arasında çıkan savaşı Sogalar kazanınca, yeni din aristokrat kesim arasında hızla yayılma imkanı bulmuştur. Bu din birçok açıdan Şinto'dan üstün yanlar barındırmaktadır ancak halk arasında kabul görmesi çok daha uzun sürmüştür. Taşra halkı Şinto ile yaşar ve atalar kültürüne bağlılıkları çok fazladır. Budizm'in adada yayılmasına destek veren en önemli figürlerden birisi ise "Prens Shotoku" olmuştur.<sup>116</sup>

Prens Shotoku, 594 ve 604 yıllarında iki karar yayımlayarak Budizm'in desteklenmesini emretmiştir ve kendisi de "Rahip Eji"den Budizm eğitimi almıştır. Prens Shotoku'nun kendisi de Budizm üzerine yazmıştır. Budizm'in Japonya'daki babası olarak anılır. Prens Shotoku'nun yazdığı eserler günümüze ulaşmayı başaramadığı için eldeki en eski yazılı belge 712 tarihli Kojiki olarak kabul edilir. Prens Shotoku'nun Budizm'i desteklemesi sadece dini benimsemesiyle alakalı değildir. Prens'in ömrü boyunca 7 mabet yaptırdığı bu din ve rahipleri, dini bilgiyle beraber birçok farklı türde bilgiyi de ülkeye getirmişlerdir. Şinto'da bir eğitim mantığı yoktur. Ancak Budist mabetler aynı zamanda birer okuldur. Budizm, Japonya'da Çin'den daha hızlı yayılmıştır çünkü burada Konfüçyüsçülük ya da Taoizm gibi yerleşik bir din bulunmamaktadır. Şinto, bir dinden daha çok bir atalar kültürü, bir gelenektir.

---

115 Hearn, s.121-135

116 Yami, s.46-57

Zamanla Şinto ve Budizm bir işbirliği içine girmişlerdir. Bin yıl süren bir birliktelik doğmuştur.<sup>117</sup>

Budizm, Japonya'ya geldikten kısa bir süre sonra yönetici sınıfın çok büyük desteğini görüp bu şekilde yayılma imkanı bulmuştur. Ancak, Budizm'in bu hızla artan gücü sivil idareyi tedirgin edince 624 yılında "İmparatoriçe Suiko"nun emriyle bir kanun çıkarılmıştır. "Soga Sistemi" olarak adlandırılan bu kanunun 5. ve 19. maddeleri Budist rahiplerin dini propaganda yapmalarını kısıtlamaktadır. Yöneticiler, Budist rahiplerin halkı kendilerine karşı kışkırtmalarından çekinmişlerdir. Ancak yine de 8. yüzyıl içinde "İmparator Tempo"nun desteğini kazanmayı başaran Budizm, ülke geneline nüfuz etme konusunda hız kazanmıştır. Mahayana Budizmi, vejeteryanlık içerdiği için ilk dönem bir ara hayvanların öldürülmesi yasaklanmıştır ancak günümüzde bu durum geçerliliğini yitirmiştir. Ayrıca Budizm, bazı dans tarzlarını da Japonya'ya getirmiştir ancak günümüze ulaşan olmamıştır. Japonlar, Budizm'i iyi bir din olarak gördükleri için Budist rahipleri ülkeye davet ederek hoş karşılamışlardır. Kore'den gelen rahiplerle yetinmeyip kendi gençlerini de öğrenci olarak Çin'e yollamışlardır. 7. yüzyılda Budizm, yönetici sınıfın çoğunluğuna yayılmıştır ve bu aristokratların desteğiyle ülke içinde birçok Budist okul kurulmuştur. Özellikle "Gyogi" gibi rahipler, çok geniş kitleleri etkileyerek yer yer hükümeti tedirgin etmişlerdir. İmparatorluk 710'da Nara'ya taşınınca birçok Budist okul da onları takip etmiştir.<sup>118</sup>

#### **2.2.3.3.2. Nara'da Budizm**

Nara Dönemi, Budizm'in Japonya içinde en itibarlı olduğu dönemlerden birisidir. Bu dönemde ülkeye Çin üzerinden "Hosso", "Ritsu", "Kegon", "Sanron", "Jojitsu" ve "Kusha" mezhepleri giriş yapmıştır ancak bunlardan sadece ilk üçü günümüze kadar ulaşmayı başaramışlardır ve sahip oldukları takipçi sayısı da diğer büyük mezhepler karşısında oldukça düşüktür. Kegon ve Ritsu mezheplerinin temeli sutralara dayanırken diğer dört mezhep ise kuruluş temellerini Budist bilginlerinin fikirlerinden alırlar. 7. yüzyılda Çin'de kurulmuş olan Kegon, Mahayana mezhebinin bir koludur ve Nara Dönemin'de Japonya'da en çok bilinen mezheptir. Bunun sebebi ise manastırlarında bulunan 15 metrelik Buda heykelidir. Ancak Nara Dönemi'nin en güçlü mezhebi Kegon değil, Hosso'dur. Bu mezhebin gücü onları

---

117 Yami, s.60-66

118 Yami, s.66-82

devlet üzerinde baskı kurabilecek bir noktaya getirmiştir ve Hosso rahipleri ile devlet yetkilileri arasında çeşitli ilişkiler kurulmuştur. Devlet Budist rahiplere vergi affı sağlarken, Budist rahipler de halka imparatorluğa bağlılığı övmüşlerdir.<sup>119</sup>

“Avatamsaka/Çelenk Sutra”yı takip eden Kegon, Mahayana Budizmi içinde yer alır. Japonca adı “Dosen” olan bir rahip tarafından Japonya’ya getirilmiştir. Dosen’den sonra yerine öğrencisi “Gyohyo” geçmiştir ve bu kişi, sonrasında “Tendai” mezhebinin kurucusu olacak olan “Saicho”yu yetiştirmiştir. Günümüzde Nara kentinde hala takipçileri bulunmaktadır.<sup>120</sup>

Ritsu okulu, rahip “Ganjin” tarafından Japonya’ya getirilmiştir. Bu öğretinin temelinde manastır hayatının sıkı bir disiplin altına alınması yatar. Çin’in aksine Japonya’da Budist rahip ve rahibelerin resmiyet kazanması için devlet onayı alması gerekir. Onay için “Kaidan” adı verilen bir tören düzenlenir. Bu töreni de başlarda Ritsu manastırı yönetmiştir. Sonrasında ise Saicho ve Tendai mezhebi bu duruma itiraz ederek kendi Kaidan törenini düzenleme hakkını elde etmiştir. Böylece Ritsu okulu güç kaybetmiş, “Shosho Shonin” ile birlikte okul “Shingon Risshu” adını almıştır. İmparator Shomu devrinde Budizm ülkenin resmi dini haline gelince yönetim desteğiyle birçok manastır inşa edilmiştir. Ancak bu durum halka huzur yerine ağır vergiler sunmuştur. Bunu fark eden bazı rahipler dağlara çekilip oralara yerleşmiştir ve halka eğitim vererek Budizm’in Şinto ile kaynaşma sürecini başlatmışlardır. Bu dönemde, başkent Nara’da Budizm o kadar güçlenmiştir ki yönetime müdahale eder hale gelmiştir. Bu sebeple devlet yönetimi, başkenti 784 yılından itibaren Kyoto’ya taşımıştır.<sup>121</sup>

### 2.2.3.3.3. Heian’da Budizm

Heian Dönemi, başkentin Nara’dan Kyoto’ya taşınması ile başlar (784-1185). Günümüzde Japonya’da varlığını sürdüren üç önemli mezhep; “Tendai”, “Shingon” ve “Temiz Ülke” okulları bu dönem içinde kurulmuşlardır ve her biri Mahayana mezhebinin bir alt koludur. Tendai, aslen Çin’de kurulmuş bir mezheptir ancak Budist rahip Saicho tarafından öğretisi Japonya’ya taşınarak adaya yayılmıştır. Tendai mezhebi, “Lotus Sutra”ya büyük önem

119 Halil İbrahim Şenavcu, **Dünden Bugüne Japon Budizmi: İnanç ve Uygulamaları**, Doktora Tezi; İzmir, T. C. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Felsefe ve Din Bilimleri Programı, 2015, s.76

120 Yami, s.104-106

121 Yami, s.106-112

vermekte ve temeline uzlaşmayı almaktadır. Saicho, Tendai okulunun merkezini ise “Hiei Dağı”na kurarak kendinden sonra kurulan birçok okulu etkilemiştir. Shingon okulu ise eğitimini Çin’de almış bir rahip olan “Kukai” tarafından Japonya’ya getirilmiştir. Doğru söz anlamına gelen Shingon, mistik öğeler içermektedir ve Kukai’nin görüşleri etrafında şekillenmiştir. Kukai ise okulunun merkezini “Koya Dağı”na kurmuştur ve burası günümüzde de mezhebin merkezidir. Temiz Ülke okulu ise bu dönemin sonuna doğru 1175 yılında “Honen” adlı rahip tarafından kurulup merkezine “Amida Buda”ya iman almıştır.<sup>122</sup>

Tendai ve Shingon okulları kendi dönemlerinde oldukça etkili olmayı başarmışlardır. Manastırlarını dağlara kuran ve halka hitap eden bu okullar zamanla Şinto ile kaynaşmışlardır. Şinto kamileri Buda ve bosatsu olarak saygı görmüşlerdir. Tendai ve Shingon manastırları paralı asker besleyip hem rakip okullar hem de yönetim için askeri tehdite dönüşmüşlerdir. Dönemin diğer önemli okullarından olan “Nembutsu” ve “Nichiren” ise çoğunlukla meslek grupları ve kanunsuzlar arasında yayılmışlardır. Yönetici kesim Tendai, Shingon ve Zen okullarını benimsemiştir; “Shungen-do\*” adı verilen eklenti inanış bu dönemde Şinto ile ilişkiler sonucu gelişmiştir. Heian Dönemi’nde Budist manastırlardaki çalışan rahipler fakir halktan, öğrenci rahipler ise zengin sınıflardan oluşmaktadır. Yine bu dönemde manastırlarda, çalışan rahiplerden seçilen ve savaş eğitimi alan rahipler de bulunmaktadır.<sup>123</sup> Zamanla, adeta daimyolar gibi askeri güce kavuşan bu okulların aralarındaki çekişmeler giderek hız kazanmıştır ve kimi zamanlarda bu çekişmeler silahlı çatışmalara dönüşüp okullar birbirlerine saldırmışlardır. Güçlü okullar diğerlerinin manastırlarına saldırıp yakmışlardır. Durumu daha da ileriye taşıyan Budist rahipler, yöneticilere göz dağı vermek amacıyla, kendi askerleri ile başkent Kyoto’ya bile saldırmışlardır.<sup>124</sup>

767 yılında doğduğuna inanılan Saicho (Dengyo Daishi), koyu bir Budist olan babası sayesinde, erken yaşta, İmparator Shomu emriyle ülkenin dört bir yanına inşa edilen Budist mabetlerden birinde eğitime başlamıştır. Gençliğinde, Nara’ya giderek oradaki Budist

---

122 Şenavcu, **Dünden Bugüne Japon Budizmi: İnanç ve Uygulamaları**, s.78-80

\* Shungen-do: Hala Japonya’da uygulanan, Shingon, Tendai ve Şinto inanç ve uygulamalarının bir karışımı, bağdaştırıcı bir dini mezhep. Kendilerine genellikle “shungensha” ya da “yamabushi” denen uygulamacılar grup halinde, konforsuz ve lüksten uzak bir yaşamı, ateşte yürüme gibi özel sihirli ritüelleri ve dağ hancılığını deneyimlerler. Shungen-do kurtuluşun sihirli sözlerde ve arınmada bulunacağını vaaz eder. Dağlara yapılan hac yolculukları, Budistlerin Meru Dağı’na çıkma eylemini kopyalamayı amaçlar. Şinto kamileri, Budist tanrısal varlıklarının avatarları olarak kutlanır; bunlardan en göze çarpanı “Fudo Myo-o”dur. (Ashkenazi, s.471)

123 Yami, s.147-154

124 Edward Conze, **Kısa Budizm Tarihi**, 1. Basım; İstanbul, Yol Yayıncılık, 2005, s.143

okulların eğitimlerini de deneyimlemiştir. 785’de Kaidan ile rahip olarak kutsanmış ve aynı yıl Hiei Dağı’nda inzivaya çekilmiştir. 797’ye kadar bu dağda kalıp Budizm üzerine çalışıp eserler üretmiştir. Saicho, 802 yılında “İmparator Kammu” emriyle Çin’e seyahat ederek orada Mahayana prensipleri çerçevesinde bosatsu olarak kutsanmıştır. 805 yılında geri dönerken yanında “Zen” dahil birçok Budist bilgi getirmiştir. Saicho ülkeye döndükten sonra 788’de onun için Hiei Dağı’na yaptırılmış olan manastıra yerleşmiştir. İmparator Kammu ölmeden önce Saicho’ya “Esoterik” ve Tendai piskoposluğu belgeleri verilmiştir. Saicho, Shingon okulunun kurucusu olan Kukai ile de iletişim halindedir. İmparator Kammu öldükten sonra tahta çıkan “İmparator Saga”, daha çok Kukai’yi desteklemiştir. Kukai Esoterik Budizm’de daha yetkin olduğu için Saicho buradan uzaklaşarak Amida Buda kültürüne yoğunlaşmıştır. Bu inanca göre her varlık Buda makamına erişebilir. Saicho, 816’dan itibaren manastırdan ayrılıp ovalara inerek Nara okullarına karşı mücadele etmiştir. Saicho, Kaidan törenini Nara tekeline çıkarmak için mücadele vermiştir ancak Tendai okulu istediği sonucu ancak Saicho’nun ölümünden beş yıl sonra alabilmiştir. Saicho, 822 yılında vefat etmiştir. Ölümünden önce “Dengyo Hoshi”, 866’da ise “Dengyo Daishi” ünvanını almıştır. Nara okullarının politik baskıları karşısında Kyoto yönetimi Saicho’yu destekleyerek güçlenmesine imkan sağlamıştır. Tendai okulu Hosso ile çatışmıştır çünkü Saicho, Buda’nın mesajlarının herkes için olduğunu ve herkesin Buda makamına erişebileceğini söylemiştir. Saicho’ya göre gerçeklik görecelidir. Tendai okulu, Saicho zamanında çok güçlenmiştir ama onun ölümünden sonra yozlaşma başlamıştır. Saicho’nun öğrencileri, fikir ayrılıkları dolayısıyla ayrılıp kendi okullarını kurmuşlardır. Tendai manastırlarında dövüş sanatlarına öncelik verilerek rahipler tehditkar bir güç haline getirilmişlerdir. Tendai okullarında Esoterik inanış tekrar yoğunlaşınca reform ihtiyacı doğmuştur. Tendai’de bunlar yaşanırken Shingon okulu daha popüler hale gelmiştir.<sup>125</sup>

Shingon mezhebinin kurucusu Kukai (Kobo Daishi), 774 yılında doğmuştur. Çocukluğundan itibaren Konfüçyüsçülük ve Budizm üzerine eğitim gören Kukai, 30 yaşındayken Esoterik Budizm’i öğrenmek için Çin’e seyahat etmiştir. Döndükten sonra ise imparatorluk hanesi ile ilişkilerini iyi tutan Kukai için 816’da Koya Dağı’nda bir manastır inşa edilmiştir. Kukai, 835 yılında ölmüştür. Ondan sonra gelen öğrencilerinin yoğun çabaları sayesinde Kukai, doğaüstü güçleri bulunan mitolojik bir kişiliğe dönüşmüştür. “Maitreya (kıyametten önceki son Buda)” olduğu ve kıyamet zamanı tekrar doğacağı inanışı takipçileri

---

125 Yami, s.154-168

arasında yayılmıştır. Kukai'ye yüklenen bu önemli vasıflar sebebiyle Koya Dağı önemli bir hac merkezine dönüşmüştür. Kukai sonrasındaki dönemde, yıllar ilerledikçe, maddi sıkıntılar gibi sorunlar sebebiyle Shingon okulu Tendai karşısında popülerliğini kaybetmiştir.<sup>126</sup> Kukai, ömrü boyunca kendi Budizm anlayışını yansıtan birçok kitap da yazmıştır. Onun zamanında gelişen Shingon okulu, ondan sonra diğer okullara karşı popülerliğini kaybetse bile günümüzde halen milyonlarca müridi olan bir okuldur. Shingon ve Tendai, merkezden uzak dağlık alanlara kuruldukları için en güçlü oldukları 9-12. yüzyıl arası dönemde dahi siyasette fazla etkin olamamışlardır.<sup>127</sup>

#### **2.2.3.3.4. Kamakura'da Budizm**

Yeni dönem, askeri temelli siyasi bir yapılanma sağlarken, Budizm için ise yeni okulların ve yeni dini figürlerin ortaya çıkış dönemidir. Bu dönemde, Tendai manastırında eğitim görmüş Honen isimli rahip ve ardılları, Heian Dönemi sonunda Honen'in kendisi tarafından kurulan Temiz Ülke Budizmi'ni ve "Amida Kültü"nü yaygınlaştırmışlardır (Amidistler). Temiz Ülke Budizmi, kanun kaçakları ve hayat kadınları arasında da yaygınlaşmıştır.<sup>128</sup>

Çocukluğunda hasımları tarafından babası öldürülen Honen, küçük yaşta rahiplik eğitimi için amcasının yanına gitmiştir; 14 yaşına geldiğinde ise Hiei Dağı'na giderek Tendai manastırında eğitim almıştır. Burada eğitim gördüğü yıllarda "Honenbo Genko" adıyla anılmıştır. Burada 20 yıl eğitim gören Honen, bu süreçte Tendai başta olmak üzere birçok Budist öğretiyeye çalışmıştır. Honen'in eğitim gördüğü dönemde, 1167'de Minamotolar, imparatorun yetkilerini kısıtlatırlar. Savaş döneminde Budistler ise halka kayıtsız kalmışlardır. "Genshin" in Amida Buda ve Temiz Ülke öğretisiyle karşılaşan Honen, bu öğretiyeye yoğunlaşır. Hiei Dağı'ndan ayrılarak kendi manastırını kurar. Taira-Minamoto Savaşı sırasında bu klanlar, Nara ve Kyoto'da bulunan Budist merkezlere zarar verirler. Honen'in kurduğu cemaat, "Jodo" okulunu oluşturur ve hızla yaygınlaşır çünkü Honen, Amida'ya kalpten inanan ve onu anan herkesin kurtuluşa ereceğini söylemektedir. Honen'in artan popülerliği karşısında diğer okullar, Budist makamlar ve devlet kademeleri yoluyla Jodo okuluna kısıtlamalar getirmeye çalışmışlardır. Bu çabalar sonucunda 1207'de Honen, 5 yıllık bir sürgün cezasına çarptırılarak

---

126 Yami, s.175-181

127 Yami, s.182-185

128 Yami, s.186-196

Kyoto'dan ayrılmak zorunda kalır. Honen öldükten sonra kurduğu Jodo okulu, diğer okullardan baskı görmeyi sürdürür. Honen'in Jodo okulu, Tokugawa Dönemi'nde, din görevlisi yetiştirilmesini sağlayarak önemli bir kurum olarak varlığını korumayı başarır.<sup>129</sup>

Başarılı bir öğrenci olan Shinran'ın bir sonraki Tendai başrahibi olacağı düşünülürken, o farklı bir yol seçmiştir; Honen ile yolu kesişmiş ve Tendai'yi bırakıp Temiz Ülke öğretisini takip ederek onun öğrencisi olmuştur. 1201-1207 yılları arasında Honen'in öğrencisi olarak kalmıştır. Honen sürgün edildiğinde, o da hocasıyla birlikte sürgün edilmiştir ve hocasıyla yolları ayrılmak zorunda kalmıştır. Sürgün yıllarında hem evlenip çocuk sahibi olmuş hem de imparatorluk ile ilişkilerini düzeltmeyi başarmıştır. Shinran, rahiplerin evlenebilmesinin önünü açan kişidir. 1211 yılında affedilmiştir ancak Kyoto'ya dönmemiştir. Kanto bölgesine yerleşip burada toplumun çok farklı kesimlerinden bir cemaat oluşturmuştur. Shinran, 1235'de Kyoto'ya dönerek ölümüne kadar geçen 30 yıl boyunca Budizm hakkında eserler ortaya koymuştur. Shinran'ın "Jodo-Shinshu" öğretisinin geniş kitlelere ulaşmasının temel sebebi karışık ritüellerden uzak durması ve herkese Temiz Ülke'yi vaat etmesidir. Baskıcı olan bir okul değildir.<sup>130</sup>

Dönemin bir diğer önemli Budist rahibi ise "Ippen"dir. Kendisi Honen ve Shinran'ın halefi olarak kabul edilir. Babası tarafından önce Tendai'ye, 12 yaşına geldiğinde ise buradan alınarak Temiz Ülke Budizmi'ne yönlendirilmiştir. 29 yaşına geldiğinde, manastır hayatını bırakıp evlenmiştir. Sekiz yıllık aile hayatından sonra 1271'de bir hac yolculuğuna başlamıştır ve böylece halk arasında "Gezgin Rahip" olarak anılacağı döneme girmiştir. Ippen'in yolculuğu sırasında, onu takip eden rahip ve rahibelerden oluşan bir cemaati meydana gelmiştir. "Hijire" tomarlarında Ippen'in hikayeleri de resmedilmiştir. Ippen'in cemaati "Ji-shu (zaman talebeleri)" olarak adlandırılmaktadır.<sup>131</sup>

Kamakura'daki bir diğer önemli Budist figür ise "Nichiren"dir. Nichiren, 1222'de doğmuştur. Diğer birçok önemli rahip gibi ilk eğitimini Tendai manastırında alıp 31 yaşında bir Tendai rahibi olarak memleketine dönmüştür. Burada, "Nembutsu" ayinini yetersiz bulan ve Lotus Sutra'yı öven vaazlar vermiştir. Vaazları sebebiyle memleketinden ayrılmak zorunda kalıp Kamakura'ya gitmiştir. Yönetimin takibinde olmasına rağmen yine de halktan ve samuraylardan kurulu bir cemaat oluşturmayı başarmıştır. Japonya'da yaşanan deprem, kıtlık ve salgın hastalığı, Lotus Sutra'ya gereken önemin verilmemesine bağlayan Nichiren,

---

129 Yami, s.196-204

130 Yami, s.204-216

131 Yami, s.219-223

muhalefet etmeye başlamıştır. Devlete yazdığı bir belge yüzünden de 1261’de sürgüne yollanmıştır. 1263’de Kamakura’ya geri dönüp bir yıl sonra ise ülke çapında uzun bir yolculuğa çıkmıştır. 1269’da yolculuğunu tamamlayan Nichiren, tekrar Kamakura’ya dönmüştür. Bir süre sonra ise Moğol elçisi Japonya’ya gelir. Yönetim Moğollar ile savaşa girmeden önce Nichiren’i bir defa daha sürgün ederek “Sado” adasına yollar. 1274’de affedilen Nichiren Kamakura’ya tekrar döner ancak bu gelişinde cemaatini zayıflamış bir şekilde bulur. O yıl içinde Moğollar Japonya’ya saldırırlar ancak başarılı olamazlar. 1274-1282 yıllarında Nichiren ve müritleri, dağlık bir bölge olan Minobu’da ikamet etmişlerdir. 1281’de Moğolların bir başarısız istila girişimi daha olmuştur. Nichiren 1282’de vefat eder. Nichiren’den sonra gelen öğrencileri de icraatları sebebiyle yönetim ile ters düşüp cezalar almışlardır. Yine de Nichiren cemaati, çeşitli sorunlara rağmen varlığını günümüze kadar sürdürmeyi başarmıştır. Nichiren, milliyetçi söylemlere sahiptir ve bu söylemler 20. yüzyıl içinde orduda da kendine destek bulmuştur. Nichiren okulu sonraki dönemde iki kola ayrılmıştır; bir kol Nichiren’i Buda olarak görür, diğeri ise onu bir bosatsu olarak kabul eder. Günümüzde 20 milyondan fazla takipçisi olan bir okuldur Nichiren.<sup>132</sup>

### 2.2.3.3.5. Zen Budizmi

D. T. Suzuki’ye göre Zen; bireyin kendi içindeki varoluşunu, içsel oluşumunun derinliğini algılayabilme sanatıdır. İnsanı bağımlılıklarından kurtarıp özgürleştiren bir yoldur. Bireyin yaşam çeşmesini bulmasını sağlayıp fani ömründe çektiği sürekli acılardan kurtarır. Zen, her bireyin içinde bulunan ancak zaman ve koşulların yarattığı olumsuzluklar sebebiyle baskılanmış olan enerjinin ortaya çıkmasını sağlar.<sup>133</sup>

*“Zen’in kendine has farklılığı belki de ‘kesin dolaysızlığı’ gösterilerek en iyi bir şekilde anlatılabilir. Diğer Budizm ekollerinde, uyanış ya da bodhi uzak bir olasılık ve hatta insanüstü olarak ortaya çıkar. Uzun ve son derece gayretli ve sabırlı çabalar sonucu meydana gelebilecektir. Fakat Zen’de ise her zaman için uyanışın son derece doğal ve şaşırtıcı derecede açık olduğu, her an için meydana gelebileceği düşüncesi hakimdir. Eğer bir zorluğu varsa o da son derece kolay olmalıdır.*

132 Yami, s.233-237

133 İlhan Güngören (çev.), *Zen Budizm D. T. Suzuki’den Seçme Yazılar*, 3. Basım; İstanbul, Yol Yayınları, 1997, s.62

*Ayrıca Zen öğretirken de son derece dolaysız bir yöntem takip eder. Gerçeği dolaysız ve açık olarak işaret eder; sembolizmle vakit kaybetmez.*”<sup>134</sup>

Zen Budizmi, Japonya’da Kamakura Dönemi’ni yaşanırken, adada Temiz Ülke ve Nichiren okulları dışında bir diğer önemli öğreti olarak yaygınlık kazanmaya başlamıştır ve birçok alanda Japon kültürünü etkilemeyi başaran bir mezhep olmuştur. Bu öğretinin ülke içinde yayılmasının öncüleri ise “Soto Zen” okulunun kurucusu “Dogen” ve “Rinzai Zen” okulunun kurucusu “Eisai” adlı Budist rahiplerdir.

Dogen, 1200’de Kyoto’da doğmuştur. Henüz 13 yaşındayken Hiei Dağı’nda rahip olarak kutsanmıştır. 1214 yılında Eisai ile tanışarak ondan eğitim almıştır. 23 yaşındayken Çin’e bir seyahat gerçekleştirip 1227’de Japonya’ya geri dönmüştür. Ülkeye döndükten sonra Zen pratiğini başlatıp birçok eser üretmiştir ve kendi cemaatini oluşturup büyümüştür. Henüz 53 yaşındayken hayatını kaybeden Dogen, merkezi otoritenin ya da şogunun desteğini kazanmayı başaramadığı için talihsizlikler yaşamıştır ancak yine de askeri sınıf arasında öğretisi popülerleşmiştir. Bunun temel sebebi ise Soto Zen okulunun kişisel disipline ve meditasyona önem veren öğretisidir. Dogen için ibadet ve aydınlanma aynı şeylerdir. Dogen’in kadın müritlerinin de sayısı bir hayli fazladır çünkü o, kadınların da erkekler kadar aydınlanmaya vakıf olduğuna inanmaktadır. Bu yönüyle Dogen’in öğretisi diğer birçok Budist okuldan farklılaşmaktadır çünkü genel kanıda kadın erkekten aşağı görülmekte ve aydınlanma yaşamadan önce erkek bedenine geçmesi gerektiğine inanılmaktadır. Dogen, kadına bakışıyla, kendi döneminde farklılaşır. Günümüzde hala 1 milyondan fazla takipçisi bulunan bir okuldur Soto Zen.<sup>135</sup>

Zen Budizmi’nin Japonya’da yayılmasında önemli rol oynayan ve aynı zamanda Dogen’in de hocalığını yapmış olan Eisai, Rinzai Zen okulunun kurucusudur. 1141’de doğan Eisai, bir Tendai rahibi olan babasının yanında ilk eğitimini alır ve 13-14 yaşlarında Hiei Dağı’na gider. Bu dönemde Tendai, “Sammon” ve “Jimon” olmak üzere iki kola ayrılmıştır. Eisai, Minamotoların desteklediği Jimon’a mensuptur. Bu durum ilerleyen yıllarda Eisai için olumlu olacaktır. 1168’de, diğer birçok önemli Budist rahip gibi, Çin’e gider Eisai ve altı aylık bir süreden sonra yanında Tendai metinleri ve çay tohumlarıyla birlikte Kyoto’ya döner. 1187’de tekrar Çin’e gidip bu sefer üç yıl boyunca orada kalır. Japonya’ya tekrar dönünce

---

134 Alan W. Watts, **Zen Yolu Zen Budizmi’nin İlkeleri**, 1. Basım; İstanbul, Şule Yayınları, 1998, s.107-108

135 Yami, s.226-233

“Fujuan” eyaletinde, gözlerden uzak bir bölgede, küçük bir şapelde Zen Budizmi’ni uygulamaya ve sistemleştirmeye başlar. Tendai okulu, Zen ile ilgili girişimleri öğrenince, devlet kademesinde bunu engellemeye çalışır. Buna karşılık Eisai’de kendi savunmasını ortaya koymak zorunda kalır. 1195’de Eisai, Tendai okulu yüzünden mahkemeye çıkarılır ve Zen’in Tendai’nin bir parçası olduğu yönünde bir savunma yapmak zorunda kalır. Tendai muhalefetine rağmen, Minamoto yönetiminin desteğiyle 1199’da kendi manastırını kurar. Eisai, son yıllarında ise Dogen’e hocalık yapar. 1218 yılında vefat etmiştir.<sup>136</sup>

Kamakura Dönemi’nin etkin anlayışları Zen ve “Bushido (Savaşçının Yolu)” olmuştur. Bushido, Zen, Konfüçyüsçülük ve Şinto’nun karması olan, toplumu ve saygıyı ön plana koyan bir anlayıştır. Yöneticiler, Bushido anlayışını kullanarak toplumu kontrol altında tutmayı başarmıştır. Şogunluk makamını ele geçiren tüm ailelerin ortak bir şekilde Konfüçyüsçü teslimiyet anlayışını halka empoze ettikleri görülmektedir. Heian Dönemi’nde Budizm çoğunlukla aristokrat sınıf arasında yaygın bir dindir. Kamakura Dönemi okulları ise kullandıkları kapsayıcı dille halka ulaşmayı başarmışlardır. Kamakura sonrasında ise en hızlı büyüyen okul Zen olur. Zen manastırlarının, Hiei manastırlarının aksine, politik çatışmadan uzak durmaları bu süreçte etkili olmuştur. Zen rahiplerinin devlet ile olan ilişkileri hep olumlu yönde seyretmiştir. Kamakura ile Tokugawa arası dönemde, imparatorluk ailesi ve aristokrat kesimin desteğine alışkın olan Budist manastırlar, ekonomik olarak zor zamanlar geçirirler. Öte yandan, şogunun desteklediği Zen Budizmi iyi durumdadır. Bu dönemde özellikle sanat alanında yoğun gelişmeler yaşanmıştır. Zen rahipleri aktif olarak sanatsal üretim yapmışlardır. Zen, ayrıca bir sanat olarak “Çay Töreni”ni de hayata ve Japon kültürüne katmıştır.<sup>137</sup>

Çay Töreni, Zen Budizmi ile birlikte gelişen bir sanattır ve Japon toplumu için samuray savaş sanatıysa, çay da barış sanatıdır. Çaycılığın özü, çoğu az ile anlatma sanatıdır. Kakuzo Okakura’ya göre Batılılar, Doğu’ya kendi bilgilerini aktarır ancak oradan bilgi almayı kabullenemezler; bu durumun tek istisnası çaydır. Çay bir sanat şeklidir ve bir çay ustası tarafından gerçekleştirilir. Önceleri Çin’de sadece sağlık için kullanılan bir bitki olan çay, zamanla sanatsal bir üslup kazanmıştır. “Çayın Kutsal Kitabı”nı yazan ve ilk çay ustası olarak anılan kişi ise “Luwuh”dur. Zen rahipleri, ilk defa ayrıntılı bir çay seramonisi formülleştiren kişilerdir. Çay, 15. yüzyılda Japonya’da kurumsallaşmıştır ancak onun çok öncesinde 8. yüzyılda Nara sarayında çay ikram edilmektedir. Zen, Japonya’da yaygınlaştıkça, aynı şekilde

---

136 Yami, s.239-243

137 Yami, s.243-251

çay da paralel olarak yaygınlaşmıştır; Zen ile çay arasında güçlü bir ilişki bulunmaktadır. Okakura, çaycılığın Taoizm'in kılık değiştirmiş bir şekli olduğunu söylemektedir. Çay, Japonya'ya Çin'den gelmiştir ancak Çin ilerleyen yıllarda istilaya uğrayıp kültürel yozlaşmalar yaşarken Japonya ise 1945'e kadar istilaya uğramayarak kültürünü korumayı başarmıştır. Çay da bu sebeple bir sanat formu ve kültürel bir öge olarak Japonlaşmış ve Japonya'da korunabilmiştir.<sup>138</sup>

Çay evleri, Zen Budizmi'nden etkilenip ona göre dizayn edilmişlerdir. Çay ustası, aynı zamanda bir Zen öğrencisidir. Çay evinin sadeliği Zen'den gelir. Çay evi için çay ustası varolmaz, çay ustası için çay evi yapılır ve bu anlayış Şinto inancının mimari üzerine etkilerinin bir yansımasıdır. Çay ustası, ikinin sadece birini anlatır; kalanını anlamak ise gözlemcinin sorumluluğudur; az ile çoğu anlatma sanatı.<sup>139</sup>

Çaycılık, hem Zen hem de Taoizm ile ilgili bir sanattır. Zen, her ne kadar Budist bir mezhep olsa bile Taoizm'in halefi olarak görülmektedir. Taoizm, dünyada olma sanatıdır; dünyayı olduğu gibi kabul eder, yeni bir anlam üretmeye çalışmaz. Bu inanışta “boşluk” kavramı çok önemlidir; tıpkı Zen'de olduğu gibi. Zen, meditasyona benzer bir anlama sahiptir. Zen'in yoğunlaştığı meditasyon, Buda'nın altı yolundan birisidir. Zen Budistleri, Taoizm'den etkilenmişlerdir çünkü Taoizm'in kurucusu olan “Lao-Tzu”nun “Yol ve Erdem” metni, Zen'in meditasyon yöntemlerine ilişkin bilgiler içermektedir. Taoizm, Konfüçyüsçülük'e; Zen ise diğer Budist mezheplerin katı kurallarına karşıdır. Taoizm'in teorik olarak ortaya sunduğu fikirleri pratiğe döken ise Zen Budizmi'dir.<sup>140</sup>

#### **2.2.3.3.6. Ashikaga'dan II. Dünya Savaşı'na**

14. yüzyıl içinde yani Ashikaga Dönemi'nde başlayan bir süreçte, çeşitli rahip yazarlar, Şinto ile Budizm arasında ortaklıklar bulmaya çalışmış ve iki dini eşleştirmeye yönelik çalışmalar yapıp eserler üretmişlerdir. Batılı araştırmacılar bu durumu, Budizm'in halka ulaşma çabası olarak değerlendirmektedirler. 15. yüzyıl ise “Shinshu” okulu için önemlidir; Shinran'dan sonra en önemli başrahip olarak görülen “Rennyō Shōnin” dönemi yaşanmıştır bu yüzyılda. Rennyō, fiziksel çatışmaya varan durumlar içerisinde Tendai ile mücadele etmek zorunda kalmıştır. Rennyō, müritlerinin sorularını cevapladığı birçok mektup

138 Kakuzo Okakura, *Çay Kitabı*, 1. Basım; İstanbul, SUB Yayınları, 2019, s.1-14

139 Okakura, s.23-31

140 Okakura, s.15-22

kaleme almıştır ve ayrıca cemaatine mensup kadın takipçilerine önem veren bir rahip olmuştur; oysa hem Budist hem de Japon geleneğinde kadın geri plandadır. Rennyō, Amida Buda kültürü ile Şinto arasında bağlantı kurmuştur.<sup>141</sup>

16. yüzyılda ise Budizm, Hristiyanlığın ülkeye girişi ve Oda Nobunaga'nın Hiei Dağı manastırlarını ve rahiplerini yok etmesiyle ağır darbe almıştır. O zamana kadar çok önemli bir dini, askeri, siyasi güce dönüşen Budizm, hem bu saldırıyla hem de insanların Hristiyanlık inancına geçmeye başlamasıyla önem kaybetmiştir. Sonraki yıllarda Şogun İeyasu ve ardılları, yeni dine karşı kısıtlamalar getirecek ve ülke 1853 tarihine kadar dışa kapanacaktır. Nobunaga, Hiei Dağı manastırlarını yok ettikten sonra diğer okullara da yönelip güç kullanarak Budizm'i baskı altına almıştır. Tokugawa Dönemi'nde ise aynı durum Hristiyanlığın başına gelmiştir. Meiji Dönemi, Budizm ve Şinto'yu birbirinden ayırarak Şinto'yu devlet dini olarak ilan etmiştir.<sup>142</sup>

1654 yılında, Rinzaï ve Soto Zen okullarının düşüncelerini birleştiren “Obaku Zen” okulu kurulmuştur. Kamakura'da oldukça popüler olan Rinzaï, zamanla bu konumunu yitirerek çoğunlukla sanat ile anılır bir hal almıştır. Tokugawa Dönemi'nde ise Rinzaï Zen, “Takuan”, “Bankei” ve “Hakuin” gibi önemli rahiplere sahip olmuştur. Diğer yandan adaya Budizm'den önce gelmiş olan Konfüçyüsçülük, hiçbir zaman Budizm gibi bir etki yaratmayı başaramamıştır. Tokugawa'da Soto Zen okulu da “Gesshu Shuko”, “Manzan Dohaku” ve “Menzan Zuiho” gibi önemli rahiplere sahiptir ve bu isimler, Dogen'in anlayışını yaymak için çabalamışlardır. Tokugawa'da diğer okullar da gelişmeye ve anlayışlarını çağa uydurmaya çalışmışlardır. Yine bu dönemde manastır hayatını terk edip dağlarda ve sokaklarda yaşayan rahipler de vardır.<sup>143</sup>

Meiji Dönemi ile birlikte Budizm için ülkede işler değişime uğrar. Bu döneme kadar Şinto, Budizm'in etkisinde ve ondan aşağıda bir konumdadır. Ancak Meiji'de Şinto'ya dönüş yaşanır; Şinto ve Budizm ayrılır. Şinto resmi devlet dini olarak kabul edilirken Budizm ise çeşitli kısıtlamalar ile karşılaşır. Rahipler işten el çektirilir, manastırların sayısı azaltılır ve Budizm, Şinto'ya eşit bir konumda sayılır. Şinto'nun baskınlığının giderek arttığı bu süreç, II. Dünya Savaşı sonuna kadar devam etmiştir. Diğer taraftan, Meiji Restorasyonları ile birlikte Budizm bir nevi özgürlük kazanmıştır. O zamana kadar manastırlara hapsedilmiş olan din, kamuya açılma şansı bulmuştur. Dergiler çıkarılıp dernekler ve yeni okullar kurulmuştur. 20.

141 Yami, s.254-260

142 Yami, s.260-265

143 Yami, s.266-275

yüzyıl içinde sahte dinler de ortaya çıkmış ve bazıları kendine takipçiler dahi bulmuştur. Şinto'nun ana güç olduğu bu dönemde yine de baskı vardır ancak işgal dönemi ile birlikte dini özgürlük sağlanmıştır.<sup>144</sup>

#### 2.2.4. Adadaki Diğer Dinler (Konfüçyüsçülük ve Taoizm)

Her ne kadar Japonya'daki asıl baskın inançlar Şinto ve Budizm olsa da, Çin'de ortaya çıkmış olan "Konfüçyüsçülük" ve "Taoizm" inançları da Japonya'ya ulaşıp doğrudan ya da dolaylı olarak ülkenin dini hayatını etkilemişlerdir. Kendi başlarına adada fazla popülerlik kazanamayan bu iki din çeşitli yönleriyle Şinto ve Zen Budizmi üzerine etkiler bırakmayı başarmışlardır. Konfüçyüsçülük inancı, ana-babaya saygı gibi anlayışları ile Şinto üzerinde etki bırakırken, Taoizm ise özellikle meditasyon üzerine Zen Budizmi'ni etkilemiştir.

Bu inanışlar, bu çalışmada daha ayrıntılı bir biçimde ele alınmayacak olup sadece önceki bölümlerde sıkça anıldıkları için genel anlamda tanımlanacaklardır. Brigitte Dumortier'in "Dinler Atlası" adlı çalışmasından alınan ve her iki din için yapmış olduğu tanımlamalar, özet niteliğiyle işlevseldir:

##### Taoizm:

*"TAOİZM eski Çin'in dinsel mirasını (natüralizm, atalar kültü, şamanizm) ve Lao-Tzu (Yaşlı Usta) öğretilerini M.Ö. 6. yüzyılda birleştirir. Bu din büyücülüğe ilişkin halk ibadetleri ile tanımlanamaz ve anlaşılabilir varlık Tao'nun mistik arayışını kapsar. Doğayı tanımaya dayanan dünya ve insan anlayışı Qi'yi (temel enerji) ve karşıt fakat birbirinin içine geçmiş iki ilke olan Yin ve Yang'ı merkez alır. Bu anlayış, bilimler tarihini, beden hareketlerini, tıbbi ve yerleşim biçimini (toprak falı) derinden etkilemiştir."*<sup>145</sup>

##### Konfüçyüsçülük:

*"KONFÜÇYÜŞÇÜLÜK bir vahye, bir imana, bir metafiziğe değil, insan doğasını tanımaya dayanan bireysel, toplumsal ve siyasal bir ahlaklıdır. Bu anlayışa hayatın büyük aşamalarını gösteren törenler*

144 Yami, s.276-289

145 Brigitte Dumortier, **Dinler Atlası İnançlar, İbadetler ve Ülkeler**, 1. Basım; İstanbul, NTV Yayınları, 2007, s.32

*eklenmiştir. Konfüçyüsçülük Dört Kitap üzerine kuruludur, bunlardan biri Konfüçyüs'ün (M.Ö. 604-531) deyişleri ve öğütlerinin derlemesinden oluşan Seçme Eserler, bir diğeri de Mengzi'nin (M.Ö. 370-290) yazdıklarıdır. Dört Kitap haricinde bir de Beş Klasik adlı eserler bütünü Konfüçyüsçülüğün temelini oluşturur. Aile içinde sevgi, doğruluk, dürüstlük ve güvenilirlik, iyi yüreklilik, devlete sadakat Konfüçyüsçülüğün temel değerleridir.”<sup>146</sup>*

Dumortier'in tanımlamaları bahsi geçen iki dinin bakış açılarını net olarak ortaya koymaktadır. Taoizm, insanın doğa ile olan ilişkisini temele koyarken; Konfüçyüsçülük ise merkezine insanın toplum ile olan ilişkisini almaktadır. Birbiri ile çatışma halinde olan bu iki inancın temel farklılıkları bu tanımlamalarda net olarak sunulmaktadır. Konfüçyüsçülük topluma, Taoizm ise doğaya önem verir.

Japonya'da inanç, atalar kültüyle yani ölen aile büyüklerine saygıyla başlayan bir süreçtir. Atalara duyulan bu saygı zamanla gelişerek Şinto inancını doğurmuştur. Elbette bu inancın gelişiminde atalara olduğu kadar doğaya duyulan saygı da etkilidir. Şinto inancı, insanların hem günlük yaşamlarını hem de ibadet yöntemlerini şekillendirirken aynı zamanda ibadetlerde anılan ilahlar üzerinden bir mitolojiye de kaynaklık etmektedir. Ölen aile büyükleri, önemli kahramanlar ve devlet adamları, dağlar, kayalar veya hayvanlar, bu inanç içerisinde ibadet edilen ilahlara/kamilere dönüşmüşlerdir. Zamanla bu ilahlar hakkında anlatılan hikayeler yani mitler ise inancın mitolojisini oluşturup zenginleştirmiştir. Japon Mitolojisi'nin temel yapısı Şinto inancı ile birlikte kurulmuştur. Ancak özellikle Çin üzerinden adaya gelen Budizm, Taoizm ve Konfüçyüsçülük gibi inançlar ülkenin hem inancını hem de mitolojisini değiştirip geliştirmişlerdir. Gerek mit gerek de mitsel/dinsel karakter bağlamında Japon Mitolojisi'ne katkı sağlamışlardır. Özellikle Budizm, Şinto kamileri ile Budist ilah, bosatsu ve Buda gibi varlıkları özdeşleştirerek Japon Mitolojisi'nin panteonunu daha da genişletmiştir. Bu bağlamda; bir sonraki başlık altında, yararlanılan kaynaklar, incelenen anime film ve diziler eşliğinde, Japon Mitolojisi'nin temel mitlerine ve ön plana çıkan karakterlerine değinilecektir.

---

146 Dumortier, s.32

## 2.2.5. Başlıca Mitler ve Önemli Karakterler

Japon Mitolojisi, gerçek tarih ile söylencelerin kesişim noktasında yer almaktadır. Birinin bittiği yerde diğeri başlar; hayal ile gerçek iç içedir. Japon Mitolojisi içerisinde, kimi mitler zamanla kayıtlı tarihe bağlanırken, kimi tarihi olaylar ise üstünden zaman geçtikçe mitleşmiştir. Örneğin Nara Dönemi'nde Kojiki ve Nihongi metinleri ile yazıya geçirilen “Güneş Soyu Miti”, Japon ilahları konumundaki kamileri mevcut imparatorluk ailesine bağlayarak bu ailenin ilahi konumunu, yönetim hakkını ve soyunun kökenini belgelendirmiştir. Bir bakıma söylene gerçeğe dönüşmüştür. Diğer yandan Kamakura Dönemi'nde gerçekleşen Moğol saldırıları ise Ashikaga Dönemi'nde mitleşmiş ve “Kamikaze Miti” doğmuştur. Tokugawa Dönemi'nde ise “47 Ronin” vakası yaşanmış ve üstünden zaman geçtikçe bu olay da bir mit halini almıştır.

### 2.2.5.1. Kojiki ve Nihongi

Japon Mitolojisi'nin temel kayıtları, yukarıda bahsedildiği gib 8. yüzyıl eserleri olan “Kojiki” ve “Nihongi” ye dayanır. Kojiki, MS 628 yılına ve Nihongi ise MS 697 yılına kadar yaşanan olayları anlatır. Japon Tarihi'nde ilk defa Yamatolar, diğer klanları kontrol altına almayı başararak devlet temellerini atmışlardır ve Yamato Devleti'nin bu temelleri, Çin kaynaklarında belirtildiği gibi, 3. yüzyıla kadar dayanır. Yamato, 5. yüzyılda hızla yayılıp, 6. yüzyılda ise son defa hanedan değişimi yaşamıştır. Yamato Devleti, erken dönemlerde Kore ve Çin ile ilişkiler kurmuştur; 5. yüzyıl başlarından itibaren Kore'den Japonya'ya zorunlu ve gönüllü göçler yaşanmıştır. Eğitimli zanaatkar ve sanatçılar Japonya'ya gelerek yazı dili gibi kültürel öğelerin gelişimine katkı sağlamışlardır. Bu dönemde Çin modeline uygun bir hükümet kurmaya çalışan hükümdarlık ailesinin en büyük rakibi “Soga” klanıdır ancak tüm aile mevcut imparatoriçe zamanında imparatorluk kayıtlarıyla birlikte yok edilmiştir. Sogaların yok edilme sürecinden sonra tahta çıkan “İmparator Temmu”, 673'de resmen imparator olduktan sonra, imparatorluk soyunun, yönetim hakkının, imparatorun görev ve sorumluluklarının neler olduğu gibi konuların açıklığa kavuşturulması için bir belge hazırlanması emrini vermiştir. İmparator Temmu, kendi soyunun yönetim hakkını güvence altına alabilmek için Kojiki'nin yazılmasını amaçlamıştır ancak 686'da ölen imparator bu eserin tamamlandığını görememiştir. Temmu, 681'de prenslere ve bazı memurlara bir tören ile

imparatorların ve eski tarihi olayların kaydını tutmalarını emretmiştir ve bu emir, Nihongi'nin temelini oluşturmaktadır. Kojiki'nin doğaüstü ile ilişkili dilinin Çin tarzı tarih yazımında yetersiz kalabileceği düşüncesi Nihongi'nin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. İmparator, kendi soyunun güvencesi için bu eserlerin yazımını istemiştir. Kojiki ve Nihongi, imparatorluk soyu, imparatorun ilahi görevleri ve mitolojik arkaplan bazında ortaklıklar gösterir. Ancak, Kojiki'de İmparator Temmu'nun yoğun etkisi varken, Nihongi'de ise diğer klanların da etkilerine rastlanır. Nihongi, tarihsel dönemleri geriye doğru listeleyerek mitolojik çağlarla birleştiren bir yıllık görevi görür. Her iki eserde, siyasi amaçlarla, kurgulanma sırasında farklı klan mitlerini ana esere dahil etmişlerdir.<sup>147</sup>

Nihongi'ye göre Budizm, gerçek tarihle uyuşmamakla birlikte, 552 yılında Japonya'ya gelip Soga Klanı tarafından kabullenilmiştir ve sonrasında da ülkeye yayılarak din anlayışına değişiklikler getirmiştir. Ancak taşra bölgesine yayılması zaman almıştır çünkü taşra halkı kendi yerel inancına bağlı kalmıştır. Japon inanışında kamiler, insanüstü varlıklardır ancak Batı dinlerinde veya mitlerindeki tanrı ya da tanrılar gibi mutlak güç sahibi değildirler. Varlıklarının ve güçlerinin bir sınırı vardır. Kamiler arasında yer alan hiyerarşi ise tamamen siyasi temellidir. Kojiki ve Nihongi'nin yazımı sırasında bazı kamilerin konumları yükseltilirken, diğerlerinin ki ise düşürülmüştür; Semavi kamiler ve yeryüzü kamileri ayrımı gibi. Nihongi'nin yazımında Budizm inanışından çok Çin düşünme tarzının etkileri görülmektedir. Japonya'ya, Kore göçlerinden çok önce, ilk çağlarda da göçler yaşanmıştır ve bu göçler yoluyla gelen topluluklar, kültürün, dinin ve mitolojinin oluşmasında etkili temeller oluşturmuşlardır. Tarım, avcılık ve balıkçılık, ilk çağların önemli yaşamsal faaliyetleri olduğu için mitoloji üzerindeki etkileri de bariz bir şekilde görülmektedir. Kojiki ve Nihongi metinlerinin hazırlanmasındaki kilit nokta “politik maksat” olarak ön plana çıkmaktadır. Mitoloji ve tarih, siyasi amaçlarla güç sahipleri tarafından çarpıtılmıştır. Yamato ve müttefik klanların ujjigamileri bir panteon altında toplanırken, muhaliflerin ujjigamileri ise dışlanarak aşağı bir şekilde konumlandırılmışlardır.<sup>148</sup>

3 ciltten oluşan ve 712 yılında yazımı tamamlanan Kojiki, Japon Mitolojisi'nin en eski ve birincil yazılı kaynağı olarak kabul edilir. Tarih, kültür, siyaset ve din alanlarında çokça bilgi içeren bu eser, 18. yüzyıldan itibaren Şinto inancının kadim kitabı olarak kabul

---

147 Naumann, s.14-22

148 Naumann, s.23-32

görmüştür. Kojiki'nin yazım emrini İmparator Temmu vermiştir ancak eser, "İmparatoriçe Genmei" zamanında tamamlanıp sunulmuştur.<sup>149</sup>

Ortak bir mitoloji yaratılarak imparatorun meşrutiyeti ve kutsallığı güvence altına alınıp homojen, tek ırk toplum anlayışı güçlendirilmiştir. 672'de "Cinşin Savaşı"ni kazanıp başa geçen İmparator Temmu, devlet yapılanmasını Çin modeline uygun olarak güçlendirirken, iç savaşların önüne geçebilmek için bir ortak tarih ve mitoloji oluşturmak istemiştir. Kojiki yazılırken, klanlara ait mitler siyasi amaçlarla, imparatorluk ailesi mitlerine, çoğunlukla akrabalık yoluyla bağlanmıştır ve ortak bir çatı oluşturulmuştur. Kojiki, siyasi bir metindir ve amacı imparatorluk makamını kutsal, dini temellere dayandırmaktır. Kojiki, sebep-sonuç ilişkisi içinde ilerler; adaların doğuşu, "Takamagahara", "İzumo" ve "Himuka" mitleri gibi dört büyük mitolojik anlatıyı iç içe kurgular.<sup>150</sup>

Çin tarih yazımı örnek alınarak oluşturulan Nihongi ise saray çevrelerinde daha çok kabul görmüştür ancak genel manada Kojiki gibi benimsenmemiştir. Yazıldıkları dönemde, Nihongi'nin Çince, Kojiki'nin ise farklı ve yeni bir sistemle yazılması Nihongi'yi ön plana çıkarmıştır. "Oha no Yasumaro", Kojiki'yi Çince ve Japonca karışımı bir sistemle yazmıştır. Okunması çok zor olan bu sistem, 18 yüzyılda, "Motoori Norinaga" tarafından deşifre edilmiştir. Nihongi daha fazla tarihsel gerçek sunmakla birlikte, bu eserde Çin etkisi çokça görülür ama Kojiki, daha öz Japon bir konuma sahiptir. Kojiki'yi deşifre eden Motoori, bu eseri, bahsettiği dönemin bir aynası olarak görmektedir. Motoori'nin Kojiki üzerine yaptığı çalışmalar çoğunlukla dini amaçlı olmuştur ancak ondan sonra gelenler, bu çalışmalarını imparatoru kuvvetlendirmek ve milliyetçiliği yaymak için kullanmışlardır. Tokugawa'da dışa kapanan Japonya'nın Meiji Dönemi'ne geçişinde dış etkiler kadar içerideki, Motoori'nin çalışmalarını temel alan "Milli Ekol (Kokugaku)" ve imparator destekçileri de önemli olmuştur. 1868 Meiji Restorasyonu ile birlikte Japonya hızla modernleşmeye başlamıştır ve birçok alanda bilimsel çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Ancak, imparatorluk hanesine zarar verebileceği için mitoloji alanında yapılan çalışmaların önüne geçilmiştir. Bu yasaklı anlayış 1945'e kadar devam eder. Bu dönemde "Tsuda Sokichi", Kojiki ve Nihongi üzerine çalışmalar yapmıştır. Böylece imparatorluk ailesinin onurunu lekelemiş olur. O ve yayıncısı, bu sebeple üç ay mahkum edilmişlerdir. Japonya içinde baskı olmasına rağmen, 19. yüzyıldan itibaren Batılı yazarlar hem Nihongi'nin hem de Kojiki'nin birçok çevirisini yapmışlardır.

---

149 Okan Haluk Akbay, *Kojiki Japon Mitolojisine Bir Yolculuk*, 1. Basım; Konya, Çizgi Kitabevi, 2014, s.77-79

150 Akbay, s.82-88

Batılı yazarlar da Japon Mitolojisi'nin politik yönü ve Asya etkileri üzerinde durmuşlardır. Çeşitli Japon yazarlar da, baskılara rağmen, bu yönde çalışmalarını sürdürmüşlerdir. 1945 sonrasında, demokratikleşme girişimi ve imparatorun ilahi konumundan vazgeçmesi gibi sebepler, mitoloji çalışmalarını hızlandırmıştır. Mitoloji çalışmalarında “öz kültür” arayışlarının etkisi önemlidir. Mitler, eski çağdaki günlük yaşamın kaynağı ya da tanrılar alemine aktarılmış bir ritüel olarak değerlendirilmektedir. Veyahut, diğer kültürler ile ilişkiler çerçevesinde değerlendirilmektedirler. Japon Mitolojisi, sadece kendi içinde bir Japon kültürü ile değil, aynı zamanda dışarıdan gelen bir bilgi akışının katkıları ile de gelişmiştir. Mitolojinin temelini oluşturan Kojiki ve Nihongi, her ne kadar temelde propaganda\* amaçlı eserler olsalar da, birçok alanda bilgi akışı sağlayan önemli kaynaklar olarak günümüze kadar ulaşmışlardır.<sup>151</sup>

Japon Mitolojisi'nde ana kara etkileri de görülmektedir. Asya mitlerine ve inanışlarına benzerlikler bulunmaktadır; hem Kuzey Asya hem de Güney Asya toplulukları ile benzerlikler görülmektedir. Japon Mitolojisi, Çin Taoizmi ile ve ayrıca Hint mitleri ile de çeşitli benzerlikler gösterir. Bunun dışında; “İzumo” klanlarının mitlerinde Güney Asya mitleri ile benzerlikler bulunmaktadır ve bu benzerlikler, onların da Güney Asya kökenli olduğu fikrini desteklemektedir. Kojiki'de anlatılan Takamagahara mitleri, çoğunlukla imparatorluk hanesinin atası olarak kabul edilen Amaterasu hakkındadır; İzumo mitleri ise tarım toplumunun ihtiyaç duyduğu diğer kamileri anlatır. Takamagahara mitlerinde bahsi geçen mekan kurgusu dikeydir; yani diyarlar, yeryüzünde (Sazlıkların Ana Diyarı), gökyüzünde (Takamagahara) ve yerin altında (Yomi) olacak şekilde kurgulanmışlardır. Oysa İzumo mitlerinde geçen mekanlar yatay bir kurgudadırlar; kamilerin diyarı gökyüzünde değil, denizin ötesindedir.<sup>152</sup>

Japon Mitolojisi'nde birçok farklı mekan bulunur. Kojiki ve Nihongi'de Japon adaları, üst dünya, yeraltı dünyası, denizlerin altı, denizlerin ötesi gibi pek çok farklı mekandan farklı isimler ile bahsedilmektedir. 1980'lere kadar yapılan araştırmalarda, bu mekanların yerleşiminde dikey kurgu hakimken, 1980 sonrasında yatay kurgu daha fazla ağırlık kazanmıştır. “Takamagahara (üst dünya)”, “Aşihara no nakatsu kuni (yeryüzü)” ve “Yomi no

---

\* Propaganda: Bir öğretiyi, düşünce veya inancı başkalarına tanıtmak, benimsetmek ve yaymak amacıyla söz, yazı vb. yollarla gerçekleştirilen çalışma. (TDK Sözlükleri, <https://sozluk.gov.tr/> , 07/08/2020-01:15)

151 Naumann, s.33-43

152 Akbay, s.89-96

kuni (yeraltı dünyası/ölüler ülkesi)” olarak anılan diyarlar üç düzlemde oluşan bir dikey yapıdır. Takamagahara, siyasi amaçlarla üretilmiş bir mekandır. Amaç, imparatorluk kamilerinin diğer kamilere üstünlük sağlamasıdır; üst dünya kamileri ile yeryüzü kamileri arasındaki hiyerarşinin bir sembolüdür bu diyar. Amaterasu inancı ile birlikte gelişmiştir. İzumo klanları içinse mekan kurgusu yataydır ve “Ne no katasu kuni” adlı diyar, onların mitlerindeki Takamagahara’nın izdüşümüdür. Ne no katasu kuni, uzak denizlerin ötesinde zengin bir diyardır ve kami “Susano-wo” da oranın yöneticisidir. İmparatorluk Soyu Miti oluşturulurken Susano-wo geri plana atıldığı için onun yönettiği ülke de önem kaybetmiştir. Okinawa gibi güney adalarında da bu diyara benzer inanışlar bulunmaktadır. Aşihara no nakatsu kuni birçok şekilde anılmaktadır; Sazlıkların Ana Diyarı, Japon adaları, İmparatorluk ailesinin yönettiği topraklar gibi. Japon mitolojik düzleminde, Sazlıkların Ana Diyarı ile Yomi no kuni bir denge içindedir. Yomi’nin kendi halkı, yiyecekleri, yöneticileri ve ordusu vardır. Bu haliyle, yaşayanların dünyasının bir uzantısıdır. Yomi, yeraltındaki karanlık diyar olarak anılır ancak bir başka görüşe göre ise Yomi yeraltında değil; yeryüzünde, dağlardadır. Eski Japon inanışında Yomi, yaşayanların dünyasının bir devamı olan, pis ve karanlık bir yerdir. İnsanlar sadece ruhlarıyla değil, çürüyen bedenleriyle oraya giderler. Zamanla, diğer kültür ve inanışların etkisiyle, Yomi inancında da değişiklikler olmuştur.<sup>153</sup>

Kojiki ve Nihongi, imparatorluk ailesinin hükümdarlık hakkına meşrutiyet kazandıran propaganda amaçlı siyasi eserlerdir. Bu eserlerde insanlık tarihi, Japon adalarının yaratılmasıyla başlar. Adaların yaratılması miti, bu durumu imparatorun ataları olan “İzanagi ve İzanami” ile ilişkilendirerek toprağın imparatorluk ailesine ait olduğunu söyler. Kojiki’de “arınma” kavramı da sık sık imparator ile birlikte kullanılır. Amaterasu, “misogi” yani arınma yapan İzanagi’nin bedeninden doğmuştur. Yeryüzünü ıslah etme ve yönetme anlamına gelen “Kotoyasashi” yani kutsal emir de yine Amaterasu’nun torunu ve imparatorluk ailesinin atası olan Ninigi’ye verilmiştir mitlere göre. Bu sebeple, imparator kamilerin koruması altında olarak kabul edilmektedir. İmparatorluk ailesinin yönetimindeki Sazlıkların Ana Diyarı’nda iki bölge ön plana çıkar; “İzumo” ve “Himuka”. Kojiki, “Okuninushi” adlı kaminin yönettiği İzumo’yu kötü, Ninigi’nin Takamagahara’dan kutsal iniş yaptığı ve sonradan Yamato Devleti’nin kurulduğu Himuka’yı ise iyi bir şekilde anlatır. Kojiki ve Nihongi’ye göre;

---

153 Akbay, s.132-144

Okuninushi, yeryüzünü ıslah eder ve imparatorluk hanesinin gelişi için hazırlar. Kojiki, kutsal inişlerin ve yeryüzüne müdahalelerin zorunlu olduğunu iddia eder.<sup>154</sup>

Soyunu güvence altına almak amacıyla Kojiki ve Nihongi'nin yazımına temel hazırlayan İmparator Temmu, aynı zamanda kendine kami dedirten ilk imparator olarak da bilinmektedir. Temmu'nun emri ile yazılan her iki eserde de ismen birçok kami anılmaktadır ancak sadece belli başlı kamilerin hikayelerini takip etmek mümkündür. Bu kamiler, günümüzde de en çok anılan ilahlardır ve ülke içinde birçok tapınakları bulunur. Mitlerdeki spekülasyonlar ya da kamiler, imparatorluk hanesinin lehine durumlar yaratmak amacıyla oluşturulup kullanılmışlardır. Kojiki ve Nihongi, propaganda tarafı ağır basan, Şinto'nun tarihsel kaynaklarıdır; inancın kutsal metinleri değildir. Tarihsel kaynaklık dışında, mitler Şinto'nun inanış kısmında çok etkili değildir. Sistemli bir din olmayan Şinto, Budizm'in ülkeye girmesi ve 8. yüzyılda resmi din olarak kabul görmesiyle birlikte değişim yaşamaya başlamıştır, yeni din ve Japon kültürü birbirlerini tamamlamışlardır. İnsanlar yeni dini benimseyerek Japon kamileri ile Budist ilahları özdeşleştirmişlerdir. Japon Mitolojisi'nin temelinde yatan "tanrısal soy" inancı, 20. yüzyılda II. Dünya Savaşı'na ülkeyi sürükleyen etkenlerden biri olan "üstün ırk" anlayışının doğmasına sebep olmuştur. ABD işgali ile birlikte hem "Resmi Şinto" hem de "Resmi Mitoloji" anlayışları son bulmuştur. Günümüzde, Şinto kamilerinin varlığına inananların sayısı oldukça azdır ve kamilere adanmış olan tapınaklar çoğunlukla turistik yerlerdir.<sup>155</sup>

### **2.2.5.2. Japon Mitolojisi'nden Kamiler ve Kahramanlar**

Japon Mitolojisi, geçmişten günümüze kadar ulaşan binlerce yıllık bu uzun periyotta, dini, kültürel, siyasi ve tarihi süreçlerin etkisiyle birçok miti bünyesinde barındıran oldukça zengin bir mitolojiye dönüşmüştür. Mitolojiyi oluşturan mitleri zenginleştirenler ise bu mitlerde yer alan kamiler, insan kahramanlar ve doğaüstü yaratıklardır. Bu karakterlerin varlıkları, doğaüstü güçleri ve eylemleri, mitleri ilgi çekici kılar, hikayenin ilerleyişini sağlar. Mitolojiyi mitoloji yapan, barındırdığı bu güçlü ve genellikle doğaüstü olan figürler, sembol karakterlerdir.

---

154 Akbay, s.145-153

155 Naumann, s.303-322

Bu başlık altında, Japon Mitolojisi incelemeleri sırasında yararlanılan kaynak eserler, mitler ve izlenilen animeler içerisinde en sık karşılaşılan ya da önemli olarak kabul edilen başlıca kamilere, kahramanlara ve doğaüstü yaratıklara değinilecektir.

*Amaterasu-o-Mikami:* Güneş İlahı ve baskın semavi kami. İzanagi ve İzanami'nin kızı, Susano-wo'nun kardeşidir. Budizm'in "Güneş Budası Dainichi Nyorai"si ile aynı kişi olduğuna ya da onun bir avatarı olduğuna inanılır. Japon imparatorluk hanesinin ve Japonların kadın atasıdır. Amaterasu'nun, erkek olmamasına veya ilk doğan hakkını elinde bulundurmamasına karşın, babası İzanagi tarafından yetkilendirilmiş olması ise önemli bir noktadır. Japon Mitolojisi'nin baş kamisi konumundaki Amaterasu, Japonya'nın, Çin etkisinin başlamasından önceki anaerkil kökenlerinin bir temsilcidir. "Büyük İse Tapınağı", Amaterasu'ya adanmıştır.<sup>156</sup>

*Amenominakanushi-no-Kami:* İlk, gizli, orijinal gibi sıfatlar ile anılan ilah. Hiçlikten meydana gelen ve yapmak için geldiği şeyi yaptıktan sonra gizlenen kami. Başlangıç mitinden sonra tekrar anılmaz.<sup>157</sup>

*Amida Nyorai:* Arı Diyar'ın/Temiz Ülke'nin merhametli Buda'sıdır. Japon Mitolojisi'nde geri planda olmasına rağmen, Japon Budizmi için çok önemli bir figürdür. Japonya'da Honen ile birlikte yayılmaya başlayan Temiz Ülke okulları Amida'ya ibadet ederler; Jodo ve Jodo-Shinshu mezheplerinin ana ilahı, Buda'sı konumundadır. Sevgi dolu, merhametli, cömert bir Buda olarak anılır. Japon Mitolojisi içerisinde Amida bir kahramandan çok, başka kahramanları etkileyen, onlara yol gösteren bir figür olarak etkindir. Amida Nyorai, orijinal Hint Budist metinlerinde bulunmaz; Çin'de Budizm'e dahil olmuş olan bu figürün İran Zerdüş inancından Budizm'e aktarılmış olabileceği düşünülmektedir.<sup>158</sup>

*Benkei:* Kadın savaşçıdır; "Gempei Savaşı (1180-1185)" sırasında "Minamoto-no-Yoshitsune"nin yoldaşı ve sadık hizmetkarı olan keşiş askerdir. "Genç İblis" ya da "Nanadogu Benkei" yani Yedi Aletli Benkei olarak da anılmaktadır.<sup>159</sup>

*Dainichi Nyorai:* Budizm'de "Evrensel İlah" ya da "Büyük Aydınlık"; "Ryobu Şinto" sonrasında Amaterasu ile özdeşleştirilmiştir.<sup>160</sup>

*Ebisu:* Şans ve iyi talih kamisidir. Özellikle balıkçıların himayecisi olan bir "Marebito" yani gezgin ilahdır. Ayrıca, sağır olduğundan ya da sağırmış gibi yaptığından

156 Ashkenazi, s.186-188

157 Ashkenazi, s.188

158 Ashkenazi, s.190-191

159 Ashkenazi, s.196-199

160 Ashkenazi, s.216

kamilerin toplantılarına katılmaz ve onların yokluğunda bir “Rusugami” yani bakıcı ilah olarak yeryüzünde bulunur. Kami “Okuninushi”nin oğlu olan “Kotoshironushi-no-kami” ve yine Okuninushi’ye yeryüzünü yaratmasında yardımcı olan “Bodur İlah Sukunabikona” ile özdeşleştirilir. Hem dostane hem de tehditkar olabilen bu kami, balinalar ile de özdeşleştirilmektedir.<sup>161</sup>

Emma-O: Japon Budist Mitolojisi’nden bir ilah olan Emma, yeraltı dünyasının hükümdarıdır. Altın, gümüş ve mücevher kaplı bir sarayda yaşar, krallığını sayısız iblis korur. Emma, yeraltı dünyasına gelen insanları yargılama ve suçlarının ağırlığına göre sekiz farklı alandan birinde onları cezalandırma gücüne sahiptir. Emma, birçok hikayede öcü olarak anlatılır ama kötü olabileceği gibi aynı zamanda şefkatli de olabilmektedir.<sup>162</sup> Bir diğer önemli ilah olan “Jizo” ile de özdeşleştirilir ve konum itibarıyla Susano-wo ile aynı göreve sahiptir.<sup>163</sup>

Fujin ve Raijin: “Rüzgar İlahı Fujin” ve “Gök Gürültüsü İlahı Raijin” birbirinin yoldaşdır. Fırtınaları ve yıldırımları kontrol eden Raijin elinde bir çekiç ve davul ile tasvir edilir. Rüzgarı kontrol eden Fujin’in ise bu rüzgarı içinde taşıdığı bir çantası vardır. Birlikte ortaya çıkan bu ilahlar, yarattıkları fırtınalar ile korku salarlar. İnsanlar bu ilahlardan hem korkar hem de saygı duyarlar. Bu sebeple bazı mabetlerin girişlerine bu ilahların heykelleri koruyucu olarak dikilmektedir.<sup>164</sup>

Gama-Sennin: Bilge Kara Kurbağası; “Konsensei” olarak da bilinir. Taoizm kökenli, ölümsüz ve hekimlikle ilgili bilge varlıktır; kimi zaman insan formunda, kimi zamanda kurbağa formunda bulunabilir. Yarattığı haplar, insan ömrünü uzatabilmektedir. Gama-Sennin, Japon Mitolojisi üzerindeki Çin etkilerinin açık örneklerinden birisidir.<sup>165</sup>

Gozu-Tenno: Yeraltının öküz başlı Budist ilahı; hastalık ve veba ilahı olarak da bilinir. Bu sebeple insanlar getireceği musibetlerden sakınmak için ona yakarırlar. Gozu-Tenno da Kami Susano-wo ile özdeşleştirilen bir ilahdır.<sup>166</sup>

Hachiman: Budist mabetlerinin koruyucusu ve bir “Daibosatsu” yani “Büyük Buda”dır. Güvercinler bu ilahın elçileridirler. Hachiman, Moğollara ilahi rüzgarı yollayan ve

---

161 Ashkenazi, s.223-224

162 Jeremy Roberts, **Japanese Mythology A to Z**, 2. Basım; New York, Chelsea House Publishers, 2009, s.35

163 Ashkenazi, s.225-226

164 Esin Yeşilyurt, **Japon Mitleri: “10 Kami ve Efsaneleri”**, Japon Kültürü, 29 Mayıs 2017, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/japon-mitleri-10-kami-ve-efsaneleri/>, 15/04/2020-01:00

165 Ashkenazi, s.234-235

166 Ashkenazi, s.237

“Kamikaze Miti”nin baş kahramanı olan ilahdır. Hachiman, “İmparatoriçe Jingu” ve oğlu “İmparator Ojin” ile özdeşleştirilir. O, savaş ve kültür kamisidir.<sup>167</sup>

Hayaletler: Genel olarak “yurei” yani hayalet olarak anılan bu varlıklar çeşitli alt kategorilere sahiptirler. “Gaki” adlı aç hayaletler, savaşçı hayaletler, kötücül hayaletler ve öldükten sonra geride bıraktığı yavruları için endişelenen hayalet annelerdir. Japon inancında birey yaşarken de öldükten sonra da bir ailenin parçasıdır ve eğer öldükten sonra aile üyeleri tarafından ibadet edilmezse ruhu bir hayalete dönüşerek onlara musallat olur, kötülükler getirir. Ayrıca çeşitli kötücül hayaletler ıssız dağ yollarında insanları büyüleyerek ölüme sürükleyebilirler. Mitlerde yer alan hayaletler, Japon toplumunun çeşitli korkularının birer yansımasıdır. Hayalet hikayeleri çoğunlukla “Küçük Gelenek” olarak adlandırılan yerel mitlerde kendine yer bulmaktadır.<sup>168</sup>

Hiruko: İzanagi ile İzanami’nin ilk doğan evladıdır ve “Sülük Çocuk” olarak da anılır. Bu ilah, Ebisu ile de özdeşleştirilmektedir. Kimi görüşlere göre ise Hiruko, “Sabah Güneşinin İlahı” yani Amaterasu’dan önceki Güneş Kamisi’dir. Ancak Yamato klanı güç kazanıp da Amaterasu baş kami olunca Hiruko geri plana itilmiştir. Hiruko’nun ayrıca küçük çocuklara baktığı ve onlara sağlık verdiğine de inanılır.<sup>169</sup>

Hoderi-no-Mikoto: Göksel Torun Ninigi-no-Mikato ve eşi Konohanasakuya-hime’nin üç oğlunun en büyüğüdür.<sup>170</sup>

Ho-Ori-no-Mikoto: Göksel Torun Ninigi-no-Mikato ve eşi Konohanasakuya-hime’nin üç oğlundan biri ve ilk imparator “Jimmu Tenno”nun büyükbabasıdır. Ayrıca denizlerin efendisi “Owatatsumi-no-kami”nin de damadıdır. “Yamasachi-no-hiko” yani “dağ Şansı Prensi” ve “Hikohohodemi” olarak da anılır. Ho-ori ile birlikte mitolojinin ilahlar dönemi sona erer.<sup>171</sup>

İnari: Pirinç, refah, bereket ve doğurganlık kamisidir. Tilkiler onun habercisi ve hizmetkarıdır. İnari’nin etkisiyle tilki figürü Japon Mitolojisi’nde ve tapınaklarda kendine özel bir yer edinmiştir. Hasat dönemlerinde yeryüzüne indiğine inanılan İnari için festivaller düzenlenmektedir.<sup>172</sup> Kyoto yakınlarında bulunan “Fushimi İnari”, bu ilahın ana tapınağıdır ve Heian Dönemi’nde inşa edilmiştir. İnari, en popüler kamilerden birisidir ve besleme ilahı

---

167 Ashkenazi, s.241-242

168 Ashkenazi, s.243-245

169 Roberts, s.52

170 Ashkenazi, s.255

171 Ashkenazi, s.256-257

172 Yeşilyurt, <https://japonsinemasi.com/japon-mitleri-10-kami-ve-efsaneleri/>, 15/04/2020-14:59

anlamına gelen, Susano-wo'nun kızı, “Ukanomitama-no-kami” olarak da anılmaktadır. Budizm’de ise “İnari Daimyojin” olarak bilinmektedir. Tokugawa Dönemi’nde tüccar serveti ve refah kamisi, sonraki dönemde ise endüstri ve finans kamisi olarak saygı görmüştür. Semavi ya da yeryüzü kamisi değildir ve aslen Çin kökenli olması yüksek bir ihtimaldir.<sup>173</sup>

İzanagi ve İzanami: Yaratıcı ve eş kamiler. Yaşlı kamiler tarafından yeryüzünü yaratmaları için gönderilen ve kaostan ortaya çıkan ilahlardan son ikisi. Yeryüzüne inince adaları ve kamileri yaratan bu çift, İzanami’nin Ateş Kamisi’ni doğururken ölmesi sonucu ayrı düşmüş ve İzanami Yomi’nin büyük ilahı olmuştur. Mitlerde geçen birçok ilahın ebeveyni bu iki kamidir ve kurucu ilahlar olarak da anılırlar. İzanagi ve İzanami Miti’nde anaerkilden, Çin ve Hint etkisiyle, ataerkilliğe geçiş etkileri görülür. Japon Mitolojisi, İzanagi ve İzanami’nin yeryüzüne inişi ile başlar.<sup>174</sup>

Jimmu Tenno: Japonya’nın ilk imparatorudur. Baba tarafından sırasıyla Ho-ori-no-mikoto’nun, onun babası olan Ninigi-no-mikoto’nun ve Ninigi’nin atası olan Amaterasu’nun torunudur. Jimmu Tenno’nun babası ise Ho-ori’nin son oğlu “Amatsuhiko-no-mikoto”dur. Jimmu Tenno’nun önceki adı ise “Kamu-Yamatoihare-hiko-no-mikoto”dur. Jimmu Tenno, ülke içinde seferlere çıkarak Yamato Devleti’ni kurmuştur ve bu hikaye, gerçek tarih ile mitolojinin bir karışımı şeklinde anlatılmaktadır.<sup>175</sup>

Jizo: Japonya’daki en popüler bodisatvalardan birisidir. Jizo’nun, çocukları ve hamile kadınları koruduğuna inanılır. Öldükten sonra cennetin yolunu bulamayan ve cehenneme giden çocuklara cennete giden doğru yolu gösterir. O kadar güçlüdür ki cehennemde bulunan çocukları bile koruyabilir. Bir diğer inanış ise Jizo’nun diş ağrısını tedavi edebildiği yönündedir. Jizo, çizildiği resimlerde ise kel bir adam olarak tasvir edilir. Jizo, Sanskritçe’de “Kṣitigarbha” olarak telafuz edilen ismin Japon versiyonudur ve “dünyanın rahmi/kaynağı” anlamına gelmektedir. Jizo, yolların ve kayıp çocukların bodisatvasıdır.<sup>176</sup>

Kagutsuchi-no-kami: Annesi İzanami’yi öldüren Ateş Kamisi’dir. Babası İzanagi tarafından öldürülmüş ve bedeninden birçok başka kami doğmuştur.<sup>177</sup>

Kamimusubi: Emsali ya da atası olmayan üç yalnız ilahtan birisidir; Nihongi’ye göre, kendisi gibi üç yalnız ilahtan birisi olan Takamimusubi-no-mikoto’nun eşi ve Kami Sukunabikona’nın annesidir. Üretici büyük ebeveyn ilah. Kamimusubi, Okuninushi’ye yardım

173 Ashkenazi, s.263-266

174 Ashkenazi, s.266-272

175 Ashkenazi, s.277-279

176 Roberts, s.63-64

177 Ashkenazi, s.283

etmiştir ve kardeşleri tarafından ilk defa öldürüldüğünde onu hayata döndürmüştür. Hem İzumo hem de Yamato için önemli bir kamidir.<sup>178</sup>

Kappa: Bu yaratık, Japonların “yokai” olarak adlandırdığı varlıklardan bir tanesidir. Şehvet düşkününü olarak anılırlar ve insanlardan çok daha akıllı olarak kabul edilirler. İnsanların yolsuzluk yapmayı kappalardan öğrendiğine inanılmaktadır. Nehir kenarlarında yaşayan bu yaratıkların isimlerinin anlamı ise “nehir çocuğu”dur. Şinto inancına göre kappa, nehir kamisi olarak da kabul edilir.<sup>179</sup> İnsanları büyüleyip sonra da suda boğdukları da bir başka inanıştır. Görünüşleri ise sırtında kaplumbağa kabuğu olan bir maymuna benzer; kafasında ise içi su dolu bir boşluk vardır. Kappalar, kırık çıkık konusunda beceriklidirler ve insanlara öğrettikleri bir diğer şey ise güreş tutmaktır.<sup>180</sup>

Kintoki/Kintaro\*: Genellikle çocuklar için yazılıp okunan Japon halk hikayelerinden popüler bir kahramandır. Kintaro yani “altın çocuk” bazı versiyonlarda onu doğururken ölen ya da onunla birlikte ormanda yaşayan “Prenses Yaegiri”nin oğludur. Bazı versiyonlarda ise Kintaro ve bir Şinto ilahı olan annesi “Yama-Uba” dağlarda yaşarlar. Kintaro’nun babası ise iyi bir aileden gelen ancak haksız yere sürgüne gönderilmiş ve bazı versiyonlarda bu sebeple canına kıymış biri olarak anlatılır. Kintaro, ormanda ya da dağlarda hayvanlar ile oynayan, onlarla güreşen ve süper insan gücüne sahip bir karakterdir. Bu süper gücü Minamoto generali “Watanabe” tarafından keşfedilince Minamoto klanının hizmetine alınır, bir samuray olarak yetiştirilir; “Minamoto Yorimitsu (Raiko)”nun hizmetkarı olur. Kintaro’nun yoldaşı bir ayıdır.<sup>181</sup>

Konohanasakuya-Hime: “Dağ İlahı Oyamatsumi-no-kami”nin kızı, Ninigi’nin eşi, Hoderi ve Ho-ori’nin annesi ve Çiçek Tomurcuğu Prensesi’dir. Budizm’de kolay doğum ilahı olarak anılan “Kishimojin” ile özdeşleştirilir. Kendisine, “Fuji Dağı Kamisi” ve Budist “Sengen” adı altında ibadet edilir.<sup>182</sup>

Nai-no-Kami/Namazu: Yeryüzünün altında yaşayan dev kedi balığıdır Namazu ve depremlere sebep olur. Aynı zamanda tıpkı Ebisu gibi servet sağladığına inanılır.

178 Ashkenazi, s.294

179 Benu Cangüler, **Japonya’yı Japonya Yapan 4 Mistik Özelliği**, 18 Ocak 2017, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/japonyayi-japonya-yapan-4-mistik-ozelligi/> , 15/04/2020-16:52

180 Ashkenazi, s.301-302

\* Kintaro karakteriyle ilgili daha fazla şey öğrenmek ve onun hikayesini okumak isteyenlere “Yei Theodora Ozaki”nin derlemesini yaptığı “Japon Masalları” adlı kitapta yer alan “Altın Çocuk Kintaro’nun Maceraları” adlı hikaye önerilir. (Yei Theodora Ozaki, **Japon Masalları**, 3. Basım; İstanbul, Maya Kitap, 2018, s.53-62)

181 Roberts, s.68-69

182 Ashkenazi, s.326-327

“Takemikazuchi” yani Gök Gürültüsü Kamisi ile işbirliği içindedir. Nai-no-Kami ise Nazamu'nun Şinto versiyonu olan Deprem Kamisi'dir.<sup>183</sup>

Ninigi-no-Mikoto: Hem Güneş Kamisi Amaterasu'nun hem de Yaratıcı Kami Takamimusubi'nin torunu ve Japon imparatorluk hanesinin atasıdır. Ninigi, bolluk ilahı olarak anılır; ayrıca “Ağustos Torunu”, “Büyük Toprak Bölücü” ve “Büyük Toprak Ustası” gibi isimler de yine onun için kullanılır. Japon Mitolojisi'ne göre Ninigi, büyükannesi Amaterasu tarafından Sazlıkların Ana Diyarı'na hükmetmek için yollanmıştır. Yeryüzüne inerken büyükannesi ona bir ayna, mücevher ve bir kılıç vermiştir. Ninigi'ye verilen her eşyanın özel bir gücü ve anlamı vardır. Bu eşyalar sonradan imparatorluk sembolleri haline gelmişlerdir. Mitlere göre; yeryüzüne inen Ninigi, birçok savaş kazanarak Güney Japonya'yı fethedip yönetmiştir. Onun soyundan gelenler ise Japon İmparatoru olmuşlardır.<sup>184</sup>

Okuninushi: Toprağın Efendisidir. Başlıca yeryüzü kamisidir; sihir ve ilaç kamisi olarak da anılır. “Onamuji-no-kami” yani “Yüce Diyarın Maliki”, “Ashiharahiko-wo-no-kami” yani “Sazlıkların Prensi”, “Yachihoko-no-kami” yani “Sekiz Bin Mızraklı İlah” ve “Utsushikunitama-no-kami” yani “Fani Dünyanın Tin İlahı” ona ait diğer isimlerdir. Kami Susano-wo'nun altıncı nesilden soyu/torunu ve aynı zamanda damadıdır. Okuninushi, İzanagi ve İzanami'nin başlattığı yeryüzünü yaratma sürecini tamamlayan ilahtır. Yeryüzü ve ölümler diyarı arasında gidip gelmekte özgür olan bu ilah, Sazlıkların Ana Diyarı'nın Ninigi'den önceki yöneticisidir. Okuninushi, bir İzumo kamisidir ve Yamato İmparatoru emriyle derlenen mitlerde geri plana itilip konumu düşürülmüştür. Ancak İzumo halkı için oldukça önemli bir ilahtır ve kolay kolay göz ardı edilebilecek bir kami olmadığı için yine de Kojiki ve Nihongi eserlerinde önemli bir yer edinmeyi başarmıştır.<sup>185</sup>

Owatatsumi-no-Kami: İzanagi ve İzanami'nin çocuklarından birisi olan başlıca Deniz Kamisi'dir. Owatatsumi, aynı zamanda Ninigi'nin oğlu Ho-ori'nin de kayınpederidir. Bu ilah, yiyeceğin ve ticaretin kaynağıdır. Yaşlı bir ejderha biçimindedir ve denizlerde yaşayan balıkların efendisidir.<sup>186</sup>

Oyamatsumi-no-Kami: Şinto Dağ Kamisi'dir. Bu ilah, İzanagi Ateş Kamisi'ni, İzanami'nin ölümüne sebep olduğu için, öldürdükten sonra Ateş Kamisi'nin bedeninden

---

183 Ashkenazi, s.340-341

184 Roberts, s.88-89

185 Ashkenazi, s.350-354

186 Ashkenazi, s.358-359

doğmuştur.<sup>187</sup> Oyamatsumi'nin bir diğer özelliği ise hem Susano-wo'nun hem de Ninigi'nin kayınpederi olmasıdır.<sup>188</sup>

Raiko: MS 948-1021 yılları arasında yaşamış olan ve iblis öldürmesiyle nam salan okçu kahramandır. Raiko, bir “bushi” yani savaşçıdır ama çeşitli mevkilerde yöneticilik de yapmıştır. Gerçek adı ise “Minamoto-no-Yorimitsu”dur. Altın Çocuk Kintoki'nin efendisidir.<sup>189</sup>

Ryujin/Ryu-O: Ejderha Kral, İblis Yılanların Efendisi'dir. Mitlerde ejderha ya da yılan olarak betimlenir, denizde veya volkanik göllerde yaşar ve rüyalara girme gücüne sahiptir. Owamatsumi-no-kami ile özdeşleştirilen bu ilah, uzun yaşam iksiri sağlar ve insan sağlığını korur. Çeşitli mitlerde ölüm ya da yaşam getiren veya insanlara iyilik ya da kötülük yapan bir kami olarak anılır; hem deniz hem de gök gürültüsü ile ilişkili bir kami olarak böyle birbirine zıt karakteristik özellikler göstermesi şaşırtıcı değildir. Deniz insanlara hem bereket hem de ölüm getirebilmektedir ve Ryujin ise denizin bu değişken doğasının mitlerdeki bir yansımasıdır.<sup>190</sup>

Shozuka-no-Baba: Cehenneme gittiğine inanılan Shozukawa Nehri kıyısında yaşayan yaşlı “cadaloz”. Ölülerin kıyafetlerini çaldığına inanılır. Bu yaratığın erkek versiyonu ise “Datsueba” olarak adlandırılır.<sup>191</sup>

Sukunabikona: Bu Şinto ilahı, ebat olarak, bir cüceden daha uzun değildir ancak sahip olduğu güç sayesinde hastalıkları iyileştirebilir ve bitkilerin büyümesini sağlar. Ayrıca kaplıca kamisi olarak da anılır. Annesi ise Kamimusubi'dir. Sukunabikona, Okuninushi mitleri ile bağlantılı bir ilahdır ve bu mitlerde, sahip olduğu güçler yardımıyla, Okuninushi'nin yeryüzünü inşa etme sürecine yardım etmiştir. İnşa süreci bittikten sonra ise ortadan kaybolmuştur.<sup>192</sup>

Susano-wo: Ehlileştirilmemişlerin ve Vahşi Fırtınaların Kamisi'dir. Amaterasu'nun erkek kardeşi, Okuninushi'nin kayınpederi ve annesi İzanami ile birlikte Yomi'nin hükümdarıdır. Budist ilahlar “Gozu Tenno” ve “Emma-O” ile özdeşleştirilir. İzumo'nun kurucusu ve başlıca kültürel kahramanıdır. Tam adı “Takehaya-Susano-wo-no-mikoto”dur. Deniz ve ölümle ilişkili bir kami olan Susano-wo, mitlerde hem kötücül hem de kahramanca

---

187 Roberts, s.93

188 Ashkenazi, s.359

189 Ashkenazi, s.362-364

190 Ashkenazi, s.368-369

191 Ashkenazi, s.380-381

192 Roberts, s.109

eylemler sergilemiştir. Kötücül eylemleri kötü olmaktan daha çok yaramaz bir çocuğun vahşi hareketleri gibidir.<sup>193</sup> Susano-wo'nun karakteri tıpkı deniz gibi belirsizdir ve yer aldığı mitler boyunca kötünden iyiye doğru bir değişim yaşar. Susano-wo, adeta bir insan gibi değişip gelişir. Kötü tavırları ile ortaya çıktığı çocukluk döneminden başlayarak, genç, olgun ve yaşlı insan tavırları sergilediği mitlerde yer alır, kötünden iyiye evrilen bir kami görünümü sergiler.<sup>194</sup>

Takamimusubi-no-Kami: Üç görünmez kamiden birisidir. Nihongi'ye göre Sukunabikona'nın babasıdır. Amaterasu Susano-wo'nun yaptıklarından korkup bir mağaraya saklandığı zaman kamiler meclisini toplayan ilahdır. Aynı zamanda Ninigi'nin anne tarafından büyükbabasıdır. Amaterasu ile birlikte Takamagahara'yı yani semavi ilahların ikamet yerini yöneten ilahdır. Takamimusubi'nin varlığı, Antik Dönem Japonyası'nın geleneklerinin ve ikili yönetim anlayışının bir yansımasıdır. Kadın yönetici ön planda ve dini liderdir. Erkek yönetici de dünya işlerinde ona destek olur; tıpkı Takamimusubi'nin Amaterasu'ya destek olması gibi.<sup>195</sup>

Takemikazuchi-no-Kami: Gök Gürültüsü Kamisi. Takamagahara kamileri Takemikazuchi'yi İzumo bölgesini kontrol altına alması için yeryüzüne göndermişlerdir. Aynı zamanda İmparator Jimmu tehlikede olduğu bir zamanda ona sihirli bir kılıç götürmesi için Amaterasu tarafından görevlendirilen kami de Takemikazuchi'dir.<sup>196</sup>

Tawara Toda/Toda Hidesato/Fujiwara Hidesato\*: Tawara, pirinç balyası anlamına gelmektedir ve bu lakap Hidesato'ya pirinç balyalarını tek başına kaldıracabilecek kadar güçlü olduğu için verilmiştir. Tawara Toda, güçlü bir 11. yüzyıl kahramanı ve kahramanlar çağının öncülerindedir. Ancak 47 Ronin Miti'nde çizilen savaşçı profilinden çok daha farklı bir kahramandır; bireysel çıkarlarına önem veren bir kişiliğe sahiptir. Tokugawa Dönemin'de onuru için yaşayan samuraylara benzemez. Korkusuz ve yiğit bir kahraman özelliği sergiler ancak gösterdiği kahramanlık için açık olarak ödül bekler.<sup>197</sup>

Tengu: Japon “yokai”lerinden biri olan Tengu, çoğunlukla dağ ve orman ruhları olarak yerel öykülerde ortaya çıkar. Dağlarda ikamet eden bu yaratığın betimlenmesi ise uzun burun,

---

193 Ashkenazi, s.389-392

194 Akbay, s.125-127

195 Ashkenazi, s.395-396

196 Roberts, s.112

\* Tawara Toda karakteriyle ilgili daha fazla şey öğrenmek ve onun hikayesini okumak isteyenlere “Yeï Theodora Ozaki”nin derlemesini yaptığı “Japon Masalları” adlı kitapta yer alan “Pirinç Çuvalının Efendisi” adlı hikaye önerilir. (Ozaki, s.9-16)

197 Ashkenazi, s.403-406

kırmızı surat, sırtta ise kanatlar şeklindedir. İnsanlar çoğunlukla Tengulardan korkarlar. Anlatılan hikayelerde Tengu insanlara saldıran ve yangın başlatma gücüne sahip bir yaratık olarak gösterilmektedir. Bu nedenle Tengu, kötü olarak kabul edilen bir yokai konumundadır.<sup>198</sup> Yine de her zaman kötü olmayan, kimi zamanlarda iyi huylu da olabilen Tengu, çabuk sinirlenen bir yapıda olduğu, dağlarda yolculara ve çilecilere musallat olduğu için kötü olarak algılanmaktadır. Tengu, kılıç yapımında ve kullanımında hünerlidir; doğru ibadet edildiğinde insana ödülleri verip kılıç yapımını öğretebilir.<sup>199</sup>

*Tilki:* Kami İnarî'nin elçisi olarak kabul edilen hayvandır. Kurnazlığı ile ünlü bu hayvanın sihirli güçleri olduğuna inanılır. Tilkiler, iyi ya da kötü alamet sebebi olabilir ve yardım edebileceği gibi zarar da verebilir. Doğa ile insan arasında gidip gelen bir haberci ve köprü konumundadır bu hayvanlar. Kendilerini insana, özellikle kadına dönüştürebilen sihirli tilkiler, sadece kuyruklarını dönüştüremezler ve bu yaratıklar çeşitli hikayelerde insanlar ile evli olarak anlatılmaktadırlar. İnsan bedenlerini ele geçirme kabiliyetleri de vardır. Tilkiler tehlikeli yaratıklardır ancak sevdiklerine karşı da oldukça şıdıktırlar ve onlara bolluk, zenginlik, hediyeler getirirler. Küçük taşra köylerinde zenginleşen ailelerin tilki olduğu inancı sebebiyle birçok aile komşuları tarafından zarar görmüştür. Tilkiler, insanlığın kıskançlığının mitolojik bir yansımasıdır.<sup>200</sup>

*Tsukiyomi-no-Kami:* Şinto Ay Kamisi'dir. Tsukiyomi, Amaterasu ve Susano-wo'nun kardeşidir. Her üçü de İzanagi Yomi'den kaçtıktan sonra yeraltının pisliğinden yıkanmak için yaptığı arınma sırasında doğmuşlardır; Tsukiyomi, İzanagi'nin sağ gözünden doğmuştur. Ay Kamisi olarak geceyi yöneten varlıktır. Bazı mitlere göre Tsukiyomi, Yiyecek Kamisi'ni öldürmüştür ve bu eylem sonucunda pek çok önemli yiyecek yeryüzüne ulaşmıştır; bazı versiyonlarda ise Yiyecek Kamisi'ni (İnarî ya da Ukemochi) öldüren kişi Tsukiyomi değil Susano-wo'dur. Amaterasu kardeşinin sergilediği vahşete çok kızdığı için onu bir daha görmeyeceğine yemin etmiş ve gece ile gündüz bu sebeple sonsuza dek birbirinden ayrılmıştır.<sup>201</sup>

---

198 Bensus Cangüler, **Japon Mitolojisinde En Gizemli 5 Yokai**, 9 Ağustos 2019, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/japon-mitolojisinde-en-gizemli-5-yokai/> , 16/04/2020-00:42

199 Ashkenazi, s.406-408

200 Ashkenazi, s.411-415

201 Roberts, s.118

Yamato-Takeru\*: Yamato'nun Kahramanı'dır. Japonya'nın Yamato Devleti tarafından fethedilmesinde önemli bir karakterdir. Gerçek adı "Wousu-no-mikoto" olan Yamato-takeru'nun MS 70-130 yılları arasında yaşadığı tahmin edilmektedir. İmparator Keiko'nun oğludur. Yamato-takeru Miti, hem devletin genişlemesinin bir kaydını sunar hem de dönemin coğrafi ve sosyal olayları hakkında bilgi verir. Yamato-takeru, devlet dini ve imparatorluk kültürü için sembolik bir karakterdir.<sup>202</sup>

Yama-Uba: "Av ve Orman Kamisi".<sup>203</sup> "Dağ Kocakarı" ya da "Dağ Cadısı" olarak da anılmaktadır ve insan yediği rivayet edilir. Bir anlamda "Tengu" ile meslektaşdır ve korkulan bir varlık olduğu kadar, hak edenlere de güç bahşetmektedir. Bazı versiyonlarda Raiko'nun hizmetkarı Kintaro, bir Yama-uba tarafından dağlarda büyütülmüştür.<sup>204</sup>

Yoshitsune: Kamakura Şogunu Minamoto-no-Yoritomo'nun kardeşidir. Minamoto-no-Yoshitsune'nin ilk ya da gerçek adı "Ushiwakamaru"dur. 1159-1189 yılları arasında yaşayan Yoshitsune, 1180-1185 yılları arasında Minamoto ve Taira klanları arasında süren "Gempei Savaşı"nda yer almış bir generaldir ve Minamotoların zaferine önemli katkılar vermiştir. Yoshitsune, mitlerde "Mükemmel Şövalye" olarak anılmaktadır ve kendisi aynı zamanda Benkei'nin efendisidir. Yoshitsune'nin abisi Yoritomo'ya, Benkei'nin ise Yoshitsune'ye olan sadakati Japon tiyatro oyunlarına birçok defa konu olmuştur. Yoshitsune'nin sadakatine rağmen çok başarılı oluşu Yoritomo'yu rahatsız edince ortadan kaldırılmak istenmiş ve öldürülmüştür ama mitin bazı versiyonlarına göre kaçmayı başaran Yoshitsune, İç Asya'ya giderek Cengiz Han'ın kendisi ya da babası olan bir Moğol prensine dönüşmüştür.<sup>205</sup>

Yuki-Onna: Kar Kadın. Yaşlı bir kadın görünümüne sahip beyaz ruhtur. "Kaze-no-Kami" yani "Soğukların Kamisi"nin farklı bir görünümü olabileceği düşünülmektedir. İyi ya da kötü olması tamamen karşısına çıkanın karakterine bağlıdır. Yuki-onna, aynı zamanda Yama-uba ile de akrabadır ve bu yaratıklar, ortaya koydukları zorluklar ile insanları sınırlar.<sup>206</sup>

Mitolojiye göre; Japonya, sekiz milyon ilahın yaşadığı bir diyardır. Her birinden tek tek bahsetmek mümkün olmamakla birlikte, yukarıda değinilen 44 karakter (kamiler, kahramanlar ve yaratıklar) ise bu sekiz milyon ilah ve birçok mitolojik varlık arasında kaynak

---

\* Yamato-Takeru karakteriyle ilgili daha fazla şey öğrenmek ve onun hikayesini okumak isteyenlere "Yei Theodora Ozaki"nin derlemesini yaptığı "Japon Masalları" adlı kitapta yer alan "Prens Yamato Take'nin Hikayesi" adlı öykü önerilir. (Ozaki, s.180-195)

202 Ashkenazi, s.425-428

203 Roberts, s.126

204 Ashkenazi, s.428-429

205 Ashkenazi, s.442-445

206 Ashkenazi, s.445

metinlerde, mitlerde en fazla ön plana çıkanlardandır. Aynı zamanda edebi metinlerde, filmlerde ve animelerde de doğrudan veya dolaylı olarak kendilerine göndermeler yapılmaya devam edilmektedir.

Japon Mitolojisi, tarih, din, kültür ve günlük yaşam gibi pek çok farklı etmeden beslenir ve binlerce yıl geriye giden geçmişinde bu etmenler mitolojiyi zenginleştiren birçok farklı mitin doğmasına sebep olmuşlardır. Bu zengin mitoloji içinde yer alan ve “Küçük Gelenekler” olarak anılan mitler, insanların günlük yaşam sorunlarına, salgın hastalık, yangın, deprem, kuraklık gibi doğal afetlere cevaplar arayan hikayeler sunarlar ve genel olarak bölgesel özelliklidirler; kulaktan kulağa anlatılarak nesilden nesile aktarılırlar. Sıradan halkın mitolojisidir bu. Diğer yandan “Büyük Gelenek” olarak anılan mitler ise toplumu ulusallaştırma çabaları gibi amaçlara hizmet eden, yazıya geçirilen ve güç sahiplerinin kontrolünde olan mitlerdir. Büyük Gelenek mitleri, güç sahiplerinin siyasi çıkarları uğruna yönlendirilebilirler; tıpkı Kojiki ve Nihongi'nin yazım sürecinde olduğu gibi. Küçük Gelenekler'e ait mitlerden beslenen Büyük Gelenek mitleri, güç sahiplerinin iktidarını sağlamlaştırmak için Küçük Gelenekler içinde kalan mitleri merkezine almaz; onları çarpıtır ya da düşman olarak yansıtırlar.<sup>207</sup> Yukarıda bahsi geçen karakterler de bu mitlerde kendilerine en sık yer bulanlara örnektirler.

Büyük Gelenek ve Küçük Gelenekler'e dahil olan mitlerin oluşturduğu Japon Mitolojisi'nin en popüler üç miti ise “Güneş Soyu/İmparatorluk Soyu Miti”, “Kamikaze Miti” ve “47 Ronin Miti”dir.

Güneş/İmparatorluk Soyu Miti, zamanın başlangıcından Yamato Devleti'nin kuruluşuna kadar yaşanan olayları aktaran ve imparatorluk hanesinin yönetim hakkını temellendiren bir mitler bütünüdür. Hem Kojiki'de hem de Nihongi'de ele alınan bu mitler içerisinde, başta İzanagi-İzanami, Amaterasu, Susano-wo ve Okuninushi gibi kamiler olmak üzere daha birçok ilahın yer aldığı çeşitli mitler birbirini takip eder. Kamilerin ortaya çıkışı, İzanagi ile İzanami'nin yeryüzünü yaratışı, İzanami'nin diğer ilahları doğurması, Amaterasu'nun gökyüzünün hakimi olması, Susano-wo'nun asi tavırları, Susano-wo'nun soyundan gelen Okuninushi'nin yeryüzüne hakim olması, Amaterasu'nun torunu Ninigi'yi yeryüzüne yönetici olarak yollaması ve sonrasında yaşanan mücadeleler, Güneş Soyu Miti içerisinde anlatılırlar.

---

207 Ashkenazi, s.27-29

Kamikaze Miti'ne değinmek gerekirse; kamikaze, kelime olarak telaffuz edildiğinde genel olarak ilk akla gelen II. Dünya Savaşı sırasında Japon savaş uçaklarının ve intihar pilotlarının ABD güçlerini durdurmak amacıyla yaptığı saldırılar ve intihar görevleridir. Ancak kamikaze bundan çok daha fazlasıdır; kökenleri Kamakura Dönemi'ne ve Moğolların adayı işgal girişimlerine dayanır.<sup>208</sup> Mitte adı geçen ve Moğolların püskürtülmesine yardımcı olmak için kamikaze yani ilahi rüzgarı yolladığına inanılan kami ise Hachiman'dır. "İmparatoriçe Jingu" ve oğlu "İmparator Ojin", ikisi birlikte "Hachiman" olarak anılırlar.

47 Ronin ya da "Ako Olayı" diye bilinen ve zaman ilerledikçe bir mit şekli alan tarihi süreç ise bir grup samurayın öldürülen efendilerinin intikamını alma ve sonrasında cinayet suçunu işledikleri için harakiri yaparak intihar edişlerini anlatır.<sup>209</sup> Bu mit, "İmparatorluk Soyu Miti" ya da "Kamikaze Miti" gibi kamilerin olaylara dahil olduğu bir hikaye sunmaz. Aslında anlatılan şey gerçek tarihtir. Durumu mitleştiren ise hikayeye konu olan, efendilerini ve ailelerini koruyan mükemmel savaşçılar olarak betimlenen samurayların gösterdikleri bağlılık ve iradedir. Bu mit, Japon toplumunun karakterini ve Japon olmanın anlamını oluşturmada başvurulan önemli temellerden birisidir. 47 Ronin, saygı, irade, sorumluluk ve bağlılık gibi Japon toplumu için büyük önem arz eden kavramların üzerine şekillenmiş bir mittir.<sup>210</sup>

Peki "ronin" ne demektir? Japonca'da ronin, "dalga adam" gibi bir anlama sahiptir. Efendisi ya da gidecek bir yeri olmayan, ordan oraya dolaşan samurayları tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Daimyo yani samurayın efendisi, gücünü ve mevkisini kaybederse ya da samuray hizmet ettiği efendisini koruyamaz veya onurunu lekeleyecek bir suç işlerse, mevkisi elinden alınarak ona seppuku/harakiri yapma şansı verilir yani intihar yoluyla onurlu bir ölüm sunulur. Ancak samuray harakiri yapmayı kabul etmezse bir ronin haline gelir ve bu süreci en iyi anlatan hikayeyi de 47 Ronin Miti sunmaktadır.<sup>211</sup>

Güneş/İmparatorluk Soyu Miti'nin Kojiki versiyonundan aktarılan kısaltılmış hali, Kamikaze Miti ve 47 Ronin Miti, çalışma sonunda ek olarak yer alacaklardır. Ancak bu bölümde daha fazla değinilmeyecektir.

Japon Mitolojisi, temel kaynaklarını güncel olarak varlık gösteren iki unsurdan; imparatorluk hanesi ile yerel inanış Şinto'dan almaktadır. Mitolojiye göre imparatorluk

---

208 **Kamikaze**, 5 Ağustos 2018, Japon Mitolojisi, mutlakaoku; <https://mutlakaoku.com/kamikaze-japon-mitolojisi/> , 20/04/2020-16:17

209 **47 Ronin**, 27 Mart 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; [https://tr.wikipedia.org/wiki/47\\_r%C5%8Dnin](https://tr.wikipedia.org/wiki/47_r%C5%8Dnin) , 20/04/2020-23:56

210 Ashkenazi, s.52-53

211 Kölürbaşı, s.43

hanesinin soyu kamilere dayanır ve Şinto inancı da, başta imparatorluk hanesinin kamileri, olmak üzere çeşitli mitlerde adı geçen veyahut geçmemiş olan milyonlarca kamiye ibadet edilen bir din, bir felsefedir. Eski çağlarda ilk gelişimini ortaya koymuş olan Japon Mitolojisi, Şinto inancı ve imparatorluk hanesi ile birlikte 21. yüzyıla kadar ulaşmıştır. Japon Mitolojisi'nin gelişip günümüze kadar ulaşmasında, belirtilen iki unsur sebebiyle, hem tarihi hem de dini süreçler çok etkilidir. Bu sebeple, bölüm içerisinde, imparatorun ilahi yetkilerinden vazgeçmesi sonucu mitolojinin resmi olarak son bulduğu 1945 yılına kadar geçen Japon tarihi ile başta Şinto olmak üzere ülkenin inanış biçimini, dolayısıyla da mitolojisini etkileyen dinlere odaklanılmıştır. Başlangıcından 1945 yılına kadar ilerleyen Japon tarihi, üç ana dönem halinde ele alınmıştır. Bunlar; devletleşme ve imparatorluk yönetiminde geçen Geleneksel Dönem, yönetimin dini otorite olan imparatorun askeri güce sahip şoguna geçtiği Feodal Dönem ve 1868'de İmparator Meiji ile başlayan Batılılaşmanın yaşandığı Modern Dönem'dir. Modern Dönem güncel olarak devam etmektedir ancak Japon tarihinin mitoloji ile resmi bağlantısı 1945 yılında koptuğu için tarih kısmı bu yıldan sonra iletilmemiştir. Sadece sonraki bölümde ABD İşgali'ne değinilecektir. Tarih başlığı sonrasında ise mitoloji kavramı olarak ele alınmıştır. Çeşitli kaynaklardan elde edilen tanımlamalar ile kavrama açıklama getirilmiştir. Kavram açıklamasının ardında da sırasıyla, ülkedeki en yaygın inanışlar olan, Şinto ile Budizm'in hem tarihçeleri hem ibadet biçimleri hem de mitoloji ile bağlantıları açıklanmıştır. Bu iki din dışında kalan Konfüçyüsçülük ile Taoizm inanışlarına da kısaca değinilmiştir. Tarih ve din başlıklarından sonra ise mitoloji başlıklarına geçilmiştir. Bu başlıklar altında; Japon Mitolojisi'nin temel kaynakları olarak kabul edilen Kojiki ve Nihongi metinleri açıklandıktan sonra mitlerde adı geçen ve güncel olarak animelerde de kendilerine göndermeler yapılan bazı karakterler ile ilgili tanımlamalar sunulmuştur. En son olarak da Japon Mitolojisi'nin üç temel miti olarak kabul edilen Güneş Soyu Miti, Kamikaze Miti ve 47 Ronin Miti'nden bahsedilmiştir; bahsi geçen her üç mit de, daha önce belirtildiği gibi, çalışmanın sonunda ek olarak yer alacaklardır.

### 3. BÖLÜM: GENEL HATLARIYLA JAPON SANATI VE JAPON ANİMASYON SİNEMASI (ANİME)

Japon animasyon sineması, 20. yüzyılın başından itibaren Japon sanatçılar tarafından film örneklerinin üretildiği ancak özellikle 1960'larda televizyonda yayınlanmaya başlayan animasyon ya da Japonca versiyonu ile "anime" serilerinin artan popülerliği, "live-action" yani gerçek oyunculu Japon filmlerinin "Hollywood" filmleri ve televizyonun varlığı ile ekonomik olarak rekabet edememesi sebebiyle Japon sinemasının çöküşe geçmesi, ayrıca anime filmlerinin üretiminin diğer filmlere kıyasla daha az masraflı olması gibi nedenler sebebiyle güç kazanan ve ünü günümüzde dünya geneline yayılan, Japon sinemasının bir alt türüdür.

Japon sanatçılar, 1900'lerin başı gibi sinemanın erken tarihlerinden itibaren animasyon filmler ortaya koymuştur ancak animenin gerçek popülerliği "manga\*" ile olan işbirliğinden sonra 20. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkmıştır. Manganın Japonya içindeki yükselişi ise II. Dünya Savaşı sonrasında yaşanan ABD işgali döneminde olmuştur. Savaştan çıkmış, işgal altında ve olumsuz ekonomik koşullar ile yüzleşmek zorunda kalan Japon halkı, ucuz bir eğlence aracı olarak mangalara sığınarak sektöre büyük bir hareketlilik katmıştır. "Tezuka Osamu" gibi Japon anime-manga sektörü için çok önemli mangakalar (çizerler) bu dönemde kendilerini gösterme imkanı bulmuşlardır. Milyonluk satış sayılarına ulaşan haftalık ve aylık manga dergileri ortaya çıkmıştır. Daha sonra popüler manga serileri, televizyonun ülke içinde yaygınlaşmaya başladığı 1960'larda animasyon serileri olarak ekrana uyarlanmışlardır. Tezuka'nın bir manga serisinden uyarlanan "*Astro Boy-Tetsuwan Atomu-Güçlü Atom (1963/Tezuka Osamu)*" adlı anime bu sürecin ilk örneğidir. Animasyon serileri yani animeler, kendilerine bir izleyici kitlesi oluşturduktan sonra ise popüler anime serilerinin sinema filmleri üretilmeye başlanarak seyircinin tekrardan sinema salonlarına yönelimi sağlanmıştır.

Japon animasyon sineması, TV animelerinin; TV animeleri ise mangaların popülerliği sonrasında gelişme fırsatı bulmuştur. Bu kademeli sürecin ilk basamağında bulunan manga ise hem Doğulu hem de Batılı kökenlere sahip bir sanattır. Batılı yönü, özellikle işgal yıllarında Amerikalılar ve çok daha önce Meiji Dönemi'nden itibaren başta İngilizler olmak üzere

---

\* Manga: Japon çizgi romanını tanımlamak için kullanılan kelime/terim.

Avrupalılar tarafından ülkeye getirilen çizgi romanlar yoluyla kendini geliştirmiştir; mangakalar, Batılı çizgi roman tekniklerini kendi eserlerine uygulamışlardır. Ancak resimli hikaye anlatımının tamamen Batı'dan ithal edilmiş bir tarz olduğunu söylemek doğru olmaz çünkü ilk mangalar, günümüzdeki formundan farklı olsalar dahi 1800'lerde çizilmeye başlanmıştır ve manga kelimesi de ilk olarak o yıllarda kullanılmıştır. Bundan da önce, Japonya'nın dışa kapalı olduğu dönemlerde bile resimli anlatım teknikleri bulunmaktadır ki çizim ile anlatım, en temelde Japon yazı dilinin bir parçasıdır. "Kana" olarak anılan ve Çin'den uyarlanan sistem, temelde belli nesnelere çizimi şeklindedir. Yazı dili bir kenara, Japon sanat tarihinde geçmişe doğru gidildikçe karşımıza "Ukiyo-e", "E-makimono" ve "Yamato-e" gibi resimli hikaye anlatım teknikleri çıkar ki bunların manga üzerindeki etkileri Amerikan çizgi romanından aşağı değildir.

Bu bölümün amacı, Japon animasyon sinemasının ne olduğuna, nasıl ortaya çıkıp geliştiğine, hangi evrelerden geçtiğine ve diğer sanatlar ile olan ilişkisine değinmektir. Bu amaçla, anime-manga kültürünün gelişimine katkı sağlayan "Geleneksel Dönem" ve "Feodal Dönem" resim sanatlarına, sinema sanatına, sinemaya etki etmiş geleneksel tiyatro sanatlarına ve II. Dünya Savaşı sonrası manga ve animenin gelişiminde önemli bir etken olan ABD işgaline bu başlık altında değinilecektir. Yine manga ve animenin tarihi gelişimlerine, türlerine, önemli mangaka ve yönetmenlerine de değinilecektir.

### **3.1. Genel Hatlarıyla Japon Sanatı**

Japon animasyon sineması veya anime, Japon sanatının 20. yüzyıl ürünlerindedir ve ilk örneklerini bu yüzyılın başlarında vermeye başlamıştır. Ancak gelişim sürecinde Geleneksel Dönem'den Meiji ile başlayan Modern Dönem'e kadar farklı dönemlerin sanat dalları ve akımları doğrudan ya da dolaylı olarak etkili olmuştur. Geleneksel Dönem resim sanatları, Feodal Dönem baskı sanatı, hatta modern öncesinin tiyatro sanatları ve Modern Dönem içinde gelişim şansı yakalamış sinema ile manga gibi sanat dalları ya da akımları animenin gelişimine temel hazırlamışlardır. Bu sebeple; Japon animasyon sineması başlığına geçmeden önce, bu sanatın gelişiminde etkisi bulunan diğer sanat dallarına da değinilecektir. Değinilecek olan sanat dalları, dönemlere göre başlıklandırılacaktır. Öncelikle modern yani Meiji öncesi resim ve baskı sanatlarına değinilecektir. Modern Dönem sanatları (manga, sinema, anime) ise 1945 yılı öncesi ve sonrası olarak ele alınacaktır çünkü bu dönem

sanatlarının gelişiminde ve değişiminde II. Dünya Savaşı ile ABD işgal sürecinin önemli etkileri bulunmaktadır.

### 3.1.1. Modern Öncesi Dönem

İlkel Dönem Japon sanatı, adada hüküm süren Şinto inancının büyük etkisi ile daha sade bir halde ilerlemiştir. Özellikle resim alanında, bazı üretimler olmakla birlikte, çok büyük bir gelişim gösterememiştir. Bunun temel sebebi ise Şinto inancında suretlere ibadet edilmiyor oluşudur.<sup>212</sup> Ancak Çin ile ilişkilerin gelişmesi, yazı sisteminin ve Budizm inancının ülkeye gelmesi, birçok alanı olduğu gibi sanatı da etkilemiştir. Özellikle ilk sabit başkent Nara kurulduktan sonra Budist sanatın desteklenmesi sonucu bu yeni inanış Japon Sanatı'nı geliştirmiştir.<sup>213</sup> Budizm ve yazı ülkeye girdikten sonra resim ve edebiyat alanlarında Japon Sanatı kendi ürünlerini vermiştir. Heian Dönemi'ne ait "Yamato-e" ve "E-makimono" eserleri ve Tokugawa Dönemi'nde ortaya çıkan "Ukiyo-e" baskı resimleri, modern öncesi Japon resimli öykü anlatıcılığına örnek teşkil eden çalışmalar ortaya koymuşlardır.

#### 3.1.1.1. Japonya'da Resimli Öyküler: Yamato-e ve E-makimono

Nara Dönemi ile hız kazanan Budist Sanat, resim alanında da ürünler vermiştir ancak bunlar ağırlıklı olarak dini içerikli olmuşlardır; çeşitli Buda ve bodisatvaların tasvirlerini sunan birçok resim Çin'in "Tang Dönemi" tarzından esinlenilerek üretilmiştir. Doğa manzaraları, hayvan ve insan figürleri de çizilmekle birlikte asıl ön plana çıkan dini resimler olmuştur.<sup>214</sup>

Hikaye anlatan resimlerin ilk örnekleri ise Heian Dönemi ile ortaya çıkmıştır. Sarayın günlük yaşamını, mensuplarını ve geleneklerini tasvir eden Yamato-e resimleri, aristokrat ailelerin evlerindeki "fusuma"ları yani kayan kapıları ve "biobu" olarak adlandırılan katlanır panoları süslemişlerdir. Bu kapılar ve odaları bölmek için kullanılan panolar, görenlere saray hayatını adeta bir hikaye şeklinde sunmuşlardır. Diğer taraftan E-makimono yani resimli öykü tomarları da oldukça ilgi çekmiştir bu dönemde. Yine Heian Dönemi'ne ait bir edebi eser olan

---

212 Ono, s.85-86

213 Yami, s.90-91

214 Hugo Munsterberg, *The Arts of Japan An Illustrated History*, 30. Basım; Tokyo, Charles E. Tuttle Company, 1980, s.48

“Genji’nin Hikayesi” adlı roman 1120’lerde saray ressamlarının ortak bir çalışması olarak tomarlar üzerine resmedilmiştir. Bir diğer ünlü E-makimono olan “Toba Tomarı” ise saray ahalisini hayvanlar şeklinde sembolize eden bir hiciv sunmuştur okuyucusuna.<sup>215</sup>

Nara’nın sonu, Heian’ın başı olarak kabul edilebilecek dönemde daha sonra Yamato-e olarak anılacak olan çalışmalar, ilk başta “Kara-e” olarak anılmışlardır. Kara-e resimleri, fusuma ve biobular üzerine çizilen hayali eserlerdir. Kara-e resimleri pastoral manzaraları, günlük hayat olaylarını, efsaneleri ve masalları kendine konu edebilmektedirler. Kara-e resimleri için seçilen bir diğer önemli tema ise aşktır. Evleri süsleyen bu sanat eserlerinin kökeni ise Çin’e dayanmaktadır. Geleneksel Dönem Japonyası, birçok alanda Çin bilgisinin ülkeye girişini sağlamıştır ancak Çin versiyonuna adapte olmak yerine onu Japonlaştırmıştır. Bu Japonlaştırmanın bir sonucu olarak Kara-e tarzı, Heian Dönemi sonuna doğru, biçim ve içerik seçiminde yaşadığı değişimler ile birlikte “Yamato-e” adını almıştır.<sup>216</sup>

Shingon ve Tendai gibi önemli Budist okulların Heian Dönemi içerisinde güç kazanmasıyla birlikte dini içerikli resimler olan ve Budist hikayeleri tasvir eden “mandala” adlı eserler önem kazanmıştır. Aslen Hindu kökenli olan mandalalar, hem manastırları süsleyen büyük duvar resimleri hem de “Kakemono” yani duvara asılan tomar resimleri formatında günlük hayattaki yerini almıştır. Bu dönemde yine Budist etkilerle ortaya çıkan ve Yamato-e formatını kullanan bir diğer resim türü ise “Raigozu”dur. Çoğunlukla cenaze törenleri için kullanılan bu resimler, “Amida Buda” ve “Temiz Ülke” tasvirleri içeren görseller sunarlar. Ölen akrabalarını anmak isteyen aristokrat aileler, bu tarz resimler ile evlerini tören zamanlarında donatmışlardır.<sup>217</sup>

Çin’den ithal edilen Kara-e tarzı, zamanla Japonlaşma sürecini yaşayarak Yamato-e tarzının doğmasını sağlamıştır. Ancak Yamato-e resimleri, her ne kadar içlerinde hikayeler barındırıyor olsalar dahi, genel anlamda ev dekorasyonunun parçaları olarak kalmışlardır. Resmin edebiyat ile gerçek manada buluşması ise E-makimono tarzı ile olmuştur. Dönemin romanları, tarihi ve dini metinleri, E-makimono tarzı ile renklendirilmiştir. E-makimono ile birlikte yazı ve resim aynı eserin içinde buluşmuştur. E-makimono tomarları sağdan sola olacak şekilde, ipek şeritlerle birbirine eklenmiş kağıt tomarlar üzerine çizilir ve bazı tomarlar çeşitli tüplerin ve kılıfların içinde saklanabilirler. E-makimono eserlerinde hikayenin ana karakteri, diğerlerine göre biraz daha büyük çizilir ve tomar sayfalarında ilerledikçe hem

---

215 Meyer, s.64

216 Mehmet Korkut Öztekin, **Manga Bir Kültürel Direniş Aracı**, 1. Basım; İstanbul, İletişim Yayınları, 2011, s.42-43

217 Öztekin, s.44-45

sahneler hem de hikayenin zamanı ilerler. E-makimono tomarlarında hikayenin yazı kısmı ya ilk sayfada toplu olarak sunulup sonra resimlere geçilir ya da çizilen sahnelerin arasına veya içine kısım kısım yerleştirilir. E-makimono resimli öyküleri, hitap ettikleri kesime göre “Otoko-e (erkek resimleri)” ya da “Onna-e (kadın resimleri)” gibi isimler ile anılırlar. Onna-e eserlerinde aşk, Otoko-e eserlerinde ise savaş temaları ön plana çıkar.<sup>218</sup>

E-makimono'nun birçok iyi bilinen örneği vardır; bunların en ünlülerinden birisi de elbette daha önce bahsi geçen “Genji'nin Hikayesi (Genji Monogatari)” adlı romandır. Bu eser bilinen en eski roman olarak kabul edilir ve bir imparatorun oğlu olan Genji'nin saraydaki aşk hayatı anlatılırken aynı zamanda ahlak ve politika gibi temalar da işlenir. Bir diğer ünlü E-makimono ise “Kitano Tenjin Engi” eseridir. Bu tomar, haksızlığa uğradıktan sonra sürgün edilen ve sürgünde ölen ancak ruhu yeryüzüne musallat olduğu için adına bir tapınak inşa edilen ve kendisine kami makamı verilen bir devlet görevlisi hakkındadır.<sup>219</sup> Eserde adı geçen devlet görevlisinin asıl adı “Sugawara Michizane”dir. 845-903 yılları arasında yaşayan Michizane, öldükten sonra “Burs ve Öğrenim Kamisi Tenjin” olarak onurlandırılmıştır.<sup>220</sup> Verilebilecek bir diğer E-makimono örneği olan “Heike Monogatari” tomarı, “Taira-Minamoto Savaşı” zamanlarını anlatan bir hikaye sunar.<sup>221</sup>

Kamakura Dönemi'nde ise resim ve edebiyat alanında büyük bir gelişme olmamıştır; önceki dönemlerde varolan tarzlar devam ettirilmiştir ancak bu dönem sonrasındaki Ashikaga Dönemi, askeri anlamda güçsüz olmasına rağmen, sanatı oldukça destekleyen şogun yönetimlerine sahip olmuştur. Bu dönemde birçok sanat gibi resim ve edebiyat da gelişir. Resimli tomarlar üretilmeye devam edilirken, sert ve keskin fırça darbeleri ile tek renk mürekkep kullanılarak çizilen “Sumi-e” gibi yeni tarzlar ortaya çıkar. Yamato-e tarzını sürdüren “Tosa ekolü” ise ressam “Yukihiro” tarafından yaklaşık olarak 1400'lerde kurulur; sonrasında ise daha da geliştirilir.<sup>222</sup> Ashikaga Dönemi'nin sonuna doğru Hideyoshi tarafından gerçekleştirilen Kore seferinin ardından ülkeye getirilen matbaa teknolojisi bir sonraki dönem olan Tokugawa'da Ukiyo-e tarzının doğuşuna zemin hazırlamıştır.

---

218 Öztekin, s.45-46

219 **Emakimono**, Wikipedia The Free Encycylopedia, 18 Şubat 2020; <https://en.wikipedia.org/wiki/Emakimono> , 24/04/2020-16:32

220 Ashkenazi, s.409-410

221 Meyer, s.81

222 Meyer, s.94

### 3.1.1.2. Tokugawa'nın Baskı Resim Sanatı: Ukiyo-e

Ashikaga Dönemi sanatı, şogun himayesinde ve Zen rahiplerinin kontrolünde büyüme şansı bulur ancak Tokugawa'da "chonin (şehirliler)" olarak anılan kesim kontrolü ele alır ve sanat onların üretimleriyle gelişim imkanı bulur. Tokugawa'nın baskıcı yönetimine rağmen büyük şehirlerde yaşayan insanlar kısıtlı bir özgürlük elde etmeyi başarırlar. Geyşa\* kültürü doğar ve Japon erkeği yeni tür bir sosyal çevrenin içine dahil edilir. Aileler tarafından ayarlanmış evliliklerden farklı bir ilişki, bir romantizm arayışı içindeki erkekler, geyşalar ve genelevler ile dolu sokaklara yönelirler. Tokugawa Dönemi ile birlikte Japon toplumunda kadının yeri giderek değersizleşir ve geri plana atılır.<sup>223</sup>

Birçok tarihçi Tokugawa Dönemi sanatını bir önceki dönemin devamı şeklinde yorumlar ancak bu dönemde de yeni tarzlar ve yeni sanat okulları ortaya çıkmıştır. Örneğin "Namban Sanatı" bu dönemde ortaya çıkmış bir tarzdır ve özelliği ise Japonya'nın dışı kapalı olduğu bu dönemde çoğunlukla ticaret hakkına sahip tek Avrupalı ülke olan Hollanda tüccarları üzerinden ülkeye girmeyi başaran kısıtlı yabancı sanat eserlerinin taklit edilmesidir.<sup>224</sup>

Tokugawa Dönemi resim üsluplarının en önemlilerinden birisi ise Ukiyo-e tarzıdır. Bu tarz, "yüzen dünyanın resimleri" olarak da adlandırılır; tanımlama Budist inanıştaki kaybolma ve geçicilik ile ilişkilidir. Bu tarz, eserlerinde çoğunlukla tiyatro, dans, festivaller, aşk ve erotizm gibi temalarını işler. Ukiyo-e, Tokugawa'nın popüler "tahta baskı sanatı"dır. Ancak aynı zamanda karışık bir genetik miras ürünüdür. E-makimono hikaye anlatıcılığı, yerli ve yabancı resim teknikleri, geleneksel ve yenilikçi bakış açıları; hepsi birlikte Ukiyo-e eserleri içinde yer alabilmektedirler.<sup>225</sup>

Ukiyo-e eserleri, Japon kimliğinin parçalarını ortaya seren önemli bir kültür ögesidir ve özellikle Japonya kapılarını dünyaya açtıktan sonra birçok sanatçıyı da etkilemiş bir resim tarzıdır. Tokugawa Dönemi içerisinde birçok öykü ve zamanın olayları bu resimler ile adeta

---

\* Geyşa: Geyşa/Geysha veya Geyko, sanatsal olarak eğitilmiş, bilgili ve saygın bir konuma sahip seks işçisi kadınları tanımlamak için kullanılan kavramdır. Geyşalar, özel olarak eğitilirler ve her parası olan ile cinsel birliktelik yaşamayıp kendi seçtikleri erkeklere hizmet sunarlar. (Kölürbaşı, s.81-84)

223 Meyer, s.117-118

224 Öztekin, s.49-52

225 Sherman E. Lee, *A History of Far Eastern Art*, 4. Basım; Londra, Thames and Hudson, 1988, s.496

kayda alınmıştır; dönemin önemli kişileri ve Kabuki tiyatrosu oyuncularını bu tarz ile resmedilmiştir. Kabuki sanatçılarının posterleri, popüler Ukiyo-e örneklerindedir.<sup>226</sup>

8. yüzyıl gibi erken bir tarihte ilk ağaç baskı kitap örnekleri Çin üzerinden Japonya'ya ulaşmıştır ve bu kitaplar Budist metinler içeren eserlerdir. 11. yüzyıl Japonya'sına geldiğinde ise ağaç baskı tekniği Budizm kontrolünde üretim yaparak kendi eserlerini ortaya koyar hale gelmiştir. Ancak baskı süreci pahalı bir girişim olduğu için üretim Budist içerikli kitaplar çıkaran manastırlar çevresinde kısıtlı kalmıştır; halkın geneline ulaşamamıştır. 1590 yılında ise Budizm içerikli olmayan ilk eser basılmıştır; "Setsuyo-shu" adlı iki ciltlik Japonca-Çince sözlük. Aynı yıl içerisinde Cizvitler de Nagasaki şehrinde bir matbaa açmıştır ancak bu teknolojinin ülke içinde asıl yaygınlık kazanma süreci 1593'de Kore seferinden dönen Toyotomi Hideyoshi'nin getirdiği matbaa ile başlamıştır. Hideyoshi sonrası yönetimi devralan Tokugawa Ieyasu da matbaa teknolojisinin gelişimine destek vermiştir ve onun zamanında ilk Japonca yazı sistemli matbaa düzeni kurulmuştur. Bu matbaanın yapımında ise metal yerine tahta malzeme tercih edilmiştir. Böylelikle hem daha ekonomik hem de daha estetik sonuçlar elde edilmiştir. Matbaa, Tokugawa ile birlikte şogunluk kontrolüne alınır. Ahşap blokların Japon yazı stilini daha iyi yansıttığı düşüncesi sonucunda 17. yüzyıl ortalarında ahşap bloklar her türlü baskı için kullanılabilir hale gelir. Böylece ahşap bloklar sadece kitap değil, ucuz hazırlanan çeşitli resimler basmak için de kullanılmaya başlar. "Honami Koetsu" ve "Suminokuro Soan" bu tarz üretimin öncüleri olarak kabul edilirler ve genel tüketiciye yönelik ürünler ortaya koymuşlardır. Bu iki isim, el tomarları şeklinde hazırlanmış çeşitli eserleri basılı kitap formuna sokmuşlardır. El tomarlarını ağaç baskı tekniği ile basılı kitap formatına sokmak pahalı bir girişimdir ancak yine de aynı tomarları elde yazarak, çizerek hazırlamak ile kıyaslandığında hem daha ucuz hem de daha hızlı bir yöntemdir. Koetsu ve Soan'ın "Saga Kitapları" adlı yayınevi, toplumun üst sınıfa hitap eden kaliteli malzeme ile basılmış kitaplar üretirken, Kyoto'da bulunan diğer yayınevleri ise daha ucuz malzeme ile orta sınıf Japonlara yönelik kitaplar basmışlardır. Japon basım-yayın sektörünün seri üretime geçiş yaptığı bir dönemdir bu. Basılan kitaplar ise çeşitli içeriklere sahiptir; romanlar, gezi ve kültür yazıları, tiyatro senaryoları, baskı resimler vs. gibi. O dönem kitaplar, ağaç baskı kalıpları sayesinde basılabildiği için kitabın kalıplarını elinde bulunduran kişi ya da yayınevi

---

226 Gökhan Kuloğlu, **Japon Resim Sanatı: Ukiyo-e**, Japon Kültürü, 7 Nisan 2016, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/japon-resim-sanati-ukiyo-e/>, 27/04/2020-15:01

böylece o eserin telif hakkını da elinde tutmuş olmaktadır. Bu kalıplar, kiraya verilebilir ya da takas edilebilir ürünlerdir; eserin içeriğinin korunmasına yönelik ise bir düzenleme yoktur.<sup>227</sup>

Ahşap blok baskısı yöntemiyle elde edilen Ukiyo-e resimleri, Batı'da en çok bilinen Japon sanat eserlerindedir ancak bu tarzın ürünleri, ilk defa ortaya çıktıkları Tokugawa Dönemi'nde saygı duyulan işler değillerdir. İlk başlarda basılan kitapların içinde yer alan resimler olarak ortaya çıkmışlardır ancak zamanla başlı başına bir sanat olarak kabul görürler. Ukiyo-e eserlerinin üretimi karışık bir süreç dahilinde gerçekleşmektedir ve sadece bir kişiye ait bir başarı değildir. Eserin üretilmesi için bir sanatçı çizim yapar, bir tahta bıçkıcısı bu çizimleri ahşap bloklara oyar ve bir matbaacı da oyulmuş blokları kullanarak baskı işlemini gerçekleştirir. Ayrıca tüm bu sürecin gerçekleşebilmesi için gerekli ekonomik destek ise bir yatırımcı tarafından gerçekleştirilir. “Hishikawa Moronobu”, “Suzuki Harunobu”, “Toni Kiyonaga”, “Kitagawa Utamaro”, “Toshusai Sharaku”, “Katsushika Hokusai” ve “Ando Hiroshige” gibi isimler Tokugawa Dönemi'nin önemli ya da en çok bilinen Ukiyo-e sanatçıları arasındadırlar. Kabuki tiyatrosu tarzında karikatüristik şiddet görselleri çizen Toshusai ve şehvetli kadın görselleri çizen Kitagawa tarzları ile özellikle dikkat çekmektedirler.<sup>228</sup>

Tokugawa Dönemi içerisinde Ukiyo-e resimlerinin saygı görmemesindeki temel sebeplerden birisi erotizm temasının bu tarzda çokça uygulanmış olmasıdır. “Shunga”, Ukiyo-e eserlerinin özellikle erotik içerikli olan bir alt türüdür. Tokugawa Dönemi içerisinde cinsel içerikli resimleri tanımlamak için birçok farklı isim kullanılmaktadır; “makura-e (yastık resimleri)”, “warai-e (kahkaha resimleri)”, “tsugai-e (çiftleşme resimleri)” ve “higa (gizlenmiş resimler)”. 18. yüzyıldan itibaren erotik resimleri tanımlamak için kullanılan ve Çin kökenli bir kelime olan shunga ise “bahar resimleri” anlamına gelmektedir. Shunga resimleri Tokugawa Dönemi boyunca çok popüler olmuştur ve diğer Ukiyo-e resimlerine göre hem daha çok hem de daha pahalı olarak satılmışlardır. Shunga eserleri, tek sayfa halinde olabileceği gibi, “enpon” olarak anılan kitap formları da bulunmaktadır. Ayrıca shunga resimleri, E-makimono formatında da üretilmiştir ancak çoğaltılması kolay olmadığından ve masraflı olduğundan hem daha pahalı hem de daha nadir olmuştur. Shunga resmi üretmek diğer Ukiyo-e resimlerine kıyasla çok daha kazançlı bir iş olduğundan birçok Ukiyo-e sanatçısı, geçimlerini sağlamak için cinsel içerikli resimler üretmiştir. Baskıcı yönetim

---

227 Öztekin, s.53-57

228 Meyer, s.119-120

sebebiyle birçok sanatçı shunga resimlerine imzasını atmaktan çekinmiştir ancak 18. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, baskı ortamında yaşanan esnemeler sebebiyle, birçok sanatçı gizli ya da ima yoluyla eserlerine imza bırakmışlardır. Shunga, bahar resmi anlamındadır ve bahar ise seksi ima etme aracıdır; cinsel içerikli resimlerin tarihi, Heian Japonyası'ndaki rulo resimlere kadar uzanır.<sup>229</sup>

Shunga resimlerinin kökeni daha eskiye dayanmakla birlikte kalite ve ürün sayısı açısından asıl çıkışı Tokugawa'nın ağaç baskı yılları ile olmuştur. Çok popüler olan shunga resimleri, yönetimi eleştiren politik resimler ile birlikte 1661'de yayınlanan bir ferman ile yasaklanmış yani sansüre uğramıştır. Ancak yasaklara ve zor koşullara rağmen yine de üretilmeye devam etmiştir. 1722'de çıkarılan daha ağır bir ferman sonrasında shunga üretimi yeraltına inmiştir ama yaygınlaşmayı sürdürmüştür. Sonraki yıllarda gerçekleştirilen engelleme çabaları da sonuç vermeyince erotik içerikli üretimler artarak devam etmiştir. Shunga eserleri hem erkek hem de kadınlardan oluşan bir tüketici kitleye sahiptir. Savaşlara giden samuraylar için bir libido bastırma yolu, genç kızlar ve oğlanlar için birer eğitim aracı konumuna da sahip olmuştur. Ancak shunganın eğitici yönü sorgulandığından ve daha çok bir fantezi ürünü olduğundan sonrasında cinsel eğitim ve hijyen ile alakalı el kitapları da basılmıştır. Shunga eserleri toplumun her kesimine ulaşmayı başarmıştır. Kişinin ekonomik durumuna göre, ürünlerin içerik ve biçim kalitesinde değişimler olsa dahi yine de talep gören bir tür olmuştur. Şehirlerde kitapçılar, taşrada ise gezgin kitap satıcıları, bu eserleri halka ulaştırmıştır. Meiji Dönemi'nin başlamasının ve Batılı teknolojinin ülkeye girmesinin ardından shunga, yeni fotoğraf teknolojisi ve erotik fotoğraflar ile rekabet edemediği için gerilemiştir.<sup>230</sup>

Tokugawa'nın sonlarına doğru, ABD donamasının ülkeye gelişi ve sınırların tekrar açılması gibi olaylar da Ukiyo-e eserlerine yansımış ve bu konuda birçok çalışma yapılmıştır. Meiji Dönemi'nin başlamasının ardından ise tıpkı shungada olduğu gibi genel olarak tüm Ukiyo-e çalışmaları Batı'dan gelen yeni teknolojiler ile başa çıkamayınca çöküş süreci başlamıştır.<sup>231</sup>

---

229 Bahtiyar Uzunbaz, **Japon Ağaç Baskılarında Erotizm ve Cinsellik; Shunga**, Yüksek Lisans Tezi; İzmir, T.C. Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, 2017, s.8-9

230 Uzunbaz, s.10-12

231 Hazım Alper Körmükçü, **Ukiyo-e'den Mangaya Japon Pop Sanatı**, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul; T.C. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Resim Programı, 2009, s.14

### 3.1.2. 1945 Öncesi Japon Sanatı

II. Dünya Savaşı'nın bitiş zamanı olan 1945 yılı, Japonya için birçok anlamda bir milat noktasıdır. Savaşın kaybedilmesi ile birlikte bilinen tarihlerinde ilk defa işgal edilme süreci ile yüzleşmek zorunda kalan ülke, ayrıca kurdukları devasa imparatorluğu ve Japon adaları dışındaki topraklarını da kaybetmiştir. Bunun dışında, savaşın getirdiği ağır yük de ekonomiyi çökertmiştir; atılan iki atom bombası şehirleri ve insanları yok ederken, yıllarca sürececek artçı etkiler bırakmıştır. Üstelik kamilerin soyundan geldiğine inanılan imparator, ilahi makamından vazgeçerek, bir şekilde sadece bir insan olduğunu kabul etmiş olur ve 20. yüzyıla kadar hayatta kalmış olan Japon Mitolojisi resmi olarak son bulur. İşgal güçleri, siyasi, dini, ekonomik birçok alana müdahale edip eski düzeni değiştirirler.

Bu kadar keskin değişimlerin yaşandığı bir dönemin varlığı ortadayken sanatın bundan etkilenmediğini söylemek mümkün değildir. 1945 öncesi İmparatorluk kontrolü altındaki sanat ile 1945 sonrası işgal ve demokratikleşme süreci içerisinde gelişen sanat birbirinden oldukça farklıdır. 1945 öncesinde sanatın asli işlevi propaganda olarak kullanılmaktadır imparatorluk güçleri tarafından; 1945 sonrasında ise savaşın getirdiği ölüm, yoksulluk, işgal gibi olumsuz sonuçlar, sanatın yönünü ve sanatçıların çalışmalarını belirleyen asıl unsurlar olmuştur. Bundan dolayı, manga, sinema ve anime 1945 öncesi ve sonrası şeklinde ele alınacaktır.

#### 3.1.2.1. 1945 Öncesi Manga

Manga kelimesinin kökeni 18. yüzyıl sonlarına dayanmaktadır ve özellikle 1798 yılında yayınlanan “Santou Kyouden”in “Shiji no Yukikai” adlı çalışmasından sonra kullanımı artıp popülerleşmiştir. Japon çizgi romanlarını tanımlamak için kullanılan bu kelime “oyunbaz, haşarı, uçarı resimler” gibi anlamlara gelmektedir. Heian Dönemi'nde ortaya çıkmış olan E-makimono çalışmaları bu türün ataları olarak kabul edilmektedir. Mangalar, eğlendirici oldukları kadar; aynı zamanda muhalif ve eleştirel, Japon kültürünü ve günlük yaşamını yansıtan eserlerdir. Resimli öykü anlatıcılığı çok eski bir gelenek olmakla birlikte manganın modern şeklini almaya başlaması ise Japonya'nın tecriti sonlandırıp sınırlarını Batılı devletlere açmasından sonra gerçekleşmiştir. 1857'de İngiliz “Charles Wirgman”, adaya gelen diğer İngilizler için “Japan Punch” adlı dergiyi çıkarır ve bu dergi Japon sanatçıları da

etkiler. 1905 yılında ise “Rakuten Kitazawa”, “Tokyo Pakku” adlı ilk renkli manga dergisini çıkarmıştır ki kendisi daha öncesinde haftalık yayınlanan ve İngilizce bir dergi olan “The Box of Curious” için manga çizimleri yapmıştır. Ayrıca dünyanın ilk çizgi romanı olarak kabul gören “Yellow Kid”ın Japon versiyonu olan “Jiji” de yine Rakuten Kitazawa tarafından çizilmiştir. 1920’lere gelindiğinde çocuklar ve yetişkinler için ilk başarılı manga serileri hazırlanmıştır. “Suzuki Bunshiro”nun “Sho-chan no Boken” adlı eseri çocuklar için üretilen mangalara örnektir. Yetişkinler içinse dönemin politik durumlarını eleştiren eserler ortaya konulmuştur ancak manga sektöründe yakalanan ivme 1930’lardaki baskı yönetimi ile son bulmuştur. Basın baskı altına alınıp içerik üretimleri kontrol altında tutulmuş ve birçok propaganda amaçlı içerik üretilmesi sağlanmıştır. Muhafız eserler üretenler ise tutuklanma ve işkence gibi süreçler ile yüzleşmek zorunda kalmışlardır.<sup>232</sup>

Tokugawa Dönemi’nin kitlesel eğlence araçları ve sanat eserleri Ukiyo-e ve Shunga çalışmalarıdır ancak sonraki dönemde ülkeye giren Batılı teknoloji ve yaşam tarzı, bu eserleri geri plana atar ve çizgi roman kültürünün giderek gelişmesine zemin hazırlar. Bu sürecin öncülerinden olan ve İngiliz dergisi “British Punch”ın Japon versiyonu olan Japan Punch dergisini, önce adadaki İngilizler ve sonrasında da ilgi gösteren Japonlar için yayınlayan Charles Wirgman’a bu dönemde en önemli desteklerden birini de Fransız çizer “George Bigot” vermiştir. İki isim, Batılı çizgi roman kültürünün ve tekniklerinin ülkede yayılmasında etkili olmuşlardır. 19. yüzyıl sonlarına doğru ise Japon çizerlerin ilgisi Avrupa tarzından ve ürünlerinden daha çok ABD yönüne kaymıştır.<sup>233</sup>

Her ne kadar Batılılar tarafından kabul edilmese dahi resim ve edebiyatı birleştiren Heian Dönemi E-makimono çalışmaları manganın atası şeklinde görülmektedirler ve bunlar ilkel manga çalışmaları olarak kabul edilirler. Ancak Batılı teknikler ile doğrudan eser üretimi 20. yüzyıl başlarında gerçekleşmiştir. 1905’de Tokyo Pakku dergisini kuran Rakuten Kitazawa, bundan üç yıl önce, 1902’de ise Batılı tarzda ilk Japon çizgi roman bantını çizmiştir. “Tagosaku to Mokubei no Tokyo Kembutsu” adlı bu bant çizim Tokyo’ya gelen iki kişinin hayatlarından kesitler sunar ve bir Japon gazetesi olan “Jiji Shinpo”da yayınlanmıştır. Giderek gelişen Japon manga sektörü, 1920’lerin özgürlükçü ortamından sonra 1930’larda baskı ile yüzleşmiştir ve mangakalar, 1940 yılında “Shin Nippon Manga Kyokai” yani “Yeni

232 Ahmet Ziya Sekendiz, “Manganın Tarihsel Gelişimi ve Yaratım Süreci”, Gökhan Kuloğlu (hazırlayan), **Tezuka’dan Miyazaki’ye Anime ve Manga**, 1. Basım; Antalya, Japon Yayınları, 2017, s.13-16

233 İpek Kurşuncu, **Zen’den Manga ve Otaku Kültürüne Japon Sanatı ve Boşluk Bağlamında Değerlendirilmesi**, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul; T.C. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programı, 2014, s.45

Japon Manga Birliđi” üyesi olmak zorunda kalmışlardır. Sonrasında ise baskı ve sansür eylemleri daha da artış göstermiştir. Hükümet, basın ve sanat üzerinde tam bir kontrol sağlamaya çalışır. Birliđe mensup mangakaların sadece devlet propagandasını destekleyen içerikler üretmesine izin verilmiştir.<sup>234</sup>

Meiji Dönemi ile birlikte hızla modernleşen ve Batı ile yoğun bir ilişki halinde olan Japonya, bilim, kültür ve sanat alanlarında birçok yeni bilgiye ve teknolojiye sahip olmuş, ekonomisini ve sanayisini geliştirmiş ve Batılı tarz sanatları öğrenerek kendi yerel sanatları ile kaynaştırmıştır. Bunun en başarılı örneklerinden birisi ise mangadır. Yüzlerce yıldır sahip olunan resimli hikaye anlatıcılığı, Batılı çizgi roman tekniklerinin kullanılmasıyla birlikte hızla gelişmiş ve özellikle 1920’lerde üretim kapasitesini arttırıp eleştirel bir güç haline gelmiştir. Ancak önce askeri yönetimin baskıcı tutumu ve sonrasında ise II. Dünya Savaşı ile birlikte ülkenin tekrar dışa kapalı bir hale gelmesi bu gelişimi sekteye uğratmıştır. Ülke savaş boyunca Batı ile olan iletişimini bozduğu için birçok alanda olduğu gibi çizgi roman sanatı konusunda da yaşanan gelişmelerden uzak kalmıştır. Elbette bu yaşanan duraklama, 1945 yılı ile birlikte son bulacak ve çok daha hızlı bir gelişim dönemi yaşanacaktır.<sup>235</sup>

### 3.1.2.2. 1945 Öncesi Sinema

Bu dönemin değerlendirilmesine geçilmeden önce belirtmelidir ki Japon sinemasına dair Türkçe basılı yayın (kitap) kaynakları oldukça sınırlıdır. Japon sineması, dünya sineması ya da sinema tarihi gibi daha genel başlıklı sinema kitapları içerisinde; yine genel hatlarıyla bir alt başlık olarak ele alınmaktadır. Bu bölümün sinema ile alakalı başlıklarında (1945 Öncesi ve Sonrası Sinema) başvurulan dört kaynak kitap bulunmaktadır ve bunlardan sadece bir tanesi; “Japon Sineması Platformu” yazarları tarafından kaleme alınan “Başlangıcından Günümüze Japon Sineması” adlı yapıt doğrudan Japon sineması üzerinedir. “David Carter”ın “Dođu Asya Sineması”, “Rekin Tekinsoy”a ait “Rekin Tekinsoy’un Sinema Tarihi” ve “Aygün Şen”in “Kayıp Keşif Yolculuk Japon Sineması Manga ve Anime” adlı çalışmalarında ise Japon sineması bir alt başlık olarak sınırlı şekilde ele alınmaktadır. Kitap kaynaklarının azlığı

---

234 Tugay Mert, **Mangalar: Nasıl Doğdu-Gelişti-Yaygınlaştı?**, Manga, 31 Mart 2018, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/mangalar-nasil-dogdu-gelisti-yayginlasti/> , 29/04/2020-00:10

235 Hasan Keskin, **Bir Popüler Kültür Olarak Manga’nın Japon Neo Pop Sanatı ve Sanatçalarına Etkileri: Takashi Murakami ve Süperdüz Akımı**, Yüksek Lisans Tezi, Mersin; Mersin Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2018, s.16-17

ise bilgiye erişim için tez çalışmalarının ve internet sitelerinin kullanımını zorunlu kılmaktadır.

Sinema teknolojisi Japonya'ya 1896 yılı gibi çok erken bir tarihte; "Lumiere Kardeşler"ın Paris'teki ilk film gösterisinden sadece bir yıl sonra gelmiştir. 1897'de Japonlar kendi filmlerini çekmeye başlamıştır ancak bu dönemde film pazarında en aktif ülkeler İngiltere, Fransa ve Almanya olduğu için Japon pazarı da onların filmleri ile dolmuştur. Sinemanın ülkeye gelişinden üç yıl sonra yani 1899'dan itibaren ise "Inouze Takeye" adlı kişi tarafından geleneksel Japon tiyatro türlerinden biri olan "Kabuki" oyunlarının kayıt altına alınması için kullanılmıştır. Rus-Japon Savaşı döneminde ise savaşı kaydetmek için cepheye giden gazeteciler ve kameramanlar sayesinde Japon sineması gelişmeye başlamış ve savaş filmleri popüler olmuştur. 1903 yılında Tokyo'da Japonya'nın ilk sinema salonu açılmış ve Japon sinemasında geleneksel "Noh" ve Kabuki tiyatrolarından gelen anlatıcı kültürü ve "Benshiler" ortaya çıkmıştır. Benshi olarak anılan kişi, sessiz sinema döneminde sahne aralarında filmi kendi yorumlarıyla seyirciye anlatan bir görevlidir. Japonlar film çekmeye başladıktan sonra 1908 yılına kadar olan filmler açık hava ortamlarında, gerçek mekanlarda çekilmiştir ancak 1909 itibarıyla sinema sektörü için dört tane film stüdyosu kurulmuştur. Japonya II. Dünya Savaşı'na girdikten sonra ise ABD ve Avrupa filmleri yasaklanmış, sinemalarda ise devlet destekli çekilen propaganda filmlerinin gösterimi zorunlu hale gelmiştir. Savaş sonrasında tekrar, propaganda amaçlı olmayan filmler çekilmeye başlansa bile ABD ve Avrupa filmleri işgal dönemiyle birlikte Japon sinema pazarını işgal etmiştir.<sup>236</sup>

Japon sinemasının 1945 öncesi döneminde geleneksel tiyatroların ve benshilerin çok büyük bir etkisi bulunmaktadır. Bu sebeple, bahsi geçen unsurlardan bahsetmeden ilk dönem Japon sinemasını kavramak çok mümkün olmayacaktır.

Noh: Bilinen en eski Japon tiyatrosu olan Noh, daha çok tapınak ve mabetlerde gerçekleştirilen dini içerikli oyunlar şeklindedir. Temeli daha öncesine dayanıyor olmakla birlikte bu tür, Çin sanatından ve geleneksel halk oyunlarında yaptığı alıntılar ile asıl önemini 14. yüzyılda kazanmıştır. Ashikaga şogunları tarafından desteklenen bu tür, çoğunlukla aristokrat sınıfa hitap eden ve Budizm ile ilişkili konular işleyen oyunlar sergilemiştir. Oldukça katı kuralları ve müzikli bir anlatımı olan Noh, fazlaca imgesel anlatım öğeleri ve çeşitli maskeler kullanır oyunlarında. Oyuncular sahnede maske ile bulunur ve kendi yüzleri, mimikleri görünmediği için oyun daha dini, mistik bir hava kazanır. Bu tür içerisinde

236 David Carter, **Doğu Asya Sineması**, 1. Basım, İstanbul; Kalkedon Yayıncılık, 2011, s.123-128

kadınların rol alması yasaktır. Noh tiyatrosu simgeseldir. Çeşitli eşyaların kullanım şekli, el ve kol hareketleri; bunların birçok anlamı vardır. Örneğin adım atmak yolculuğa çıkıldığı anlamına gelir, ellerin bağlanması kaygıyı simgeler, kıyafetlerin toplanması ise sahibinin öldüğü anlamına gelir. Noh'un en önemli sembolik eşyalarından biri ise “yelpaze”dir. Yelpaze, onu kullanan oyuncunun hareketlerine göre bazen bir kılıç, bazen bir mektup ve çok daha fazlası olabilir. Bu tiyatro, iki perdelik müzikli dramlar şeklindedir. Efsaneler ve Budist öğretiler bu türün oyunlarının hikaye kaynaklarıdır. Oyunlarda iki ana oyuncu ve onların destekçileri bulunur. Ana oyuncu mutlaka maske takar ve Noh oyunlarındaki bu maske kullanımı, maske yapım sanatının da gelişimine katkı sağlamıştır. Noh tiyatrosunun anlatım dili aşırı simgesel olduğu için bu oyun toplumun tamamı tarafından değil, çoğunlukla yüksek sınıf aristokratlar tarafından talep görmüştür.<sup>237</sup>

*Kabuki:* Bu tür de tıpkı Noh gibi geleneksel Japon tiyatrosu örneklerinden birisidir ancak Kabuki'de dini konular işlenmez. Kabuki, 17. yüzyıl içerisinde yani Tokugawa Dönemin'de ortaya çıkmış bir türdür. Kabuki isim olarak tuhaf görünmek ve davranmak gibi anlamlara gelmektedir ve ilk olarak tapınak çevrelerinde ortaya çıkmış olsa dahi zamanla dinin ve dini içerikli konuların etkisinden kurtulmuştur. Kabuki oyunlarının ilk defa bir kadın tarafından başlatıldığına inanılmaktadır ve ilk dönemlerde kadınlar sahnede oyun sergilemişlerdir. Ancak kadının giderek geri plana atıldığı Tokugawa Dönemi'nde toplumsal ahlakı bozduğu gerekçesiyle kadınların sahneye çıkması yasaklanmış ve oyunlarda yer alan kadın rolleri ise “onnagata” olarak anılan erkekler tarafından canlandırılmıştır. Kabuki oyunları 1652'de bir yasakla daha karşılaşmıştır çünkü her ne kadar kadınlara sahne yasağı gelmiş olsa dahi oyunlarda erotizm içeren sahnelerin iki erkeğin yaklaşması şeklini alması da ahlak dışı kabul edilmiş ve oyunlara yasak gelmiştir. Kabuki, içerdiği dram yönüyle Noh'a benzer ancak sahne performansları, sahne yapısı gibi teknik özellikler ile ayrışır. Bu türe ait oyunlarda oyuncu performansı ile müzik mükemmel bir uyum içinde sergilenir. Ne müzik ne dekor ne de oyuncular gösteri boyunca diğer unsurların önüne geçmez ve bir denge içerisinde sürdürülür her şey. Amaç seyircinin sadece bir nokta ya da bir kişi yerine oyunun tamamına odaklanmasıdır.<sup>238</sup>

---

237 Gökhan Kuloğlu, **Geleneksel Noh Tiyatrosu**, 30 Ocak 2016, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/geleneksel-noh-tiyatrosu-2/>, 29/04/2020-17:45

238 Gökhan Kuloğlu, **Kabuki Tiyatrosu**, 23 Ocak 2016, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/kabuki-tiyatrosu-2/>, 29/04/2020-22:44

Manzai: Japonya'nın bir diğerk geleneksel tiyatro türü ise "Manzai"dir ve bu tür kabaca bir "stand-up" gösterisidir. İki kiři ile sahnelenen oyunlar, Türk geleneksel tiyatro örneklerinde "Hacivat ve Karagöz" ile büyük benzerlik göstermektedir. Sahnede yer alan karakterlerden birisi "Tsukkomi" olarak anılır ve bu kiři ikilinin akıllı ve ciddi olanıdır. "Boke" olarak adlandırılan diğerk karakter ise Tsukkomi'nin adeta tam zıttı olarak sunulur; unutkan, budala ve dalgın bir tiptir. Oyunlar, Boke'nin bir şeyleri yanlış anlaması, hata yapması ve Tsukkomi'nin onu düzeltmesi, alaya alması şeklinde ilerler. Bu oyunun temelleri Heian Dönemi'ne dayanmaktadır. Manzai'nin Tokugawa Dönemi ile birlikte birçok farklı alt türü oluşmaya başlamıştır. Meiji Dönemi'nde ise en popüler hali olan "Osaka Manzai" ortaya çıkmıştır. Genelde bu türde oyuncular sahneye kimono adlı geleneksel kıyafetler ile çıkar ancak Osaka Manzai'sinde Boke günlük kıyafetler giyerken, Tsukkomi ise takım elbise giyer. 20. yüzyıl ile birlikte hızla modernleşmenin getirdiği teknolojik imkanlar Manzai'nin sahneden öteye geçmesine imkan vermiştir. Önceleri radyo ve sonrasında ise TV ile gelişimini sürdürmüştür.<sup>239</sup>

Bunraku: Geleneksel Japon kukla tiyatrosudur. Tamamen siyahlar içindeki üç kiři tarafından kontrol edilen 100-120 cm boylarındaki kuklalar ile sergilenir. Oyunda bir kukla ustası bulunur ve arkaplanda çalan müzik eşliğinde oyun metnini okuyarak hikayeyi seyirciye anlatır. Sahnedeki kuklaları kontrol eden üçlü içinde yer almak için 10-15 yıllık bir eğitim ve tecrübe gerekmektedir; kiři ancak bu uzun eğitim sonrasında sahneye çıkabilir. Sahnede birlikte hareket eden üçlü, aynı zamanda kullandıkları kuklayı da oyuna birlikte hazırlamaktadırlar. Bu tür içinde yer alan oyuncular da tamamen erkek sanatçılardan oluşur.<sup>240</sup>

Japon sineması, ilk yıllarında, önceki paragraflarda değinilen, geleneksel tiyatro oyunlarının kayda alınması şeklinde gelişen filmler üretmiştir. Özellikle Kabuki oyunları ön plandadır ancak bu yapı bir sorun oluşturmuştur çünkü tiyatro oyuncuları direkt bir sinema filminde oynamayı istememişlerdir. Kadınların sahneye çıkışının yasak olması ise bir başka sorundur ve bu durum 1920'lere kadar sürer. 1920'lerde "Harumi Hanayagi" ve "Yaeko Mizutani" gibi ilk kadın oyuncuların filmlerde rol almaya başlamasıyla birlikte ise yasak sonlanmıştır. 1920'ler Japonyası'nın özgürlükçü ortamı sinemanın tiyatro boyunduruğundan kurtulmasını da sağlar. Genç sinemacılar, Japon sinemasını geliştirmek için atılım yapmaya

---

239 Birsen Albayrak, **Japonya'nın Hacivat ve Karagöz Şovu: Manzai**, 23 Ağustos 2016, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/japonyanın-hacivat-ve-karagoz-sovu-manzai/>, 29/04/2020-23:44

240 Gökhan Kuloğlu, **Müzikli Kukla Tiyatrosu: Bunraku**, 9 Nisan 2016, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/muzikli-kukla-tiyatrosu-bunraku/>, 30/04/2020-00:20

başlarlar. 1920 yılında “Henri Kotani” tarafından çekilen “*Shima no Onna*” ve “Thomas Kurihara” tarafından çekilen “*Amachua Kurabu*” filmleri bu girişimlerin ilk örnekleridir. Genç yönetmenlerin girişimleri ile tiyatrodan bağımsız bir sinema oluşturulmaya çalışılmıştır ancak bir kesim eski geleneği sürdürmeye devam etmiştir. Eskisi gibi tiyatro oyunlarının çekimi ile oluşturulan filmler “Jidai-Geki”, tiyatrodan bağımsız bir şekilde hazırlanan filmler ise “Shomini-Geki” olarak adlandırılmıştır. Japon sineması gelişim aşamasındayken yaşanan “Büyük Kanto Depremi (1923)”, sektöre önemli bir zarar vermiş ve sinemayı bir duraklama sürecine sokmuştur çünkü Japon film stüdyolarının büyük bir bölümü Kanto bölgesinde inşa edilmiştir. Böylece Japonlar film çekemediği ama seyirci talep ettiği için yabancı filmler, özellikle ABD filmleri, Japon sinema pazarını işgal eder. 1930’larda toparlanan Japon sineması, “Yasujiro Ozu”nun “*Tokyo Korasu (1931)*” filmi gibi “toplumcu-gerçekçi” filmler üretmeye başlar. Bu gelişmelere sahip 1945 öncesi Japon Sineması içerisinde benshi kültürü çok önemlidir ancak benshilerin güçlü etkisine karşın sesli film teknolojisi ülkeye 1930’larda giriş yapmış ve 1931’de ilk sesli Japon filmi olan “*Madamu to Nyobo*” çekilmiştir. Ancak 1930’ların sonuna kadar hem sesli hem de sessiz filmler birlikte üretilmeye devam etmiştir. Aşırı militarist iktidarın başa geçmesi ile birlikte sinemanın özgürlüğü ve toplumcu-gerçekçi film üretimi son bulmuş olur. Devlet, tıpkı mangada olduğu gibi, sinemayı da kontrol altına alır ve yoğun bir sansür uygulanır. Sinemacılar, sadece yönetimin izin verdiği belli konularda filmler yapabileceklerdir. Bu dönem üretilen filmler çoğunlukla propaganda filmleridir. Propaganda filmleri ise savaş ve kahramanlık temaları etrafında şekillenip Japon yayılcılığını haklı sebeplere dayandırmak amacıyla üretilmiştir.<sup>241</sup>

Savaş öncesi Japon sinemasının en önemli unsurlarından olan benshiler, sinemaya geleneksel tiyatrodan aktarılmış bir görev, bir kişidir. Benshiler, Japon Sineması’nın ilk kırk yıllık diliminde çok etkili olmuşlardır. Sinemaya eklenmiş olan bu anlatıcı kültürü, Japonların dışarıdan aldıkları herhangi bir bilgiyi Japonlaştırma sürecinin tipik bir örneğidir; yerel ile evrenseli birleştirme ve evrenseli yerelleştirme. Japonlar, sinema sanatını çok kolay benimsemişlerdir çünkü sahip oldukları geleneksel tiyatro örnekleri onları bu sanatın yapısına hazırlamıştır; özellikle Kabuki ve Bunraku tiyatroları. Japonlar, bu yeni sanatı benimsemiş, özümsemiş ve kendi film gösterim tekniklerini geliştirmişlerdir. Sinema ile sessiz dönemde tanışan Japonlar, filmi seyirci açısından anlaşılır kılmak amacıyla anlatıcı-yorumcu görevine

---

241 Gökhan Kuloğlu, **Japon Sineması Tarihi**, 25 Ocak 2016, Sinema, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/japon-sineması-tarihi/>, 30/04/2020-15:01

sahip benshi olarak anılan kişilere görev vermişlerdir. Bu kişiler film başlarında ve aralarda hikayeyi seyirciye anlatmış, diyalogları seslendirmiş ve oluşan boşlukları ise kendi yorumları ile tamamlamışlardır. 1930'lara yani sesli film teknolojisinin ülkeye girdiği döneme kadar oldukça güçlü bir konuma sahip olan beshiler, halkın sinemayı tanıma ve ona alışma sürecinde önemli bir rol üstlenmişlerdir. Beshilerin popülerlik kazanmasındaki bir diğer önemli sebep ise o dönem için Japon film pazarının çok küçük olması ve Batı'dan gelen filmlerin bu sebeple Japonca ara yazı koymamasıdır. Durum böyle olunca, arada oluşan boşlukları doldurmak beshilere kalmıştır ve onlar da filmi kendi bakış açıları ile yorumlarken aynı zamanda da film ve Batı gelenekleri hakkında bilgiler sunmuşlardır. Beshiler, filmlere kattıkları yorumlar sayesinde Japon sinemasının en baskın öğelerinden biri haline almışlardır. Beshilerin konumu o kadar güçlenmiştir ki seyirci gideceği filmi oyuncu ya da yönetmene göre değil, beshinin kim olduğuna göre seçer hale gelmiştir. Ancak bu anlatıcı-yorumcuların güçlü konumu aynı zamanda ülkenin sesli film dönemine geçişini de geciktirmiştir. Diğer yandan, filmler beshinin taleplerine göre hazırlanır olmuştur ve beshiler filmin hazırlanmasında bir yapımcı kadar söz sahibi hale gelmiştir. Oyuncuların hareketleri, sahne aralarındaki boşlukların süresi vs. birçok unsur beshilerin talepleri doğrultusunda hazırlanmıştır ve bu tutum, Batılı film çekme ve izleme pratiklerinin ülke içinde oturmasının önünde engel teşkil etmiştir. Yine de 1920'lerin sonuna doğru, sesli film yapım teknolojisinin gelişmesiyle, beshiler güç kaybetmeye başlamıştır. 1930'larda hem sesli hem de sessiz filmlerin çekimi sürdürülmüş ancak sonraki dönemde beshiler sektörden tamamen yok olmuştur.<sup>242</sup>

Özetlemek gerekirse; 1945 öncesi Japon sineması, dünya sineması ile yaşıt bir konumdadır ve başlangıcında geleneksel tiyatroların büyük katkısı vardır. İlk filmler, tiyatro oyunlarının kayda alınması şeklinde üretilmiştir. Yaklaşık ilk yirmi yıllık dönem bu şekilde sürdürüldükten sonra 1920'leden itibaren tiyatrodan bağımsız filmler üretilmeye başlanmıştır. Bu ilk dönemin bir diğer önemli unsuru ise benshi adlı anlatıcı-yorumcuların varlığıdır. Sessiz dönem filmlerinin asıl yıldızları konumundaki beshiler, ses teknolojisinin sinemaya dahil olmasıyla yavaş yavaş yok olmuşlardır. 1930'lardan itibaren sesli filme geçilmiş ama yine de bu on yılın sonuna kadar hem sesli hem de sessiz filmler üretilmeye devam edilmiştir. Yine 1930'larda militarist bir iktidar başa geçmiş ve sinemaya bir sansür uygulayarak sinemacıları propaganda

---

242 Gökhan Kuloğlu, **Japonya Sineması ve Benshi Sanatı**, 30 Ocak 2016, Sinema, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/japon-sinemasi-ve-benshi-sanati/>, 30/04/2020-17:54

filmlerine yönelmiştir. II. Dünya Savaşı sonuna kadar propaganda filmleri üretimi sürmüştür. Kısacası, 1945 öncesi Japon Sineması, tiyatro filmleri dönemi, beshiler ve sessiz ile sesli filmin mücadelesi, son olarak ise propaganda filmleri dönemi olarak bölümlenebilir.

### 3.1.2.3. 1945 Öncesi Anime

Anime, kelime olarak Japon çizgi film ve animasyon eserlerini tanımlamak için kullanılır; yani hareketli resimlerden oluşan Japon dizi ve filmleri, her türlü animasyon içerik genel olarak anime şeklinde adlandırılır. Animenin en büyük hikaye kaynağı ise mangalardır. Birçok popüler manga serisi, sonraki adımda anime serilerine ve sinema filmlerine sahip olur. Ancak animeler ya da Japonya'nın ilk animasyon eserleri, manga ile olan bu güçlü işbirliği başlamadan çok daha önce üretilmeye başlanmıştır. 20. yüzyıl başından itibaren Japonlar animasyon alanında çalışmaya başlamıştır. Japonya'nın bilinen ilk animasyon eserlerinin önemli bir kısmı, hükümet desteği ile kurduğu stüdyosunda "Mituyo Seo" ve ekibi tarafından 1911 yılından itibaren üretilmiştir ancak daha erken tarihli animasyonlar da mevcuttur. Hükümetin destek olduğu bu proje kapsamında üretilen eserler, vatanseverlik ve milliyetçilik gibi kavramları ön plana çıkaran yapımlardır. Animasyon çalışmaları için gerekli olan malzemeler ülke içinde üretilmediği ve yurtdışından getirildiği için o dönem devlet desteği önemli bir gereklilik konumundadır. Bireysel animasyon çalışmalarını da denetleyen devlet, özellikle 1930'lerden itibaren ve II. Dünya Savaşı boyunca, başta Mituyo Seo'nun stüdyosu olmak üzere, animasyon stüdyolarına propaganda filmleri yaptırmıştır. 1917 yılında "Outen Shimokawa" tarafından üretilen beş dakikalık kısa bir animasyon olan "*Kapıcı Mukuzo Imokawa*" ise Japonların propaganda amaçlı olmayan ilk anime örneklerindedir. "Jun'ichi Kouchi" ve "Seitarou Kitayama" tarafından Japon halk masallarından uyarlanan bir hikayeye sahip olan "*Maymun ve Yengeç ve Momotaro*" ise bir diğer propaganda dışı anime örneğidir o dönem için. Seitarou Kitayama, kurduğu animasyon stüdyosunda, kurmaca film çalışmaları dışında, reklam ve eğitim filmleri de hazırlamış ve Momotaro filminin Fransa'da gösterilmesini sağlayarak yurtdışına ilk adımın atılmasını sağlamıştır. 1924 yılında ise Kitayama'nın stüdyosunda çalışan "Sanae Yamamoto", tamamladığı iki filmi gösterime sokmuştur. Bu filmler, "*Yaşlı Kadınların Terk Edildiği Dağ*" ve "*Kaplumbağa ve Tavşan*" adlı projelerdir. Bu filmler, günümüzde hala izlenebilir durumdadır. 1927 yılında ise ilk sesli anime filmi olan "*Balina*", "Noburo Uofuji" tarafından hazırlanmıştır. Uofuji, 1929'da

ise Japonya'nın ilk renkli anime örneği olan “*Altın Çiçek*”i tamamlamıştır. 1930'lardan itibaren animelerin mangalardan uyarlanma süreci başlamıştır ve yine aynı dönemde tıpkı manga ve sinema gibi anime de militarist yönetimin kontrolü ve baskısı altına girmiştir. Propaganda filmleri animasyon formatında da üretilir hale gelmiştir. Savaş yıllarında üretilen 37 dakikalık “*Momotaro'nun Deniz Kartalı (1943)*” adlı yapım bir propaganda filmidir ve sonrasında devam filmleri de üretilmiştir. Bu filmde Momotaro adlı karakter, savaş pilotu olan bir grup maymuna şeytan görünümlü düşmanlar ile savaşırken önderlik eder. Savaş döneminde Momotaro karakteri ve filmleri çok önemli propaganda araçları haline almışlardır.<sup>243</sup>

Japon Animasyonu'nun gelişimi incelenirken bu alanda öncü bir sanat olarak kabul edilebilecek “Utsushi-e”den de bahsetmek gerekmektedir. Utsushi-e, Japonya'nın geleneksel sihirli fener gösterisidir. Bu sanatın temeli ise Tokugawa Dönemi'nde Hollandalılar tarafından ülkeye getirilen projeksiyon teknolojisine dayanır ancak Japonlar için bu bir sihir olarak kabul görmüştür. Kimono tasarımcısı olarak çalışan “Kameya Toraku”, yaptığı çizimlerini projeksiyon cihazı yoluyla yansıtarak yeni bir anlatım dili geliştirmiştir. Çizimleri ile anlattığı hikayeleri projeksiyon ile yansıtan Toraku'nun başlattığı bu tarz, sonrasında “sihirli fener gösterisi” olarak anılmıştır ve 1803 yılında, şogunluk başkenti Edo'da (şimdiki Tokyo) halka açık bir gösteri sergilenmiştir. 1800'ler boyunca popüler olan Utsushi-e gösterilerinde, cam slaytlar üzerine çizilen görseller ile seyirciye aşk, nefret ve samuray hikayeleri sunulmaktadır. Yarı şeffaf Japon kağıdı ve ağaçtan yapılmış projeksiyon aletlerinin kullanımı görüntünün kalitesini arttıran başlıca öğelerdir. Meiji Dönemi ile birlikte ülkeye giren Batı teknolojisi, birçok sanatı olduğu gibi Utsushi-e'yi de etkilemiş ve değişime uğramasını sağlamıştır. “Gento” adı verilen ve taşınabilir modern projeksiyon aletleri kullanılmaya başlanıp gezici sihirli fener gösterileri ortaya çıkmıştır. Utsushi-e sanatı, Japonlar'ın sinemaya ve animasyona hızlı adaptasyonunda önemli bir temel oluşturan geleneksel bir sanattır. Bu sanatın Japon animasyon çalışmalarının öncüsü olduğu varsayılabilir; hareketli resim üretiminde bir başlangıç noktası sunar.<sup>244</sup>

“*Katsudo Sashin*” adlı yaratıcısı bilinmeyen kısa film, Japonya'nın en eski animasyon eseri olarak kabul edilmektedir. 2005'de bulunan bu eserin renkli bir film olduğu belirtilmekte ve 1907 yılına ait olabileceği tahmin edilmektedir. Bu film, “hareketli resim” yazısını yazan

243 Ercan Gürova, “Animenin Tarihsel Gelişimi”, *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga*, s.41-43

244 Gökhan Kuloğlu, *Geleneksel Sihirli Fener Gösterisi: Utsushi-e*, 20 Eylül 2016, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/geleneksel-sihirli-fener-gosterisi-utsushi-e/>, 01/05/2020-17:30

bir çocuk hakkındadır. Ancak Japonya'ya ilk animasyon film örnekleri 1908-1910 yılları arasında Fransa ve İngiltere'den gelmiştir. Özellikle Emile Cohl'un filmleri Japon sanatçılar üzerinde etki bırakmayı başarmıştır ve bu sanatçılar, 1910'lu yılların başından itibaren vakit kaybetmeden film üretmeye başlamışlardır. “Toei” ve “Nikkatsu” gibi film stüdyolarının da animasyona destek olmaya başlamasıyla birlikte bu türün ticari yönü de gelişmiştir. Büyük stüdyolar, gerçek oyunculu filmlerin yanı sıra animasyon üretimine de yatırım yapmışlardır. 1910'larda çocuk nüfus önemli bir sinema seyirci kitlesi oluşturduğu için sinemanın etkileri üzerine çok çeşitli tartışmalar gerçekleşmiş ve 1920'lerden itibaren de çocuklara yönelik eğitici animasyon film üretimi devlet tarafından desteklenmiştir. Eğitici filmlerin sayısının hızla arttığı 1920'lerde animasyona yüklenen görev de değişmiştir; çocukların eğitiminde bir araç ve sinemanın olumsuz etkilerine karşı bir koruyucu olarak görülmüştür. Bu on yıllık süreçte ABD ve Avrupa animasyonlarının çokça ithal edilmeye başlanması ve izleyici tarafından beğenilmesi, Japon film stüdyolarının animasyon film üretimine yönelik yatırımlarını azaltmalarına sebep olup Japon Animasyonu'nun gelişimini sekteye uğratmıştır.<sup>245</sup>

1930'larda militarist yönetimin kontrolüne geçen animasyon sineması, 1940'larda ise “Film Yasası” ile iyiden iyiye bir propaganda silahı olmuştur. Yasa ile birlikte hükümetin propaganda mesajları ile yüklü animasyon filmlerin sinema salonlarında gösterimi zorunlu hale gelmiştir. Yoğun baskıya ve propaganda filmlerinin çokluğuna rağmen, yine de bazı sanatçılar muhalif eserler ortaya koymayı başarmışlardır. Japon halk masallarından uyarlanan Momotaro'nun bu dönem içerisinde birden fazla filmi yapılmıştır; “*Momotaro no Umiwashi/Momotaro'nun Deniz Kartalları (1943)*” ve “*Momotaro-Umi no Shinpei/Momotaro'nun Kutsal Deniz Savaşçıları (1944)*” gibi. Japonya'nın sembolleştirilmiş ve bir karakter düzeyine indirilmiş hali olan Momotaro karakteri, Asya halklarını kötü güçlerden (Batılılardan) kurtaran bir kahraman olarak sunulmuştur; bu yönüyle Momotaro önemli bir propaganda figürüdür. Momotaro serisinin ilk filmi olan “Deniz Kartalları”, o zamana kadar yapılmış teknik açıdan en başarılı ve 37 dakikalık süresiyle de en uzun Doğu Asya animasyonudur. “Geijotsu Eigasha” tarafından hazırlanan bu sesli filmi, “Japon Deniz Kuvvetleri” finanse etmiştir. Filmde, Japonları temsil eden Momotaro ve çeşitli Asya ırklarını temsil eden hayvanlar, hep birlikte ortak düşmanları olan şeytani yaratıklara karşı bir savaş verirler. Bu filmden sonra, 1944 yılında çekilen ve yönetmenliğini “Shouchiku Douga”nın yaptığı

---

245 Aktaran: Şen, s.184-185

“*Kutsal Deniz Savaşçıları*” ise 74 dakikalık uzunluğu ile Japonya’nın ilk uzun metraj animasyon filmi olmayı başarmıştır; bu film de seslidir. Propaganda yönü çok güçlü olan Momotaro filmleri, özellikle küçük çocukları hedeflemektedir ve bunu ise kullandıkları sevimli karakterler üzerinden gerçekleştirerek, devlete bağlılık, vatan sevgisi ve Japon üstünlüğü gibi anlayışları çok küçük yaştan itibaren bireylere aşılarmayı amaçlamaktadırlar. Özellikle savaş yıllarında olmakla birlikte, 1945 öncesi dönemde birçok propaganda animasyonu yapılmıştır ancak günümüzde bu filmlerin büyük bir bölümüne ulaşmak mümkün değildir. Bunun temel sebebi ise hem savaş sırasında hammadde yetersizliğinden dolayı Japonların film şeritlerini tekrar tekrar kullanması hem de savaştan sonraki dönemde, işgal güçlerinin bu propaganda filmlerinin çoğunu yok etmiş olmalarıdır.<sup>246</sup>

1945 öncesi Japon Animasyonu, net olarak 1910’lu yıllarda başlamıştır; başta devlet ve sonra büyük film yapım şirketlerinin olmak üzere çeşitli destekçiler sayesinde gelişim şansı bulmuş ve ilk eserlerini üretmiştir. 1920’lerde ise yabancı animasyonların ülke içinde artış göstermesi ve seyirci tarafından sevimliliği sonucunda özel sektör yerli animasyona yatırım ilgisini kaybetmeye başlasa dahi devlet desteği devam etmiştir ancak devlet desteğindeki ve kontrolündeki animasyon sektörü bir eğitim ve propaganda aracına dönüşmeye başlamıştır. 1930’larda ordunun yönetimi ele almasından sonra ve II. Dünya Savaşı boyunca animasyon sektörü, muhalif sesler olmakla birlikte, propaganda filmlerine ağırlık vermiştir ancak savaş kaybedildikten sonra bu dönem animasyon filmlerinin birçoğu işgal güçleri tarafından yok edilmiştir. Bu sebeple 1945 öncesi Japon Animasyonu örnekleri günümüzde çok fazla değildir.

### 3.1.3. 1945 Sonrası Japon Sanatı

1945 sonrasında Japonya ya da Japon toplumu, sosyal, kültürel ve ekonomik olarak öncekinden çok farklı bir çevreye dahil olmuştur; tarihlerinde ilk defa işgal altına girmişlerdir. Savaşın kaybedilmesi ve ülkenin düşman orduları tarafından istila edilmesi, birçok alanı etkilediği gibi, sanatı da etkilemiştir. ABD kontrolünde gerçekleştirilen demokratikleşme süreci, imparatorluk yönetiminin sanatçılara uyguladığı sansürü görece sonlandırmış ancak farklı tür bir sansür getirmiştir. Milliyetçi duyguları güçlendirecek hikayeler, örneğin samuray

---

246 Aktaran: Şen, s.185-187

hikayeleri, içeren eserler üretmek yasaklanmıştır. Aynı şekilde, ABD'yi eleştiren ya da atom bombasına değinen içerikler de sansür engeline takılmıştır.

Bu kısımda, “1945 Öncesi Japon Sanatı” başlığı altında değinilen manga, sinema ve anime sanatlarından ikisinin; manga ile sinemanın 1945 sonrası ilerleyişi açıklanacaktır. Öncelikle, tarihi olarak manganın yükselişi ele alınacaktır. Ardından, ilk başta bir yükseliş yaşayan ancak sonrasında ise Hollywood filmleri ve televizyonun yaygınlaşması ile baş edemediği için gerileyen sinema sektörüne değinilecektir. Manganın yükselişi ve televizyonun Japonya’da yaygınlaşması ise anime sektörünü canlandıracaktır. Sinemanın güç kaybetmesi, manga orijinli anime serilerinin ülke çapında popülerlik kazanması ve ayrıca animasyon film üretiminin gerçek oyunculu filmlere göre daha düşük maliyetli olması ise Japon animasyon sinemasının güç kazanmasına zemin hazırlayacaktır. Üç sektörün (manga, TV ve sinema) ortak katkıları ve etkileri sonucunda Japon animasyon sineması, günümüzdeki mevcut şeklini alabilmiştir. Ancak 1945 sonrası animenin gelişimine bu kısımda bir alt başlık olarak değil, sonrasında bir ana başlık olarak değinilecektir. Bu başlığın odağı 1945 sonrası manga ve sinemadır.

1945 yılı sonrasında Japonya’da yaşanan manga ve sinema gelişmelerine geçilmeden önce, bu süreçte önemli bir etki yaratan, hem toplumsal hayatı hem de sanatı değiştiren/dönüştüren ABD’nin işgal yıllarına ve özellikle bu dönem içerisinde manga üretimini biçim ve içerik olarak etkileyen Amerikan çizgi romanının ilerleyişine de değinilecektir.

### **3.1.3.1. ABD İşgali ve Çizgi Roman**

Japonya, 1945’de II. Dünya Savaşı’nı kaybettikten sonra ABD ve müttefikleri tarafından işgale uğrar ve işgal durumu 1952’ye kadar yedi yıl boyunca sürer. Bu dönem boyunca sürekli olarak reform ve iyileştirmeler yapılarak Japonya demokrasi sistemine geçirilip ülkenin eski çehresi değiştirilmeye çalışılmıştır. İşgal fiili olarak bittikten sonra dahi Japonya’nın ABD bağımlılığı 1960’lara kadar varlığını sürdürmüş ancak sonrasında ülke yeniden bir dünya gücü olmayı başarmıştır.<sup>247</sup>

İşgal sürecinde ABD, Japonya’yı siyasi, ekonomik, dini birçok alanda etkilemiş, yönlendirmiş ve değiştirmiştir. Bu dönem başından itibaren ABD’den Japonya’ya yoğun bir

---

247 Meyer, s.219

kültürel akış sağlanır ve hem günlük hayat hem de sanat bu durumdan etkilenir. “Hollywood” filmleri, “Disney” animasyonları ve “comics” olarak adlandırılan ABD çizgiromanları ülke pazarını istila ederler. Sonrasında ise özellikle “Osamu Tezuka” gibi mangakalar, ABD çizgi roman ve animasyon tekniklerinden etkilenerek kendi üretimlerini gerçekleştirirler. Böylece günümüzdeki şekliyle “manga-anime-sinema” pazarının esas temellerini atılmıştır.

### 3.1.3.1.1. İşgal Dönemi

Japonya’daki ABD işgali sadece yedi yıl sürmüştür. Bu dönemde çeşitli reformlar gerçekleştirilerek ülke daha demokratik bir sisteme geçiş yapmıştır ve kısa sürede hızla toparlanmıştır. Savaş dönemi boyunca militarist yönetim tarafından kısıtlanan özgürlükçü, liberal fikirler bu dönemde tekrar gelişim şansı bulmuşlardır. ABD ve müttefiklerini temsilen “General MacArthur”, Japonya’ya yönetici olarak gönderilmiştir. Görevi, Japonya’nın askersizleştirilme ve demokratikleştirilme sürecini yönetmektir. Bu dönemde savaş suçlusu olarak hüküm giyenler cezalandırılıp demokratik yönetimin güçlenebilmesi için partiler teşvik edilmiştir. Amerikalılar, hem dil hem de ekonomik sebeplerle, kendi birimleri içerisinde Japonlara yer vermişlerdir. 1945’i 1946’ya bağlayan yılbaşında, MacArthur’un baskısı sonucunda Japon İmparatoru, ilahiliğinden vazgeçtiğini resmi olarak duyurur ve sonrasında ülkede “anayasal monarşi”ye geçilir. MacArthur ise Meiji öncesi ikili yönetimin şogunu konumundadır ve ülke yönetiminde büyük söz sahibidir. Ancak ülkede oluşan bu ikili yönetim, reformların hızlı bir şekilde uygulanmasını geciktirmektedir. Bunu çözmek amacıyla ABD, 1948 yılına kadar “Japon İrtibat Dairesi” ile iletişim halinde olmuştur fakat sonrasında doğrudan devlet kademeleriyle görüşmeye başlamıştır. MacArthur, hem sivil Japonya’yı yeniden dizayn etmekten hem de Pasifik’te yer alan ABD ordu kuvvetlerinden sorumlu olan kişidir. Adanın işgal sürecinin bir parçası olan “Japonya Müttefik Konseyi” yani “ACJ”, Sovyetler Birliği ile ABD arasında yaşanan yoğun tartışmalara sahne olmuştur ancak Japonya’nın asıl kontrolü, bu konseyin varlığına karşın, ABD’ye aittir. Japonya’yı kontrol eden ve yöneten asıl güç ABD olmuştur.<sup>248</sup>

Japonya’daki ABD işgali, “1945-1948 Reform” ve “1948-1952 İyileşme” dönemlerinden oluşur. ABD, Reform Dönemi’nde, savaş suçlularını yargılayıp cezalandırmıştır. Savaşın sonunda sadece kaybeden tarafın yargılanması çeşitli çevrelerde

---

248 Huffman, s.125-131

eleştirilere sebep olmuştur. Savaştan sonra yıkılmış haldeki Japonya'yı tekrar düze çıkarabilecek birçok kişi görevlerinden uzaklaştırılmışlardır. İmparatorluk hanesi korunup imparator ise devletin simgesi olarak varlığını sürdürmüştür. Ancak 1947'de "ABD Anayasası"na benzer yeni bir anayasa ilan edilir ve parlamenter sistem güçlendirilir. Eskiden devlet elitlerinin kontrolünde olan kabine, bu tarihten sonra seçimle gelen temsilcilerden oluşmaktadır. Ayrıca, 20 yaş üstü kadın ve erkeklere oy verme hakkı tanınır. Yeni anayasa, eşitlik, özgürlük gibi kavramları koruma altına alır. Yerel yönetimler güç kazanır ve yargı bağımsız bir konuma yükselir; savaş öncesi dönemde Adalet Bakanlığı'na bağlı olarak görev yapmaktadır. Yeni anayasa Japonlar tarafından değil, işgal güçleri tarafından hazırlanmıştır ve Japonya'nın ordu kurmasını engelleyici maddeler içermektedir. 1947 Anayasası, yerel yönetimleri merkezi yönetim karşısında güçlendiren kanunlar da içermektedir ama bu durum zamanla karmaşaya neden olduğu için bazı konularda kontrol tekrar merkezi yönetime devredilmiştir. Müttefikler, Japon eğitim sistemine de müdahale ederek eğitim sistemine yönelik birçok reform gerçekleştirmişlerdir. Yapılan en önemli değişiklik, Japonların milliyetçi tutumlarının önüne geçmek amacıyla ders kitaplarının yeni baştan yazılması olur. Bu dönemde, serveti kontrol eden yerel "zaibatsular" da dağıtılır; şirketleri ve güçleri bölünür. Müttefikler, zaibatsuları dağıtırken, bunun karşısında işçi sınıfını desteklerler ve patronlar karşısında çeşitli haklar kazanmalarını sağlarlar. Bu girişim, demokrasiye yönelik bir harekettir ancak sendikalar içerisinde komünist faaliyetler artış gösterince müttefikler, yaşanan gelişmelerden rahatsızlık duymuşlardır. İşgal süresinde toprak reformu da gerçekleşir. Tarım arazileri devlet kontrolüne alınarak yeni baştan dağıtılmıştır. İyileşme Dönemi'ne geçilmesini tetikleyen en önemli sebepler, komünizmin yaygınlaşmaya başlaması ve "Soğuk Savaş" tehdididir. ABD, böyle bir ortamda Japonya'yı bir müttefik olarak yanında görmek istemektedir. Bu sebeple, reformlar azaltılıp ekonomik gelişmeye öncelik verilir. Barış antlaşması söylemleri gündeme gelmeye başlar. Japonya'daki komünistler ve sol kesim üzerinde baskı ve kontroller arttırılır, grev hakları iptal edilir. 1949'da, bütçeyi kısmak için mali tasarruf siyasetine geçilir ve sonrasında ise barış görüşmelerine başlanır. 1950 yılında başlayan "Kore Savaşı"nın bu sürece etkisi büyük olmuştur.<sup>249</sup>

1947'de ABD, Japonya ile barış meselesini "Uzakdoğu Kurulu"na taşımıştır ancak bu talep, Sovyetler Birliği ve Çin'in oyları ile reddedilir. Böylece ABD, Japonya'yı güçlendirmeye ve diğer devletler ile barış konusunda kendi bireysel görüşmelerini yapmaya

---

249 Meyer, s.223-228

başlar. 1950’de ABD Başkanı Truman’ın atadığı bir elçi, hem Tokyo’yu hem de diğer dünya başkentlerini dolaşarak barışın altyapısını oluşturmak için çalışır. Başkan Truman, 1951’de ise Japonya’nın yönetiminden ve Pasifik ordusunun kontrolünden sorumlu olan MacArthur’u tüm görevlerinden almıştır. ABD, tamamen bağımsız bir Japonya’yı “Birleşmiş Milletler”e üye yapmak istemektedir ve bu süreçte Japonya’nın elinden alınan topraklar ile ilgili kararlar verilir; Japonya, tüm kararlara boyun eğmek zorunda kalmıştır. Sovyetler Birliği, ABD’nin uygulamakta olduğu plana itiraz eder ve Japonya’ya karşı “Komünist Çin”i destekler. Diğer yandan savaş döneminde Japonya işgaline uğrayan ülkeler, ABD’nin barış girişimlerine karşılık, ada ülkesinin dış denetimini talep etmişlerdir. Sovyetler Birliği, Çin ve Japonya’nın işgaline uğramış ülkelerin muhalefetine karşın, barış metninin son hali Ağustos 1951’de hazırlanır ve 4-8 Eylül 1951 tarihlerinde “San Francisco Barış Konferansı” düzenlenir. Konferansa, Sovyetler dahil 52 ülke katılmıştır. ABD ve İngiltere, konferansta ev sahibi olarak yer almışlardır. Çin ise ikili durumu sebebiyle davet edilmemiştir; ülke, Komünist Çin ve Milliyetçi Çin olarak ayrışma sürecindedir. Konferans sonunda, Sovyetler Birliği’nin itirazlarına rağmen, 49 ülke sunulan barış antlaşmasını imzalar.<sup>250</sup>

İmzalanan belge bir uzlaşma antlaşmasıdır. Antlaşma sonrasında Japonya, BM’ye başvuruda bulunur ancak 1956 yılına kadar Sovyetler Birliği oyuyla veto edilir. Egemenliğini geri kazanan Japonya’nın toprakları ise dört ana ada ve çevresindeki küçük adalardan oluşur. Japonya, işgal etmiş olduğu tüm bölgelerden vazgeçer ama Japonların feragat ettiği yerlerin yönetiminin kime kalacağı belirsizliğini korur. “Ryukyus” adaları Japonya’da kalır. Japon ordusu dağıtılır ancak kendisini koruma hakkı geri verilir. İşgal kuvvetleri ülkeden çekilir ancak bazı birlikler savunma amaçlı olarak ülkede kalırlar. Japonya’ya ticari haklar da verilir. Ayrıca Japonya, Çin’den elde ettiği tüm haklarını geri teslim eder. Savaş döneminde Japonya’dan zarar gören ülkeler de çeşitli tazminat antlaşmaları imzalarlar. İmzaladıkları bu barış antlaşması Japonya’yı tedirgin etmektedir çünkü ABD ile kurdukları yakın ilişkiler adanın yakın komşuları ve birer komünist ülke olan Sovyetler Birliği ile Komünist Çin’i rahatsız etmektedir; bu ülkeler ile yaşanabilecek bir çatışma durumu, ordusuz ve savunmasız Japonya’yı büyük sıkıntıların içine sokabilecektir. Barış antlaşması, her iki Japon meclisi ve ayrıca imparator tarafından onaylanır. Ardından, 28 Nisan 1952’de “ABD Senatosu” tarafından da kabul edilir ve Japonya resmen bağımsız hale gelir. Yedi yıllık fiili işgal dönemi son bulmuş olur. Sonraki yıllarda, konferans sırasında antlaşmayı imzalamamış olan devletler

---

250 Meyer, s.228-230

ile de anlaşılır. Barış antlaşmasının dışında, 8 Eylül 1951’de, ABD ve Japonya, ayrıca bir ikili güvenlik sözleşmesi imzalarlar ve bu sözleşme, ABD’ye hem Japonya içinde hem de çevresinde asker bulundurma hakkını tanıır. ABD’nin gerçekleştirdiği bir diğer önemli girişim ise Japonya’nın bağımsızlık sonrası tekrar bir dikta yönetimi kurmasından çekinen komşu ülkeler ile anlaşmalar imzalamaktır. Yapılan bu antlaşmalar, ilerleyen dönemde bölgede gerçekleştirilecek olan “anti-komünist” mücadelenin temellerini oluşturur.<sup>251</sup>

Genel olarak bakıldığında; ABD, “Nagasaki” ve “Hiroshima” şehirlerine attığı iki atom bombası ile birlikte Japonya’ya büyük bir darbe vurmuş ve II. Dünya Savaşı’nda mağlup olmasını sağlamıştır. Sonrasında ise müttefikleri ile birlikte ülkeyi işgal edip ada üzerinde tam kontrol sağlayarak Japonya’yı yeniden şekillendirme sürecini başlatmıştır. Bütün gücünü ve bağımsızlığını kaybeden bu ülkenin tekrar özgürleşmesi ise dönem koşulları neticesinde olmuştur. Asya’daki çıkarlarına karşı bir tehdit oluşturan komünizm ile mücadele eden ABD, bölgede güçlü bir müttefik ihtiyacı hissetmiş ve hali hazırda tam anlamıyla kontrolü altında bir ülke olan Japonya’yı bu sürece dahil etmiştir. Böylece, Sovyetler Birliği ve Komünist Çin gibi ülkelerin oluşturduğu tehdit karşısında, iki eski düşman yeni müttefikler haline almış ve ABD, Japonya’nın güçlenmesi için destek olmuştur. İkili güvenlik antlaşması ise Japonya’yı ABD ve komünist ülkeler arasında bir ileri karakol haline sokmuştur. Kısacası; ABD, 20. yüzyıl içerisinde Japonya’nın hem yıkımını hem de yeniden yükselişini sağlayan ülke olmuştur.

### 3.1.3.1.2. Kısaca Comics (ABD Çizgi Romanı)

Çizgi roman, ortaya çıktığı andan itibaren resim ve edebiyat gibi diğer sanatlardan biçim ve içerik olarak faydalanmış ama başlı başına bir sanat olarak varolmuştur. Çizgi roman, ilk başlarda, düşük kaliteli içerikler ve düşük seviyeli okur kitlesine sahip olduğu söylemleri ile geleneksel sanat çevreleri tarafından dışlanmış ve alt seviyede bir sanat olarak kabul edilmiştir. Ancak bu tür, gelişimini sürdürüp popülerliğini arttırmış ve günümüzde önemli bir medya halini almıştır.<sup>252</sup>

Japonların manga olarak tanımladığı ve çeşitli sahnelerin peş peşe çizilmesi ile oluşan çizgi roman, birçok farklı ülkede çeşitli adlar ile anılmaktadır. Fransa’da “Bande Dessinee

251 Meyer, s.230-233

252 Emel Yurtkulu Yılmaz, **Modern Mitoloji Üretiminde Fantastik Franco-Belge BD (Çizgi Roman)**, Sanatta Yeterlilik Tezi, İzmir; T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, 2011, s.6

(çizgi bant/çizgi dizi)” ve ABD’de “Comics”, çizgi romanı tanımlamak için kullanılan ifadeler, kelimelerdir.<sup>253</sup>

Çizgi romanın uzun yıllar aşağı bir sanat olarak kabul edilmesi, bu alanda gerçekleştirilen akademik çalışmalarını geciktiren en büyük etken olmuştur. Sinemadan önce ortaya çıkan çizgi roman, akademik anlamda ise sinemadan çok daha sonra değer görmüştür. Bugünlerde global ölçekte değer gören çizgi roman kültürü, özellikle ABD, Avrupa ve Japonya’da daha fazla ön plandadır.<sup>254</sup>

Bir eseri çizgi roman olarak nitelendirebilmek için bazı temel unsurlar vardır. Öncelikle çizgi roman, metin ve görselin yani resim ile edebiyatın bir birleşiminin ürünüdür; resimli hikaye anlatıcılığıdır. Çizgi romanda hikaye sahneler bölünmüş şekilde resmedilir ve karakterlerin diyalogları konuşma balonları içerisinde sunulur; konuşma balonunun şekli, ülkeden ülkeye değişebilir ancak yine de her çizgi roman diyaloglar için konuşma balonlarına başvurur. Çizgi roman, resmi kullanır ancak başlı başına bir sanat olan resimden farklıdır. Çizgi romanın görselleri daha simgeseldir ve yıllar içinde oturmuş, kendine has bir anlatım şekli vardır. Örneğin bir çizgi roman karesinde bir karakterin başında bir damla görmek onun terlediğine değil tedirgin olduğuna işaret eder. Çizgi roman sayfaları bu ve benzeri birçok simgesel anlamı içerisinde barındırır.<sup>255</sup>

Günümüzde kimi akademik çevreler tarafından “Modern Mitoloji” olarak kabul edilen çizgi roman kültürü, ilk adımlarını gazetelerin tirajlarını arttıracak ve çocukları eğlendirecek karikatür bantları olarak atmıştır.<sup>256</sup> Ancak bu kısa bantlar zamanla popülerleşerek başlı başına yayınlar olmayı başarmışlardır. Daha önce de belirtildiği gibi bu popülerleşme kendini daha yoğun bir şekilde ise ABD, Japonya ve Avrupa’da göstermiştir. Japon çizgi romanı yani manga, ilk dönemlerde Avrupa çizgi romanlarından etkilenmiş ancak asıl etkiyi işgal döneminde ABD çizgiromanları yani comicsler bırakmıştır.

Batılı anlamda, çizgi romanların temelini oluşturan ilk karikatür örnekleri, 15. yüzyılda matbaa teknolojisi ile birlikte ortaya çıkmıştır. “Aziz Erasmus’un İşkenceleri (Tortures of St. Erasmus)” adlı 1460 tarihli eser, baskı ile üretilen ilk karikatür örneğidir. 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren yapılmış olduğu çizimler ile birlikte “Rudolph Töpffer”,

253 Yılmaz, s.6

254 Yılmaz, s.8-9

255 Yılmaz, s.9-11

256 Seda Şen, **Amerikan Kültüründe Mit ve Kahraman: Washington Irving ve Mark Twain Kısa Hikayelerinden Marvel Çizgi Romanlarına Kadar Mit Yaratımı ve Kahraman Temsillerinin İncelenmesi**, Yüksek Lisans Tezi, Ankara; T.C. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Anabilim Dalı, 2011, s.88-89

Avrupa’da resimli hikaye anlatıcılığında önde gelen bir kişi olmuş ve bu türün gelişimine önemli katkılar sağlamıştır. Töpffer sonrasında ise İngilizler tarafından üretilen karikatür dergileri doğmuş ve 1800’lerin sonlarına doğru günümüzdekine yakın tarzda karikatür dergileri oluşmuştur. İngilizler tarafından çıkarılan bu tarz dergiler II. Dünya Savaşı sonuna kadar çizgi roman-karikatür piyasasında asıl hakim güç olmuşlardır ancak sonrasında bu yeri ABD comicslerine kaptırırlar.<sup>257</sup>

“ABD Çizgi Romanı” yani comics ise 1890’ların ortasından itibaren gazetelerde yayınlanmaya başlayan karikatür bantları ile ilk gelişim adımlarını atar. Bu süreçte “Joseph Pulitzer”in katkılarıyla kullanılmaya başlanan uygun maliyetli ve renkli baskı imkanı tanıyan taş baskının önemli bir etkisi vardır. Karikatürler, kısa süre içinde gazetelerde düzenli olarak yayınlanmaya başlarlar. Bu yıllarda “The Yellow Kid” yani “Sarı Çocuk” ise ilk Amerikan çizgi roman/karikatür kahramanı olarak doğmuş olur. 1920’lerin sonlarına kadar gelen dönemde, bant karikatürler gündelik hayatın sıradan olaylarını işleyen ve birbirinden bağımsız içerikler olarak varlıklarını sürdürürler; bir hikaye devamlılığı aranmaz. Özellikle buhran döneminde ise seri hikayeler ortaya çıkmaya başlarlar. Çizgi karakterlerin birbirini takip eden maceraları, gazetelerin bir sonraki sayısında devam eder. 1933 yılında ise kitap formundaki ilk çizgi romanlar piyasadaki yerlerini almaya başlarlar.<sup>258</sup>

Comicslerin emekleme dönemi bittikten sonra ise 1938-1956 yılları arasında süren “Altın Çağ” başlar. Bu dönemin başlangıcı olarak “National Allied Publications” ya da günümüzdeki adı ile “Detective Comics (DC)” şirketinin “Action Comics” adıyla çıkardığı ve içinde “Superman” karakterinin bulunduğu çizgi roman kabul edilir. Superman karakteri kısa süre içinde çok çabuk benimsenmiştir. Akademisyenler, bunun sebebinin hem dönem koşullarından, yani “1929 Ekonomik Buhranı” ve hızla yaklaşan dünya savaşının insanlar üzerinde oluşturduğu negatif baskıdan hem de her bireyin içten içe mevcut halinden daha büyük bir potansiyele sahip olduğuna inanmasından kaynaklandığını öne sürmektedirler. Clark Kent, herkes gibi bir bireydir, sokaktaki herhangi bir kişidir. Superman ise onun içindeki asıl potansiyeldir. Bu ikili yönüyle Superman, geniş kitleleri, kalabalık toplumun içindeki bireyleri yakalamayı başarmıştır.<sup>259</sup>

Modern dünyanın, modern Amerikan şehirlerinin içindeki yaşamda karşılaştıkları zorlukların üstesinden gelmede birey için bir rol modele dönüşen süper kahramanların sayısı,

---

257 Seda Şen, s.96-97

258 Seda Şen, s.97-98

259 Seda Şen, s.98-99

“Superman” sonrasında hızla artmış ve çizgi roman çok önemli bir pazar halini almıştır. Öyleki, günümüzde “Marvel Comics” olarak bilinen “Timely Publications” şirketi de piyasaya girip DC’ye rakip olmuştur. Onların eserleri yoluyla da başka birçok yeni süper kahraman okur ile buluşmuştur. Özellikle süper kahraman hikayelerinin başı çektiği çizgi romanlar, II. Dünya Savaşı boyunca ve sonrasında devam eden on yıl süresince oldukça popüler olmayı ve geniş kitlelere hitap etmeyi başarmışlardır. Ancak 1950’lerin ortalarından itibaren aşırı şiddet ve cinsellik unsurları içerdiği gerekçesiyle tepki çekmeye başlamıştır. Bu tepkiler, satışlarda yaşanan düşüşler şeklinde karşılık bulmuştur. “Dr. Frederick Wertham”ın bu konu üzerine yazdığı makaleler ise durumu daha da tırmandırır ve sürecin sonunda “Comics Code Authority (CCA)” yani “Karikatür Kuralları Otoritesi” kurulur. CCA’nın doğmasındaki asıl sebepler, Sovyetler Birliği ile yaşanan “Soğuk Savaş” ve Amerikan yaşam tarzını ve düzenini tehdit eden komünist hareketler gölgesindeki dönem olarak belirtilebilir. Bu “Cadı Avı” döneminden en az zararlı çıkmak isteyen çizgi roman şirketleri oto sansürler ile CCA kurallarını takip etmişlerdir; örneğin DC, bu dönemlerde daha çok dedektiflik hikayeleri üzerine yoğunlaşmıştır. Yine bu dönemde Superman gibi tek boyutlu olan karakterlere derinlik kazandırılmış; aile hayatı, akrabalar ve geçmişlerine dair hikayeler eklenerek karakterler geliştirilmiştir; birçok karakter bu süreçten geçmiştir.<sup>260</sup>

1950’lerde “Stan Lee” ve “Jack Kirby” ikilisinin “Fantastic Four/Fantastik Dörtlü” adlı süper kahraman ekibi ile ilgili çizgi romanları hem Marvel Comics’e hem de sektöre yeni bir soluk getirir; sonraki dönemde bu tutum “Örümcek Adam” ve “Hulk” gibi kahramanlar ile devam eder. DC’nin Altın Çağ süper kahramanları, tanrısal varlıklardır. Hayali şehirlerde yaşarlar ve hayallerin ötesinde güçlerle çevrilmişlerdir. Onların hikayeleri, özellikle 1930’larda ve 1940’larda toplumun içinde bulunduğu gerçeklikten bir kaçış imkanı sunmuştur. Ancak Marvel’ın “Gümüş Çağ” kahramanlarından olan Fantastik Dörtlü ile başlayan süreçte, gerçek Amerikan şehirlerinde yaşayan, insani sorunları olan ve topluma bu gerçek sorunlar ile yüzleşme yöntemleri gösteren kahramanlar doğmuştur. DC süper kahramanlarının tanrı, Marvel süper kahramanlarının ise insan olduğu bakış açısı, bugün bile devam etmektedir. Marvel’ın DC karşısında yükselişi yarattığı bu insani, hatalar yapabilen, mükemmel olmayan anti-kahramanlar grubu ile birlikte olmuştur.<sup>261</sup>

---

260 Seda Şen, s.99-101

261 Seda Şen, s.101-103

ABD’de çizgi romanın Altın Çağ’ından sonra, 1950’lerin ortalarından 1970’lere kadar olan dönem “Gümüş Çağ” olarak anılır. 70’lerde ise “Bronz Çağ” başlar. Bronz Çağ’daki en önemli değişiklik, sıradan insanların ve anti-kahramanların çizgi romanlarda daha fazla görünür olması ve hikayelerin odak noktalarına oturmalarıdır. 1980’lerde ise DC’nin “Batman: Kara Şövalye Dönüyor” ve “Watchmen” serileri oldukça ses getiren yapımlar olmuşlardır.<sup>262</sup> 1990’lardan günümüze kadar olan süreçte ise çizgi roman şirketleri film stüdyoları ile yoğun bir işbirliğine girerek süper kahraman filmlerinin artan bir hızla üretilmesine öncü olmuşlardır. DC, karakterlerinin film haklarını “Warner Bros.” şirketine satarken, Marvel ise ilk başta “Universal” ve “Sonny” gibi birçok şirkete karakter haklarını böldükten sonra 2009 yılında “Disney” tarafından satın alınmıştır. 2008 yılında “*Iron Man-Demir Adam/Jon Favreau*” filmiyle başlayan “Marvel Sinema Evreni” projesi ise 2010’lu yılların en fazla gişe hasılatı elde eden filmlerine sahiptir. Projenin 23. yapımı olan ve 2019 yılında vizyona giren Marvel’a ait “*Avengers Endgame/Anthony Russo-Joe Russo*” filmi “\$2,797,800,564”<sup>263</sup> hasılatıyla tüm zamanların en çok kazanan filmidir ve çizgi romanın sinema ile kurduğu ilişkinin ekonomik boyutlarının geldiği noktanın en somut ve güncel halidir.

ABD çizgi romanları ile Japon mangaları arasındaki ilişkiye dönecek olursak; tarih aralıkları dikkate alındığında anlaşılmaktadır ki Japon mangalarını etkileyen comics örnekleri ABD çizgi romanlarının Altın Çağ’ına ait örneklerdir. ABD toplumunun 1930’lu ve 1940’lı yıllardaki ekonomik ve siyasi problemlerle dolu ortamda tutunduğu, onlara gerçek hayatlarının problemlerinden kaçışta bir araç sağlayan Altın Çağ çizgi romanları olmuştur. İşgal Dönemi Japon toplumu da başta ekonomik olmak üzere birçok sorunla yüzleşmiş ve bu sorunlu ortamda manga, tıpkı Altın Çağ comicsleri gibi, insanlara bir kaçış imkanı sağlayarak sektörel bir patlama yaşamıştır. Manga, işgal döneminin ucuz eğlence aracı ve kaçış yoludur.

### 3.1.3.2. 1945 Sonrası Manga

Manga, özellikle ABD işgali süresince hızla gelişen ve popülerleşen bir eğlence aracına dönüşmüştür Japonya’da ve takip eden yıllarda ise dünyaya açılmıştır. Ancak, kötü olarak adlandırılabilir manga örneklerinin Batı’ya ihracatı sonrasında Batılı ülkeler, hem

---

262 Seda Şen, s.103-104

263 **All-Time Charts**, Box Office Mojo by IMDBPro; <https://www.boxofficemojo.com/charts/overall/?area=XWW> , 06/05/2020-00:30

manga hem de Japonlar için olumsuz düşünceler geliştirmişlerdir. Oluşan bu tutum 2000’li yıllara kadar devam etmiştir. Batılılar, manganın sadece cinsellik ve şiddet üzerine kurulduğunu düşünmüşlerdir.<sup>264</sup>

“Yetiş ve Geç!”, Meiji Dönemi’ne ait bir slogandır ve amacı halkı Batılılaşma sürecine teşvik etmektir. Uzun yıllar içe kapanık yaşayan Japonya, 19. yüzyıl içerisinde hızla modernleşmiş; her alanda Batı’yı yakalamış ve hatta geçmiştir. Bin yıl önce nasıl Çin’den aldığı bilgileri geliştirip Japonlaştırdıysa, aynı anlayışı Batı bilgisine de hızla uygulamıştır. “Paul Gravett”e göre, manga da bu duruma bir örnektir. ABD çizgi romanının biçimsel özellikleri benimsenip Japonlaştırılmıştır. Böylece gelişen manga, sonrasında TV ve sinema sektörlerini de beslemiştir. ABD’de, günümüzde bildiğimiz haliyle, 1930’larda başlayan çizgi roman kültürü, 1950’lerde neredeyse bitme noktasına gelse bile varlığını korumuştur. 1930’larda “10 cent” karşılığında 64 sayfa olarak basılan çizgi roman dergileri, 60’larda 32 sayfaya düşmüş; 70’li ve 80’li yıllarda ise sayfa sayısı sabit tutulurken dergi fiyatları arttırılmıştır. ABD çizgi roman kültürü, özellikle İşgal Dönemi’nde Japon mangasını etkilemiştir. Ancak Japonlar buna kendi yorumunu katmışlardır. 32 sayfa ve renkli basılan ABD çizgi romanı karşısında manga, siyah beyaz ve ucuz kağıda daha çok sayfalı olarak hazırlanmıştır. Comicslerde, senaristler, çizerler vs. çok geniş bir ekip çalışır ve bir karakter, birçok farklı çizerin elinden çıkmış hikayelere sahip olabilir. Oysa manga karakterleri, büyük çoğunlukla, mangaka çizmeyi bırakır ya da vefat ederse tamamen yayından kalkarlar. Mangayı, mangaka hazırlar ve gelecekte mangaka olmayı hedefleyen asistanlar, ustalarına yardımcı olurlar. Editörler, comics üretiminde çok aktif değillerdir. Oysa manga editörleri, mangakalar ile çok yoğun bir mesai içinde çalışırlar ve manga üzerinde direkt olarak etkili olurlar. Manga dergileri de yayınladıkları manga serileri konusunda okur yorumlarına çok önem verirler.<sup>265</sup>

II. Dünya Savaşı sonrasında manga kültürünün Japonya içinde gelişiminde kilit rollerden birisi ise “Tezuka Osamu”ya aittir. Tezuka, manga kariyerine 1946’da başlayıp Japonya’nın anime-manga kültürünü yeni baştan yaratan kişi olmuştur. Manga çizimine, üretimine sinemasal açılar, büyük gözler ve efektler gibi birçok biçimsel yenilik getirmiştir. Ayrıca, içerik olarak da özellikle bilimkurgu alanında birçok eser üretmiştir. Ünlü mangaka, mangalardan elde ettiği gelir ile kendi animasyon şirketini kurmuştur. Bu şirket ile birlikte

---

264 Paul Gravett, **Manga Japon Çizgi Romanının Tarihi**, 1. Basım, İstanbul; Plan B, 2008, s.8-9

265 Gravett, s.10-17

kendi anime serilerini ve filmlerini yapmaya başlar. 1963 yılında ilk TV serisi olan “*Astro Boy*”u ve sonrasında ise ilk renkli anime serisi olan “*Kimba (1965)*”yı manga serilerinden uyarlar.<sup>266</sup>

Savaş sonrasında mangalar, insanların sorunlarına odaklanan eserler çıkarmış ve birçok genç sanatçı bu alana yönelip ucuz mangalar üretmeye başlamıştır; Tezuka da bu gençlerden birisidir. Bu dönemde ucuz mangalar olan “akabon” yani “kırmızı kitap” çizen Tezuka, kısa sürede yayınevlerinin dikkatini çekmiş ve anime-manga sektörü için önemli eserler üreteceği kariyerinde yükselmeye başlamıştır. Tezuka, yaptığı simgesel anlatımlar ile birlikte savaş sonrası Japon toplumunun problemlerine de odaklanmıştır. Tezuka, yarattığı bu simgesel anlatımları oluştururken Amerikan animasyonlarından, özellikle Disney filmlerinden etkilenmiştir. Tezuka, eserlerinde daha az diyalog ve daha çok kare ile bir anlatım geliştirmiş ve ses efektini mangaya eklemiştir. Tezuka, karakter gelişimi ve zengin içerik konularına da önem vermiştir. Ayrıca, Amerikan animasyon teknikleri ile Japon geleneksel öğelerini birleştirerek kendi tarzını ve karakter tasarımlarını oluşturmuştur. Tezuka’nın ilk mangası, 1947 tarihli “Shinta-karajima (Yeni Define Adası)” adlı eserdir ve bir gazete ya da dergide değil, kitap formatında yayınlanmıştır. Tezuka, 1950’lerde, macera, bilimkurgu ve dönem hikayeleri oluşturup bunları manga dergilerinde yayınlamıştır. Tezuka’nın bu süreçte elde ettiği kazançla kurduğu anime şirketinin adı ise “Mushi Production”dır. Tezuka’nın macera temalı eserlerinde sıkça medeniyet-doğa çatışmasına rastlanır. Bilimkurgu hikayelerinde ise savaş sonrası Japonya sembolleştirilir; bu tarzda ise demokrasi-diktatörlük çatışmalarına rastlanır. Tezuka Osamu, 700’den fazla manga serisi yaratmıştır kariyeri boyunca. Mangakanın bu eserlerde verdiği temel ders ise sevgi üzerinedir.<sup>267</sup>

1950’lerde, genç ve tecrübesiz çizerlerin akabonlar ile manga sektörüne girmeleriyle “gekiga” bir tür olarak ortaya çıkarak yetişkinlere yönelik eserler üretmiştir. Gekiga ortaya çıkana kadar, manga çoğunlukla çocuklara yönelik bir şey, bir eğlence aracı olarak görülmektedir. Gekiga mangakaları, daha karanlık, daha gerçekçi, Kurosawa’dan, “Film Noir”<sup>\*</sup>dan etkilenen ve üstüne konuşulmayan tarihe eleştiri getiren işlere imza atmışlardır.

266 Gravett, s.24-30

267 Birsen Albayrak, “Manganın Tanrısı Osamu Tezuka”, *Tezuka’dan Miyazaki’ye Anime ve Manga*, s.26-34

\* Film Noir: Kara Film. Genel olarak Kara Film, baştan çıkaran tehlikeli kadın karakter ile topluma yabancılaşmış erkek ana karakter arasındaki bir mücadeledir. Erkek karakter çok büyük oranda bir dedektiftir. Çekici olduğu kadar da tehlikeli olan kadın karakter, bu filmlerde, erkek otoritesine ve ataerkil düzene karşı çıkar. Kadın karakter cazibesi ile dedektifi kimi zaman alt etmeyi başarsa bile çoğunlukla sonunda kazanan dedektif olur; kadın karakteri alt eder ve onu cezalandırır. Kısaca yabancılaşmış dedektif ile tehlikeli kadının mücadelesi şeklinde sunulan ve sonunda ataerkil düzene

Yayınevleri tarafından çok ucuza çalıştırılan ve eserleri dükkanlarda kiralanma yoluyla okura ulaşan mangakalar, giderek popüler bir hal alırlar. 1960 yılında ABD-Japonya ittifakının yeniden uzatılması görüşmelerine karşı ülkede oluşan muhalefet akımı, gekiga mangalarını ve karakterlerini bu muhalefetin sesi olarak popülerleştirir. Ancak 1960'ların ortasında ülkenin refah seviyesi yükselir, bireylerin alım gücü artar ve insanlar manga kiralamak yerine satın almayı tercih eder. Bu durum, gekigaya darbe vurur. Popüler gekiga mangakaları, yavaş yavaş büyük dergilerin bünyelerine dahil olurlar. 1967-1972 yılları arasında, açtığı “COM” adlı dergi ile Tezuka, hem kendi mangalarını yayınlayıp hem de deneysel çalışmalar yapmak isteyen genç yeteneklere destek olmuştur. Tezuka, büyük dergilerin bünyesinde çalışan mangakaların son teslim tarihi ve editör baskısı altında köle gibi çalıştırılmasına karşıdır. 1960'ların bir diğer küçük ama önemli dergisi ise “Garo”dur. Eleştirel ve politik eserlere bünyesinde yer vermiştir.<sup>268</sup>

Gekiga mangakaları, 1930'lu ve 1940'lı yıllarda çocukluklarını yaşamış, militarist iktidara, savaşa ve işgale şahit olmuş genç sanatçılardır; eserlerinin tarzını da büyük ölçüde bu arkaplan oluşturmuştur. Daha gerçekçi ve yaşadığımız dünyada geçen hikayeler yaratmıştır bu sanatçılar; gerçek hayata, gerçek sorunlara ve gerçek karakterlere yoğunlaşmışlardır. Yetişkin okura hitap eden bu türü tanımlamak için kullanılan ve “dramatik resim” anlamına gelen gekiga, ilk defa “Yoshihiro Tatsumi” tarafından ortaya konulmuştur. Gekiga, biçimsel yönüyle de mangadan ayrılan özellikler gösterir. Daha sade ve gerçekçi çizimler ile sunulur karakterler ve hikayeler. Manga endüstrisinin kalbi Tokyo'da atarken, gekiga ise Osaka'da gelişim göstermiştir ve zamanla Tezuka Osamu gibi önemli mangakaları da etkileyen bir akım olmuştur. Tezuka'nın “Hino Tori” ve “Adolf” adlı eserlerinde gekiga etkilerine rastlanır.<sup>269</sup>

Manga sektörü o kadar büyür, o kadar popülerleşir ki 1970 yılında ilk defa bir manga karakteri için cenaze töreni bile düzenlenir. “Ashita no Jo” adlı seriden bir karakter içindir bu cenaze töreni. Ayrıca, adı geçen seri, işçi sınıfı ve muhalifler arasında bir sembole dönüşür; bunu fark eden hükümetin baskıları sonucunda ise 1973 yılında sonlandırılır. Japonya, işgal öncesinde militarist bir devlet halini almıştır ancak savaştan sonra bu durum bastırılır. Savaş ve önceki dönem ile ilgili her şeye sansür ve baskı uygulanır. Ancak bu kadar baskının iyi

---

karşı çıkmış olduğu için kadının cezalandırıldığı bu film türü ile ilgili daha ayrıntılı bilgiye “Warren Buckland”ın “Sinemayı Anlamak” adlı eserinden ulaşabilirsiniz. (Warren Buckland, **Sinemayı Anlamak**, 1. Basım, İstanbul; Hayalperest Yayınevi, 2018, s.151-152)

268 Gravett, s.38-42

269 Esin Yeşilyurt, **Manganın Ötesinde Bir Çizgi Dünyası: Gekiga**, 24 Ocak 2018, Manga, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/manganin-otesinde-bir-cizgi-dunyasi-gekiga/>, 12/05/2020-00:42

olmadığına karar veren McArthur, Japonları spor müsabakalarına yönlendirir. Mangalar da bu süreci desteklerler. Genç erkek okura hitap eden birçok “shounen” dergisi spor temalı mangalar üretir ve birçok spor dalının ülkede popüler olmasını sağlarlar. 1950’lerin ortalarından itibaren hızla artan çocuk nüfusu okuma-yazma çağına gelince aylık manga dergilerinin yetersiz kaldığı anlaşılır ve 1959’da “Shonen Magazine” ve “Shonen Sunday” adlı ilk iki, haftalık dergi yayın hayatlarına başlarlar. Bu durum mangakaların iş yükünü arttırdığı için stüdyolar kurulur ve asistanlar işe alınır. 1970’lerde “mecha” olarak adlandırılan ve çoğunlukla dev robotlar içeren türde mangalar dergilerde yer edinmeye başlar. Bu mangalarda Japonlar, galaktik savaşları gelişmiş teknolojileriyle kazanırlar. Shounen dergiler ve yayınladıkları manga serileri, sadece genç erkekler arasında değil, olgun erkekler ve kadınlar arasında da popüler olmuşlardır çünkü insanlara azmetme, hayal kurma, dayanışma, güçlü karakter gibi olumlu düşünceler aşıl原因 hikayeler sunmuşlardır.<sup>270</sup>

Bir diğer hedef kitleye dayalı tür olan “shoujo” mangalar, genel olarak genç kızlara yönelik içerikler, seriler üretir. Shoujo’ya geçmeden önce, Japonya’da kadın olmayı konuşmak gerekir. Japonların Şinto inancına göre baş kami (tanrı), dişi bir ilah olan Amaterasu’dur ve bu kami imparatorluk hanesinin de atasıdır. Eski çağlarda Japon kadınları, erkek ile daha eşit haklara sahiptir ve hatta tahta bile çıkabilmişlerdir ancak zamanla durum değişir. Bu değişimin ilk kesin etkilerinin Budizm’in adaya gelmesinden sonra başladığı söylenebilir çünkü birçok Budist mezhep açısından kadın ikincil konumdadır. Bir birey aydınlanmaya/nirvanaya ancak erkek bedeninde ulaşabilir. Budizm bir yana adaya Çin’den ulaşan bir diğer inanış/felsefe olan Konfüçyüsçülük etkisiyle, sırasıyla Tokugawa, Meiji ve Showa dönemlerinde kadının hakları giderek daha kısıtlı bir hal almıştır. Kadınlar, ancak İşgal Dönemi Anayasası ile birlikte tekrar haklarına kavuşmaya başlamışlardır. Manga konusunda da süreç benzerdir. Heian Dönemi içerisinde roman yazabilen Japon kadını, ancak 1960’larda tam anlamıyla manga sektörüne girmeye başlamış ve 1970’lerde söz sahibi olabilmiştir. Bundan önceki yıllarda shoujo mangalar, erkek mangakalar tarafından çizilmişlerdir ve kadınlara evin içinde bir yaşam fikri aşılınmaya çalışılmıştır; ataerkil anlayış, yeniden üretilmek için uğraşmıştır. 1955 yılında kurulan “Nakayoshi” ve “Ribon” adlı iki tane aylık shoujo manga dergisi, kadın okurlar tarafından ilgi görür ve sektörel ihtiyaç oluşunca kadın çizerler, 1960’larda dergilerde kendilerine yer edinmeye başlarlar. Biçim ve içerik olarak erkek mangakalardan daha farklı bir tarz ortaya koyan bu kadın çizerler, cinsiyet rollerini

---

270 Gravett, s.52-59

sorguladıkları birçok eserler üretirler ve eşcinsel ilişkileri işledikleri “shoujo-ai” türünü ortaya çıkarırlar. Kadın mangakalar da aşkı bir tema olarak sıkça kullanırlar ancak erkek klişelerinden çok daha farklı bakarlar. Shoujo mangalar, kadınların günlük hayatta karşılaştıkları tüm sorunlara ışık tutup çözüm yolları ve rol model olabilecek karakterler sunarlar. Shoujo mangalar, birçok kadın okuru büyürken etkilemiş ve cesaret vermiştir.<sup>271</sup>

Japon çizgi romanının bir diğer önemli türü ise “seinen” yani yetişkin erkeklerle yönelik mangalardır. Bu tür, özellikle savaş sonrası ilk manga patlamasının okurlarının büyümesini takip eder. Küçük çocuklar büyümüş ve yıpratıcı iş hayatlarına atılmışlardır; seinen manga, bu yetişkin erkeklerin cinsellik ve şiddet arzularını doyuran hikayeler sunarak onlara gerçek hayatın problemlerinden uzaklaştıracak bir kaçış alanı sunmaktadır. Batılı medya, mangayı sadece şiddet ve cinsellik olarak yansıtsa dahi bu durum çoğunlukla daha alt düzey dergiler için geçerlidir. Büyük dergilerin hikayeleri, cinselliği ve şiddeti daha estetize bir şekilde sunar. Ayrıca, mangalardaki cinsellik, hükümet kontrolü altındadır ve cinsel organlara sansür uygulanır. Ancak bu sansür, mangakaları cinsel fanteziler konusunda daha özgün ve yaratıcı olmaya itmiş, çeşitli yöntemler geliştirmişlerdir. Cinsellik ve şiddetin seinen mangalarda sıkça işlenmesine rağmen Japonya’daki suç oranının düşüklüğü bir diğer önemli noktadır. Mangalar düşsel bir tatmin sağladığı için suça meyilin azaldığı iddia edilir. Seinen mangalar, özellikle 1980’lerde popülerlik olarak shounen manga dergilerini geçmeyi başarır ama 1990’lardan itibaren kazandığı bu popülerliği kaybeder. Yine de hala milyon barajını geçmeyi başaran “Big Comic Morning” gibi bazı büyük seinen dergiler bulunmaktadır ve okurlarının üçte birini de kadınlar oluşturur.<sup>272</sup>

1950’lerin ve 60’ların genç shounen okurları, 70’ler ve 80’lerde artık orta yaşlı çalışan erkeklere dönüşmüşlerdir; ihtiyaçları ve zevkleri de ona göre şekillenmektedir. II. Dünya Savaşı’nın kaybedilmesi, imparatorun ilahi konumundan vazgeçmesi, savaş zamanında birçok erkeğin ölmesi gibi sebepler sonucu ortaya çıkan otorite boşluğunun ve baba figürü eksikliğinin mangalarda şekil bulmuş hali olan orta yaşlı ve beceriksiz baba tipi, artık bu okuru rahatsız etmektedir; kendilerini mutlu hissettirecek karakterler istemektedirler. Durumu gözlemleyen mangakalar, bu kuşağa istediklerini verirler ve başarılı, orta yaşlı erkeklerin maceraları ortaya çıkmaya başlar. Diğer yandan kadınlarda ise 1960’ların ortalarında kıpırdanmaya başlayan ve 70’lerde güç kazanan shoujo mangaların okurları, 80’lerde iş

---

271 Gravett, s.74-81

272 Gravett, s.96-101

hayatına atılmış ancak ataerkil toplumda birçok problem ile yüzleşen bireylerdir. Bu kuşağa hitaben, 1980’lerde “redikomi” olarak anılan ve yetişkin kadınlara (19-29 yaş arası) yönelik manga dergileri çıkmıştır; kadınların günlük hayat problemleri ile mücadelesini anlatan ve okura tavsiyeler veren hikayeler içermektedir. Bununla birlikte, farklı cinsel fanteziler ile dolu “hentai” türünde mangalar da oldukça fazladır bu dergilerde ve çoğunlukla kadın mangakalar tarafından çizilmektedirler. Bu mangalar, cinsel fantezi hikayeleri olmalarının yanı sıra aynı zamanda birer seks eğitimi işlevi de görmüşlerdir. Cinselliğin bir tabu olduğu Japon toplumunda kadınlar ve erkekler, cinselliği bu hentai mangalardan öğrenmişlerdir. Zaten mangalar hemen hemen her alanda eğitici bir güce sahip olduklarını kanıtlamış eserlerdir. Aşçılıktan ekonomiye, cinsellikten spora kadar.<sup>273</sup>

Manga, okur sayısı ve çeşitliliği arttıkça adeta bant üretime dayalı bir sektöre dönüşmüştür. Haftalık dergiler, editörler, son teslim tarihleri vs. ancak bazı mangakalar bu sistemin dışında kalmak istemişlerdir. Özellikle Tezuka’nın sinemasal anlatımıyla bütünleşen bu sistemin dışına çıkıp kendi özgün çizim ve hikaye tarzlarını oluşturmak amacını gütmüşlerdir. 1960’lardan itibaren, daha önce adı geçen, Garo ve COM gibi alternatif dergiler, bu mangakaların deneysel çalışmalarına destek verirler. Deneysel çalışmalar yürüten bu mangakalar ise birer “auteur\*” haline gelirler. Yine her şeyin manga konusu olabileceği fikri, özellikle 68 olaylarından sonra, “erogekiga” akımını doğurur ve cinsel içerikli bağımsız anlatılar artış gösterir. Mangakaların sistem dışında üretim yapmalarının bir diğer imkanı ise “dojinshi” olarak anılan amatör mangalardır. Dojinshilerde çok farklı kağıt ve çizim kalitelerinden çok farklı içeriklere kadar geniş bir yelpaze bulunur. Bu eserler, yılda iki defa

---

273 Gravett, s.116-119

\* Auteur Kuramı: Auteur Kuramı ya da Auteur yönetmen anlayışı, Hollywood sinemasının tür filmleri ile ortaya çıkmıştır. Bu tarz “tür” filmlerinde senaryo belli kalıp ve kurallara göre hazırlanır ve yine film bu belirli kurallar çerçevesinde çekilir. Bu anlayışta yönetmenin bir önemi yoktur ama Auteur Kuramı’na göre; Tür Sineması standartlarıyla film çekmelerine karşın bazı yönetmenler kendi öznel bakış açılarını ve tarzlarını çektikleri filmlere yansıtmayı başaramışlardır. Bu kuram, “Cahiers du Cinéma” dergisi yıllarında Astruch ve Bazin gibi kuramcılardan etkilenen Yeni Dalga yönetmenleri tarafından oluşturulmuştur. Onlara göre sinema bir dildir ve Auteur olarak kabul edilen yönetmen “kamera-kalem” ile yazarak bu dili kullanır. Bu kuram, yıllar içinde diğer kuramcılarla daha kapsamlı ve tutarlı bir hal almıştır. Ticari sinema filmleri sayesinde doğan Auteur Kuramı, zamanla bağımsız filmleri de kapsar hale gelmiştir. Bu kurama göre, çektiği filmlerde kendi sinemasal dilini ve özgün dünyasını ortaya koymayı başaran yönetmen bir Auteur’dür. “Quentin Tarantino” ve “Wes Anderson” gibi sinemacılar, Auteur yönetmen olarak verilebilecek birkaç örnektir. Kuram ile ilgili daha ayrıntılı bilgiye editörlüğünü “Zeynep Özarlan”ın yaptığı “Sinema Kuramları 2” adlı kitaptan ulaşabilirsiniz. (Şükran Kuyucak Esen, “Sinemada Auteur Kuramı”, Zeynep Özarlan [editör], **Sinema Kuramları 2 Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramlar**, 2. Basım, İstanbul; Su Yayınları, 2016, s.46)

“Tokyo Comiket” yoluyla okurun beğenisine sunulurlar. Dojinshiler, cinsel içerikli hikayelerde sistem ürünlerinden daha özgürdür ve çok daha pornografik eserler ortaya koyarlar. Reşit olmamış genç kızlar ile cinsel ilişki fantezileriyle dolu hikayeler sunan ve “Rorikon” ya da “Lolita Kompleksi” gibi isimler ile anılan türler, özellikle dojinshi mangalar sayesinde popüler olmuştur ancak bu mangalar olumsuz sonuçlar da doğurabilme potansiyeline sahiptir. Japonların bir kısmı, bu aşırı pornografik içerikleri zararlı bulmaktadırlar. Aynı zamanda, Batılı eleştirmenler de çoğunlukla manganın içerdiği şiddet ve cinselliğe odaklanmaktadırlar fakat manga, şiddet ve cinsellikten öte, çok daha özgün bir sanattır.<sup>274</sup>

Ucuz bir eğlence aracı olarak manga, savaş sonrasında Japonya’da hızla popülerlik kazanarak günümüzde kocaman bir endüstriye dönüşmüştür. Ancak ülke dışında aynı hızla başarılı olamamıştır. Kore gibi komşu ülkeler, işgal yıllarından dolayı Japonya’ya tepkilidirler. Batılı ülkeler ise içerdiği şiddet ve cinsellik unsurları ile okuma biçimindeki farklılıklar sebebiyle bu türe ilgi duyamamışlardır. Oluşan bu algıyı değiştiren ise animeler olur; Batı’da önce animeler popülerlik kazanır. Ardından, animelerin yerel, ucuz, çizgi roman versiyonları basılır. İzleyicilerin, okurların ilgisi artınca çeşitli dergilerde Batı stiline uygun manga çevirileri yayınlanmaya başlanır ancak zamanla orijinal Japon biçimine geçilir. Manga, Batı’da dergi formatından çok kitap formatında kabul görür ve günümüzde Batılı çizgi roman üreticileri, manga tarzı çizime özenmektedirler. Yıllar önce Batı çizgi romanının mangayı etkilemesi gibi 2000 sonrasında ise manga Batı’yı etkilemektedir.<sup>275</sup>

Japonya’da her ay ortalama 350 manga dergisi ve 500 kadar da manga kitabı yayınlanmaktadır. 1984 yılında ise ülke çapında 5 milyona yakın çeşitli eser basılmış ve bunların 1 buçuk milyonunu manga içerikleri oluşturmuştur.<sup>276</sup> Bu milyonluk tiraj sayılarına ulaşan eserlerin Batılı okura ters gelen bir okunuş şekli vardır. Mangalar, Batılı çizgi romanların aksine soldan sağa değil, sağdan sola olacak şekilde okunmaktadırlar. Konuşma balonları, en sağ üstte yer alandan başlayarak okunmaktadır. Bir manga sayfasında çizgiler ile ayrılmış kısımlara “bölme” adı verilir ve bölmeler, sağdan sola doğru olacak şekilde ilerlerken aynı anda hem zaman hem de hikaye ilerler. Sayfalarda kullanılan konuşma balonlarının şekilleri de önemlidir. Kimisi direkt diyalogları temsil eder, kimisi iç sesi, kimisi ise dış ses

---

274 Gravett, s.132-137

275 Gravett, s.152-157

276 Gökhan Kuloğlu, **Mangalar Hakkında 10 Önemli Bilgi**, 11 Şubat 2016, Manga, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/mangalar-hakkinda-10-onemli-bilgi/>, 13/05/2020-00:32

anlatıcı için ayrılmıştır. Karakterin sahip olduğu duyguya göre de konuşma balonunun görünüşünde çeşitli değişimler olabilmektedir ve bu manga sanatının simgesel anlatımının bir parçasıdır. Manga okuma sürecindeki bir diğer önemli unsur ise “manpu” olarak anılan simgesel jest ve mimiklerdir. Örneğin karakter şaşırduğunda ağzının kocaman açılması, korktuğunda gözlerinin dışarı fırlaması ya da sinirlendiğinde damarının kabarması gibi duyguları ifade eden deforme mimikler, manga sanatının simgesel dilinin örneklerindendirler.<sup>277</sup>

Mangaların milyonlarca kişiye ulaşmasını sağlayan medya organına yani dergilere de değinmek gerekmektedir. Manga dergileri, genel olarak hitap ettikleri hedef kitleye göre türlere ayrılmışlardır ve içerikleri de buna göre şekillenir. Önceki paragraflarda shounen (genç erkekler), shoujo (genç kızlar), seinen (yetişkin erkekler) ve redikomi ya da bir diğer adıyla “josei” (yetişkin kadınlar) türlerine değinilmiştir. Bunların dışında bir diğer başlıca tür ise “kodomo” yani küçük çocuklara hitap eden içerikler sunan dergilerdir. Mangaların hedef kitesini ifade eden bu beş ana tür kendi içlerinde farklı alt türlere de sahip olabilmektedirler. Kodomo türüne örnek olarak “CoroCoro Comic” adlı dergi verilebilir. “Shogakukan” tarafından 1977’den beri aylık olarak yayınlanan ve özellikle ilkokul çocuklarını hedefleyen bu dergi, ülkede en fazla satış rakamlarına ulaşan dergilerden birisidir. Dergide yayınlanmış en ünlü manga serileri olarak “Doraemon” ve “Pokemon” dikkat çekmektedirler. Daha önce bahsi geçen ve 1955 yılında kurulmuş olan Ribon adlı dergi ise shoujo türüne örnektir. “Shueisha” tarafından yayınlanan Ribon, en çok satan shoujo dergileri arasındadır. “Marmelade Boy” ve “Kamikaze no Kaito Jeanne” adlı eserler, bu dergide yayınlanan bazı manga serileridir. Aynı yayıncı tarafından çıkarılan “You” adlı dergi ise bir josei örneğidir. Bu dergide yer alan mangalara “Deka Wanko” ve “Gokusen” serileri örnek verilebilir. “Akira” ve “Ghost in the Shell” gibi dünya çapında bilinir durumdaki mangaların yayınlandığı “Weekly Young Magazine” ise seinen içerikli bir dergidir. “Kodansha” tarafından 1980’de yayına sokulan dergi, şiddet içerikli mangalara da sahip olmakla birlikte önceliği “ecchi” olarak anılan ve cinsel içerikler barındıran serilere verir. Dergi ayrıca genç Japon modellerin/idollerin görsellerini de sayılarında bulundurur.<sup>278</sup>

---

277 Birsen Albayrak, **Manga Nasıl Okunur #2**, 4 Nisan 2016, Manga, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/manga-nasil-okunur-2/>, 13/05/2020-00:48

278 Olca Karasoy, **Japon Manga Dergileri**, 5 Mayıs 2017, Manga, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/japon-manga-dergileri/>, 13/05/2020-15:52

Japon manga dergileri arasında en popüler olanlardan birisi, hatta zirvedeki olarak konumlandırılabilen dergi ise bir shounen örneği olan “Weekly Shounen Jump” adlı yayındır. Derginin temelleri “arkadaşlık-çalışkanlık-zafer” kavramları üzerine kurulmuştur ve manga serilerinde düzenli olarak bu vurgulanır. Dergi ilk defa 1968 yılında yayınlamaya başlamıştır ve öncelikli hedef kitlesi genç erkekler olarak belirlenmiş olsa dahi genç kızlar, yetişkin erkek ve kadınlar da bu dergiye ilgi göstermektedirler. Haftalık olarak yayınlanan Weekly Shounen Jump, pazartesi günleri piyasaya sürülür ve yaklaşık 450-500 sayfadan oluşur. Yıllık 50 cilt ve 22 binden fazla sayfa sayılarına ulaşır. Derginin her sayısı ortalama 20 farklı seri barındırır. “Captain Tsubasa”, “Dragon Ball” ve “Ruroni Kenshin” gibi kült seriler bu dergide yayınlanmışlardır. Dünya genelinde kendine hayran kitleleri oluşturmayı başarmış ve uzun yıllardır devam eden “One Piece” gibi seriler de bu dergide yayınlanmaktadır. 1997’de yayınlanmaya başlayan One Piece, hala devam eden bir seridir. “Naruto”, “Bleach” ve “Gintama” gibi dünyaca ünlü seriler de on yılı aşkın süreler boyunca yine bu dergi bünyesinde yayınlanmışlardır. Dergide yayınlanmış veya yayınlanmaya devam eden bu serilerin birçoğu sonrasında TV için hazırlanmış anime serilerine ve daha sonrasında ise sinema filmlerine de sahip olmaktadır. Örneğin bahsi geçen One Piece serisi, 1999 yılında kendi anime serisine sahip olmuştur ve devam eden yıllarda yine seri ile bağlantılı 14 adet sinema filmi piyasaya sürülmüştür. Filmlerin sonuncusu olan “One Piece: Stampade” adlı yapım ise 2019 yılında vizyona girmiştir. Weekly Shounen Jump, sektöre kazandırdığı popüler manga serileri sayesinde Japon anime ve sinema sektörü için önemli bir kaynak konumundadır.<sup>279</sup>

Türkiye’deki manga okurlarının eserlere ulaşma imkanlarına bakıldığında; 2017, 2018 ve 2019 yıllarında art arda düzenledikleri pop kültür festivalleri ile “Comikon İstanbul” adlı organizasyon, ülkemizde bir alt kültür konumundaki anime-manganın azımsanamayacak bir hızda büyüdüğünü göstermektedir. Alanlarında uzman yerli ve yabancı sinemacıların, yazarların ve çizerlerin söyleşilerine, eğitim programlarına; yine Comikon İstanbul Festival’i sırasında gerçekleşen “cosplay” etkinliklerine katılmak ve alanda kurulan standlardan anime-manga, sinema, çizgi roman ve Doğu Asya kültürlerine ait ürünler almak amacıyla olan yüzlerce kişi her yıl bu festivale katılım göstermekte ve katılım sayısı giderek artmaktadır. Bu süreç festivalin sahip olduğu sponsorluklara da olumlu bir yansıma yapmaktadır. 2019 yılında

---

279 Birsen Albayrak, **ShounenJump Nedir?** #3, 7 Nisan 2016, Manga, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/shounenjump-nedir-3/>, 13/05/2020-16:40

“NTV”, “TV Tokyo”, “İstanbul Japonya Konsoloslugu”, “Asurafilm” “Kyushu University” ve “Leman Kùltür” gibi kurum ve kuruluşlar ile çok daha fazlası bu festivale sponsor olmuşlardır.<sup>280</sup> Bu büyüyen kitlenin mangaların Türkçe çevirili versiyonlarına ulaşması temelde iki yolla gerçekleşir. Bu yollardan birisi, gelişen teknolojinin sağladığı imkanlar ile internet ortamında ulaşılabilen korsan yayınlardır. “Manga Denizi” gibi çeşitli internet siteleri, hayran kitlesinin arasından çıkan çeşitli çevirmenler yoluyla manga serilerinin çevirilerini yaparak okura ulaşmasını sağlarlar. Örneğin adı geçen internet sitesinde “One Piece”, “Attack on Titan”, “Black Clover”, “The Promised Neverland”, “Fairy Tail”, “Nanatsu no Taizai” ve “Tokyo Ghoul” gibi güncel olarak devam eden ya da yakın zamanda Japon dergilerindeki yayınları yeni bitmiş birçok popüler seri, okura Türkçe çevirileri yapılmış bir şekilde sunulmaktadır.<sup>281</sup> Bu serilere ulaşmanın bir diğer yolu ise “Gerekli Şeyler” gibi yayınevlerinin sunduğu basılı kitap formatındaki yayınlardır. İnternet siteleri karşısında legal yayınlar olarak karşımıza çıkan yayınevi ürünlerinin dezavantajı ise çok fazla yayınevinin bu üretimi yapmaması ve yapanların ise manga çeşitliliği açısından sınırlı ve güncelin gerisinde olmalarıdır. Gerekli Şeyler, Manga Denizi adlı internet sitesinde yayınlanan adını saydığımız tüm serilerin kitap formatını üretmektedir ancak internet siteleri güncellik ve ücretsiz olma avantajlarına sahiptirler. Örneğin One Piece serisinde Manga Denizi 929. bölümü yayınlamışken, Gerekli Şeyler ise Türkçe çeviri kitap formatında tüm bölümlerin ancak ilk 430 kadarını yayımlayabilmiştir. Buradan da anlaşılacağı gibi hem fazla yerli yayıncının bu alanda faal olmaması hem de olanların internet sitelerine göre günceli yakalayamamaları Manga Denizi gibi internet sitelerini okur için daha cazip hale getirmektedir.<sup>282</sup>

Manga başlığı altında değinilmesi gereken bir diğer öge ise mangakalardır. Daha önce bahsi geçen Tezuka, 1945 sonrası gelişen manga sektörünün ilk büyük ismidir ancak devam eden yıllarda önemli eserler ortaya koyan birçok mangaka sektörde kendine yer edinmeyi başarmıştır. Basketbol temalı “Slam Dunk” serisinin yaratıcısı “Inoue Takehiko”, “Death Note”ün çizerleri “Tsugumi Ohba” ve “Takeshi Obata”, ünlü serilerden “Bleach”in yaratıcısı “Noriaki/Tite Kubo”, “Sailor Moon” mangasının “Nakayoshi Comic” ödüllü çizeri “Naoko Takeuchi”, “Naruto”nun yaratıcısı “Masashi Kishimoto”, “Fullmetal Alchemist” eseriyle “Hiromu/Hiromi Arakawa”, “Fairy Tail”in çizeri “Hiro Mashima”, “Dragon Ball”ı yaratan “Akira Toriyama” ve “One Piece” serisini 1997’de başlatıp 2020 yılı itibariyle hala çizmekte

280 Comikon İstanbul; <https://comikonistanbul.com/>, 13/05/2020-17:07

281 Manga Denizi; <https://mangadenizi.com/>, 13/05/2020-17:26

282 Gerekli Şeyler; <https://www.gereklişeyler.com.tr/urun/one-piece-43>, 13/05/2020-17:46

olan “Eiichiro Oda” gibi isimler Tezuka sonrasındaki yıllara örnek verilebilecek önemli mangakalardır. Eiichiro Oda örneğinde görüldüğü şekliyle de birçok mangaka, okuyucular tarafından beğenilen ve talep gören manga serilerini çok uzun yıllar devam ettirebilmektedir ve daha önce de belirtildiği gibi mangayı Amerikan comicslerinden ayıran bir diğer önemli nokta ise mangaların onları yaratan mangakalara güçlü bir şekilde bağlı olmalarıdır. Manga karakterleri ölümsüz değillerdir; seri popülerliğini kaybeder ya da mangaka çizmeyi bırakır veya ölürse, yarattığı karakterler de ölür.<sup>283</sup>

### 3.1.3.3. 1945 Sonrası Sinema

Japon sinemasında, savaş sonrası dönemde yapımcılar, hem geleneksel hem de geleneğe karşı olan film projelerini destekleme politikasını takip etmişlerdir. 1950’lerin ortalarından itibaren, sinema durgunluk dönemine girmiş ve TV Japon toplumsal hayatına dahil olmaya başlamıştır. Savaş sonrasında popüler olan sinemanın seyircisi, 1960’lar ve 1970’ler boyunca giderek azalmıştır. Bunun karşısında, mangadan uyarlanan ya da orijinal senaryoya sahip animeler daha popüler olmuştur. Animeler, yapımcılar açısından da daha az bütçe ile daha çok kar sağlayan ürünler olmuşlardır; özellikle 1990’larda bu durum zirveye ulaşmıştır.<sup>284</sup>

1930’larda ve II. Dünya Savaşı boyunca, Japon sinemacıların hükümete muhalif fikirler sunan ya da savaş karşıtı olan filmler yapmaları yasaktır. Aksine, özellikle savaş döneminde Japonlar tarafından işgal edilen ülkelerde gösterilmek üzere propaganda filmlerinin çekilmesi istenmiş ve sağlanmıştır. Bu filmler yoluyla işgal topraklarının halklarına Japonlar birer kurtarıcı ve kahraman olarak sunulmaktadır. Ancak savaş kaybedilip MacArthur yönetimindeki işgal dönemi başladığında, yeni tür bir sansür uygulanır ve öncelikle 1945 öncesinde çekilen 220’den fazla propaganda filmi yakılarak yok edilir. Ayrıca, propaganda filmi yapan sinemacılar da cezalandırılarak sektörden uzaklaştırılırlar. Sansür sebebiyle Japon Sineması, savaş, kahramanlık gibi milliyetçiliği vurgulayabilecek temalardan uzaklaşır ve daha bireysel konulara yönelir. Özellikle önceki dönemde yoğunlaşmayan cinsellik, toplumsal eşitlik ve bireyin topluma yabancılaşması gibi temalar ağırlık kazanır. Savaş öncesi tarzda film üretimi düşerken, bu tarz bireysel temalara yoğunlaşan bağımsız

---

283 Gökhan Kuloğlu, **Japon Manga Sanatçıları**, 17 Şubat 2016, Manga, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/japon-manga-sanatçileri/>, 13/05/2020-22:43

284 Aktaran: Şen, s.157-159

filmlerin üretimi 1940'ların sonuna doğru artış göstermiştir. Ancak ülkedeki işgal sürecinin sonlanmasının ardından sinema pazarına Hollywood filmleri hücum eder ve yerli film üretiminin düşüşe geçmesine sebep olur. Yine de özellikle “1951 Venedik Film Festivali”nden ödül alan “*Rashomon (1950)*” filminin yönetmeni “Akira Kurosawa” başta olmak üzere çeşitli yönetmenlerin atılımları Japon Sineması'nın toparlanmasını ve adını duyurmasını sağlar.<sup>285</sup>

1945 öncesi dönemde de Japon filmleri Venedik Film Festivali'nden ödüller almışlardır; “Tomutoku Tasaka”nın “*Gonin no Sekkohei-Beş Keşif Eri (1938)*” filmi 1938 yılında ve “Tomu Uchida”nın “*Tsuchi-Toprak (1939)*” filmi ise 1939'da yılında aynı festivalden ödülle dönmüştür. Ancak Kurosawa'nın *Rashomon*'u savaştan çıkmış ve işgal altında bulunan bir ülkenin sinemasının tekrar dikkat çekmesini sağlayarak önem kazanmıştır.<sup>286</sup>

II. Dünya Savaşı'nın ilk başladığı yıl yüzlerce film üreten Japon sineması, 1945'in son üç ayı içerisinde yalnızca 10 film çekebilmiştir. Bu sayı, 1946'da 69, 1947'de ise 97 olmuştur. İşgal kuvvetlerinin getirdiği sansür ve kısıtlamalar sebebiyle geçmişi ya da milliyetçi duyguları çağrıştıracak herhangi bir konuya izin verilmemektedir. Bu sebeple sinemacılar ya bireysel konulara ya da milliyetçilik ve savaş karşıtı filmlere yönelmek zorunda kalmışlardır. 1950'li yıllarda birçok önemli Japon yönetmen sinema sektörüne girme, gelişme ve kendini gösterme imkanı bulmuştur; bu sürecin yaşanmasında “Nikkatsu” ve “Toho” gibi büyük yapım şirketlerinin yaratıcı yönetmenler için özgürce hareket edip istedikleri gibi filmler üretebilecekleri ortamlar sağlamaları etkili olmuştur.<sup>287</sup>

Japon sinemasındaki Amerikan sansürü 1945 sonundan itibaren başlamıştır. 1939'da çıkarılan Film Yasası kaldırılarak 1946'da yerine yeni bir yasa uygulanmaya başlanmıştır. Artık kılıçların yerini tabancalar, kimonoların yerini takım elbiseler almıştır. Yapım şirketleri jidai-geki filmleri yapamadıkları için bunun yerine geçmiş değerlere saldıran yapımlar ortaya koymuşlardır. İlerleyen yıllarda San Francisco Barış Antlaşması ile birlikte sinemaya getirilecek olan yeni kısıtlamalar ise Japon sinemasının önüne konacak bir diğer engel olacaktır. 1940'ların sonlarına doğru Japon sinemasının karşılaştığı sansür ve ekonomik sorunlar gibi olumsuzluklara karşılık film üretebilme amacıyla bağımsız yapım şirketleri

---

285 Gökhan Kuloğlu, **II. Dünya Savaşı'nın Japon Sinemasındaki Yankıları**, 22 Ağustos 2017, Sinema, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/ii-dunya-savasinin-japon-sinemasindaki-yankilari/> , 06/05/2020-17:43

286 Rekin Teksoy, **Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi**, 3. Basım, İstanbul: Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık, 2009, s.517

287 Teksoy, s.519-520

ortaya çıkar ve sansür kurallarının dışına çıkmadan üretim yapmaya çalışırlar. Ayrıca bu yıllarda sinemacıların gerçekleştirdiği çokça grevler yaşanır; bu süreç ABD ve Japon güçlerinin müdahalesi ile sonuçlanır. Birçok solcu sinemacı bu dönem sonunda sinemadan uzaklaştırılır. İşgal Dönemi sinemasının birincil önceliği, feodal düşünceleri törpüleyip insanları özgürlük ve bireyselleşme düşüncelerine yönlendirecek filmler üretmektir. Bu, görece, özgürlükçü ortam içerisinde “Kenji Muzoguchi” ve “Yasujiro Ozu” gibi önceki dönemden beri film üreten yönetmenler, Japon toplumunun gündelik hayatına ve bastırılmış dürtülerine ışık tutan filmler çekmişlerdir. İşgal yıllarında bilet fiyatlarının sabitlenmesi, sinemayı halk arasında yeniden popüler bir eğlence aracı haline getirir ancak Müttefikler tarafından ülkeye getirilen yabancı filmler, hali hazırda film üretmekte zorluk yaşayan, sansür ve malzeme eksikliği ile yüzleşen Japon sinemacıların işlerini daha da zorlaştırır. Karşılaşılan birçok zorluğa rağmen, İşgal Dönemi sona erdikten sonra yaptığı Batılı standartlarda filmler ile Akira Kurosawa, Japon sinemasının yeniden ayaklanmasında başı çeken isim olmuştur ve sinema tarihine “*Rashomon (1950)*”, “*İkiru/Yaşamak (1952)*” ve “*Shichinin no Samurai/Yedi Samuray (1954)*” gibi kült filmler kazandırmıştır. Ancak tek isim o değildir; deneyimli ve genç yönetmenlerin girişimleri ile birçok yeni film üretilmiştir. Özellikle genç yönetmenler, yaptıkları filmler ile izleyiciden destek kazanmışlardır. 1945 sonrası yıllarda bireysel konular ve cinsellik kadar ülkeye atılan atom bombaları da Japon sineması içerisinde her daim önemli bir konu olmuştur ancak işgal yıllarında ve sonrasında sansüre takılmamak adına bombaların bireysel etkileri üzerine durulmuş ve filmler bu yönde ilerleyecek şekilde hikayelendirilmiştir. 1953 yılı geldiğinde ise Japonya’da ilk televizyon yayını girmiştir; üstelik aynı zamanlarda seyirci de Japon melodram filmlerine olan ilgisini kaybetmeye başlamıştır. Bu dönemde yapımcılar ilgiyi tekrar canlandırmak adına renkli film ve geniş ekran formatı kullanımına geçiş yapmaya başlamışlardır. 1955’de ilk renkli film Nikkatsu şirketi tarafından, ilk geniş ekran formatında film ise 1957’de “Toei” tarafından çıkarılmıştır. Savaş sonrası Japon Sineması’nın ilk on yıllık dönemi Kurosawa gibi yönetmenlerin Batılı bir dille ortaya koydukları ancak yerele, kendi toplumlarına odaklanan filmler ile sonraki dönem için bir temel oluşturma, yeni bir film dili yaratma süreci olarak ilerlemiştir.<sup>288</sup>

---

288 Gökhan Kuloğlu, “Japon Sineması’nda Savaş ve Sonrası Dönem: Propaganda, Sansür”, Gökhan Kuloğlu (hazırlayan), **Başlangıcından Günümüze Japon Sineması**, 1. Basım, Antalya; Japon Yayınları, 2016, s.47-52

### 3.1.3.3.1. Japon Yeni Dalga Akımı (Nuberu Bangu) ve Avangart\* Sineması

II. Dünya Savaşı sonrasında Avrupa’da çeşitli yeni sinema akımları ortaya çıkmış ve dönem koşullarını yansıtan eserler üretmişlerdir. 1945 yılı başlangıç tarihi kabul edilen ve 1950’lerin ortalarına kadar süren “İtalyan Yeni Gerçekçilik Akımı (Neo Realismo)”, faşist kültüre bir tepki olarak ortaya çıkmıştır. Akımın amacı, geçmişten, geleneksellikten ve Hollywood sinemasından uzaklaşmaktır. İtalyan Yeni Gerçekçilik, II. Dünya Savaşı sonrası fakirlik, sefalet ve kaos içerisindeki İtalya’da doğup buradan beslenmiştir. Akım içerisinde çekilen filmlerde çoğunlukla toplumsal konular işlenir ancak umutsuz, karamsar bir bakış açısı hakimdir. İtalyan Yeni Gerçekçilik Akımı’nın amacı, Hollywood filmlerinin “giriş-gelişme-sonuç” şeklinde ilerleyen klasik anlatı yapısını kırmaktır. Bu akımda toplumsal eleştiri ön plandadır; bireyden çok topluma, toplumun sorunlarına önem verilir.<sup>289</sup>

“Fransız Yeni Dalga (Nouvelle Vague)” ise 1950’lerin ortalarından itibaren varlık göstermeye başlar. “Cahiers du Cinema” adlı sinema dergisi etrafında toplanan genç sinemacılar, bu akımın başlamasını sağlarlar. Yeni Dalga filmleri oldukça düşük maliyetlere çekilebilmektedirler ve maliyetiyle kıyaslandığında oldukça kar getiren filmler ortaya çıkmaktadır. 1960’lar boyunca oldukça aktif olan bu yönetmenler, 1968 siyasi olaylarından ve öğrenci hareketlerinden sonra kendi yollarına gitmişlerdir. Hem siyasi hem de ticari başarı elde eden Yeni Dalga, 1960’lardan sonra önemini yitirir.<sup>290</sup> Bu akımın amacı, Hollywood filmlerinin yüzeyselliğinden kaçınmak ve izlenilenin bir film olduğunu unutmaya alışkanlığını kırmaktır. Filmler, net bir son ya da kesin bir çözümleme sunmazlar. Bu akımda, karakterler ve toplum arasında çok az ilişki vardır; karakterler, belli başlı genel kavramlar içinde yer almazlar.<sup>291</sup> Yeni Dalga’da toplum değil, birey ön plandadır; bu yönüyle Yeni Gerçekçilik’ten ayrışır. Bu akımda filmin konusundan çok yönetmenin tarzı önemlidir.<sup>292</sup>

II. Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan İtalyan Yeni Gerçekçilik, sinema çevrelerinde önemli bir etki yaratmış ve sonraki yıllarda çıkış yapan Fransız Yeni Dalga’yı birçok yönden etkilemiştir. Aynı şekilde Fransız Yeni Dalga ise Japon Yeni Dalga Akımı’nı etkilemiştir. Ancak iki akımın yüzde yüz aynı olduğu söylenemez. Japon Yeni Dalgası,

---

\* Avangart: Fransızca kökenli bir kelime; öncü. (TDK Sözlükleri, <https://sozluk.gov.tr/> , 07/05/2020-15:55)

289 Esra Biryıldız, **Sinemada Akımlar**, 6.Basım, İstanbul; Beta, 2016, s.65-88

290 Biryıldız, s.89-94

291 Biryıldız, s.94-98

292 Biryıldız, s.98-119

geleneksel kökenlerinden tamamen kopmadan kendi modernleşme sürecini filmlerine yansıtmış, politik ve aykırı bakış açıları sunmuştur. Özellikle işgal yılları ve 50'lerin sonu ile 60'ların başı arası dönemde yaşanan ABD karşıtı gösteriler, dönemin mevcut siyasi, sosyal ve ekonomik problemleri bu akımın gelişiminde etkili olmuşlardır.<sup>293</sup>

Japon Yeni Dalgası, 1950'lerin sonu, 1960'lar ve 1970'ler boyunca etkili olmuştur. Özellikle 50'li ve 60'lı yıllardaki işgal ve işgal sonrası Amerikan etkisi karşısında ses yükselten öğrenci hareketleri ile iç içe geçmiştir. 1952 yılında resmi olarak biten işgal sonrasında çeşitli antlaşmalar yoluyla ülke üzerindeki etkisini sürdüren ABD, özellikle sol görüşlü Japon öğrenciler tarafından emperyalist bir güç olarak görülmüş ve Japonya üzerindeki etkisinin azalması için mitingler, yürüyüşler ve gösteriler düzenlenmiştir. Japon Yeni Dalgası ise bu süreçleri ve tepkileri sinema perdesine yansıtan bir araç olmuştur. Japon Yeni Dalgası, eski film yapım yöntemlerine bir karşı duruştur. Fransa'dakine benzer bir şekilde, TV ile mücadele etmek isteyen film stüdyoları, muhalif Yeni Dalga yönetmenlerine destek olmuşlardır. Bu akım, kapitalistleşen Japonya'yı eleştirir. "Nagisa Oshima"nın 1959 yapımı "*Aşk ve Umut Kenti*" adlı filmi, akımın ilk yapımlarındandır. Yeni Dalga ile birlikte, genç Japon yönetmenler, "Acımasız Gençlik Filmleri" olarak anılan projeler hayata geçirmişlerdir. Bu filmler, bireysellik, kıskançlık ve cinsellik gibi temalar etrafında şekillenirler. Önceki dönem Japon sineması boyunca adeta bir tabu olan cinsellik konusu, Japon Yeni Dalgası içerisinde çokça işlenmiştir. Bu akımın genç yönetmenleri, Kurosawa ve Ozu gibi eski dönem yönetmenlerinin tarzlarını eleştirip kameralarını toplumun ezilen kesimlerine; kadınlara, azınlıklara ve işçilere çevirmişlerdir. Akımın Fransız Yeni Dalga'dan en büyük farkı ise yönetmenlerin filmlerini Toho gibi büyük stüdyoların desteği ile çekmeleridir. Japon Yeni Dalga filmleri, o zamana kadar Japon sinemasında işlenemeyen ve tabu olarak görülen ırkçılık, kadının konumu, II. Dünya Savaşı etkileri gibi daha birçok konuya değinerek farklı işler ortaya koymuşlardır. Akımın yönetmenleri, yaptıkları işler ile uluslararası festivallerden ödüller kazanan filmler ortaya koymuşlardır. "Sasumu Hani", "Shohei Imamura", "Nagisa Oshima", "Seijun Suzuki", "Hiroshi Teshigahara", "Toshio Matsumoto", "Shuji Teragama" ve "Yoshishige Yoshida" akımın önde gelen yönetmenlerindendir. "Kaneto Shindo"nun 1964 tarihli "*Onibaba/Şeytan Kadın*" filmi, Imamura tarafından çekilen 1963 yılına ait "*Nipon Konchuki/Böcek Kadın*", yönetmenliğini

---

293 Birsen Albayrak, "Japon Yeni Dalgasından Avantgarde Sinemaya", **Başlangıcından Günümüze Japon Sineması**, s.54

Teshigahara'nın yaptığı 1966 tarihli "*Tanin no Kao/Bir Başkasının Yüzü*" gibi yapımlar ise akımın önemli film projeleridir.<sup>294</sup>

Japon Avangart Sineması, Yeni Dalga'dan sonra ortaya çıkmış ancak aynı dönem koşullarından etkilenip beslenmiştir. Nagisa Oshima gibi birçok Yeni Dalga yönetmeni de Avangart Sinema içerisinde ele alınan eserler üretmişlerdir. II. Dünya Savaşı sonrası ülkede oluşan siyasi, ekonomik ve kültürel ortam neticesinde muhalif bir Japon Avangart Sineması doğmuştur. 1960'lar ve 1970'ler boyunca başta öğrenci hareketleri olmak üzere pek çok farklı siyasi ve ekonomik olayın yaşandığı bu dönem "siyaset sezonu" olarak anılmıştır; "Koji Wakamatsu", "Toshio Matsumoto", "Masao Adachi", "Kihachi Okamoto" gibi yönetmenler ve diğer Yeni Dalga yönetmenleri bu yıllarda pek çok Avangart Sinema filmi çekerek yaşanan süreçlere eleştiri getirmişlerdir. Çektikleri filmler, oldukça deneysel ve çokça fazla medya görseli içeren yapımlar olmuşlardır; medya olayları sık sık bu yapımlara yansımıştır. Avangart Sinema yapımcıları, televizyonun giderek medya ve toplumda gücünü arttırdığı ve siyasi ortama hakim olduğu bu dönemde radikalleşen tarzda film yapım girişimleri ile sinemayı güçlü tutma mücadelesi vermiştir. 1960'larda sinema ve medya iyi ilişkiler kurmuş ve avangart filmlerde gazetecilik materyalleri deneysel şekillerde kullanılmıştır. Avangart Sinema yönetmenleri, kurgusal içerikler ile kurgusal olmayan, gerçek medya içeriklerini birlikte kullanarak, gündemdeki haberlerden beslenip deneysel filmler üretmişlerdir. Yoshishige Yoshida'nın 1969 tarihli "*Erosu Purasu Gyakusatsu/Eros+Katliam*" filmi, "*Death by Hanging/İpe Çekilme*" adlı 1968 tarihli Nagisa Oshima filmi, Koji Wakamatsu'nun 1969 tarihli "*Terroru no Kisetsu/The Season of Terror*" filmi Japon Avangart Sineması'na ait bazı örnek yapımlardır; 60'lar ve 70'ler boyunca Avangart Sinema yönetmenleri daha birçok başka proje ortaya koymuşlardır.<sup>295</sup>

Japon Yeni Dalga Akımı ve Avangart Sineması'nı değerlendirmek gerekirse; her ikisi de savaş sonrasında Japonya'da oluşan yeni ortamın bir sonucu ve düzenden memnun olmayanların sesi olarak ortaya çıkmıştır. Dönemin genç ve muhalif yönetmenleri, hem Yeni Dalga hem de Avangart Sinema filmleri yapmışlardır. Her iki akımda da ABD işgali ve kapitalistleşmeye karşı bir muhaliflik ve eleştiri bulunur ancak farklılaştıkları noktalar da mevcuttur. Yeni Dalga, şiddet ve cinselliği adeta bir silah haline getirerek toplumun tabularını

---

294 Albayrak, *Başlangıcından Günümüze Japon Sineması*, s.60-63

295 Albayrak, *Başlangıcından Günümüze Japon Sineması*, s.92-93

yıkarken, Avangart Sinema ise medyaya ve medyada yer bulan olaylara yönelip hem muhalif hem de deneysel çalışmalar üretmiştir.

### 3.1.3.3.2. 1970’ler Japon Sineması ve Yeni Yönelimler

Japon sineması, tarihsel gelişim şekliyle Türk sineması ile benzerlikler göstermektedir; her iki ülke sinemasının da başlangıç yıllarında tiyatro etkisi ve düşük bütçeli “B tipi filmler” yer almaktadır. Ancak Japon B tipi filmleri ödüllü yapımlar olabilmektedirler. Buna karşın, özellikle Japon Yeni Dalgası sonrası başlayan aşırı şiddet ve cinsellik içeren film dili, Batılı seyirci tarafından rahatsız edici bulunabilmektedir.<sup>296</sup> Japon sinemasında özellikle 1960’lardan itibaren kendini hissettirmeye başlayan seyirci kaybı temelli kriz, 1970’lerde televizyonun ülke içinde giderek popüler olmasıyla daha da şiddetli bir hal almıştır. Sektörde, yapımcılar ve büyük bütçeli filmler azalırken yerlerini düşük bütçeli ve aşırı cinsel içerikli filmlere bırakmışlardır.<sup>297</sup>

Yukarıda bahsedildiği gibi Japon Yeni Dalgası ile başlayan, içinde şiddet ve cinsellik unsurları barındıran “Aşırı ya da Asi Gençlik Filmleri” veya bir diğer adıyla “Taiyozoku/Sun tribe/Güneş Kabilesi” filmleri 1960’lar boyunca sürerek sinemanın TV ile mücadelesine destek olmuştur ancak bir noktadan sonra 1970’lerde sinema salonları “Pembe Filmler/Pink Movies/Pinku Eiga” ile dolmaya başlar. Aşırı şiddet ve cinsellik bu filmler ile birlikte devam eder ancak olay, gençlerin hikayelerinden daha fantastik hikayelere, fantezilere kayar. Pembe Filmler, “softcore\* pornografi” filmleridir ve bu akım, 1980’lerin ortalarına kadar sürmüştür. Seyirciyi salonlara çekmek adına tecavüzün adeta normalleştiği hikayeler sunan filmler çekilmiştir. Ancak bu filmler, büyük çoğunluğunda olmasa dahi, yer yer, arkaplanda döneme yönelik mesajlar da içerebilmektedirler. 1970’ler, Pembe Film yıllarıdır ancak ilk Pembe Film örneği olarak “Tetsuji Takechi” tarafından 1964 yılında çekilen “*Hakujitsimu*” kabul edilir. Bu film, 1964 Tokyo Olimpiyatları sebebiyle sansüre uğramış ancak buna rağmen oldukça çok talep görmüştür. Önceleri küçük stüdyolar tarafından düşük bütçeler ile çekilen Pembe Filmler, “Toei” gibi sektörün büyük firmalarının sürece dahil olmasıyla daha büyük bütçeler

---

296 Ahmet Ziya Sekendiz, “1970 Sonrası Japon Sineması”, **Başlangıcından Günümüze Japon Sineması**, s.115-117

297 Carter, s.131

\* Softcore: 1. Cinsel birleşme içermeyen film veya dergi gibi erotik materyal, 2. yarı çıplak veya cinsel birleşme içermeyen film vb. (Tureng Sözlük; <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/softcore> , 08/05/2020-23:51)

ile çekilmeye başlanıp tarihi film türü ile birleşim yaşanan projeler ortaya çıkmıştır. Harem ve rahibeler gibi kadın toplulukları, Pembe Filmler için sıkça kullanılan temalar halini almıştır. İşkencenin adeta bir zevk kaynağı olarak sunulduğu bu filmlerde, sansür sebebiyle cinsel organlar gizlenmiştir. “Seijun Suzuki”, “Koji Wakamatsu”, “Norifumi Suzuki” ve “Teruo Ishii” bu akımın öne çıkan yönetmenlerindendir.<sup>298</sup>

Fahişelik, bu filmlerde sıkça kullanılan bir olgu olmuştur. 1970’lerde roman temelli soft porno filmler de üretilmiştir. 1980’lerde ise artık cinsel organları farklı açılar ile gizlemek yerine, mozaikleme yöntemini kullanmaya başlamışlardır. Bu dönemde stüdyolar, cinsel organlara yönelik sansürü kaldırmak için mücadele vermişlerdir. 80’li yıllarda video teknolojisi gelişip bu piyasaya yönelim artınca daha ucuz ve daha karanlık içerikli filmler yapılmaya başlanmıştır. “Belgesel pornografi”nin öncülerinden biri olan “Toru Miranishi”, filmlerinde üniformalı, masum görünüşlü kızlar kullanarak cinsel içerikli görüntüler ile röportaj görüntülerini birlikte kurgulamıştır. Miranishi’nin çektiği filmler, Japon porno piyasasının öncülerinden olmuşlardır.<sup>299</sup>

Japon mafyası “Yakuza” da Japon sinemasına çokça konu olan bir unsurdur. Savaş öncesi, Sessiz Dönem filmlerinde, zenginden alıp fakire veren yakuzalar ünlüyken, Propaganda Dönemi’nde ise yakuzalar sönmüşlerdir. İşgal sonrası yıllarda ise Amerikan gangsterlerine özenen yakuza filmleri tekrar popüler bir hal almıştır. “Daisuke Ito”nun 1927 tarihli “*Chuji tabi nikki*” filmi, erken dönem yakuza yapımlarına bir örnektir. Modern döneme ait ilk yakuza filmi ise Teruo Ishii’nin 1961 tarihli “*Hana to arashi to gyangu*” adlı projesidir. Yakuza filmlerinin alt türleri de bulunmaktadır. “Ninkyō Eiga” yani kahramanlık filmleri, ilk popüler olanlardır. Ardından “Jitsuroku Eiga” yani onursuz sokak çeteleri dönemi başlamıştır. 1990’larda ise video filmler ile birlikte şiddet ve cinsellik içeren yakuza filmleri yani “Gokudo” ortaya çıkmıştır. “Kinji Fukasaku”, “Takashi Miike” ve “Rokuro Mochizuki” yakuza filmlerinin önemli yönetmenlerindendirler. Yakuza filmleri, 1980’lerden sonra etkisini, popülerliğini yitiren bir türdür.<sup>300</sup>

---

298 Sekendiz, *Başlangıcından Günümüze Japon Sineması*, s.121-122

299 Sekendiz, *Başlangıcından Günümüze Japon Sineması*, s.126-127

300 Sekendiz, *Başlangıcından Günümüze Japon Sineması*, s.128-132

### 3.1.3.3.3. Japon Korku Sineması ve Canavar (Kaijuu) Filmleri

Tarih boyunca birçok medeniyetin inanç temelleri korku üzerine inşa edilmiştir ve korkuyla çevrili bu kültür sinema içerisinde de yansımaları bulmuştur; korku filmleri, sinema içerisinde önemli bir tür olarak yer edinmiştir. Japon sinemasında da korku filmleri önemli bir yere sahiptir ve bu filmler, Japonya'nın dini inanışları olan Şintoizm ve Budizm'den çokça faydalanırlar. Dini temelli korkular dışında, atom bombası gibi toplumsal felaketler de Japon korku sinemasını besleyen önemli kaynaklardır. Japon korku filmleri, kültüre dayalı özgün dilleri ve içerikleri ile Batılı versiyonlarından ayrışırlar. II. Dünya Savaşı sonrasında Batı'da korku filmleri etkili olmaya başlamış ve Japonya'da bu süreçten etkilenmiştir. 1953 yılında çekilen “*Ugetsu Monogatari*”, korku filmi türünde Japonya'da öncü olarak kabul edilen bir yapımdır. 1964 tarihli “*Kwaiden*” ise hayalet temalı Japon korku filmlerinin ilk örneklerindedir. Bir yabancı olarak geldiği Japonya'ya yerleşen ve kendine burada bir hayat kuran yazar “Lafcadio Hearn”, “Koizumi Yakumo” takma adıyla hikayeler kaleme almış ve yazarın bu hikayeleri sonrasında Japon korku filmleri için kaynak görevi üstlenmiştir. Japon korku filmlerinde, ceza ve sadakat bolca vurgulanmış ve hayalet hikayeleri bir tema olarak sıkça kullanılmıştır. Cinsellik, Japon korku filmlerinde de önemli bir araçtır. 1950'lerden itibaren yapılmaya başlanan “*Godzilla*” tarzı canavar filmleri, korku türü ile bilimkurguyu harmanlamıştır. Ancak 1970'lerde sinema piyasası gerileyince, sadece erkek seyirciye hitap eden seks filmleri dönemi başlamış ve kadınlar sinemaya daha az gider olmuştur.<sup>301</sup>

Japon canavar yani “Kaijuu” filmlerinin ilk örneği, “Tomoyuki Tanaka”nın yarattığı ve yönetmenliğini “Ishiro Honda”nın yaptığı 1954 yılına ait “*Gojira/Godzilla*” adlı yapımdır. Filmin yaratıcısı, bir Hollywood filmi olan “*King Kong (1933)*”dan ve devasa canavarlardan çok etkilenmiştir. Üstelik aynı yıllarda ABD tarafından gerçekleştirilen nükleer silah denemeleri de Tanaka'nın Godzilla'yı yaratmasında ayrıca etkili olmuştur. Godzilla'nın doğuş hikayesi nükleer çalışmalara bağlanmış ve 1954 yılından sonra birçok başka Godzilla filmi daha çekilmiştir. İlk yıllarda çekilen filmlerde kostüm giymiş aktörler ya da kuklalar kullanılarak dev canavarlar yaratılmıştır. Godzilla serisi, Japon live-action ve anime versiyonları ve ABD uyarlamaları ile birlikte toplam yirmiden fazla filme sahiptir. Godzilla'nın yönetmeni Ishiro Honda, 1956'da ise ilk renkli Kaijuu filmi olan “*Rodan-Sora*

---

301 Olca Karasoy, “Japon Korku Sineması ve Anime Dünyasına Bakış”, **Başlangıcından Günümüze Japon Sineması**, s.134-136

*no Daikajū Radon*” adlı yapımı tamamlar. Bu filmde ise Rodan adlı uçan dinazor, tıpkı Godzilla gibi insanlığa yıkım getirir. Ishiro Honda’nın yönetmenliğini üstlendiği bir diğer Kaijuu filmi ise 1961 tarihli “*Mosura/Mothra*”dır; Godzilla, dev bir dinozordur, Mothra ise kocaman bir güve. Ishiro Honda, üç yıl sonra yani 1964 yılında ise bir diğer canavarı, “Ghidorah” adlı üç başlı ejderhayı beyaz perdeye taşımıştır; filmin adı ise “*Ghidorah, the Three-Headed Monster-San Daikajū: Chikyū Saidai no Kessen*”dir. Kaijuu filmlerine verilebilecek bir diğer örnek ise 1974 yapımı ve yönetmenliğini “Jun Fukuda”nın üstlendiği “*Godzilla vs. Mechagodzilla-Gojira Tai Mekagojira*”dır. Film, dünyayı işgal için gelen uzaylıların Mechagodzilla’sı ile Godzilla’nın savaşmasını anlatır; Mechagodzilla, sonraki dönemde başka filmlerde daha seyirci karşısına çıkar. Bu örnekler dışında da birçok Kaijuu filmi yapılmış ve çokça yeni canavar yaratılmıştır. Bu yaratıklar, coğrafi olarak sürekli deprem ve tsunami gibi felaketler ile yüzleşen ve ayrıca atom bombası gibi başka hiçbir ülkenin karşılaşmadığı bir felaket ile yüzleşen bir ülkenin korkularının beyaz perdeye bir yansımasıdır.<sup>302</sup>

Korku sinemasının bir alt türü olan “Slasher” alt türü ise 1970’ler ve 1980’ler boyunca tüm dünyada yaygınlaşmış ve Japon sineması da bu süreçten etkilenmiştir. Japonya’da kadınlar, bu tür filmlerin hedefi olmuştur. 1980’lerde slasher filmlerinin dozu daha da arttırılmış ve Japon sineması şiddet ile özdeşleştirilir hale gelmiştir. Bu yıllarda, romanlardan çevrilen filmler ise yerlerini manga çevirilerine bırakmaya başlamıştır.<sup>303</sup>

1990’larda Japon televizyonları korku programları yapmaya başlayınca, sinema yeniden bir mücadelenin içine girer. Kültürel öğelerden beslenmeye başlayan Japon korku sineması, kadın kötü ruh temalı “*Ring (1998)*” gibi filmler üretmeye başlar. Korku filmi karakterleri çoğunlukla orta sınıf insanlardır ve filmlerde bol bol kan, nefret, şiddet ve hayaletler gösterilir. Japon korku filmlerinin hayalet teması dini temellidir; özellikle Şinto’da öldükten sonra kamiye dönüşemeyip insanlara musallat olan kötü ruhlar sık karşılaşılan bir inanıştır. Bu tarz hayalet filmlerinin sonu ise ya sürprizli ya da belirsizdir. Filmlerdeki ruhların kadın olması ise yine toplumsal, dinsel ve kültürel etkilerin sonucudur. İntikamcı kadın ruhlara Japon Mitolojisi içerisinde de rastlanır. Japon korku sineması, 1990’larda, şiddet ve cinsellik unsurlarını azaltarak kültürel hayalet hikayelerine dönüş yapmış ve böylece bilinmezliği korku öğesi olarak kullanmaya başlamıştır. 2000’lerde ise Hollywood, Japon

302 Ahmet Ziya Sekendiz, **Japon Sinemasının Canavarcası/Kaiju Filmleri**, 20 Haziran 2017, Sinema, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/japon-sinemasinin-canavarcasi-i-kaiju-filmleri/>, 09/05/2020-16:54

303 Karasoy, **Başlangıcından Günümüze Japon Sineması**, s.136-137

koru filmlerinin uyarlamalarını yapmaya başlar. Japon korku filmlerinde edebiyat ya da mitoloji temelli hayalet hikayeleri ön plana çıksa bile Batılı tarz gerilimler üzerine kurulu yapımlar ve Kaijuu filmleri de önemlidir. Kaijuu filmlerinin kökenini ise hem King Kong gibi Batılı filmler hem de Japon kültürü oluşturur. “J-Horror” yani Japon korku sineması içerisinde yer alan başarılı yönetmenler arasında “*Ring*” filminin yönetmeni “Hideo Nakata”, “*Godzilla*”nın yönetmeni “Ishiro Honda”, “*Kuroneko (1968)*” filminin yönetmeni “Kaneto Shindo”, “*Pulse (2001)*” filminin yönetmeni “Kiyoshi Kurosawa” ve “*Odishon/Audition (1999)*” filminin yönetmeni “Takashi Miike” gibi isimler sayılabilir.<sup>304</sup>

#### 3.1.3.3.4. 1990’lardan Günümüze Genel Hatlarıyla Japon Sineması

Japonya’da gözlenen 1990’ların kötü ekonomisi, özellikle 1997 ekonomik krizi, sinemayı da etkilemiştir ancak 2000’ler ile birlikte tekrar bir toparlanma ve uluslararası alanda faal olma dönemi başlamıştır. Günümüz Japon sinemasında korku filmleri ve anime özellikle baskın unsurlardır. 1990’larda Japonya, ekonomik durgunluk ve işsizlik problemi ile yüzleşmek zorunda kalmıştır. 90’lara kadar gelen hızlı ekonomik büyümenin temelinde “hükümet-bürokrasi-özel sektör işbirliği” ve “aile şirket” mantığı etkili olmuştur. Şirket çalışanlarının tıpkı Feodal Dönem hizmetkarlarının efendilerine olduğu gibi şirkete ve patronlarına bağlı olmaları beklenmiş ve bireyler bu şekilde motive edilmiştir. Bu anlayış çerçevesinde özel sektörün elde ettiği kontrolsüz güç, 90’lara gelince “köpük ekonomisi” olarak adlandırılan yapının çökmesine sebep olmuştur. Devletten sorgusuz alınan krediler ve verimsiz yatırımlar bu çöküşü tetikleyen önemli etkenler olmuşlardır. Artan fiyatlar ve işsizlik ile birlikte insanlar tasarruf yapmaya başlayınca ekonomik duraklama yaşanmıştır.<sup>305</sup>

1990’ların ekonomik krizi sinemayı da vurmuş, anime ve bağımsız filmler yoğunluk kazanırken yeni bir yönetmen kuşağı da doğmuştur. 90’lı yıllarda yine Yeni Dalga yönetmenleri çalışmalar gerçekleştirmişler ancak önceki dönemlerden farklı olarak büyük stüdyolardan destek göremeyerek her şeyi kendi başlarına öğrenip en ucuz şekilde yapmak zorunda kalmışlardır. 90’ların yönetmenleri, biçim ve içerik olarak 60’ların yönetmenlerinden ayrışır; bu yönetmenlerin tarzlarında minimal çekimler hakimdir ve belirsiz gelecek korkusu içeren hikayeler filmlerini şekillendirir. 90’larda film stüdyoları küçülmeye gitmiş ve

304 Karasoy, *Başlangıcından Günümüze Japon Sineması*, s.137-141

305 Birsen Albayrak, “1990’lardan 2000’lere Japon Sinemasına Bakış”, *Başlangıcından Günümüze Japon Sineması*, s.292-294

belli başlı stüdyolar ise politika değişiklikleri yaparak varlıklarını sürdürmüşlerdir. 1990'ların ikinci yarısından itibaren Japon sinemasının uluslararası alanda yeniden adını duyuran ise animeler, korku filmleri ve bağımsız yapımlar olmuştur.<sup>306</sup> 90'lı yıllar filmlerinde, ekonomik krizin yanı sıra 1995'de yaşanan deprem ve aynı yıl Tokyo metrosuna yapılan gaz saldırısı gibi sosyal hayatı olumsuz etkileyen diğer olayların da yansımaları görülür.<sup>307</sup>

Japon sinemasında bağımsız filmlerin ve animelerin üstünlüğü 2000'li yıllarda da devam etmiştir; 90'ların genç yönetmenleri kendilerini daha da geliştirirken kadın yönetmenler de sektörde daha aktif rol almaya başlamışlardır. Bu dönem filmlerine, şüpheli, yabancılaşmış ve karamsar bir hava hakimdir. Bu yıllarda yeniden çevirim yapımlar ile de sık karşılaşılır. Bu dönemde, Japonya Hükümeti de sanatı desteklemek için yapılanmalar içine girmiş ve dolaylı yollardan desteklerini sunmuştur ancak doğrudan bir destek içinde olmamıştır. Gelişen sinema teknolojilerinin etkisiyle film yapımı ucuzlaştığı için sektörde nicelik olarak bir artış gözlenmiştir. Animeler ve mangalar, sinema için önemli bir kaynak haline gelmiş ve TV anime serileri, sinema filmlerine öncülük etmişlerdir. 2000'lerde, Japon Queer sineması da gelişmiştir. Kökeni savaş sonrası döneme uzanan bu tür, ilk yıllarda güldürü unsuru olarak ya da porno film olarak işlenmiştir; 90'larda ise gerçek manada Queer sinema örnekleri verilmeye başlanmıştır. 2000'lerde Queer sinema, Japonya'da eşcinsellerin sesini duyurmada daha güçlü bir araç olmuştur. 2000'li yılların bir diğer akımı ve film üretim kaynağı ise anime ve manga temelli "live-action" filmler çekmek olmuştur. Birçok popüler anime serisinin animasyon sinema örnekleri dışında live-action filmleri de yapılmıştır. Queer, anime ve diğer tarz başarılı Japon filmleri, 2000'lerde de uluslararası festivallerden ödüller almaya devam etmişlerdir.<sup>308</sup>

### 3.2. 1945'ten Günümüze Japon Animasyon Sineması (Anime)

Anime, 1990'lardan itibaren dünya çapında yaygınlaşan bir sanat, eğlence aracı ve endüstri olmuştur. Yine de animeler, dünya genelinde ya da daha özelde ABD veya Türkiye gibi ülkelerde bir alt kültür ürünü olarak yayılmışlardır. Ancak bu sektör, Japonya'nın popüler kültürünün önemli bir parçasıdır ve adada çok geniş kitlelere hitap eder. Ayrıca, 2000 sonrası dönemde animeler üzerine yapılan çalışmalar ile birlikte bu sanatın akademik çevreler

---

306 Albayrak, "1990'lardan 2000'lere Japon Sinemasına Bakış", **Başlangıcından Günümüze Japon Sineması**, s.295-297

307 Carter, s.132

308 Albayrak, "1990'lardan 2000'lere Japon Sinemasına Bakış", **Başlangıcından Günümüze Japon Sineması**, s.297-303

tarafından da daha fazla ilgiyle karşılandığı görülmektedir. Anime, hem geleneksel Japon sanatlarını ve kültürünü hem de Batı sanatını ve teknolojisini birleştiren bir ortak alan oluşturur. Bunun yanı sıra eğlendirici olduğu kadar eleştirel bir yöne de sahiptir animeler. Japonya’da ve son yıllarda giderek dünya genelinde çok fazla kişiye ulaşabilir bir sanat olduğu için insanları belirli konular üzerine düşünmeye teşvik edebilme gücüne sahiptir. Japonya, Zen ve dövüş sanatları gibi birçok “yüksek kültür” sanatlarına sahiptir ve bunlar dünyaca bilinirler ancak 1990’lardan itibaren anime, Japonya’nın en yeni kültürel ihracat ürününe dönüşmüştür. Animeleri diğer popüler kültür ürünleri ile kıyaslamak gerekirse; Hollywood filmleri ve Disney animasyonları, tüm dünyada yaygın olan Amerikan popüler kültür ürünleridir. Özellikle Disney animasyonları, çocuksu, masum ve tahmin edilebilir içerikler sunarlar. Buna karşılık Japon popüler kültür ürünü olan anime-manga sektörü ise şiddet, cinsellik ve çok daha derin konular işleyen eserler meydana getirir. Bir popüler kültür ögesi olarak anime, asıl yükselişini ise 1960’larda Japon sinemasının gerilemeye ve güç kaybetmeye başladığı dönemde yaşamıştır.<sup>309</sup>

### 3.2.1. Tarihsel Süreç İçinde Anime

II. Dünya Savaşı sonrasında “Toei” gibi stüdyoların ürettikleri uzun metraj animasyon filmleri, anime sektörüne ilk canlılıkları getirmiştir ancak asıl yükseliş mangalardan çevirilip TV için hazırlanan seriler ile olur. 1963 yılında Tezuka Osamu’nun bir manga serisi olan “*Astro Boy*” bu sürecin ilk örneği olur ve ilerleyen yıllarda manga kaynaklı TV animelerinin sayısı giderek artar. 1960’lardan itibaren televizyonun Japonya’da giderek yaygınlaşması ile birlikte animasyon için bir piyasa oluşmuştur ve anime-manga ortaklığının doğması sağlanıp popüler manga serileri animasyon formatında hazırlanıp televizyonlarda yayınlanmaya başlamıştır. Diğer yandan hem televizyonun yaygınlaşması hem de Hollywood filmlerinin etkisiyle Japon sineması gerilemiştir. Bu gerilemeyi önleme çabaları 1970’lerde sinemanın seks filmleri döneminin başlamasına sebep olmuştur. 1960’larda TV için gerçekleştirilen anime-manga işbirliği sonucu ortaya çıkan seriler, 1970’lerde bu TV animelerine dayalı sinema filmlerinin üetilmeye başlamasını tetiklemiştir. 1980’lerde ise giderek gelişen anime

---

309 Napier, s.11-23

sektörü, ürünlerini yurtdışına ihraç etmeye başlamıştır. Animeler, 1990'ların sonu itibariyle ise Japon kültürünün çok önemli bir parçası haline gelirler.<sup>310</sup>

Kronolojik olarak ilerlemek gerekirse; “Toei Animation” ve benzeri stüdyoların kurulması, 1945 öncesi dönemde çoğunlukla propaganda aracı olarak kullanılan animasyonun günümüz şekline yani animenin doğuşuna giden sürece yol açmıştır. Toei Animation tarafından 1958’de vizyona sokulan “*Hakujaden/Beyaz Yılan Efsanesi*”, ilk renkli, uzun metraj Japon animasyon filmi olma özelliğini elde etmiştir ancak anime, daha önce de belirtildiği gibi, asıl çıkışını 1960’larda TV ile birlikte yapmıştır ve bu süreçte manganın gelişiminde de kilit rol oynayan Tezuka Osamu etkili ve öncü bir isim olmuştur. *Astro Boy*, TV’de yayınlanan ilk anime serisi olma özelliğine sahiptir ancak 9 dakikalık renkli bir animasyon olan “*Mogura no Adventure (1958)*” Japon televizyonlarında yayınlanan ilk animedir. 1970’lerde çok daha fazla animasyon stüdyosunun kurulmasıyla birlikte tür çeşitliliği de giderek artmış ve tıpkı mangadaki gibi hedef kitleye yönelik içerikler doğmuştur. “Otaku” olarak anılan aşırı hayran kültürü de yine 70’li yıllarda ortaya çıkmaya başlamıştır. 1980’lerde gelişim devam etmiş, stüdyo ve tür çeşitliliği giderek artmıştır. Bu yıllarda Miyazaki’nin “Studio Ghibli”si de kurulur; “*Captain Tsubasa (1983)*” ve “*Dragon Ball (1986)*” gibi ikonik seriler ve “*Akira/Otomo Katsuhiro (1988)*” gibi ikonik filmler üretilir. Yine bu on yıllık dönem içerisinde saniyede 24 kare teknolojisi kullanılmaya başlanılarak animelerin görüntü kalitesi artırılır. 1990’lara gelindiğinde ise, ekonomik kriz/durgunluk anime sektörünü de etkilemiş, birçok stüdyo bütçe kısıtlamasına giderken bazıları da kapanmıştır. Ancak anime popülerliğini korumuş, “*Sailor Moon (1992)*” ve “*Pokemon (1997)*” gibi dünya çapında yaygınlaşan seriler ve Ghibli’nin “*Mononoke Hime-Princess Mononoke-Prences Mononoke/Miyazaki Hayao (1997)*”si gibi gişede başarılı filmler üretilmiştir. 90’lı yıllarda “CGI” teknolojisi de anime üretiminde kullanılmaya başlanmıştır. 2000’lerde ise “*Naruto (2002)*” gibi popüler seriler üretilmeye devam etmiştir. 2006’da yaşanan ekonomik problemler, stüdyoları etkiler ve sezonluk 26 bölüm standardı 13 bölüme düşürülüp yaygınlaştırılır. Korku, gerilim ve şiddet, cinsellik içeren animeler, günümüzde daha popülerdir küresel dünyada ve “Miyazaki Hayao”, “Kon Satoshi”, “Otomo Katsushiro” ve son yıllarda ise “Shinkai Makoto” isimleri ise başarılı anime film örnekleri ile sektörde dikkat çeken yönetmenlerdendirler. Bir diğer taraftan, anime biçimi diğer ülke animasyonlarını da etkilemektedir tarz olarak. Örneğin birçok Amerikan animasyon serisinde,

---

310 Napier, s.24-28

kimi bölümlerde anime etkileri gözlemlenir.<sup>311</sup> Örnek vermek gerekirse; ABD'nin "Cartoon Network" adlı çizgi film kanalında 2011-2019 yılları arasında şimdiye kadar 6 sezon şeklinde yayınlanmış olan "*The Amazing World of Gumball*" adlı animasyon serinin "Öfke/The Fury" adlı 4. sezon 37. bölümünde mavi bir kedi olan ana karakter "Gumball"un annesi Nichole ile geçmişte beraber dövüş eğitimi aldığı çocukluk arkadaşı ama şimdiki düşmanı Yuki'nin çatışması anlatılır. Çocukken yaptıkları dövüş müsabakasını Nichole kazanmıştır ve şimdi ise Yuki şehre geri dönmüş, bir rövanş istemektedir. Bölümün sonunda iki karakter arasında bir dövüş gerçekleşir ve bu dövüş sahnesinde karakterler tamamen anime formatında çizilmişlerdir.<sup>312</sup>

Günümüze kadar gelen süreçte Hollywood, Japon sinema pazarını ele geçirmiş durumdadır ve salonlarda gösterilen filmlerin çoğu Amerikan yapımıdır. Japon live-action filmleri, bu pazarda varlık göstermekte güçlük çekerler. Ancak animeler, gişe hasılatı olarak Hollywood filmleri ile mücadele edebilecek durumdadırlar. Animeler, bol bütçeli Hollywood filmleri karşısında hem daha ekonomik hem de gişede başarılı filmlerdir. Örneğin, "*Akira (1988)*" ve "*Prens Mononoke (1997)*" gibi anime filmleri, yayımlandıkları dönemde gişede çok başarılı olup Hollywood yapımı filmleri geride bırakmışlardır.<sup>313</sup>

Daha güncel bir dönemi, 2019 yılının 52 haftalık sürecini ele alırsak Japon sinema pazarında Hollywood filmleri ile animeler arasındaki çekişme daha net olarak sunulmuş olacaktır. 52 haftalık süreç boyunca, 14 farklı Hollywood filmi, yılın 29 haftasonunda en fazla izlenen filmler olmuşlardır. Buna karşılık 4 Japon live-action filmi ise sadece 8 haftayı zirvede tamamlamayı başaramışlardır. Anime filmler ise 4 farklı yapımla 14 hafta boyunca zirvede yer almışlardır. Bu oranlar "Susan Napier"ın belirttiği durumun güncel dönemde de devam ettiğini ve Hollywood filmlerinin hala Japon sinema pazarında, sayısal olarak, baskın güç olduğunu göstermektedir. Buna karşılık animeler ise Japon sinemasının Hollywood ile mücadele edebilecek asıl unsurları konumundadırlar.<sup>314</sup> Bir diğer önemli nokta ise 2019 yılının dünya çapında en çok hasılat yapan filmi konumundaki "*Avengers: Endgame/Anthony Russo-Joe Russo*"ın, 26 Nisan 2019 tarihinde Japonya'da vizyona girmiş olmasıdır.<sup>315</sup> Vizyona girdikten sonra ise 9 hafta boyunca gösterimde kalmıştır ve ülke çapında

311 Karasoy, "Japon Korku Sineması ve Anime Dünyasına Bakış", **Başlangıcından Günümüze Japon Sineması**, s.152-155

312 Ben Boscquelet (yaratıcı), **The Amazing World of Gumball (animasyon seri)**, Cartoon Network (TV kanalı), ABD, 2011-2019, 4. Sezon, 37. Bölüm

313 Napier, s.28-29

314 **Japanese Box Office Weekends For 2019**, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/weekend/by-year/2019/?area=JP> , 14/05/2020-17:40

315 **Avengers: Endgame Release Info**, Imdb; <https://www.imdb.com/title/tt4154796/releaseinfo> , 14/05/2020-17:45

“55,280,047” dolar hasılat elde etmiştir.<sup>316</sup> Ancak bu süre zarfında sadece bir haftasonunu zirvede tamamlayıp kalan 8 haftada ise başka filmlerin ardında kalmıştır. Sırasıyla “*Detective Conan: The Fist of Blue Sapphire/Nagaoka Tomoka*”, “*The Confidence Man JP/Tanaka Ryou*”, “*Godzilla: King of the Monsters/Michael Dougherty*” ve “*Aladdin/Guy Ritchie*” filmleri bu 8 haftasonunda *Endgame*’i geride bırakmışlardır. Adı geçen filmlerin ilki bir anime, ikincisi bir Japon live-action yapımı ve üçüncü ise bir Japon film serisinin Hollywood yeniden çevrimidir.<sup>317</sup> 2019 yılı Japon sinema pazarı ile ilgili verilebilecek bazı diğer bilgiler ise şu şekildedir; “122,613,328” dolar ile “*Frozen II-Karlar Ülkesi II/Chris Buck-Jennifer Lee*” en fazla hasılat yapan Hollywood filmi<sup>318</sup> ve “39,395,313” dolar ile “*Masquerade Hotel/Suzuki Masayuki*” en fazla hasılat elde eden Japon live-action filmidir.<sup>319</sup> Listede yer alan dört anime filmin hasılatları ise şu şekildedir; “*Doraemon: Nobita’s Chronicle of the Moon Exploration*” filmi “44,380,710” dolar<sup>320</sup>, “*One Piece: Stampade/Otsuka Takashi*” filmi “48,399,503” dolar<sup>321</sup>, “*Detective Conan: The Fist of Blue Sapphire*” filmi “81,125,047” dolar<sup>322</sup> ve en fazla hasılatı elde eden yapım olan “*Weathering with You-Tenki no Ko/Shinkai Makato*” ise “125,769,538” dolar gelir elde etmiştir.<sup>323</sup> Veriler eşliğinde bakıldığında; en az hasılatı elde eden anime filmi olan “*Doraemon: Nobita’s Chronicle of the Moon Exploration*” yine de en fazla hasılat elde eden yerli live-action filminden daha fazla kazanmıştır. Diğer yandan en fazla hasılat yapan anime konumundaki “*Tenki no Ko*” ise “*Frozen II*” filmi de geride bırakarak genel anlamda 2019 yılının Japonya’da en fazla kazanan filmi olmuştur. Bu rakamlara göre Japon seyirci, önceliğini animelere verirken, diğer yandan yerli live-action filmler karşısında ise Hollywood filmlerini daha fazla tercih etmektedir. Bu noktada “*Tenki no Ko*” adlı animenin dünya genelinde milyar dolar barajını aşan “*Star Wars: Episode IX-The Rise of Skywalker*”, “*Frozen II*”, “*Joker*”,

---

316 *Avengers: Endgame*, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3754788609/weekend/>, 14/05/2020-17:51

317 **Japanese Box Office Weekends For 2019**, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/weekend/by-year/2019/?area=JP>, 14/05/2020-22:33

318 *Frozen II*, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3835986433/weekend/>, 14/05/2020-22:37

319 *Masquerade Hotel*, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1790411777/weekend/>, 14/05/2020-22:42

320 *Doraemon: Nobita’s Chronicle of the Moon Exploration*, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl2918220801/weekend/>, 14/05/2020-22:47

321 *One Piece: Stampade*, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3108603137/weekend/>, 14/05/2020-22:51

322 *Detective Conan: The Fist of Blue Sapphire*, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl2095875073/weekend/>, 14/05/2020-22:53

323 *Weathering with You*, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3742205185/weekend/>, 14/05/2020-22:57

“*The Lion King*”, “*Toy Story 4*”, “*Aladdin*”, “*Avengers: Endgame*” ve “*Aquaman*” gibi filmleri geride bırakarak 2019 yılının Japonya’da en fazla kazanan yapımı olması, animenin ülke içinde kazandığı popülerliğin anlaşılması açısından iyi bir örnektir.

### 3.2.2. Animede Biçim ve İçerik

Anime, yıllar içerisinde hem biçim hem de içerik olarak ulusaldan uluslararasıya evrilen bir yapı, bir sektör haline gelmiştir. Animeler, dışarıdan etkilenen ve aynı zamanda da etkileyen, kendi kültürünü ve farklılığını da işin içine katan eserler ortaya koyarlar. Japonya’yı sorunsallaştırmak ya da ulusötesi bir yapı kurmak animelerde sıkça kullanılan unsurlardır. Napier’e göre Japonların kendi gerçekliklerinden ve görünüşlerinden uzaklaşmak gibi bir çabaları vardır ve bunu özellikle animelerdeki karakter çizimleri ile yansıtırlar. Animenin hikayesi gerçek bir Japon şehrinde geçse dahi karakterlerin çizimleri Japon’a benzemez; fiziksel farklılıklar çoktur. Örneğin, büyük gözler, renkli saçlar, uzun bacaklar vs. gibi. Napier’in değindiği bir başka teze göreyse anime, belirli bir ülke veya ulusun ötesinde bir dünya sunar seyirciye. Anime dünyası, Japon kültürünü içerir ama orası Japonya değildir. Bu durum, ötekinin tadını çıkarma durumu ya da hal/durum/devlet haricinde olma şeklinde açıklanmaktadır. Diğer taraftan Japonya, tarihi ve kültürel süreçlerin bir sonucu olarak içerisinde çeşitli çatışmalar barındırır. Bir yandan Batılı anlamda modernleşmiş güçlü bir ülke, güçlü bir ekonomi; diğer yandan ise Atom Bombası, ABD işgali, 1995 yılı saldırısı gibi korkunç olaylar ve olumsuz yansımaları. Bu çatışma ve karşıt durumlar kendilerine animelerde bolca yer bulmakta ve tartışılmaktadırlar. Sosyal karamsarlık, cinsiyetler arası çekişme, ekonomik gerileme (özellikle 90’lı yıllar), kuşak farkı ve intihar oranlarındaki artış gibi durumlar da animeleri içerik açısından önemli ölçüde etkilemektedirler. Günlük yaşamın kurallarından ve düzeninden kaçış sağlayan festivaller yani matsuri de animeleri etkileyen bir diğer unsurdur. Hemen hemen her seride bir festival mutlaka seyircinin karşısına çıkar. Çatışmalar ve kültürel unsurların yanı sıra, animelerin üstüne kurulduğu üç temel anlatı vardır; “mahşer”, “ağıt” ve “festival”. Mahşer anlatıları, geçmişte yaşanmış Atom Bombası gibi felaketleri referans alarak negatif bir hikaye kuran “*Akira (1988)*” ya da “*Ghost in the Shell/Mamoru Oshii (1995)*” gibi animelerde görülür. “Ağıt” anlatısı ise temel olarak bir geçmişe özlem söylemi taşır ve gelenek-modernleşme çatışmasına sahip animelerde seyircinin karşısına çıkar. Festival anlatıları ise genel olarak kadın karakterler etrafında şekillenir. Gerçek

dünyada, gerçek Japon toplumunda sahip olmasına izin verilmeyen güç, bu anlatıyla kurulan animelerde kadına verilir. Festival anlatıları, çoğunlukla komedi türünde animelerde görülür ve bu anlatıda, normalde çok katı kurallara bağlı olan Japon toplumunun kuralları esnetilir ya da tamamen kırılır ve sınırlar belirsiz hale getirilir. Hollywood yapımları ile animeyi kıyaslayan Napier, Hollywood filmlerini teselli edici olarak tanımlarken bunun karşısında animeleri ise daha eleştirel bulur.<sup>324</sup>

Japon animasyon sektörü, kurulum sürecinde ABD animasyonlarından etkilenmiştir ancak biçim ve içerik olarak farklılık gösterir. Amerikan animasyonları, live-action film çekim tekniklerine daha benzer açılarla hazırlanırken animeler ise sahnelerde daha fazla kesme ve yakın plan gibi özellikler kullanır. Özellikle TV serilerinde süreyi doldurmak için hareketler yavaşlatılır. Animenin bu kare kare anlatımı, manga anlatımına benzerliği sebebiyle kabul görür. Birçok anime serisi, mangadan uyarlama olarak üretilir ve bu uyarlama sürecinde sadece Batılı animasyon sanatı değil geleneksel tiyatro sanatları da etkili olurlar. Animenin TV ile kurduğu ilişki ve haftalık yayın anlayışı, mangaya benzer bir anlatımı zorunlu kılmıştır. Animenin popülerleşip gelişmesinde manga kilit bir noktadadır ve animasyonlarda manga tarzı çizimlere sadık kalınır. 1963 yılında *Astro Boy* ile birlikte TV’de haftalık yayın anlayışı anime için başlamıştır. Haftalık yayın sisteminde stüdyolar, az bütçe ve kısıtlı zaman sebebiyle bölümlerdeki hareketi minimumda tutarlar. Japon televizyonlarında, günün her saati farklı yaş gruplarına yönelik animeler bulunur. 1980’lerden itibaren ise “OVA (Original Video Animation)” satışı ve kiralanması, video pazarında önemli bir yer edinmiştir. Anime-manga eserleri, öncelikli olarak Japon izleyici-okuyucu için üretilmektedir. Bu sebeple Batı’da, kültürel farklılıklardan kaynaklı yanlış anlaşılmalara ve hoşnutsuzluklar oluşabilmektedir. Ancak özellikle 1990’ların ortalarından itibaren anime sektörünün dış pazardaki payı da hızla büyümüştür. Araştırmacılar, 90’lardan itibaren animenin dünya genelinde artan popülerliğinde Japonluktan uzaklaşmasının yattığını savunurlar; Japon kültürünün melezleşmesi ve ulus ötesi dünya yaratımı. Anime-manga ve tüketim ilişkisi açısından bir diğer önemli nokta ise “Cosplay” kültürüdür. Yani hayranların anime-manga karakterlerinin kostümlerini giyme etkinliği. Bu şekilde hayranlar, beğendikleri karakterler ile özdeşlik kurmakta ve kısa süre için bile olsa o karaktere dönüşmektedirler.<sup>325</sup>

---

324 Napier, s.32-46

325 Aktaran: Şen, s.188-204

Anime, sadece ulusal değil, küresel meselelere de ışık tutarak bir küresel kültür ürünü haline gelmiştir. Anime, izleyicisine gerçek üstü bir dünya sunar ve hayal ile gerçek arasında dolanır. Anime sanatçıları, kendi ülkelerini kaynak olarak kullanırlar ancak ilk baştan itibaren Disney filmleri, Hollywood ve Avrupa sineması da bu sanatçıları etkilemiş ve küresel bir bakış açısı sağlamıştır. Manganın Batı'ya ulaşması, özellikle biçimsel sebeplerden dolayı çok zor olmuştur. Ancak animeler, 1960'lardan itibaren Batı'da gösterim şansları bulmuştur. Karakter adlarının Batılılaştırılması ve Batı dillerinde dublaj, bunu kolaylaştırmıştır. Animeler ile büyüyen nesil ise bu defa mangaya yönelmiştir. 1988'de *Akira* filmi, hem ABD'de hem de Avrupa'da gösterime girmiş, çok beğenilmiş ve bu sebeple mangası da bastırılmıştır. Ancak ondan daha önce gösterim şansı yakalamış olan "*Hadashi no Gen-Barefoot Gen-Yalınayak Gen/Masaki Mori (1983)*" adlı anime film, aynı etkiyi yaratamamıştır çünkü *Akira*'nın karakterleri daha evrensel, *Yalınayak Gen*'in karakterleri ise yereldir. Bir diğer yandan, animeler genel olarak daha çok genç izleyiciyi hedeflediği için aşk, arkadaşlık ve kendini kanıtlama temaları ön plana çıkarlar. Kahramanın yolculuğu anlatısı kullanılır ve yerellik baskın çıkar çünkü ailenin, arkadaşların desteği kahraman için önemlidir. Bu sebeple, kimi yönden anime kaçınılmaz olarak Japon'dur çünkü kendi tarihini, kültürünü ya da güncel olaylarını ya ana konu veya arka plan konusu olarak sürekli eserlerinde bulundurur. Animenin sağladığı devletsiz alan ise hem Japonlar hem de dünya genelinde gençler arasında popüler olmasında önemli etkindir.<sup>326</sup>

Japonlar için iyi, güzel, temiz yapılan her şey sanattır; ölüm bile! Animeler ise tıpkı manga gibi öncelikle eğlence amacı taşısa dahi eleştirel gücü olan bir sanattır. Anime, hem eğlendiren hem de geniş kitlelere hitap edebilen eserler üretir. Bu sanatın eser üretim sürecinde ise mangadan sonra, başta video oyunları olmak üzere birçok farklı kaynağı daha vardır. Gelişen teknoloji ile birlikte 1980'lerde dijital anime üretimi başlamış ve *Dragon Ball (1983)* serisi bunun ilk örneği olmuştur. Ayrıca, 1960'lar ile birlikte büyüyen bu sektör, birçok kişi için de yeni iş imkanları yaratmıştır. Bir anime, üretim öncesi (senaryolaştırma), üretim aşaması (çizim ve seslendirme) ve üretim sonrası (dağıtım) olmak üzere üç aşamada meydana getirilir. Eğer anime bir mangadan uyarlanıyorsa sürecin en başında bir "orijinal eser yaratıcısı (gensaku)" olarak mangaka bulunur. Sonrasında mangakanın kendisi ya da başka bir yazar senaryo sürecini tamamlar ve üretim aşamasına geçilir. Bu aşamadan "yönetmen (kantoku)", "animasyon teknik yönetmeni (enshutsu)", "karakter tasarımcısı (settei)", "animasyon şefi

---

326 Aktaran: Şen, s.204-211

(sakuga kantoku)”, “anahtar animatörler (genga)”, “yardımcı anahtar animatörler (douga)”, “sanat yönetmeni (bijutsu kantoku)”, “cel/boyama ve kontrol (shiagekensa)”, “kamera müdürü (satsuekantoku)” ve “ses ve müzik yapımcısı (ongoku seisaku)” gibi kişiler ve departmanlar sorumludur. 1980’lere kadar “cel animation” yöntemi kullanılmış ama 80’ler ile birlikte “dijital animasyon” yöntemi artış kazanmıştır. Animenin adım adım oluşturulma süreci ise şu şekilde ilerler; öncelikle planlama ve belirlenen kaynak hikayeye göre senaryonun yazılması, ardından senaryonun sahnelenmesi ve metin halindeki sahnelerin oluşturulması/çizilmesi, daha sonra ise oluşturulan bu sahnelerin düzenlenmesi yani kamera açılarının belirlenmesi ve ayrıntılandırılması, sonraki aşamada ise çizimlerin kontrol edilip son düzeltmelerin yapılması, özel efektlerin eklenmesi, arka planın oluşturulması ve boyama işlemleri gerçekleştirilir. Tamamlanan çizimlerin fotoğraflanıp hareketli hale getirilmesi süreci ise kamera müdürü ve onun ekibinin sorumluluğundadır. Sahneler hareketli bir animasyon haline geldikten sonra ise yapım ekibi tarafından görevlendirilen “seiyuu” yani seslendirme sanatçıları ise karakterlerin seslendirmesini tamamlarlar. Ayrıca, anime için hazırlanmış müzikler ve gerekli ses efektleri de eklenir. En son olarak ise elde edilen animenin basımı gerçekleştirilerek yayıncı kuruluşa gönderilir.<sup>327</sup>

### 3.2.3. Animelerde Cinsellik

Japonya, anaerkilden ataerkiye dönüşmüş bir toplumdur ve bu süreçte Tokugawa Dönemi’nin etkisi büyüktür. Animelerde de şiddet ve cinsellik, en az mangalar kadar yoğundur. Cinsel içerikli animelerde “Fan Servis (ecchi)”ten pornoya (hentai) kadar çeşitli türde üretimler yapılır. Animelerde, kadın-erkek ilişkisinin her türüsüne rastlanır. Aşk ve lise temaları ise sıklıkla birlikte kullanılır. “Bishounen” yani “güzel oğlan” temalı animeler, genç kızları hedeflerken, fan servis ise erkek izleyiciye hitap eder ve kadın karakterler sürekli olarak dekolte gösterirler. “Ecchi” türü, cinsel ilişki olmadan, çıplaklık ve iç çamaşırları ile erotizm sağlar. Fan servisliği ve ecchi, artık birçok animede kullanılan öğelerdir. Cinselliğin doruk noktada yaşandığı animeler ise “hentai” türündedirler. Bu türde cinsel birleşme yaşanır ve çeşitli fantezilere hitap eden çok geniş bir yelpaze içerir. Hentai, başlı başına ayrı bir endüstridir. Birçok anime gibi, hentailer de kaynak olarak mangadan faydalanır. Doujinshi çalışmalarında, orijinalde hentai olmayan seriler, amatör çizerler tarafından cinsel hikayelere

327 Gökhan Kuloğlu, “Animelerin Yapılış Süreci ve Arka Planı”, **Tezuka’dan Miyazaki’ye Anime ve Manga**, s.54-71

çevrilirler. Hentailerde enstet ilişkili animeler de oldukça popülerdir. Kardeşler arası ilişki sıkça işlenir ve durumu daha hafif hale getirmek isteyen bazı hikayelerde kardeşlerin bir şekilde üvey oldukları bilgisi üzerinde durulur ancak her türlü aile üyesi ile enstet ilişki içeren birçok hentai bulunmaktadır. Cinsel içerikli animelerde bir diğer popüler alt tür ise “harem”dir. Birçok güzel kız tarafından arzulanan sıradan erkek klişesine sıkça başvurulur. “Shounen ai”, erkekler arası aşkı anlatır ve genelde kadın izleyiciye hitap eder. “Josei”, tıpkı mangada olduğu gibi, yetişkin kadınlar için üretilen içeriklerdir. Shounen-ai ve “shoujo-ai” türlerinde, cinsellik değil, romantizm ön plandadır. “Yaoi”de erkek, “yuri”de kadın karakterler arasındaki cinsellik sunulur. Son yıllarda ise kadın karakterlerin cinsel olarak sömürülmesi animelerde giderek artmıştır. Neredeyse çıplak ve orantısız vücut hatlarına sahip kadın karakterleri hemen hemen her animede görmek mümkündür. Animelerin asıl hedef kitlesi giderek ergen erkekler haline gelmeye başlamıştır. Erkeğine tapan kadın karakterler de sıklıkla animelerde kendine yer bulur. Kadının cinsel bir obje konumuna indirildiği seriler oldukça fazladır.<sup>328</sup>

Animeler ile ilgili değinilmesi gereken bir diğer nokta ise karakter tasarımlarındaki “gövde” kullanım meselesidir. Anime, cinselliği fantastik ve bilimkurgu öğeleri ile harmanlayarak Batılı pornografik içeriklerden farklılaşır. Kadın karakterler ve kadın bedeni animelerde, sınırları zorlayan işkencelere maruz kaldıkları veya daha romantik olarak yorumlanabilecek kadın-erkek ilişkileri içinde buldukları farklı uçlardaki durumlarda sunulabilirler. Japon pornografisinde kadın vücudu hem bir arzu nesnesi hem de içinde büyük bir güç barındıran bir varlıktır. Japon pornografisi sadece cinsellik değildir. Dişi vücudun dönüşüm gücü, Japon Mitolojisi içerisinde de önemli bir yer tutar. Ancak, mitlerde sunulan gizemli cinsellik, animeler ile birlikte açık bir hal almıştır. Animelerde kadın vücudu güçlü bir sunuma sahiptir. Ancak finalde her zaman erkeğe boyun eğer bir şekilde sonlandırılır kadının hikayesi. En güçlü kadınlar, kötü olanlardır. Ya pasif, evcilleştirilmiş iyi kadın olarak mutlu olur karakter ya da vahşi ve saldırgan olarak kötü olur ve cezalandırılır.<sup>329</sup>

Pornografik animelerde, erkek vücudu komik veya şeytanidir çoğunlukla. Komik erkek, röntgenci ama güçsüzdür. Bu güçsüz erkek tipi, ataerkil toplum ile bir tezat oluşturur. Röntgencilik, Japon pornografisinde oldukça önemli ve yaygındır. Yaşlı ya da ergen karakterlerden oluşan bu röntgenci grup şehvet doludur ancak genel olarak zararsızdır. Şeytani vücut ise röntgencinin tam tersidir. Mükemmel vücutlu, kaslı, büyük penisli ve ayrıca

---

328 Olca Karasoy, “Animelerde Cinsellik Öyküleri”, **Tezükadan Miyazaki’ye Anime ve Manga**, s.120-128

329 Napier, s.79-93

ekstra uzuvlara sahip olan bu erkekler asıl tehlikedir. Bu şeytani erkekler, kadın karakterler ile cinsel ilişkiye girenlerdir. II. Dünya Savaşı sonrası yıllarda kadın Japon toplumunda daha fazla haklar elde etmeye, ekonomik olarak güç kazanıp kendi ayakları üzerinde durmaya başladıkça erkekler arasında “lolita/rorikon” fantezisi yani genç kızlara ilgi duyma artmıştır. Liseli ergen kızları, yetişkin ve iş hayatına atılmış kadınlardan daha zayıf gören Japon erkekleri, onlara ilgi duymaya başlamıştır. Oluşan bu durum kendine animelerde de yer bulmaktadır.<sup>330</sup>

### 3.2.4. Animelerde Mecha ve Bilimkurgu

Anime ve gövde kullanımı ilişkisi açısından “mecha” türü oldukça önemlidir. 1963 yılında TV’de yayınlanan ilk anime bir mecha olan *Astro Boy*’dur. Mecha türü, insan ve teknoloji arasındaki ilişkiye ve çelişkiye odaklanır. Düşman mı yoksa güç mü? Bu soruya cevap aranır. Mecha animeler, genel olarak bir gelecek teması işlerler. Pornografi için hikayenin zirvesi sevişme sahneleridir. Oysa aynı durum mecha için bol patlamalı savaş sahneleri anlamına gelir. Napier, mecha animelerdeki zırh ve erkek ilişkisinin sahip olduğu faşist bağlantıya değinir. Mecha türünde yer alan robotik zırhlar ya da “cyborglar” öldürmek için mükemmel varlıklardır; ölüm makineleridirler. Bu tür animelerde seyirciye mekanik-organik birleşimi sunulur ve şiddetin yüceltilmesi, bir şiddet güzellemesi gerçekleştirilir. Mecha karakterleri, Batılı benzerleri gibi tamamen robotlaşmazlar; onlar vücut zırhı kullanırlar ve zırhın içindeki insan ön plandadır. Zırh kişiye güç katar, onu geliştirir ancak tamamen ele geçiremez. Zırh sadece bir gövdedir ve gövdeyi yöneten ise hala bir insandır. Başka bir bakış açısıyla ise giyilen zırh, karakterin gelişim sürecindeki bir kozadır ve karakter zamanla o kozanın ötesinde bir şeye dönüşecektir.<sup>331</sup>

Mecha, asıl olarak Batı merkezli kabul edilen bilimkurgunun bir alt türüdür. Ancak, 720’de tamamlanmış olan Nihongi’de yer alan “Urashima Tarou” hikayesi, ilk yazılı Japon bilimkurgu eseri olarak kabul edilir. Hikaye, zaman yolculuğu içerdiği için bilimkurgu olarak sayılabilir ancak yine de çoğunlukla fantastiktir. II. Dünya Savaşı sonrasında anime-manga, toplum için bir kaçış alanına dönüşmüştür. Savaş sonrasında distopik bir dönem yaşayan Japon sanatçılar, bunu eserlerine de yansıtmışlardır. Zamanla Hollywood’u dahi etkileyen

---

330 Napier, s.94-101

331 Napier, s.102-119

bilimkurgu manga ve animeleri, bu yıllarda özellikle Tezuka'nın eserleriyle başlangıç yapmışlardır. 1950'lerde Tezuka ile başlayan bilimkurgu, 60'larda ise hız kaybetmiştir. 1970'lerde ise bilimkurgunun bir alt türü olan mecha, popülerlik kazanmaya başlamıştır. “*Mobile Suit Gundam (1979)*” gibi seriler, bu yıllarda çıkmıştır. 1980'lerde ise daha derin alt metinler işleyen mecha animeler piyasada yer almaya başlamıştır. 1990'lar mecha animenin gerçek anlamda en güçlü olduğu yıllardır. Mecha türü animelerde çoğunlukla cyborglar yer almaz; daha ziyade zırh giymiş insanların hikayesi anlatılır. Ancak, “*Ghost in the Shell (1995)*” gibi bazı animelerde cyborglar kendini gösterme şansı bulur. 2000'lerde ise cyborglar, animelerde daha fazla görünmeye başlamış ve bireyselden çok toplumsal sorunlar hikayenin merkezinde yer alır hale gelmiştir. “Ben kimim?” sorusunun yerini “Biz kimiz?” sorusu almıştır. Globalleşme etkisi sebebiyle bilimkurgu-mecha animeler, diğer türlere kıyasla, Batılı izleyici tarafından daha kolay benimsenirler. Atlatılan 2 dünya savaşının olumsuz etkileri distopik gelecek vizyonunu ortak bir travma haline getirmiştir. Japonların distopik bilimkurgu anlatıları bu sebeple küresel olarak kabul görür.<sup>332</sup>

Şimdiye kadar bahsedilmiş ya da henüz bahsedilmemiş olanlar ile birlikte animeler birçok türe ve alt türe sahiptirler. Bu tür ayrımı ise kodomo (küçük çocuk), shounen (genç erkek), shoujo (genç kız), seinen (yetişkin erkek) ve josei (yetişkin kadın) örneklerinde olduğu gibi cinsiyet temelli bir yapıdadır; yani hedef kitleye yöneliktir. Bu noktada, erkekler için anime, kadınlar için anime gibi bir ayrım olduğunu söylemek mümkündür. Anime-manga için tür hedef kitleyi, alt tür ise içeriği belirler. Yine cinsiyete dayalı alt türler de mevcuttur. “Shounen-ai (genç erkekler arası aşk)”, “shoujo-ai (genç kızlar arası aşk)”, “yaoi (yetişkin erkekler arası aşk ve cinsellik)”, “yuri (yetişkin kadınlar arası aşk ve cinsellik)” ve “hentai (pornografi)” bu alt türleri oluştururlar.<sup>333</sup> Bilimkurgu ve mecha dışında da birçok başka içerik temelli alt tür bulunmaktadır. “Slice of Life” türünde animeler, günlük yaşamdan hikayeler yansıtır; “gizem-gerilim” yine bir başka dikkat çeken türdür ve doğüstü hikayeler içlerine gerilim unsurları katılarak sunulurlar. “Fantastik-macera” türlerinde ise genel olarak karakterler çeşitli yolculuklara çıkıp birçok zorluk ile karşılaşır; bu zorlukları arkadaşlarının ve ailelerinin desteği ile aşarlar. “OVA” olarak anılan tür ise animenin orijinal hikayesinden bağımsız olarak ilerleyen bölümleri tanımlar. Bu bölümler televizyonda

---

332 Su Tunç, “Anime ve Mangalarda Bilim-Kurgu ve Mecha”, *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga*, s.155-164

333 Hafize Mutlu, “Anime Neyi Anlatıyor? Türler ve Temalar”, *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga*, s.78-85

yayınlanmaz ve DVD formatında satılırlar.<sup>334</sup> “Chibi” türündeki animeler, basit çizimler ile küçük çocuklar için yapılmış güldürü ürünleridir. “Ecchi” ise shounen ya da seinen türlerindeki eserlerde ya da komedi alt türü ile kullanılabilen, çıplaklık ve erotizm içeren ancak cinsel ilişki barındırmayan bir türdür. Ecchi ile sıklıkla birlikte kullanılan bir diğer tür ise “harem”dir. Harem türü, tek bir erkek ve etrafındaki birçok güzel kız ile şekillenen hikayeler sunar.<sup>335</sup>

### 3.2.5. Animelerde Güçlenen Kadın, Korku Dolu Erkekler

20. yüzyıl sonları itibariyle Japon kadınının toplumdaki yeri hızla değişime uğramıştır; ekonomik, teknolojik ve kültürel değişimler ve gelişimler bunda etkili olmuştur. Daha güçlü ve bağımsız bir Japon kadını ortaya çıkmıştır. Kadınların yaşadığı değişimin bir benzerini de Japon erkeği yaşamıştır; kadına olan bakışları ve kendi cinsel kimliklerine yönelik arayışları konusunda değişimler yaşanmaya başlamıştır. Yaşanan bu süreçte anime de önemli bir rol oynar; hem süreci yansıtır hem de tepki koyup eleştiride bulunarak. Modernleşme süreci ile birlikte Japon erkeği, önceki dönemlerde sahip olduğu gücü yitirmeye başlamıştır. Örneğin erkekliğin bir sembolü olarak kabul edilen kılıcın Meiji Dönemi’nde taşınması yasaklanır. Bu bir güç kaybıdır. Ancak Japonya’nın güçlü baba/erkek düzenine asıl ağır darbeyi II. Dünya Savaşı’nın kaybedilmesi ve peşi sıra gerçekleşen ABD işgali vurur. Bu güç kaybı kendine animelerde de sıkça yer bulur. Güçlü olarak tasvir edilenler, genç/ergen erkelerdir ancak yetişkin yani baba figürü olabilecek konumdaki erkekler, birçok seride ya ölmüş yani eksiklerdir ya da zayıf karakterli birer şaka unsurudurlar. Savaşın kaybıyla birlikte, yetişkin, güçlü Japon erkeği bir hayalet ya da bir şakaya dönüşmüştür. Ancak yine de genç Japon erkekler için farklı bir umut yansıtır animeler; geçmişin hatalarından ders çıkararak kendi deneyimlerini oluşturmak ve amaç dolu bir yaşam, bir gelecek inşa etmek.<sup>336</sup>

Tıpkı mangada olduğu gibi anime üretimi de kadınlar ve erkekler için farklılıklar gösterir. Cinsiyete göre bir üretim vardır. Öncelikle genç kadın izleyiciyi hedefleyen “shoujo” türü, ortaya koyduğu sihirli, renkli, pozitif dünyalar ile bilimkurgu animelerinin karanlık, kasvetli dünyalarına karşı hem kadın hem de erkek izleyici için çekici bir alternatif oluşturur.

334 Gökhan Kuloğlu, **Anime Türleri**, 10 Şubat 2016, Anime, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/anime-turleri/> , 18/05/2020-15:57

335 Gökhan Kuloğlu, **Anime Türleri 2**, 10 Şubat 2016, Anime, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/anime-turleri-2/> , 18/05/2020-16:06

336 Napier, s.138-170

Shoujo, Japon kültüründe etkili bir unsurdur. Tatlı kızlar ve ergenlik-çocukluk, güç-güçsüzlük, kadın-erkek gibi çatışmalar shoujo türünü oluştururlar. Anime sektörünün başlıca yaratıcı yönetmenlerinden birisi olan “Miyazaki Hayao”, shoujo üretiminde önemli ve kendine özgü bir figürdür. Fantastik dünyalar ve güçlü kadın karakterler yaratır. Yaptığı filmlerin etik/ahlakçı ve öğretici bir anlatısı vardır. Filmlerinde sıklıkla “teknoloji-doğa” ve “geçmiş-modern dünya” çatışmalarına yer verir. Mahşer temasını ve anlatısını da kullanır. Miyazaki'nin shoujo karakterleri, genel kuralın dışında, daha bağımsız, güçlü kişilerdir. Miyazaki filmlerinde özgürleşmeyi, bağımsızlaşma ve geçmişten kurtulmayı temsil etmesi açısından uçuş imgesi de oldukça önemlidir. Asıl olarak 1980'lerde artış gösteren shoujo anime kültürü 2000'li yıllarda Japonya için önemli bir kültürel tüketim ürününe dönüşmüştür. Özellikle de “liseli, zararsız, ergen kız” hayali kuran erkekler için. Çocukluk ve ergenlik arasında kimlik karmaşası yaşayan shoujo karakterler gibi Japonya'da kültürel bir kimlik karmaşası yaşamaktadır. Eski kültür, gelenekler ve modern, Batılı anlamda gelişmiş kültürün çatışması; eskiyi hatırlamak veya unutmak arasında kararsız kalmış bir toplum. Bu çatışma da anime hikayelerinin birçoğuna temel oluşturur. “Fantastik-romantik” hikayeler içeren animelerde ise shoujo olmak ile yetişkinliğe adım atmak arasında kalmış, olgunlaşmak üzere olan sihirli ve dişiliğini sergileyen kadın karakterler, sıradan sevgilileri ile pornografik olmayan cinsel ilişkiler yaşarlar. Bölüm bölüm ilerleyen durum komedileri ya da dertlerden uzak fantastik dünyalar sunan kaçış animeleridir bunlar. Başka dünyalardan gelen sihirli kız, sıradan oğlan ile tanışır ve hikaye başlar. Romantik komedi animeleri, çoğunlukla erkek izleyicinin fantezi dünyasını tatmin ederler. Kadının erkek için kendini feda ettiği, güçlerinden vazgeçtiği ama sonunda mutlu olduğu oldukça muhafazakar anlatılardır bunlar. 1970'li yıllar ile birlikte, feminizmin de etkisiyle Japon kadınları daha yoğun bir şekilde iş hayatına atılmaya başlamışlardır; çocuk doğurmak ve evlenmek gibi işleri geri plana itmişlerdir. Bu durumun önüne geçmek isteyen erkekler ise özellikle medya yoluyla karalama kampanyaları yaparken romantik komedi animeler ile de evi, aileyi ön plana çıkaran hikayeler sunmuşlardır. Dergilerde ve gazetelerde kendi parasını kazanan ve bağımsızlığını ilan eden kadınlar için olumsuz haberler yapılmıştır. Kocalarını boşayan kadınlar için bencil, şımarık gibi anlamlara gelen “Hanakazoku” gibi lakaplar kullanılmıştır. Bir diğer dikkat çeken haber ise “Sarı Taksi” haberleridir. Bu şekilde anılan haberlere göre zengin Japon kadınları, cinsel ilişki için yabancı ülkelere, yabancı erkeklere gitmekte ve yabancı erkekleri Japonlara tercih etmektedirler. Muhafazakar kesimin bu girişimlerini destekleyen fantastik-romantik tür, pornografik türün

bir öteki versiyonu olarak kabul edilmektedir. Kadın karakterlerin ve cinselliğin gösterimi farklıdır ancak temelde erkek tatmini üzerine kuruludur. Romantik tür, erkek izleyicinin kaygılarını yansıtır ve adanmış, sevdiği erkek için fedakarlık yapan kadın imajıyla kurulu düzeni korumaya ve yeniden üretmeye çalışır. Bu noktada, kadın karakterin evde bulunması, yemek pişirmek gibi ev işleri yapması önemli unsurlar olarak öne çıkarlar.<sup>337</sup>

### 3.2.6. Yumuşak Güç Olarak Animeler

Güç, etrafınızdakilere bir şeyler yaptırabilme yetkisidir. Güç üç farklı şekilde elde edilebilir veya kullanılabilir. İlk yol, kaba kuvvet yani silaha başvurmaktır. Bu yolu kullanmanın sonucu savaş, çatışma ve ölümdür. İkinci yol ise ödüllendirmedir; bu yolla, insanlara istedikleri bir şeyi vererek sonuç elde edilir. Üçüncü yol ise iknadır; insanların sizinle aynı şeyi istediğine onları ikna etme girişimi. Üçüncü yolda başarılı olan bir kişi ya da kurum, kaba kuvvet ya da ödül yollarına başvurmak zorunda kalmaz.<sup>338</sup>

*“Yumuşak güç’, politik bir bedenin, örnek olarak bir devletin; diğer politik bedenlerin hal ve tutumlarını, ideallerini ve hedeflerini kültürel ve ideolojik yollarla değiştirebilme kudreti olarak tanımlanan uluslar arası ilişkiler kuramıdır. Tanımlayıcı bir kuram olarak devamlı meydan okunmasına ve geçerliliğinin sınanmasına rağmen yumuşak güç, askeri ve ekonomik yaptırımlar gibi ‘sert’ güçlerin haricinde kültürün ve ideolojinin dönüştürücü etkisini ifade etmek için kullanılan bir terimdir. Yumuşak güç, tarih boyunca bir ülkenin tüm kudretini ölçmek için kullanılan ‘sert’ gücün tam karşısında yer alır.”<sup>339</sup>*

“Sert Güç” yani savaşlar, “Yumuşak Güç” karşısından oldukça kullanışsız bir konuma sahiptir. Savaşlar ile birlikte birçok ülkeye, birçok medeniyete, kültürel, ekonomik, sosyal ve politik olarak zarar gelir. Sadece savaşı yaşayan nesiller değil, sonraki nesiller de bu yıkımın sonuçları ile yüzleşmek zorunda kalırlar. Ancak yine de, özellikle eski çağlarda, savaşlar birçok medeniyetin gelişimine de katkı sağlamışlardır. Savaşlar yoluyla ülkeler arasında son

337 Napier, s.171-243

338 Serpil Sarban, **Mangadan Animeye: Japonya'nın “Yumuşak Güç” Silahlarından Biri Olarak “Sen To Chihiro No Kamikakushi” Filminde “Tüketim Nesnesi” Sunumu: Otomobil Örneği**, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul; T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı Anabilim Dalı, 2011, s.19

339 Sarban, s.19

bilgilerin aktarımı sağlanmış ve yine savaş tehdidi nedeniyle ülkeler güçlü ordulara sahip olabilmek amacıyla teknolojik gelişimi desteklemiştir. Ancak savaşın sağladığı olumlu gelişmeler, sonucunda elde edilen yıkım karşısında önemini yitirmektedir. Modern dönemde ise artık ülkeler, sert güç ve yıkımdan çok yumuşak gücü yani ikna yöntemini daha fazla kullanmaktadırlar. Bir ülkeyi silahlar ile değil de kültürel unsurlar ile işgal etme dönemidir bu.<sup>340</sup> Çağdaş dönemde yumuşak gücü en başarılı şekilde kullanan ülkelerden birisi de Japonya'dır. Ekonomik gelişimi ile Asya'nın kalkınmasında önemli bir pay sahibi olan Japonya, hem modernleşme sürecinde Batı'yı yakalamış hem de kendi özgün kültürünü muhafaza etmiştir. Japonya, bu özgün kültüre ait öğeler ile Batı modernizmini ve teknolojisini harmanlayarak kendi yumuşak gücünü oluşturmuştur.<sup>341</sup>

Japonya, özellikle 1980'lerde dünyanın ekonomik anlamda süper güç ülkelerinden birisi konumundadır. Günümüzde ise adeta bir kültürel süper güç haline gelmiştir. Dünyanın mevcut tüketim kültürü içine dahil ettiği anime gibi ürünleri ile birlikte kendi kültürünü diğer ülkelere taşımakta ve yaymaktadır. Japonya, uyguladığı kültür politikası sonucunda, diğer ülkelerde gerçekleştirdiği kültür festivalleri, dünyaya ihraç ettiği manga ve anime gibi eserleri ile kendi yerel kültürünü dünyaya yaymakta ve diğer ülkelerin gözünde kendi politik amaçları doğrultusunda bir Japonya profili çizmektedir. Türkiye dahil dünyanın birçok ülkesinde, özellikle genç kuşak, manga okuyup, anime izlemektedir ve bu eserler yoluyla Japonya'nın dilini, kültürünü, coğrafyasını, tarihini ve sosyal hayatını deneyimlemektedirler. Animeler, Japon yumuşak gücünün ve kültür politikasının çok önemli bir parçası konumuna sahiptirler. Devletler, kendi ülkelerinin çekiciliğini arttırmak için sık sık kültürel diplomasi politikalarına başvururlar ve bu süreç özellikle Soğuk Savaş sonrasında hız kazanmıştır. Japonya, kültürel diplomasiyi ve yumuşak güç unsurlarını, 1945 öncesinde sert güç kullanarak yapamadığını yapmak için bir araç olarak kullanmaktadır güncel dönemde; Batılı beyaz ırk karşısında, kendi öncülüğünde, bir Asya ırksal ve kültürel iş birliği. Japonya, savaş sonrasında, kültürel tanıtım girişimlerine tekrardan 1970'lerde başlamıştır ve bu süreçte ABD destek sağlarken "Japan Foundation" adlı kurum da bu amacın aracı olmuştur. Bu girişimin temel amacı, komşu ülkelerde oluşan, Japonya'nın tekrar militarize bir devlet olacağına yönelik korkuyu gidermek ve 1945 öncesinden çok başka bir Japonya profili çizebilmektir.<sup>342</sup>

---

340 Sarban, s.19-20

341 Sarban, s.22

342 Eda Garip, **Japon Animelerinin Yumuşak Güç Olarak Kullanılması-I**, 23 Kasım 2017, Anime, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/japon-animelerinin-yumusak-guc-olarak-kullanilmasi-i/>, 19/05/2020-22:19

Japonların “meibitsu” olarak anılan birçok yerel/kültürel ürünleri vardır. Kimileri genel olarak ülkeye, kimileri ise daha özeldir bölgelere aittir bu ürünlerin. Özellikle 1990’lardan itibaren ise yurtdışına ihracatında hızlı bir artış yaşanan animeler de meibitsu olarak kabul edilmektedirler. Günümüzde otuzdan fazla farklı dile çevirisi yapılan animeler, ülke içinde de sektör olarak büyümektedir. Animeler, farklı yöntemler kullanarak birer yumuşak güç unsuruna dönüşürler. İlk olarak, özellikle son yıllarda giderek artan milliyetsiz, ulus ötesi, ırksal karışımlar içeren karakterler artış göstermiştir. Karakterler sadece Japon seyirciye değil, dünyanın birçok yerinden farklı izleyicilere hitap edecek, onların da özdeşlik kurabileceği şekillerdedir. Tarafsız, devletsiz ve küresel bir ortam yaratılır. Sonrasında ise yaratılan evrende küresel ve herkese hitap eden problemlere odaklanılır ancak yine de kültürel öğeler, her zaman ön planda olmasa dahi, bir şekilde, bu ulus ötesi atmosferin içine nüfuz etmeyi başarır. Böylece, yerel ve kültürel olan küresele taşınmış ve ona entegre edilmiş olur. Birçokları için “Gerçek Japonya” animelerde sunulandan ibaret bir hal alır.<sup>343</sup>

### 3.2.7. Günümüzde Anime Fan Kültürü, Stüdyolar ve Anime Sektörü

Anime-manga kültürü, “otaku” kavramını doğurmuştur. Otaku, hayatının merkezine anime-mangayı almış kişiler için kullanılan bir terimdir. Toplumu ve aileyi ön plana koyan Japon kültüründe otaku gibi kendi bireyselliğine çekilen kişiler hoş karşılanmamaktadır. Otaku, kendini sevdiği şeye aşırı şekilde kaptıran ve gerçek dünyadan soyutlanan kişidir. Bir diğer kavram olan “Wapanese” ise Japon olmaya, otakuluğa özenen Batılılar için kullanılır. Batılı eleştirmenlere göre otakuluk, kadını cinsel bir obje olarak görmeyi sağlamaktadır. Otakular bir yana, anime kültürünün bir diğer önemli noktası ise “Akihabara” adlı Tokyo’da bulunan bir mekandır. Akihabara, otakular ve teknoloji meraklıları için önemli bir merkezdir. Sadece Akihabara’ya gelmek için bile Tokyo’yu ziyaret eden insanlar bulunmaktadır. Bu yer, animelerde de sıklıkla kullanılmakta, karakterler Akihabara’da randevuya çıkmaktadırlar. Akihabara’nın en ünlü unsurlarından birisi ise “hizmetçi kafe” olarak anılan mekanlardır. Bu yerin sokakları, anime-manga ürünleri ve görselleri ile doludur. Akihabara’da sıklıkla ikinci el dükkanları ile de karşılaşılır. “Nakano Broadway” ise Akihabara’dan sonra ikinci önemli anime-manga ve otaku mekanıdır. Ülke içinde kendi özel aşırı fanatik hayranlarını ve kendine

343 Eda Garip, **Japon Animelerinin Yumuşak Güç Olarak Kullanılması-II**, 25 Kasım 2017, Anime, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/japon-animelerinin-yumusak-guc-olarak-kullanilmasi-ii/>, 19/05/2020-22:44

has mekanlarını oluşturan anime kültürü, yurtdışı bölgelerde de gelişmiştir. Fransa’da anime-manga kültürü oldukça gelişmiştir. Animeler, ABD’de geniş bir kitle tarafından sevilme ve takip edilmektedir. Anime-manga sektörünün oyuncak ve video oyunları gibi birçok yan ürünleri bulunmaktadır ve bunlardan bir başkası ise anime müzikleridir. Animelerde müzik, fon müziği ve animeye özel hazırlanan parçalar olarak ikiye ayrılır. Bölümlerin başlangıç ve bitiş parçaları, seyirci açısından daha popülerlerdir. Animelerden bağımsız satışları da gerçekleştirilen bu müziklerin Batı’ya ihracatı sırasında yeniden düzenlendiği örnekler yaşanmıştır. Anime-manga sektörü, günümüz Japon ekonomisinde, önemli bir gelir kaynağıdır. Anime-manganın Japon ekonomisine yıllık ortalama katkısı 2 milyar dolar civarındadır. Bu sektör, hem kültürel hem de ekonomik olarak devasa bir pazar oluşturur.<sup>344</sup>

Anime sektörünün ve pazarının gelişiminde serileri ve filmleri üreten yayıncı kuruluşlara ulaştıran stüdyoların çok büyük payı bulunmaktadır. Bazı belli başlı stüdyolar, ürettikleri içerikler ile animelerin hem ülke içinde hem de dünya genelinde çok geniş bir hayran kitlesi edinmelerini sağlamışlardır. 1972’de kurulan “Madhouse Inc.”, Tokyo merkezli bir stüdyodur ve özellikle “*Death Note (2006)*” serisi ile kendini duyurmuştur. “*Hunter X Hunter (1999)*”, “*Hadashi no Gen-Barefoot Gen-Yalınayak Gen (1983)*” ve “*Beyblade (2001)*” ise stüdyonun öne çıkan diğer yapımlarına örneklerdir. 2007 yılında Tokyo’da kurulan “White Fox” stüdyosu ise görece genç olmasına rağmen “*Steins; Gate (2011)*” ve “*Akame ga Kill! (2014)*” gibi popüler serileriyle ön plana çıkmaktadır. Tokyo merkezli bir başka stüdyo olan ve 1987’de kurulan “Production I.G.” ise “*Shingeki no Kyojin-Attack on Titan (2013)*” ile büyük ses getirmiştir. “*Ghost in the Shell (1995)*”, “*Psycho Pass (2012)*” ve “*Kuroko no Basket (2012)*” ise stüdyonun diğer önemli animeleri arasındadır. “*Naruto (2002)*”, “*Bleach (2004)*”, “*Beelzebub (2011)*” ve “*Tokyo Ghoul (2014)*” gibi seriler, 1979’da kurulmuş olan “Studio Pierrot” tarafından anime formatına sokulmuşlardır. En erken tarihli ve en ünlü stüdyolardan birisi olan “Toei Animation” ise 1956’dan beri anime üretimine devam etmektedir. Ghibli’nin kurucuları olan Miyazaki Hayao ve “Tahakata Isao”nun da bir dönem bünyesinde çalıştığı Tokyo merkezli bu stüdyo’nun öne çıkan yapımları arasında “*One Piece (1999)*”, “*Dragon Ball (1986)*”, “*Sailor Moon (1992)*”, “*Digimon (1999)*” ve “*Slam Dunk (1993)*” gibi önemli seriler sayılabilir. Bu stüdyolar ve çok daha fazlası her geçen gün çok daha fazla yeni seriyi ve filmi anime-manga pazarına kazandırmaya devam etmektedirler.<sup>345</sup>

344 Mustafa Emre Özgen, “Fan Kültürü-Otaku-Günümüz Pazarı”, **Tezuka’dan Miyazaki’ye Anime ve Manga**, s.189-199

345 Gökhan Kuloğlu, **10 Anime Stüdyosu Hakkında Önemli Bilgiler**, 13 Mart 2016, Anime, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/10-anime-studyosu-hakkinda-onemli-bilgiler/>, 20/05/2020-00:14

Dünya çapında genişleyen anime pazarının bir parçası olan Türk izleyici ise, 1990'larda, gündüz saatlerinde yayınlanan çizgi film kuşakları sayesinde, animeler ile farkında olmadan tanışmıştır. Daha bilinçli bir anime izleyicisi ise internet teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte özellikle 2010 sonrası dönemde oluşmuştur. 1990'lar ve 2000'lerin başı arası dönemde izleyici, seyrettiğinin bir anime olduğunu bilmeden bu yayınları izlemiştir.<sup>346</sup> Günümüzde, Türk izleyicisinin legal ve illegal olmak üzere ulaşabileceği internet kaynakları bulunmaktadır animeler için. Özellikle 2010 sonrası dönemde gönüllü hayranların sağladığı korsan içerikler ile gelişen ve büyük bir anime arşivine dönüşen "TürkAnimeTV" adlı internet sitesi illegal kaynaklar açısından önemli bir örnektir. Anime izleyicisi, yılına veya türüne göre sınıflandırılmış bir şekilde yüzlerce anime serisine ve filmine bu site üzerinden Türkçe altyazılı bir şekilde, kolay ve ücretsiz olarak ulaşabilmektedir. Ancak bu ve benzeri sitelerin illegal olması, anime üreticilerine bir gelir sağlamıyor oluşları önemli bir eksi noktadır.<sup>347</sup> Türk izleyici açısından animelere ulaşmanın legal yolunu ise uluslararası bir internet platformu olan ve son yıllarda etkinliği ülkemizde giderek artan "Netflix" sunmaktadır. Türk izleyici, Netflix üzerinden 137 farklı anime serisine ve filmine ulaşım imkanına sahiptir.<sup>348</sup> Netflix'in içerik sayısı TürkAnimeTV karşısından oldukça az bir konumdadır ancak legal oluşu ve anime stüdyolarının da bu platformdan gelir elde ediyor oluşu önemli bir artıdır. Milyonlarca abonesi bulunan Netflix, animelerin dünyaya ihracatını ve geniş kitlelere yasal yollardan ulaşmasını kolaylaştıran önemli bir araçtır. Bu tarz internet platformlarının artışı ile birlikte anime stüdyolarının uluslararası seyirciden elde edeceği gelirden bir artış yaşanması ile birlikte sektörün büyümesi de hızlanacaktır.

### 3.2.8. Animedede Tarih, Kültür ve Mitoloji

Sinema, tarihsel bellek yaratımında etkili bir sanattır. Öyleki insanlar, tarihi bir olayı bir filmde, kitaptan okuyarak öğrenebileceğinden çok daha hızlı kavrarlar. Japon sineması da bu durumu etkili şekilde bir propaganda aracı olarak kullanmıştır. Animeler ise tarihi türü işlerken mitolojiden ve efsanelerden faydalanarak gerçek hikayelere dahi fantastik bir yön katmaktadır. Özellikle II. Dünya Savaşı ve "Samuray Çağı" konu bakımından odaklanılan temel alanlardır. Savaş sonrası "Japon-Amerikan politikası", savaşın tüm suçunu orduya ve

346 Özgen, "Fan Kültürü-Otaku-Günümüz Pazarı", *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga*, s.188-189

347 TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/index> , 20/05/2020-00:30

348 Japon Yapımı Animeler, Netflix; <https://www.netflix.com/browse/genre/1462141?so=az> , 20/05/2020-00:40

hükümete yıkıp, halkı ise kurban olarak konumlandırmıştır. Bu sebeple Japonya'nın 20. yüzyıl başındaki saldırgan ve yayılmacı politikaları görmezden gelinip sadece “Pearl Harbor Limanı” saldırısı ve “Atom Bombası” arası sürece odaklanılır. Bu, Japonya'nın savaş suçlusu olarak görülmesini engelleme politikasının bir sonucudur. ABD işgali süresince Atom Bombası konusu sansüre uğramış ve sanatçılar da bu konuya değinmenin farklı yollarını aramışlardır. *Goldzilla* gibi Kaijuu filmleri bu dönemin ürünleridir. Atom Bombası, anime-manga sektörü açısından da, özellikle mahşer anlatıları için temel bir referans ve kaynak noktasıdır. II. Dünya Savaşı'nın kaybedilmesinin bir diğer etkisi ise Japonya'nın “baba” olgusunun sarsılmasıdır. Savaşın kaybedilmesi hem genel olarak ülkede imparatorun hem de özel olarak hanelerde babanın otoritesini sarsmıştır ve bu ilerleyen yıllarda hayalet ya da şaka unsuru olan baba karakterlerini doğurmuştur anime-manga sektöründe. II. Dünya Savaşı etkilerinden dolayı, kıyamet anlatımı animede önemli bir yere sahiptir ama bu Batı'nın Hristiyanlık temelli kıyamet anlayışından farklıdır. Korku, bilimkurgu ve fantezi türleri, mahşer temasını sıkça kullanırlar. Animelerin mahşer anlayışında Japon inancı, kültürü ve tarihi çok etkilidir. Aile kavramının çöküşü de bir mahşer örneğidir animelerde. Japonya'nın 1990'lar gibi kriz dönemlerinde mahşer teması etrafından şekillenen eserlerde bir artış gözlemlenir. Japon mahşer anlatımı, kişisel ve kişiler üstü olmak üzere ikiye ayrılır ancak temelde bu mahşer, aile ile bağlantılıdır. Bu ise Japon toplumunda bireyin değil ailenin güçlü, önemli olmasından kaynaklanan bir sonuçtur. Anime üretiminde asıl popüler anlatılar mahşer ve festivaldir ama ağıt anlatısı da önemlidir. Özellikle modernleşen ve kültüründe hızlı bir değişim yaşayan, kendi kültürünü yitirme korkusu olan Japonya için.<sup>349</sup>

Animeler, globale seslenseler bile yerelliği yoğun bir şekilde içinde bulunduran sanat eserleri olarak varlık gösterirler. Japon kültürü, animeler içinde, arka planda veya karakter özelliklerinde kendine mutlaka yer bulur. Kültürel öğeler, çeşitli animelerde yerilmek ya da övülmek için kullanılabilirler. Japon kültürünün ve inancının çok önemli bir parçası olan festivaller de hemen hemen her animede seyirci karşısına çıkarlar. Yerel ve ulusal festivaller (Matsuriler), “Altın Hafta (Showa no Hi)”, “Yıldız Festivali (Tanabata)”, “Yaz Festivali (Natsumatsuri)” ve “Kültür Festivali (Bunkasai)” gibi birçok özel gün için düzenlenen festivaller anime hikayelerinde sıkça kullanılırlar. Japonların yemek kültürü ise animelerde sık sık karşımıza çıkan bir diğer önemli öğedir ki “*Shogugeki no Soma/Food Wars/Yemek Savaşları (2015)*” gibi sırf yemek üzerine bile olan animeler vardır. “Gohan (pirinç pilavı)”,

---

349 Napier, s.245-329

“sushi”, “miso çorbası”, “tempura”, “soba”, “ramen” ve “sake” animelerde en fazla kullanılan Japon Mutfağı’na ait öğelerdir.<sup>350</sup> Animelerde seyircinin karşısına sıkça çıkan bir diğer unsur ise “izakaya” olarak anılan mekanlardır. Sake içilip sohbet edilen bu mekanlar, toplumun sahip olduğu katı ve disiplinli havanın kırıldığı yerlerdir. “Kotatsu” adlı, kişinin ısınmak amacıyla bacaklarını altına sokup oturduğu masalar da sıkça yer alır çeşitli animelerde. Tapınaklar, “Onsen” adı verilen hamamlar, festivallerde düzenlenen havai fişek gösterileri, kiraz ağaçları, kimono gibi yöresel kıyafetler, sokaklarda yer alan içecek otomatları ve eğilerek özür dileme şekli animelere yansıyan sayılabilecek diğer kültürel unsurlardır.<sup>351</sup>

Günümüz anime üretiminde, fantastik hikayeler, gerçekçi hikayelerin önüne geçmiştir. Ayrıca “CGI (Computer-Generated Imagery)” yani bilgisayar tabanlı görüntü oluşturma teknolojisi de sıkça kullanılmaya başlanmıştır. Animelerin arka planlarında gerçek mekanlar sıklıkla kendilerine yer bulmaktadır. Bunun yanı sıra bazen gerçek kişiler de anime serilerinde bir karaktere dönüşebilmektedirler. Diğer yandan Japonya’da din konusunda katı kurallar yoktur. Örneğin Japon Hristiyanlığı, Batı’dan daha farklı olarak ülkedeki Şinto ve Budizm inançlarına göre şekillenmiştir. Animelerde, bu dinlere ait melekler, kamiler, yokailer ve shinigamiler (ölüm melekleri) gibi öğeler ve çok daha fazlası sıklıkla kullanılır. Din çoğunlukla arka plan öğesidir. Adanın yerel inancı olan Şinto’yu ise eserlerinde en yoğun şekilde kullanan, ünlü yönetmen Miyazaki Hayou’dur. Şinto inancının temelini kamiler yani ilahlar ve doğa oluşturur. Anime, Batı ülkelerinde popülerliğini arttırdıkça Hristiyanlık, yapımlarda kendine daha fazla yer bulmaya başlamıştır. Animeler, ülkedeki dini çeşitliliği yansıtır ama bunu çatışma ile değil uyum ile gerçekleştirirler. Animeler, felsefi inanç ve düşüncelere de yer verirler. Zen ve Bushido felsefelerine sıklıkla animelerde rastlanır. Anime bir çizim sanatıdır. Geleneksel olarak elle ya da CGI, 2D veya 3D teknolojileri ile bilgisayarda üretilebilir. Bu sanat, Batı’ya açıldıktan sonra ekonomik yönden olduğu kadar içerik yönünden de etkilenmiştir. Batı kültürü, animelerde daha fazla yer kaplamaya başlamıştır. Animeler kadar günlük yaşam da Batı kültüründen etkilenmektedir. Günümüz animeleri en çok şiddet ve cinsellik unsurlarını kullanırlar. Kimi animelerde çatışmalar, savaşlar, konunun önüne geçebilmektedir. 2000 sonrası animelerde konu ve olaylar sarmalı değil, karakterlerin savaşları önem kazanmıştır. Şiddet içerikli bu animelere ise shounen olarak adlandırılan genç kitle oldukça yoğun bir ilgi göstermektedir. Günümüz anime

350 Hafize Mutlu, “Animelerde Kültürel Yansımalar”, *Tezuka’dan Miyazaki’ye Anime ve Manga*, s.93-103

351 Serpil Şahin, *Animelerde Klişe Haline Gelmiş Kültürel Unsurlar*, 4 Şubat 2019, Anime, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/animelerde-klise-haline-gelmis-kulturel-unsurlar/>, 18/05/2020-17:32

seyircisi, iyi karakterlerden daha çok dengesiz, canavarlaşabilen anti-kahramanlara ilgi duymaktadır.<sup>352</sup>

Animeler, Japon Mitolojisi'nden de içerik olarak faydalanırlar. Dini inanışlar ve mitler, günlük hayatı olduğu kadar, animelerin fantastik dünyasını da etkilemişlerdir. Şinto öğeleri, özellikle “Studio Ghibli” başta olmakla birlikte birçok farklı stüdyonun animelerinde seyirci karşısına farklı şekillerde çıkarlar. Kamiler, tapınaklar, ruhlar vs. birçok varlık, nesne ve yer animelerde sıkça kullanılır. Adada büyük bir takipçi kitlesine sahip olan Budizm'de yine sık sık animelerde rastlanan bir inançtır. Zen ve Bushido felsefeleri ise samuray temalı animelerin vazgeçilmezlerindedir. Japon Mitolojisi'nin “Yaratılış Miti” de anime içeriği üretimi konusunda etkili bir kaynaktır. Animelerde, İzanami (ölüm) ve İzanagi (yaşam) karşıtlığı kullanılır. Fantastik anime serileri ve filmleri, Japon Mitoloji'nden olduğu kadar birçok farklı dünya mitolojisinden de faydalanarak hikayelerini kurarlar.<sup>353</sup> Japon Mitolojisi'nin “İmparatorluk Soyu Miti” içinde adı geçen birçok kami, “*Noragami (2014)*”, “*Gintama (2006)*”, “*Persona 4 the Animation (2011)*”, “*Five Stars Stories (1989)*”, “*Yu-gi-oh (1998)*”, “*Pokemon (1997)*” ve “*Naruto (2002)*” gibi animelerde ismen ya da fiziki olarak yer alırlar. Kamiler dışında, yine mitolojide özellikle korku hikayelerinde sıkça geçen “akuma (şeytan)” ve “yokai (canavar-şeytan karışımı yaratık)” gibi varlıklar da kendilerine animelerde yer bulurlar. “*xxxHolic (2006)*”, “*Natsume Yuujinchou (2008)*”, “*Ushio to Tora (2015)*” ve “*Kamisama Hajimemashita (2012)*” adlı animelerde bu yaratıklar seyircinin karşısına çıkarlar. Animelerde yer alan birçok mitolojik varlık, bu eserlerde büyük oranda orijinal hallerinden ve misyonlarından farklı bir biçimde, animenin hikayesine hizmet edecek şekilde sunulurlar.<sup>354</sup>

Animelerin mitoloji ile kurduğu ilişki ve ilk bölümde Japon Mitolojisi hakkında sunulan bilgiler eşliğinde, bir sonraki bölümde film değerlendirilmeleri gerçekleştirilecektir. Ancak belirtmelidir ki bu değerlendirmeler için seçilen filmlerden hiçbiri ünlü anime film yönetmeni “Miyazaki Hayao”ya ait olmayacaktır. Bunun ilk sebebi; yönetmenin, tezin örneklem dönemi olarak seçilen, 2010-2019 yılları arasında mitoloji ile ilişki kuran bir filmi bulunmamasıdır. Miyazaki'nin bu on yıllık dönemde ortaya koyduğu tek çalışması, II. Dünya Savaşı ile alakalı bir hikaye işleyen “*Kaze Tachinu-The Wind Rises-Rüzgar Yükseliyor*

---

352 Olca Karasoy, “Sinemasal Bir Anlatım Anime”, *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga*, s.104-118

353 Mutlu, “Anime Neyi Anlatıyor? Türler ve Temalar”, *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga*, s.88-91

354 Hafize Mutlu, *Anime Mitleri: Halk Hikayeleri ve Efsaneler*, 20 Ocak 2017, Anime, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/anime-mitleri-halk-hikayeleri-ve-efsaneler/>, 19/05/2020-01:06

(2013)'' adlı filmidir. Miyazaki'nin tez dışında tutulmasının bir diđer sebebi ise anime üzerine yapılan birçok alıřma ierisinde, rneklemler olarak, tekrar ve tekrar onun filmlerine başvurulmuř olmasındır. Bu sebeple; 2010-2019 yılları arasında seilen filmler ile birlikte hem anime-mitoloji iliřkisi deęerlendirilirken hem de farklı anime film ynetmenleri n plana ıkarılmaya alıřılacaktır.

## **4. BÖLÜM: 2010-2019 YILLARI ARASINDA ANİME FİMLERİNDE MİTOLOJİK YANSIMALAR**

Önceki iki bölümde Japonya'nın tarih, din, mitoloji; manga, anime ve sinema sanatları gibi alanları hakkında sunulan bilgiler doğrultusunda, bu bölüm içerisinde 2010-2019 arası yıllarda vizyona girmiş yapımlar arasından her yıldan “1 film” olmak üzere “10 anime film”in incelemeleri gerçekleştirilecektir. Seçilen filmler içerisinde Japon Mitolojisi'nin etkileri olup olmadığı ya da varsa bu etkilerin ne şekilde yapımlara yansıdığı gibi sorulara cevap aranacaktır. Japon Mitolojisi'nin günümüz Japon toplumu içerisinde hala etkili olup olmadığı düşüncesi değerlendirilecektir. İncelemenin temel noktası, mitlerin ve mitolojik karakterlerin modern toplumda nasıl yansıtıldığı ve hangi amaçlar ile kullanıldığı olacaktır.

Film incelemelerine geçilmeden önce ise incelemeye alınacak dönem, inceleme yöntemi ve filmler hakkında açıklamada bulunmak gerekmektedir. Ayrıca, yine bu bölüm içerisinde, film eleştirilerinden önce, mitolojik öğelerin yansıdığı TV anime serilerinden örnekler de sunulacaktır.

Bu bölüm, üç soruya cevaplar veren başlıklar şeklinde ilerleyip sonrasında ise seçilen filmlerin incelenmesi/eleştirilmesi ile devam edecektir. Bu üç soru şu şekildedir: “Tezin örneklemini oluşturmak için neden 2010-2019 yılları arası dönem seçilmiştir?”, “Film incelemelerinde başvurulacak yöntem nedir/hangisidir?” ve “Bu on yıllık dönem içerisinde hangi filmler, neden seçilmişlerdir?”

### **4.1. Araştırmanın Kapsamı, Yöntemi ve Örneklemi**

Bu başlık altında tez çalışmasının örneklemini oluşturacak filmlerin 2010-2019 yılları arasından neye dayanılarak seçildiğine, seçilen filmlerin değerlendirilmesinin ne şekilde yapılacağına ve değerlendirilmek amacıyla hangi 10 filmin seçildiğine değinilecektir. Araştırmanın kapsamı, yöntemi ve örnek filmleri bu başlık altında ortaya konularak bir sonraki başlıkta ise belirlenen filmlerin incelenmesi gerçekleştirilecektir.

#### 4.1.1. Araştırmanın Kapsamı

İlk olarak, tezin örneklemini oluşturmak için neden 2010-2019 yılları arası dönem seçilmiştir? Bu dönemin 2020 yılı itibariyle öncelikli seçilme nedeni en güncel on yıllık dönem olmasıdır. Sadece aylar öncesinde sonlanmış bir dönemdir 2010'lu yıllar ve bu yıllarda çıkan filmler, modern dünyanın güncel olaylarından ve küresel kültüründen etkiler taşımaktadırlar. Bir diğer neden ise “CGI” gibi bilgisayar tabanlı animasyon teknolojilerinin giderek gelişmesi ve yaygınlık kazanması sonucu animelerde artan görüntü kalitesidir. Örneğin Netflix üzerinden yayınlanan “*Godzilla Üçlemesi*”<sup>\*</sup> tamamen CGI formatında üretilmiş anime filmlerdir. Son on yıllık dönemde gelişen internet teknolojileri ve dijital platformlar ise bu dönemin seçimindeki bir diğer etkidir. Özellikle ABD merkezli “Hulu”, “Amazon Prime”, “Disney+”; Türkiye içerisinde ise “BluTV” gibi platformlar/internet kanalları, seyircinin birçok diziye ve sinema filmine kolaylıkla ve bol çeşitle ulaşmasını sağlayarak yeni bir izleme deneyimi oluşturmuşlardır. Üyelik ve aylık faturalandırma yöntemleri ile reklamsız seyir deneyimi sunan bu tarz platformların en yaygın olanı konumunda ise “Netflix” bulunmaktadır şimdilik. Ancak bu sektördeki rekabet de gün geçtikçe artmakta, “HBO Max” gibi yeni platformlar da sektöre dahil olmaktadır.

Netflix'in şirket olarak kuruluşu 1997 yılına dayanmaktadır ve günümüzde 190'dan fazla farklı ülkede 183 milyon abonesine hizmet vermektedir. Belgesellerden dizilere, yarışma programlarından sinema filmlerine kadar çok geniş yelpazede bir içerik arşivine sahip olan platform, sadece ABD yapımlarını değil, birçok farklı ülkeden birçok farklı dilde içeriği abonelerine reklam gösterimi olmaksızın sunmaktadır. Aboneler, internet bağlantısı bulunan her cihazdan bu platforma ulaşarak herhangi bir zaman kısıtlaması olmaksızın istedikleri herhangi bir içeriği izleme imkanına sahiptirler. Platform, ilk başta, çevrimiçi film kiralama şirketi olarak “Reed Hastings” ve “Marc Randolph” tarafından kurulmuştur; internet üzerinden DVD satış ve kiralaması yapan bir şirkettir. 2009 yılı geldiğinde, ABD içinde, 10 milyondan fazla üye sahibi olan Netflix, 2010 yılında internet üzerinden geliştirdiği yayın hizmetlerini Kanada'ya da taşımıştır. 2011 yılında ise Latin Amerika ülkelerinde hizmet alanını genişletmiş olur. 2012 yılında ise platform hem Avrupa'da kullanıma sokulmuş hem de 25 milyon üye sayısını geçmiştir. O yıla kadar farklı yapım şirketleri tarafından üretilen

\* “Godzilla Planet of the Monster (2017)”, “Godzilla City on the Edge of Battle (2018)” ve “Godzilla The Planet Eater (2018)” filmleri tamamen CGI olarak üretilmişlerdir. (Godzilla, Netflix; <https://www.netflix.com/search?q=godzilla>, 05/06/2020-17:43)

içerikleri yayınlayan Netflix, 2013 yılında ise “*House of Cards*” gibi kendi orijinal içeriklerini abonelerinin hizmetine sunmaya başlamıştır. 2015 yılında Netflix, Japonya ve Avustralya gibi Asya-Okyanusya bölgesi ülkelerinde kullanıma girmiştir. “*Beasts of No Nation*” adlı ilk uzun metraj orijinal filmi ve İngilizce dilinde olmayan ilk orijinal dizisi “*Club de Cuervos\**” da yine bu yıl platformda yayına girmiştir. 2016 yılı geldiğinde platform, milyonlarca abonesine tam 21 dilde hizmet vermektedir. 2019 yılında ise “*Roma*” filmi, platforma “Akademi Ödülü” kazandırmıştır.<sup>355</sup> Türkiye’de de hizmet veren Netflix, birçok farklı Türk filmi ve dizisini de bünyesinde barındırmaktadır. Bunun yanında 2020 yılı itibariyle üç adet Türk yapımı orijinal dizisi de bulunmaktadır. Bunlar; “*Hakan: Muhafız (2018)*”, “*Atiye (2019)*” ve “*Aşk 101 (2020)*” adlı yapımlardır.<sup>356</sup>

Japonya’da 2015 yılında hizmete giren Netflix, geride kalan 5 yıllık süreçte hem Japonca dilinde kendi orijinal içeriklerini (diziler ve animeler) üretmiş hem de “Stüdyo Ghibli” filmleri gibi önemli anime yapımlarını bünyesine katmıştır. 5 Haziran 2020 itibariyle Netflix kullanıcılarına sunulan 138 adet anime filmi ve serisi bulunmaktadır.<sup>357</sup> 1990’lardan itibaren yurtdışına yoğun bir şekilde anime-manga ihracatında bulunan Japonya, 2010’lu yıllarda ise başta Netflix olmak üzere, uluslararası dijital platformların sunduğu imkanlar ile aynı anda hem birçok ülkeye hem de milyonlarca seyirciye legal bir şekilde ulaşma imkanı elde etmiştir. Türkiye özelinde bakıldığında ise hem seyircinin anime filmlerine ve serilerine yasal bir şekilde ulaşması hem de Netflix’in, varolan animeleri de yayınlamakla birlikte, kendi platformu için de projeler ürettirmesi 2010’lu yılların seçiminde bir diğer önemli etki olmuştur. Bu dönemde hem dünyada hem de Türkiye’de anime seyircisi, internet üzerinden animelere legal olarak ulaşabileceği platform ve platformlar elde etmiştir.

2010’lu yılların seçimindeki bir diğer önemli sebep ise animenin bir tarz olarak Batı ve özellikle ABD animasyonunu etkilemesidir. Örneğin; “*Death Note (2006)*”, “*Black Lagoon (2006)*”, “*Hadashi no Gen/Yalınayak Gen (1983)*” ve “*One Punch Man (2015)*” gibi popüler anime serilerinin ve filmlerinin yapım stüdyosu olan “Madhouse”<sup>358</sup>, 2010 ve 2011 yıllarında 4 adet anime serisi üretmiştir. Bu seriler, ABD çizgiroman şirketi olan Marvel’a ait

---

\* “Club de Cuervos”, bir Meksika dizisidir.

355 Netflix Hakkında&Netflix Zaman Çizelgesi, Netflix Media Center; <https://media.netflix.com/en/about-netflix> , 05/06/2020-21:40

356 Türk Dizileri, Netflix; <https://www.netflix.com/search?q=T%C3%BCrk%20Dizileri> , 05/06/2020-21:54

357 Japon Yapımı Animeler, Netflix; <https://www.netflix.com/browse/genre/1462141?so=az> , 05/06/2020-23:01

358 “Madhouse” Stüdyosu, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/studio/11/Madhouse> , 05/06/2020-23:30

“*Iron Man (2010)*”<sup>\*</sup>, “*Wolverine (2011)*”<sup>\*\*</sup>, “*X-Men (2011)*”<sup>\*\*\*</sup> ve “*Blade (2011)*”<sup>\*\*\*\*</sup> adlı kahramanlar hakkındadır. Diğer yandan bir diğer önemli ABD çizgiroman şirketi olan “DC Comics”e ait en önemli kahramanlardan birisi olan “Batman” için de 2018 yılında bir anime film yapılmıştır. “*Batman Ninja*” adlı film, CGI teknolojisi de kullanılarak, Japon bir yapım kadrosu ve yine Japonca dilinde tamamlanmıştır. Film bir animedir ancak içerisindeki hemen hemen tüm karakterler DC Comics’e aittir.<sup>359</sup> Verilebilecek başka bir örnek ise bir Netflix yapımıdır. Platformda yayınlanan ve bir roman uyarlaması orijinal içerik olan “*Altered Carbon (2018)*” adlı iki sezonluk dizinin bir de “*Altered Carbon: Resleeved*” adlı 2020 yılında gösterime girmiş bir anime filmi vardır. Tamamen CGI kullanılarak üretilmiş olan 74 dakikalık film, Japonca dil seçeneği ile platformda yayındadır.<sup>360</sup>

2010’lu yılların seçimindeki bir diğer önemli sebep ise anime filmlerin gişede elde ettiği başarıdır. Bu on yıllık süreç, Hollywood yapımı filmlerin, özellikle Disney’e ait süper kahraman ve animasyon yapımları, milyar dolarlık gişe hasılatları elde ettikleri bir dönem olmuştur.

2010 yılında, dünya genelinde milyar dolarlık gişe hasılatı elde eden üç film; “*Avatar*”, “*Alice in Wonderland*” ve “*Toy Story 3*”, Japonya’da gösterime girmiştir.<sup>\*\*\*\*</sup> *Avatar*, “\$237,000,000” dolarlık bütçesine karşın dünya genelinde “\$2,744,336,793”, Japonya’da ise “\$170,640,248” hasılat elde etmiştir.<sup>361</sup> *Alice in Wonderland*’in “\$200,000,000” bütçesi karşısında elde ettiği gelir ise dünya çapında “\$1,025,467,110” ve Japonya’da “\$133,694,649” şeklindedir.<sup>362</sup> Milyar dolar barajını geçen son film olan *Toy Story*

\* *Iron Man*: 1 Ekim 2010 tarihinde yayınlanan seri, tek sezon ve 24 dakikalık 12 bölümden oluşmaktadır. (*Iron Man*, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/iron-man> , 05/06/2020-23:38)

\*\* *Wolverine*: 7 Ocak 2011 tarihinde yayınlanan seri, tek sezon ve 23 dakikalık 12 bölümden oluşmaktadır. (*Wolverine*, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/wolverine> , 05/06/2020-23:42)

\*\*\* *X-Men*: 1 Nisan 2011 tarihinde yayınlanan seri, tek sezon ve 23 dakikalık 12 bölümden oluşmaktadır. (*X-Men*, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/x-men> , 05/06/2020-23:46)

\*\*\*\**Blade*: 1 Temmuz 2011 tarihinde yayınlanan seri, tek sezon ve 24 dakikalık 12 bölümden oluşmaktadır. (*Blade*, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/blade> , 05/06/2020-23:49)

359 *Batman Ninja*, IMDb; <https://www.imdb.com/title/tt7451284/> , 06/06/2020-00:49

360 *Altered Carbon Koleksiyonu*, Netflix; [https://www.netflix.com/search?q=altered%20carbon&suggestionId=81207593\\_collection](https://www.netflix.com/search?q=altered%20carbon&suggestionId=81207593_collection) , 06/06/2020-00:59

\*\*\*\*\*Bu ve sonraki paragraflarda değinilecek tüm filmler, “Box Office Mojo by IMDbPro” adlı internet sitesinin “Japanese Box Office Weekends” sayfasında 2010-2019 yılları arasında 52 haftalık dönemde haftasonu liderliği elde etmiş yapımlar arasından seçilmiş olacaktır. Belirtilen tüm gişe hasılatları, Box Office Mojo’dan tedarik edilmiştir. (*Japanese Box Office Weekends*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/weekend/by-year/2019/?area=JP> , 08/06/2020-16:02)

361 *Avatar*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r1546880513/weekend/> , 06/06/2020-16:37

362 *Alice in Wonderland*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r1891061761/weekend/> , 06/06/2020-16:42

3 ise “\$200,000,000” bütçesine karşılık dünyada “\$1,066,969,703” ve Japonya’da “\$126,660,533” hasılat elde etmiştir.<sup>363</sup> 2010 yılının Japonya’da en çok hasılat elde eden yerli live-action filmi ise “\$94,786,753” kazanan “*Umizaru 3: The Last Message*” yapımdır ve filmin bütçesi ise sadece “\$11,333,086”dır.<sup>364</sup> 2010 yılının en çok kazanan anime yapımı ise “\$10,223,318” bütçesiyle “*The Secret World of Arrietty*” adlı filmdir ve bu film Japonya’da “\$110,013,058” hasılat elde etmiştir.<sup>365</sup>

2011 yılında ise milyar dolar barajını geçen üç Hollywood filmi; “*Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides*”, “*Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2*” ve “*Transformers: Dark of the Moon*” adlı yapımlar Japonya’da gösterime girmiştir. “\$250,000,000” bütçeli *Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides*, dünya çapında “\$1,045,713,802” ve Japonya’da ise “\$108,856,481” hasılat elde etmiştir.<sup>366</sup> *Harry Potter* serisinin son filmi ise dünyada “\$1,341,511,219” ve Japonya’da “\$124,331,909” bir gelir elde etmiştir.<sup>367</sup> Milyar dolar barajını aşmış bir diğer film olan *Transformers* ise “\$195,000,000” bütçesine karşılık dünya genelinde “\$1,123,794,079” ve Japonya’da “\$54,167,274” hasılat elde etmiştir.<sup>368</sup> Bu yılın en fazla izlenen Japon live-action filmi ise “*A Ghost of a Chance*” adlı yapımdır ve ülke içinde “\$53,982,636” gelir elde etmiştir.<sup>369</sup> Yılın en fazla kazanan anime filmi ise “\$38,010,276” hasılat ile “*Detective Conan: Quarter of Silence*” adlı yapımdır.<sup>370</sup>

2012 yılında ise milyar barajını geçmiş iki Hollwood filmi Japonya’da gösterime girmiştir. Bu filmlerin ilki olan “*The Avengers*”, “\$220,000,000” bütçesine karşılık dünyada “\$1,518,812,988” ve Japonya’da ise “\$45,256,010” hasılat elde etmiştir.<sup>371</sup> Diğer film olan “*Skyfall*” ise “\$200,000,000” bütçesine karşılık dünyada “\$1,108,561,013” ve Japonya’da

---

363 **Toy Story 3**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl4094264321/weekend/> , 06/06/2020-16:46

364 **Umizaru 3: The Last Message**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1644528897/weekend/> , 06/06/2020-16:52

365 **The Secret World of Arrietty**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl674006529/weekend/> , 06/06/2020-16:57

366 **Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl2173863681/weekend/> , 06/06/2020-17:40

367 **Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1872398081/weekend/> , 06/06/2020-17:47

368 **Transformers: Dark of the Moon**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3473638401/weekend/> , 06/06/2020-17:51

369 **A Ghost of a Chance**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl241861889/weekend/> , 06/06/2020-17:55

370 **Detective Conan: Quarter of Silence**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3468067841/weekend/> , 06/06/2020-17:58

371 **The Avengers**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl607290881/weekend/> , 06/06/2020-22:16

“\$32,497,509” gelir elde etmiştir.<sup>372</sup> Bu yılın en fazla hasılat elde eden live-action Japon filmi, ülke içinde elde ettiği “\$91,331,832” hasılat ile “*Brave Hearts:Umizaru*” adlı yapım olmuştur.<sup>373</sup> Yılın en fazla gelir elde eden anime filmi ise “\$72,822,122” ile “*One Piece: Z*”dir.<sup>374</sup>

2013 yılında, dünya genelinde milyar dolar barajını aşamasa dahi, Japonya’da en fazla gelir elde eden Hollywood filmi, “\$90,141,508” ile “*Monster University*” olmuş ve dünya genelinde de “\$743,559,607” hasılat rakamına ulaşmıştır.<sup>375</sup> “*The Fighter Pilot*” filmi, elde ettiği “\$82,652,465” hasılat ile en fazla kazanan Japon live-action yapımı olmuştur.<sup>376</sup> Yılın en fazla gelir elde eden anime filmi ise “Miyazaki Hayao” tarafından yaratılan “*The Wind Rises*” olmuş ve “\$119,513,192” hasılat yapmıştır ülke içinde.<sup>377</sup>

2014’de gösterime giren “*Frozen*” adlı animasyon film, “\$150,000,000” bütçesine karşın dünya çapında “\$1,280,802,282” gelir elde ederek milyar barajını aşmış ve Japonya’da ise “\$249,036,646” hasılat yapmıştır.<sup>378</sup> Bu yıl içinde vizyona giren Japon live-action filmleri arasında en fazla geliri ise “\$49,957,553” ile “*Rurouni Kenshin Part II: Kyoto Inferno*” adlı yapım elde etmiştir.<sup>379</sup> “*Stand by Me Doraemon*” adlı yapım, kazandığı “\$79,003,725” ile bu yılın en çok kazanan anime filmi olmayı başarmıştır.<sup>380</sup>

2015 yılında milyar dolar barajını geçmeyi başaran 4 Hollywood filmi Japonya’da haftasonlarını lider tamamlamıştır. “\$190,000,000” bütçe ile çekilen “*Furious 7*”, dünya genelinde “\$1,515,047,671” ve Japonya içinde de “\$30,810,953” hasılat rakamlarına ulaşmıştır.<sup>381</sup> “\$250,000,000” bütçeyle çekilen “*Avengers: Age of Ultron*”, “\$1,402,805,868” kazanmıştır dünya genelinde. Japonya’da elde ettiği hasılat ise bunun yanında sadece

372 *Skyfall*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1808893441/weekend/> , 06/06/2020-22:19

373 *Brave Hearts: Umizaru*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1711637761/weekend/> , 06/06/2020-22:23

374 *One Piece: Z*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1128891649/weekend/> , 06/06/2020-22:26

375 *Monster University*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1021413121/weekend/> , 06/06/2020-22:46

376 *The Fighter Pilot*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1727366145/weekend/> , 06/06/2020-22:52

377 *The Wind Rises*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3526591489/weekend/> , 06/06/2020-22:57

378 *Frozen*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1178765057/weekend/> , 06/06/2020-23:07

379 *Rurouni Kenshin Part II: Kyoto Inferno*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1062896897/weekend/> , 06/06/2020-23:11

380 *Stand by Me Doraemon*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl761890049/weekend/> , 06/06/2020-23:16

381 *Furious 7*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3769730561/weekend/> , 06/06/2020-23:29

“\$26,373,434” gibi bir rakamdır.<sup>382</sup> Milyar barajını aşmış olan bir diğer film “*Jurassic World*” adlı yapımdır ve “\$150,000,000” bütçesine karşın dünyada “\$1,670,400,637” ve Japonya’da “\$74,593,781” gelir elde etmiştir.<sup>383</sup> Dördüncü film, “\$245,000,000” bütçeyle çekilen ve dünyada “\$2,068,223,624” ve Japonya’da “\$97,862,640” hasılat elde eden “*Star Wars: Episode VII-The Force Awakens*” adlı yapımdır.<sup>384</sup> Elde ettiği “\$26,261,536” hasılat ile “*Orange*” filmi, en fazla kazanan Japon live-action filmi olmuştur 2015 için.<sup>385</sup> Anime filmleri içerisinde ise en fazla geliri “\$46,863,971” ile “*Bakemono no Ko-The Boy and the Beast*” filmi elde etmiştir.<sup>386</sup>

2016 yılında ise milyar dolar hasılat barajını geçen üç Hollywood filmi Japon gişesinde kendini göstermiştir. Bir animasyon yapım olan “*Zootopia*”, dünya çapında “\$1,023,784,195” ve Japonya’da “\$70,127,286” hasılat rakamlarına ulaşmıştır.<sup>387</sup> Yine bir animasyon film olan “*Finding Dory*”, dünya çapında “\$1,028,570,889” ve Japonya’da “\$65,982,721” hasılat elde etmiştir.<sup>388</sup> “\$200,000,000” bütçeyle çekilen “*Rogue One: A Star Wars Story*” ise dünya genelinde “\$1,056,057,273” ve Japonya içinde de “\$39,164,663” gelir kazanmıştır.<sup>389</sup> Yılın Japon filmleri içinde ise “\$75,398,709” ile “*Shin Godzilla*” en çok kazanan live-action<sup>390</sup> ve “*Kimi no Na wa-Your Name*” ise “\$233,794,134” ile en fazla gelir elde eden anime film olmuştur.<sup>391</sup>

2017 yılının en fazla kazanan anime filmi, “\$38,475,150” hasılat ile “*Doraemon: Great Adventure in the Antarctic Kachi Kochi*” adlı yapım olmuştur.<sup>392</sup> Japon live-action yapımlar içerisinde ise zirveyi “\$33,269,878” gelir ile “*Gintama Live Action the Movie*” filmi

382 **Avengers: Age of Ultron**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r13845359105/weekend/> , 06/06/2020-23:35

383 **Jurassic World**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r11394247425/weekend/> , 06/06/2020-23:40

384 **Star Wars: Episode VII-The Force Awakens**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r1896041985/weekend/> , 06/06/2020-23:45

385 **Orange**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r11246266625/weekend/> , 06/06/2020-23:47

386 **The Boy and the Beast**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r12043971073/weekend/> , 06/06/2020-23:50

387 **Zootopia**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r14220749313/weekend/> , 07/06/2020-00:40

388 **Finding Dory**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r13012855553/weekend/> , 07/06/2020-00:43

389 **Rogue One: A Star Wars Story**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r13244852225/weekend/> , 07/06/2020-00:47

390 **Shin Godzilla**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r11280214017/weekend/> , 07/06/2020-00:50

391 **Your Name**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r1842957825/weekend/> , 07/06/2020-00:54

392 **Doraemon: Great Adventure in the Antarctic Kachi Kochi**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r13119547393/weekend/> , 07/06/2020-01:10

almıştır.<sup>393</sup> Bu yıl, Japon gişesinde haftasonu liderliğini elde etmeyi başarmış, milyar barajının üzerinde üç film bulunmaktadır. “\$160,000,000” bütçeyle çekilen “*Beauty and the Beast*”, dünya çapında “\$1,263,521,126” ve Japonya’da “\$110,790,534” gelir elde etmiştir.<sup>394</sup> Animasyon film “*Despicable Me 3*”, “\$80,000,000” bütçeyle hazırlanıp dünya çapında “\$1,034,799,409” ve Japonya’da “\$66,229,119” hasılat rakamlarına ulaşmıştır.<sup>395</sup> “*Star Wars Saga*”nın sekizinci filmi olan ve “\$317,000,000” bütçeyle çekilen “*Star Wars: Episode VIII-The Last Jedi*”, dünya genelinde “\$1,332,539,889” ve Japonya’da “\$66,662,686” hasılat kazanmıştır.<sup>396</sup>

2018 yılında dünya çapında “\$2,048,359,754” hasılat elde eden “*Avengers: Infinity War*”, Japonya’da “\$33,881,648” kazanmıştır.<sup>397</sup> “\$170,000,000” bütçeli “*Jurassic World: Fallen Kingdom*” ise dünya genelinde “\$1,308,467,944” kazanırken Japonya’da da “\$72,322,055” hasılat elde etmiştir.<sup>398</sup> “*Code Blue the Movie*”, “\$78,778,562” ile en fazla kazanan Japon live-action filmidir.<sup>399</sup> En fazla gişe hasılatını elde eden anime film, “\$80,403,452” ile “*Detective Conan: Zero the Enforcer*” olmuştur 2018 yılı için.<sup>400</sup>

2019 yılı içerisinde Japonya’da vizyona giren ve haftasonu liderliği elde eden Hollywood filmlerinde sekiz tanesi milyar dolar barajını aşmış yapımlardır. “*Aquaman*”, dünya çapında “\$1,148,461,807” ve Japonya’da “\$14,800,000” hasılat kazanmıştır.<sup>401</sup> “\$356,000,000” bütçeli “*Avengers: Endgame*”, dünya genelinde “\$2,797,800,564” ve Japonya’da “\$55,280,047” gelire sahip olmuştur.<sup>402</sup> “*Aladdin*” filmi, “\$183,000,000” bütçeyle çekilmiş, tüm dünyada “\$1,050,693,953” ve Japonya’da “\$112,452,092” kazanmıştır.<sup>403</sup>

393 *Gintama Live Action the Movie*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl2709685249/weekend/> , 07/06/2020-01:14

394 *Beauty and the Beast*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl943687169/weekend/> , 07/06/2020-01:19

395 *Despicable Me 3*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3415049729/weekend/> , 07/06/2020-01:23

396 *Star Wars: Episode VIII-The Last Jedi*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl2120778753/weekend/> , 07/06/2020-01:27

397 *Avengers: Infinity War*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl2311948033/weekend/> , 07/06/2020-01:37

398 *Jurassic World: Fallen Kingdom*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl320505601/weekend/> , 07/06/2020-01:41

399 *Code Blue the Movie*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl501515265/weekend/> , 07/06/2020-01:44

400 *Detective Conan: Zero the Enforcer*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1928102913/weekend/> , 07/06/2020-01:48

401 *Aquaman*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3632760321/weekend/> , 07/06/2020-02:00

402 *Avengers: Endgame*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3754788609/weekend/> , 07/06/2020-02:04

403 *Aladdin*, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl2299757569/weekend/> , 07/06/2020-02:07

“\$200,000,000” bütçeye sahip “*Toy Story 4*”, dünya çapında “\$1,073,394,593” ve Japonya’da “\$93,812,123” hasılat kazanmıştır.<sup>404</sup> “\$260,000,000” bütçeyle yeniden çekilen “*The Lion King*”, dünya genelinde “\$1,656,943,394” ve Japonya’da ise “\$62,672,822” kazanmıştır.<sup>405</sup> Sadece “\$55,000,000” bütçeyle çekilen “*Joker*”, tüm dünyada “\$1,074,251,311” ve Japonya’da “\$46,700,000” gişe geliri elde etmiştir.<sup>406</sup> “*Frozen II*”, “\$150,000,000” bütçeyle tamamlanıp dünya genelinde “\$1,450,026,933” hasılat elde etmiştir. Japonya’da ise kazandığı tutar “\$122,613,328” olarak kayda geçmiştir.<sup>407</sup> Milyar barajını geçen listedeki son film ise “\$275,000,000” bütçeli “*Star Wars: The Rise Of Skywalker*”dır. Film, dünya çapında “\$1,074,144,248” ve Japonya’da “\$66,370,271” hasılat yapmıştır.<sup>408</sup> “*Masquerade Hotel*” adlı yapım ise kazandığı “\$39,395,313” ile yılın en fazla gelir elde eden Japon live-action filmi olmuştur.<sup>409</sup> 2019 yılının gişede en fazla gelir elde eden anime filmi ise yönetmen “Shinkai Makoto”nun “*Tenki no Ko-Weathering With You*” adlı projesidir. *Tenki no Ko*, Japonya içinde “\$130,620,587” kazanarak yılı Hollywood filmlerinin üzerinde tamamlamıştır.<sup>410</sup>

Sunulan veriler doğrultusunda on yıllık sürece genel olarak bakıldığında; gişede anime filmlerin live-action Japon filmlerinden daha başarılı olduğu gözlemlenmektedir. On yılın sekizinde anime filmler hasılat olarak live-action filmleri geride bırakmayı başarmışlardır. Dünya çapında milyar dolarlık gişe hasılatlarına ulaşan Hollywood filmleri ile animeler kıyaslandığında ise on yıllık dönemin beş yılında (2012, 2013, 2016, 2018, 2019) anime filmlerin Hollywood yapımlarını Japon gişesinde geride bıraktığı görülür. Özellikle 2019 yılında tam 8 adet milyar dolar gişe hasılatlı film, Japon gişesinde “*Tenki no Ko*” adlı anime filmin gerisinde kalmışlardır. Diğer taraftan bu on yıllık süreçte, Japon live-action filmleri ise sadece üç yılda (2012, 2016, 2018) Hollywood filmlerini tamamen geride bırakabilmişlerdir. Ancak buna karşın yine de 2016 ve 2018 yıllarında anime filmlerin gerisinde kalmışlardır

---

404 **Toy Story 4**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r12274658049/weekend/> , 07/06/2020-02:19

405 **The Lion King**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r153774081/weekend/> , 07/06/2020-02:23

406 **Joker**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r13860301569/weekend/> , 07/06/2020-02:26

407 **Frozen II**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r13835986433/weekend/> , 07/06/2020-02:31

408 **Star Wars: The Rise Of Skywalker**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r178479873/weekend/> , 07/06/2020-02:35

409 **Masquerade Hotel**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r11790411777/weekend/> , 07/06/2020-02:39

410 **Weathering With You**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r13742205185/weekend/> , 07/06/2020-02:43

gişede. 2010-2019 arası dönemde, Japon anime filmleri, yurtiçi gişesinde Japon live-action filmleri ve milyar dolar hasılatlı Hollywood filmleri karşısında başarılı bir grafik çizmişlerdir. Diğer taraftan yine bu on yıllık dönemde anime sektörü Netflix ve benzeri dijital platformlar sayesinde internet üzerinden uluslararası seyirciye ulaşmanın yeni bir yolunu oluşturmuştur. Bu on yıllık sürecin seçilmesinde etkili olan bir diğer unsur ise daha önce belirtildiği gibi animenin bir tarz olarak Batılı animasyon örneklerini etkilemesidir. Değinen tüm bu unsurlar sonucunda 2010-2019 arası on yıllık dönem, çalışmanın örneklemini oluşturacak dönem olarak seçilmiştir.

#### **4.1.2. Araştırmanın Yöntemi**

İkinci olarak, film incelemelerinde başvurulacak yöntem nedir/hangisidir? Bu soruya şöyle yanıt verilebilir; 2010-2019 arası dönemden seçilmiş olan 10 filmin incelenmesinde film eleştirisi yöntemlerinden yararlanılacaktır. Birçok farklı film eleştirisi yöntemi olmakla birlikte; anime-mitoloji ilişkisinin değerlendirilmesinde ve Japon Mitolojisi'ne ait unsurların anime filmler ile kuracağı dolaylı ilişkileri, sembolik anlatımları incelemek amacıyla “Zafer Özden”in “Film Eleştirisi” adlı eserinde belirttiği “Göstergebilimsel Eleştiri” yönteminden ağırlıklı olarak faydalanılacaktır. Bu sebeple, adı geçen yöntemden biraz daha ayrıntılı şekilde söz etmek çalışmanın sonraki aşaması adına faydalı olacaktır.

##### **4.1.2.1. Göstergebilimsel Film Eleştirisi**

Göstergebilimsel Film Eleştirisi ya da Analizi, filmlerde yer alan karakterlerin, motiflerin ve daha birçok başka unsurun temellerinde yatan simgesel, yan anlamlarını inceler. Bu eleştiri yöntemi, filmin görüneninin altında yatan saklı anlamlarını ortaya çıkarır. Göstergebilimsel eleştiriye daha fazla değinmeden önce, yöntemin ortaya çıkmasına temel hazırlayan “Göstergebilim”e değinmek faydalı olacaktır.

Öncelikle “Gösterge” kavramı ele alınacak olursa; kökeni Latince bir kelime olan ve “gösterge, işaret” anlamlarına gelen “semeion” kelimesine dayanan bu kavram, başka bir şeyin, bir varlığın, bir kavramın yerine geçerek onu temsil eden her şeyi kapsar. Örnek vermek gerekirse; insanların iletişim kurmak için kullandığı kelimeler, sesler, jestler birer göstergedir ve anlamlar taşırlar. Diğer yandan trafik ışıkları, bir şarkı, resim ya da mimari bir

yapı da içinde bulunduğu bağlama göre bir gösterge olarak farklı anlamlar taşır. Göstergebilim ise bu göstergeler evreni etrafında şekillenir ve gelişir. İçinde birçok görüş farklılığı barındıran bu bilim, tüm bu farklı bakış açılarıyla birlikte anlama, anlamlama ve anlam üretme gibi gösterge ile ilişkili süreçler üzerine çalışır. Göstergebilimde, alıcı yani okuyucu çok önemli bir rol oynar; örneğin film eleştirisi yazan bir eleştirmen, o filmi değerlendirip ele aldığı göstergeleri çözümlerken ortaya koyacağı anlamlandırma sürecinde sahip olduğu bilgi birikim ve kültürel arkaplan oldukça etkilidir. Göstergeden elde edeceği anlam kendi birikimiyle doğrudan alakalıdır. Göstergebilim, anlam üretiminin süreçleri ve adımları üzerine çalışır.<sup>411</sup>

Göstergebilim, “gösteren + gösterilen = gösterge” denklemi üzerine kuruludur. Bu denklemde gösteren bir işitsel ya da görsel imgedir; gösterilen ise gösterenin tanımladığı, zihnimize oluşan asıl kavram veya nesnedir. Gösterge ise bütünü tanımlayan kavramdır. Örneğin gördüğümüz bir ağaç resmi ya da duyduğumuz “ağaç” sözcüğü bir imge ve gösterendir. Kelimeyi duymak ya da okumak veya bir ağaç resmi görmek, zihnimize, bu gösterenler yoluyla, gösterileni yani ormanlarda, parklarda, caddelerde bulunan asıl varlığı kodlar. Kelime veya görsel o varlık değildir aslında ama insan zihninde onu tanımlarlar. Böylece gösterge oluşur.<sup>412</sup>

Göstergebilim, dilbilim alanında olduğu kadar sinema alanında da etkilidir ve eleştirmenler tarafından da sıklıkla başvurulan bir yöntemdir. Eleştirmenler, bu yöntemle birlikte, filmlerde belirledikleri göstergelerin temel ve yan anlamlarını ortaya çıkarırlar. Göstergebilimsel eleştiri, yazarlara, filmi parçalar halinde ve anlamsal olarak değerlendirip karşılaştırma imkanı tanır. Bu tür, film eleştirisine daha nesnel bir bakış açısı sağlarken aynı zamanda da daha akademik ve bilimsel bir seviyeye çıkarmıştır onu. Göstergebilimsel eleştiri, yönetmenlerin, film yapımcılarının, üreticilerinin oluşturulmuş, düzenlenmiş kodlar yoluyla anlam ve film yarattığı düşüncesinin gelişmesini sağlamıştır. Filmlerin göstergebilim yöntemiyle eleştirilmesi, aynı zamanda seyirciyi de aktif olarak anlamlandırma sürecine dahil etmiştir. Göstergebilimsel eleştiri, pasif alıcı seyirci ve aktif değerlendirci eleştirmen denklemine aktif anlam üretici seyirci anlayışını da eklemiştir. Seyirci artık sadece alan değil, aynı zamanda da yorumlayandır; eleştirmendir. Göstergebilimsel eleştiri sonrasında filmler,

---

411 Ala Sivas, **Göstergebilim ve Sinema İlişkisi Üzerine Bir Deneme**, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, İstanbul, Yıl 11, Sayı 21, Bahar, 2012, s.528-529

412 Şaban Köktürk-Semra Eyri, **Dilbilim ve Göstergebilim: Ferdinand de Saussure ve Göstergebilimi Anlamak**, Sakarya Üniversitesi Fen Edebiyat Dergisi, Sakarya, Sayı II, 2013, s.130

senarist ve yönetmenin üretim süreçlerinin ardından tüketilip bitirilen bir nesne değil, seyirci tarafından yeniden ve tekrar tekrar anlamlandırılan bir yapı halini almıştır. Yönetmen, filmsel metni oluşturur; seyirci ve eleştirmen ise bu metinden yola çıkarak anlamları üretir. Filmsel anlam, seyirci ve yönetmenin işbirliğinin bir ürünüdür. Göstergebilimsel eleştiri, filmlerde anlamın ne şekilde yapılandırıldığını inceler. Göstergebilim, anlam bilimidir ve bunu eleştiride bir yöntem olarak kullanan yazarlar, filmde anlamın nasıl oluştuğunu ve seyirciye ne şekilde aktarıldığını açıklamaya çalışırlar. Göstergebilim, bir filmi izlenir kılan ya da türleri veya bazı filmleri özel kılan kodların, anlam kalıplarının ortaya çıkarılması üzerine odaklanır. Sinema, gösterenler üzerinden şekillenen bir anlatım aracıdır ve göstergebilim, bunun altında yatan anlamlandırma işlevine, sürecine odaklanır.<sup>413</sup>

Gösteren ve gösterilenin birleşiminden oluşan göstergelerin birbirleri ile olan ilişkileri, filmsel anlamı inşa eder. İnceleme sürecinde göstergeler, zihinde oluşabilecek nesnelere, düşünceleri, kavramları vs. anlamlandırır. Sinema görsel bir dile sahip olduğu için, filmsel göstergelerde gösteren ve gösterilen, yazı veya konuşma dilindeki gibi imge ve kavramsal olarak ayrılmazlar. Sahnede bir ağaç gösteriliyorsa, izleyenin zihninde de bir ağaç oluşur; bu noktada gösteren ve gösterilen aynı şeydir. Bu yönüme başvuran eleştirmen, filmi incelerken göstergeleri çözümlmek için yapımı bir anlamlama sistemi olarak değerlendirmelidir. Göstergebilimsel eleştiri, filmsel mesajların seyirciye ulaşım sürecini değerlendirir. Filmsel anlam, birçok kod ile oluşturulur ve metin içinde yer alan göstergeler birçok temel ve yan anlamlar ile seyirciye ulaşırlar. Filmsel anlatı yapısını ve kodları bilmek, eleştirmenin incelediği filmi göstergebilimsel olarak çözümlemesini ve filmi anlamlandırmasını kolaylaştıracaktır. Eleştirmen, yönetmenin anlam yaratmada başvurduğu kodlara yoğunlaşır. Filmsel anlatı, görsel imge, konuşma, müzik, ses ve yazıdan oluşur. Bu şekilde ortaya çıkan anlatı ise üç tür kod barındırır: Sinemaya özgü, biçimle ilgili kodlar; sinemaya özgü olmayan kültürel kodlar ve sinemanın öteki sanat dalları ile paylaştığı oyunculuk gibi kodlar. Bu yöntemle kodların çözümlenmesi iki tür eleştiriyi doğurur. İlk şekilde kodların ortaya çıkardığı kültürel, sosyal, toplumsal anlamlar çözümlenir. İkinci şekilde ise yine kodlar üzerinden, filmin sahip olduğu sinemasal tarz çözümlenir. Filmsel anlamın oluşum sürecinde görsel göstergelerin dizimsel ve dizisel yapıları arasındaki ilişkiler de kilit rol oynamaktadır. Dizisellik ilişkisinde, göstergelerin art arda gelişleri ile bir anlam oluşur. Dizisellik

---

413 Zafer Özden, *Film Eleştirisi Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*, 2.Basım, Ankara; İmge Kitabevi Yayınları, 2004, s.137-142

ilişkisinde ise farklı göstergeler arası ilişkiler, bağlantılar ve karşıtlıklar bir anlam oluşturur. Bir filmde göstergelerin temel anlam analizi yapılırken, dizimsellik ilişkisi, dizisellik ilişkisine göre daha güçlüdür. Dizimsel ilişki, hem tek bir sahnedeki hem de farklı sahnelerdeki iki imge arasında olabilir. Filmsel anlatı, daha çok dizimsel çözümler yoluyla ortaya çıkar. Eleştirmen, belirli yıllarda ya da belirli filmlerde sıklıkla kullanılan dizimsel yapılar üzerine yoğunlaşabilir.<sup>414</sup>

Göstergebilimsel eleştiride ön plana çıkan bir diğer unsur ise temel anlam ve yan anlam konusudur. Filmsel göstergelerin nesnel, ilk akla gelen temel/düz anlamları vardır. Ancak bu göstergeler, dizisel ve dizimsel ilişkiler içerisinde çeşitli yan anlamlar da kazanırlar. Tür filmleri, göstergelerin yan anlamlar kazanmasında çok zengin filmsel anlatılar sunarlar. Örneğin bir tabanca, farklı film türlerinde çok farklı yan anlamlara gelebilir.<sup>415</sup>

Göstergebilimsel eleştiri, filmlerdeki göstergelerin ortaya çıkarılmasında, anlamlandırılmasında ve değerlendirilmesinde bir yöntem sunar. Bu yöntem, sinemasal anlam yaratma ve anlamlandırma süreçlerini inceler. Göstergebilimsel eleştiri, bir filmin incelenmesinde tek başına yeterli değildir; bu yöntem, temel anlam malzemesini oluşturarak gidişatı kolaylaştırır. Yan anlamlar ise eleştirmenin bilgi birikimine göre ortaya çıkar. Diğer eleştirel yöntemler filmin mesajına yoğunlaşırken, Göstergebilimsel eleştiri ise mesajın oluşturulma süreci ile ilgilenir. Bu yöntem, sadece tek bir yapının filmsel metnini ele alabileceği gibi, aynı zamanda tamamen bir türe ait kodlar üzerine de odaklanabilir. Göstergebilim, filmin anlamına, seyirci tarafından nasıl anlamlandırıldığına odaklanır. Bu süreçte de diğer sosyal bilimlerden faydalanarak seyirci ve film arasında ilişki kurar.<sup>416</sup>

Göstergebilimsel eleştiri, simgesel ve de yan anlamların ortaya çıkarılmasında kullanılan bir yöntem olması sebebiyle seçilen filmlerde anime-mitoloji ilişkisinin değerlendirilmesinde kullanılacaktır. En başta mitolojinin kendisi simgesel anlatılar ile dolu bir yaratımdır. Mitlerde adı geçen birçok ilah, bir doğa olayını simgelemektedir. Japon Mitolojisi özelinde; Amaterasu'nun güneşi ya da Owatatsumi'nin denizi veya İnari'nin tarımı/ pirinci simgelemesi bu durumun örnekleri olarak sunulabilirler. Üstelik sembolik anlatımlar ile dolu Japon Mitolojisi, animeye aktarımında da her defasında doğrudan bir kullanım ile aktarılmamakta ve çeşitli yorumlamalara, dönüşümlere uğramaktadır. Her yeni anime ile birlikte ortaya çıkan her yeni dolaylı kullanım, yeni bir yorum ve de yeni bir anlam yarattığı

---

414 Özden, s.144-148

415 Özden, s.150

416 Özden, s.152-153

için anlamı, anlam yaratma süreçlerini inceleyen göstergebilim yönteminin kullanımı, bu çalışma özelinde, bir tercihten öte zorunluluk halini almaktadır.

#### 4.1.3. Araştırmanın Örnekleme

Son olarak; bu on yıllık dönem içerisinde hangi filmler, neden seçilmişlerdir? Bu bölümde örneklem olarak alınan 10 filmin seçilmesinde temel olarak iki unsur gözetilmiştir. Birincisi bu animelerin 2010-2019 yılları arasında gösterime girmiş ve Japon Mitolojisi ile bağlantılı öğeler içeriyor olmalarıdır. İkincisi ise filmlerin hikayesinin Modern Japonya’da ya da gelecekte geçiyor oluşuna da dikkat edilmiştir. 2010-2019 arası dönemde Japonya gişesinde başarı sağlamış “Shinkai Makato” ve “Hosada Mamoru” gibi yönetmenlerin filmlerine de seçim sürecinde öncelik verilmiştir. Seçilen 10 filmde 4 tanesi, vizyona girdikleri yıllarda Japonya gişesinde haftasonu hasılatları ile ilk sırada yer almayı başarmışlardır. Kalan 6 filmde 3 tanesi ise gişede başarı sağlamış bu yapımların yönetmenlerine ait diğer filmlerdir. Kısaca; vizyon tarihi, mitoloji referansları, hikayenin geçtiği dönem, gişe başarısı ve yönetmen etkisi belirlenen filmlerin seçiminde önemli olan unsurlardır. Ancak ilk üç madde her film için geçerliken gişe başarısı ve yönetmen etkisi her filme uygulanamamıştır.

Seçilen filmlerin mitolojiyi modern döneme uyarlamış olmaları önemlidir. Japon Mitolojisi, 1945 yılında resmi olarak son bulmuştur ve belirlenen filmlerin hikayelerinin bu yıldan sonrasına ait olması bu yönüyle önemlidir. Japonya, Meiji Dönemi itibarıyla hızla modernleşen ve özellikle 1950’lerden sonra ise aşırı modern bir hal almaya başlamış bir ülkedir. Ulaşım, teknoloji ve ekonomi alanlarında büyük atılımlar gerçekleştirilmiştir. Bu modern ülkede dini inanışın bir yansıması, sonucu olan mitler ve mitoloji ise hala bir yere sahiptirler. İnanıp inanmamaları bir yana, Japonların çoğunluğu hala mitlere genel olarak hakimdir ve kendilerini dindar olarak tanımlamasalar bile çoğu Japon hala dini ritüelleri gerçekleştirmektedirler. Değnilmesi gereken bir diğer önemli unsur ise “Japon Ruhu” kavramıdır. Japonlar, bu anlayış çerçevesinde II. Dünya Savaşı’nda dahi, yaşananları destekleseler ya da karşı olsalar bile, her şeylerini vererek sonuna kadar mücadele etmişlerdir. Japon anlayışında kazanmak her zaman her şey değildir; anlamlı bir mağlubiyet, bazen kazanmaktan çok daha değerlidir. Japon mitlerinde yer alan birçok büyük kahraman da bu tarz kaybeden karakterlerdir. Japon Mitolojisi, eylemler üzerine kuruludur ve bu sebeple modern

dünyaya uyarlanabilir. Modern dünyada yaşayan maaşlı bir çalışanın tıpkı bir samurayın efendisine bağlılığı gibi patronuna ve şirketine bağlı olması ve her şeyini ona adanması beklenir. Sadakat ve bağlılık, ilkel ya da modern dönemde Japon Mitolojisi için değişmeyen kavramlardır. Japon Mitolojisi, kurnaz tilkiler, vahşi ilahlar, hırslı güç tutkunları ve alim şahıslar gibi farklı tipler ve mitsel temaları da içinde bolca bulundurur; bunlar modern dönemde, romanlar, filmler, diziler, reklamlar, mangalar ve animeler yoluyla yeniden üretilirler. Japon emsalsizliği ve İmparatorluk Soyu Miti ise hala en yaygın olan mitlerdendir. Japon hanelerinin imparatorluk hanesinin birer “bunke”si yani “yan hane”si olduğu ve bu sebeple bütün Japonların soyunun kamilere dayandığı inancı hala ülke içerisinde oldukça yaygındır.<sup>417</sup>

Film endüstrisinin, dijital platformlar yoluyla, giderek global pazar içinde yer aldığı bu dönemde animelerde ortaya çıkan, yansıyan mitolojik etkiler kendilerini doğrudan ya da dolaylı olarak göstermektedirler; bu hem karakter hem de anime hikayesinin mitlere öykünmesi bazında böyledir. Örneğin bir mit doğrudan animenin hikayesinin bir parçası olabileceği gibi, sadece o mite ait belli kodların, göstergelerin dizimsel tekrarlarının kullanılması ile de animeye yön verebilir. Mitolojik karakterler üzerinden animelerde yer bulan yansımalar da doğrudan ve dolaylı olarak ikiye ayrılırlar. Doğrudan kullanımda; anime serisindeki ya da filmdeki çizilen karakter, bir gösteren olarak zihnimize mitolojide adı geçen kamiyi ya da mitolojik varlığı kodlar. Ancak mitolojik karakterler sürekli olarak doğrudan kullanılmazlar animelerde; dolaylı kullanımlarda, mitlerde adı geçen kamiler ya da diğer varlıklar, bazen bir silahın, bazen de, özellikle fantastik serilerde, karakterlerin sergilediği özel saldırıların adları olarak seyircinin karşısına çıkarlar. Kısacası, görsel bir sanat, bir eğlence aracı olan animelerde mitsel unsurlar bazen hem gösteren hem de gösterilen konumundadır. Ancak bazı zamanlarda ise sadece gösteren olurlar; seyircinin zihninde oluşan gösterilen, imgenin kodladığı kavram çok başka bir nesne ya da durum olabilir. Bu kullanım şekillerinin ve yukarıda belirtilmiş olduğu şekliyle Ashkenazi'nin değindiği mitolojinin güncel dönem Japon toplumu üzerindeki yansımalarının 2010'lu yıllar anime filmlerinde ne şekilde sunulduğu ise belirlenen yapımlar üzerinden örneklendirilerek değerlendirilecektir. Seçilen filmlerin sıralaması şu şekildedir:

1. Karigurashi no Arrietty-The Secret World of Arrietty/Hiromasa Yonebayashi (2010)
2. Hoshi wo Ou Kodomo-Children Who Chase Lost Voices/Shinkai Makoto (2011)

---

417 Ashkenazi, s.115-117

3. Ookami Kodomo no Ame to Yuki-Wolf Children/Hosada Mamoru (2012)
4. Saint Oniisan-Saint Young Men/Noriko Takao (2013)
5. Rakuen Tsuihou-Expelled from Paradise/Seiji Mizushima (2014)
6. Bakemono no Ko-The Boy and the Beast/Hosada Mamoru (2015)
7. Kimi no Na wa-Your Name/Shinkai Makato (2016)
8. Yoake Tsugeru Lu no Uta-Lu Over the Wall/Masaaki Yuasa (2017)
9. Mirai no Mirai-Mirai of the Future/Hosada Mamoru (2018)
10. Tenki no Ko-Weathering with You/Shinkai Makato (2019)

#### **4.2. 2010-2019 Arası 10 Anime Filmde Mitolojik Bağlımlar**

Anime sektörünün sinema kanadının güçlenmesinde TV'nin ve TV için hazırlanıp geniş kitleler arasında popüler olan anime serilerinin katkısı oldukça önemlidir. Bu sebeple, filmlerin değerlendirilmesine geçmeden önce, anime-mitoloji ilişkisi bağlamında durumun TV animelerine ne şekilde yansıdığını gösteren bazı örnek serilere değinmek faydalı olacaktır. TV anime örneklerinin sunulmasının ardından da seçilen 10 film, 2010 yılından başlanarak yıl sırasına göre mitoloji ile ilişkisi bağlamında, göstergebilimsel eleştiri yönteminden faydalanılarak değerlendirilecektir.

##### **4.2.1. TV Anime Serilerinden Mitolojik Yansıma Örnekleri**

1960'lardan itibaren Japon televizyonları için üretilen, özellikle 1990'larda yurtdışına satışı hız kazanan ve günümüzde ise Netflix gibi uluslararası internet platformlarında daha da geniş kitlelere ulaşan, bir yumuşak güç unsuru ve kültürel ihraç ürünü konumundaki anime sektörü, Japon Kültürü'nü, günlük yaşamını, tarihini, inanışını ve elbette mitolojisini içerik üretiminde sıklıkla kullanır. Güncel dönemde giderek globalleşen bir sektör olsa dahi anime bir yönüyle her zaman Japon'dur ve dünyaya kendi kültürünü ihraç eder; Japon Mitolojisi'de bu kültürün günlük yaşam, tarih ve inanış kısımları ile doğrudan bağlantılı önemli bir parçasıdır; bir bakıma Japonya, animeler yoluyla dünyaya mitolojisini de ihraç eder. Japon Mitolojisi, animenin sinema kanadı kadar TV kısmı içinde önemli bir kaynak noktasıdır. Bu sebeple durumu örnekler üzerinden sunmak daha yararlı olacaktır.

Bir fantezi olarak kardeşler arası cinsellik, arzu, aşk ya da takıntı “Ecchi\*\*” türüne dahil olan animelerde sıklıkla kullanılan bir kod olarak seyircinin karşısına çıkar. Bazı serilerde öz kardeşler arasında cinsel birlikteliğe varan yakınlaşmalar sunulurken; bazı serilerde ise enest ilişkiye gelebilecek olumsuz eleştiriler üveylik durumu ile kırılmaya çalışılır. Örnek vermek gerekirse; “Hoods Entertainment\*\*” stüdyosuna ait “*Aki-Sora (2009)*” adlı anime Sora adlı liseli gencin öz ablası Aki ve ikiz kız kardeşi Nami ile romantizm ve cinsellik içeren ilişkisini anlatır.<sup>418</sup> Bir diğer örnek ise “Diomedea” stüdyosunun “*Domestic na Kanojo (2019)*” adlı yapımıdır. Bu animede ise Natsuo adlı ana karakter üvey kız kardeşleri Hina ve Rui ile bir önceki örnekte Sora’nın kendi kız kardeşleri ile yaşadığı ilişkinin bir benzerini yaşar.<sup>419</sup>

Bir başka tarz ise cinselliğe varmayan ancak küçük kız kardeşin takıntılı olduğu abisini ayartma çabalarını içeren animelerdir. “Studio Gokumi” tarafından üretilen “*Kono Naka ni Hitori, Imouto ga Iru! (2012)*” adlı seride, babası vefat ettikten sonra aile mirasını alabilmek için, babasının vasiyeti gereği, iyi bir eğitim alması ve eğitim almaya gittiği okulda da ayrıca evleneceği bir eş bulması gereken Shougo adlı ana karakter, kendisi ile aynı okula giden ve onunla evlenmek isteyen hiç bilmediği bir kız kardeşi olduğunu öğrenir. Sonrasında ise etrafını saran kızlardan hangisinin kardeşi olduğunu bulmaya ve ona aşık olmamaya çabalayacaktır.<sup>420</sup> “AIC Build” stüdyosunun “*Ore no Imouto ga Konnai Kawaii Wake ga Nai (2010)*”<sup>421</sup> adlı serisi, “Zexcs” tarafından üretilen “*Oniichan no Koto nanka Zenzen Suki ja Nai n da kara ne!! (2011)*”<sup>422</sup> ve “Silver Link.” stüdyosu tarafından yaratılan “*Oniichan dakedo Ai sae Areba Kankeinai yo ne! (2012)*”<sup>423</sup> adlı animeler de “abi kompleksli kız kardeş” karakterleri etrafında şekillenirler ve bu tarz örnekleri daha da fazla arttırmak mümkündür.

---

\* Ecchi: İçerisinde pornografiye kaçmayan cinsellik ve çıplaklık barındıran ve genel olarak komedi ve harem gibi diğer türler ile birlikte kullanılan anime alt türüdür. (Fahrettin Çetin, **Anime Türleri Nelerdir? Komedi Fantastiğe, Dramadan Polisliye-JANRA’LAR**, Otaku-Otaku Makale, Fanzade; <https://fanzade.com/otaku/otaku-makale/anime-turleri-janra/>, 17/06/2020-21:04)

\*\* TV animeleri, yönetmen ya da senaristlerine göre değil, üretici stüdyolarına göre belirtileceklerdir.

418 Hoods Entertainment (stüdyo), **Aki-Sora**, 2009, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/aki-sora>, 17/06/2020-21:18

419 Diomedea, **Domestic na Kanojo**, 2019, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/domestic-na-kanojo>, 17/06/2020-21:27

420 Studio Gokumi, **Kono Naka ni Hitori, Imouto ga Iru!**, 2012, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/kono-naka-ni-hitori-imouto-ga-iru>, 17/06/2020-21:43

421 AIC Build, **Ore no Imouto ga Konnai Kawaii Wake ga Nai**, 2010, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/ore-no-imouto-ga-konnai-kawaii-wake-ga-nai>, 17/06/2020-22:16

422 Zexcs, **Oniichan no Koto nanka Zenzen Suki ja Nai n da kara ne!!**, 2011, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/oniichan-no-koto-nanka-zenzen-suki-ja-nai-n-da-kara-ne>, 17/06/2020-22:20

423 Silver Link., **Oniichan dakedo Ai sae Areba Kankeinai yo ne!**, 2012, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/oniichan-dakedo-ai-sae-areba-kankeinai-yo-ne>, 17/06/2020-22:27

Elbette bu anime serilerinin öncelikli amacı genç erkek izleyiciyi çekecek, onların çeşitli arzularını ve taleplerini karşılayacak hikayeler sunmaktır ancak birçok yönüyle kadına bakışı ve çizdiği kadın portresi oldukça sorunludur. Bunun temelinde yatan en önemli sebeplerden birisi de elbette Japonya'daki kadını geri plana atan ve erkeği üstün gören ataerkil kültürdür. Bu kültürel kodların en eski temelleri ise ilk yazılı eserler olan Kojiki ve Nihongi mitlerinde de bulunmaktadır. Animelerin başvurduğu bu ensest ilişkili hikaye kurma kodlarının Japon Mitolojisi içerisinde kimi karşılıkları vardır. Kojiki'nin başlangıç mitinde kamilerin ilk ortaya çıkış süreci aktarılmaktadır. İlk ortaya çıkan yedi gizli ilahtan sonra doğan tüm kamiler, çiftler halinde doğmuş ve birbirlerinin hem kardeşi hem de eşi olarak belirlenmişlerdir. Bu mitte İzanagi ve İzanami, birlikte doğan eş ve kardeş olarak belirtilen son kamilerdir. Japon halkının soyunun dayandığı Güneş Kamisi Amaterasu, bu iki ilahın kızıdır.<sup>424</sup> Diğer taraftan, Amaterasu ve erkek kardeşi Susano-wo arasında da mitlerde açıkça belirtilmemiş bir ensest ilişki durumu söz konusudur. Babası İzanagi tarafından sürgün edilen Susano-wo'nun ablası Amaterasu'yla vedalaşmak için Takamagahara'ya yükselişinin anlatıldığı mit içerisinde de ensest bir birliktelik söz konusudur. Kardeşinin kötü niyetle göklere yükseldiğini düşünen Amaterasu, onu bir savaşçı zırhı içinde karşılar ancak Susano-wo niyetinin iyi olduğunu kanıtlamak için ablasını ukehi yapmaya yani bir çeşit fal bakmaya davet eder. Böylece iki kami, Yasu Irmağı kıyısında töreni gerçekleştirirler. Önce Amaterasu, Susano-wo'nun kılıcını alır, parçalar, yıkar ve çiğneyip üfler; böylece üç dişi kami dünyaya gelir. Sonrasında ise Susano-wo, ablasının mücevherlerini alır, yıkar ve çiğneyip üfler; bu defa ise beş erkek kami doğar. Doğan beş kamiden birisi olan “Ame no Oshihomimi no mikoto”, imparatorluk soyunun atası olan “Göksel Torun Ninigi”nin babasıdır.<sup>425</sup> Kılıç ve mücevherler birer gösterge olarak değerlendirildiğinde; kılıç ve mücevher imgeleri gösteren konumundadır ancak mitin bağlamı içerisinde değerlendirildiğinde ve eylemin sonunda çocuklar doğduğu gerçeğinden yola çıkılarak gösterilenin zihinde oluşan temel anlamından başka yan anlamları da ortaya çıkmaktadır. Kılıç ve mücevherler, yan anlam olarak, erkek ve kadın cinsel organlarını temsil ederler ki kılıç, sansür sebebiyle, pornografik animelerde sıklıkla erkek cinsel organını temsilen kullanılan bir imgedir. İrmak kenarında yapılan ukehi ise kardeşler arasında gerçekleşen cinsel bir birlikteliktir.

---

424 Naumann, s.45

425 Naumann, s.107-108

Animeler, modern hikaye anlatma araçlarıyken, mitler ise bu durumun ilkel versiyonları olarak karşımıza çıkarlar. Verilen anime ve mit örnekleri bağlamında bakıldığında ilkel mitlerde varolan bazı anlatım kodlarının modern dönem animelerinde de varlığını sürdürdüğü gözlemlenmektedir. Ancak elbette bu sadece ilk örnek olup, enest ilişki içerikli animelerin gelişiminde mitolojik temeller kadar dönemin toplumsal süreçleri de önemli etkiye sahiptir. Yine de enest ilişki durumu animeler ile mitoloji arasında varolan reddedilemez bir bağlantıdır.

Bir başka mitolojik yansıma örneği ise “Shaft” stüdyosuna ait *“Arakawa Under The Bridge”* adlı animede seyirci karşısına çıkar. 2010 yılında gösterime giren ve iki sezonu bulunan seri, Arakawa nehri üzerine kurulu bir köprünün altında ve nehir boyunca çeşitli barakalarda yaşayan karakterlerin hikayesini anlatır. Asıl hikaye Kou ve Nino adlı karakterlerin aşk hayatı etrafında şekillenmektedir ancak animedeki ilginç karakterlerden birisi olan “Village Chief/Köy Şefi” giydiği ve neredeyse hiç çıkarmadığı “Kappa” kostümüyle serinin mitolojiye ve kültüre tutunan bağına simgelemektedir. İşlenen, modern dönemde geçen bir aşk hikayesidir ancak içinde yine de Japon Mitolojisi’ni hatırlatan önemli bir öğe bulundurulur.<sup>426</sup>

Maymun bedenine ve kaplumbağa kabuğuna sahip bir görünümü olan Kappa, ayrıca başında, içinde su olan bir çukura sahiptir. Göl ve nehir kenarlarında yaşayan bu yaratık, özellikle genç kızları ve oğlanları kandırarak su kenarına çeker ve onları öldürür ancak yine de toplum içinde nezaketi ile bilinir. Ayrıca iyi bir güreşçi ve kırık çıkıkçı olarak da kabul edilir Kappa.<sup>427</sup> Tıpkı Kappa gibi Köy Şefi de insanları nehir kenarına çekmektedir. Ancak o kurbanlarını öldürmez, bunun yerine modern toplumdan bağımsız bir hayata davet eder. Göstergibilimsel olarak bakıldığında; Köy Şefi, imgesel olarak sadece kostüm giymiş bir insandır ancak seyircinin zihninde oluşturduğu görünüm mitolojik Kappa ile paraleldir. Nehir kenarında yaşayan, nezaket sahibi bir varlıktır o.

Bir diğer mitolojik yansıma örneği ise 2014 yılında yayınlanmış olan “White Fox” stüdyosuna ait *“Akame ga Kill”* serisinde seyirci karşısına çıkar. Hikaye, farklı bir dünyada geçer; yozlaşmış devletlerini yıkmaya çalışan devrimci bir örgütün “Night Raid/Gece Akımı” adlı suikast kolu etrafında şekillenir tüm olaylar. Bu dünyada, “İmparatorluk Silahı” olarak anılan ve doğa üstü güçler barındıran nesnelere bulunmaktadır. Night Raid üyeleri de bu tip

426 Shaft, *Arakawa Under The Bridge*, 2010, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/arakawa-under-the-bridge> , 18/06/2020-00:54

427 Ashkenazi, s.301

silahlar kullanırlar ve devlet yetkililerine suikast düzenlerler. Serinin 11. bölümünde ise suikastçilerin lideri olan Najenda yeni bir İmparatorluk Silahı kullanmaya başlar; bu biyolojik temeli, insansı bir silahtır ve adı ise “Susanoo”dur.<sup>428</sup> Susanoo ismi, Japon Mitolojisi’nin başlıca kamilerinden birisi olan ve adı “Susa no Wo”, “Susano-wo” ya da “Susano-o” şeklinde anılan ilah ile benzerlik göstermektedir.

Susano-wo, ehlileştirilmemişlerin ve vahşi fırtınaların ilahı olarak bilinir. Aynı zamanda İzumo’nun kurucusu olarak kabul edilen kami, zıtlıkları içinde bulunduran bir karakterdir. Kimi mitlerde inatçı ve yaramaz bir çocuk gibi tavır sergilerken; başka mitlerde ise bir kahraman olarak ortaya çıkar. Annesi İzanami ile birlikte Yomi olarak anılan ölümler ülkesinin yöneticisidir.<sup>429</sup> Tıpkı kami Susano-wo gibi Susanoo da zıtlıkları içinde barındıran bir karakterdir. Savaş zamanı çok güçlü, yıkıcı bir silah olarak izleyici karşısına çıkarken, başka zamanlarda ise arkadaşları ile ilgilenen, onlara yemek yapan biri halini alır. Ancak bu zıtlık ve isimsel benzerlik dışında iki karakterin pek fazla ortak yönü bulunduğunu söylemek mümkün değildir. Bir silah olan Susanoo için seçilen ve kamiyi işaret eden bu isim, onun muazzam gücünü ima etmek için kullanılmıştır. Burada mitolojik ögenin dolaylı bir kullanımı söz konusudur.

Animelerde seyirciye sunulan bir diğer mitolojik bağlantı ise dönüşüm gücü ve hayvan ya da canavar dönüşümü gerçekleştiren kadınlardır. “Lerche” stüdyosunun bir yapımı olan ve harem, ecchi, romantizm, fantastik, komedi ve seinen gibi türlere dahil olan *“Monster Musume no Iru Nichijou (2015)”* adlı anime serisi, yine erkek fantezilerine hitap eden bir proje olmakla birlikte içinde mitolojik unsurlar da taşır. Seri, mitolojik yaratıkların gerçek olduğunun keşfedildiği ve bu yaratıklar ile insanlar arasında bir uyum sürecinin başlatıldığı bir dünyada geçer. Animenin hikayesi, bir erkek olan ana karakter Kimihito Kuru ve etrafındaki canavar kızlar hakkındadır.<sup>430</sup> Klasik bir harem türü animedir bu yapım; bütün kadın karakterler, tüm üstün yanlarına rağmen, sıradan erkek karaktere aşık olurlar ve onun sevgilisi olabilmek için birbirleri ile komedi unsurları ile süslenmiş bir mücadeleye girerler. Hikaye bir yana, animenin mitolojik bağlantısı ise kadın karakterlerin kendileridir. Birçok

---

428 White Fox, *Akame ga Kill*, 2014, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/akame-ga-kill> , 18/06/2020-16:22

429 Ashkenazi, s.389-392

430 Lerche, *Monster Musume no Iru Nichijou*, 2015, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/monster-musume-no-iru-nichijou> , 18/06/2020-17:38

farklı dünya mitolojisinden ve efsanelerinden yaratıklar bu animede yer alırlar; örneğin centaur\* ve harpia\*\* gibi Yunan Mitolojisi'ne ait yaratıklar.

Japon Mitolojisi de bu tarz kadın figürlere uzak bir mitoloji değildir. Japon Mitolojisi'nin en önemli figürlerinden birisi de tilkilerdir. Bu hayvanlardan hem korkulur hem de Kami İnari'nin elçisi oldukları için onlara saygı duyulur. Beyaz, siyah ve dokuz kuyruklu tilkiler çok kıymetlidir. Bu hayvanlar, dağlar ve ovalar yani doğa ve medeniyet arasında bir köprü konumundadırlar. Ayrıca, tilkilerin dönüşüm gücü olduğuna inanılır; dağlarda gezen yolcuları kadın formuna girerek kandırırlar. İnsana dönüşseler dahi tilki kuyrukları aynı kalan bu yaratıkların insanlar ile evlendiğine dair birçok yöresel Japon miti bulunmaktadır.<sup>431</sup> Nasıl Japon tilkileri insan formu almış olsalar dahi tilki kuyrukları bedenlerinde kalmaya devam ediyorsa, *Monster Musume no Iru Nichijou* serisindeki canavar karakterler de yarı insan yarı hayvan formlara sahiptirler. Bu sebeple animenin mitolojik karakter tasarım kodlarının kullanımının sürdürdüğünü söylemek mümkündür.

Tilki ruhlarının seyircinin karşısına çıktığı bir diğer anime serisi ise “Passione” stüdyosu tarafından dördüncü sezonu hazırlanan *“High School DxD (2012)”* adlı ecchi ve harem türlerinin baskın olduğu fantastik yapımdır. Anime, öldürüldükten sonra Rias Gremory adlı bir iblis tarafından şeytan uşağı olarak yeniden diriltiren ve etrafı birçok güzel kız ile çevrelenen Hyoudou Issei adlı liseli bir genç hakkındadır. Serinin özellikle ilk iki sezonunda Hristiyanlık öğeleri, melekler ve şeytanlar gibi karakterler ön plandadır ancak hikaye ilerledikçe semavi din unsurları dışında, mitolojik tanrılar ve karakterler de hikayeye dahil olurlar; özellikle İskandinav ve Çin mitolojisinden karakterler. *“Hero (2018)”* isimli son sezonda ise tilkiler animeye dahil olur. Kyoto şehrinde geçen bölümlerde Şinto inancı ve insana dönüşen dokuz kuyruklu tilkiler hikayeye katılırlar.<sup>432</sup> Hem bu seride hem de bir önceki örnekte, yarı hayvan yarı insan bu yaratıklar birer arzu nesnesi olacak şekilde yansıtılmışlardır. Her daim dişilikleri ve vücutları ön plandadır. Bu arzu nesnesi olma durumu mitlerde de kendini gösterir. Tilkiler, mitlerde erkekleri ayartan ya da onlarla evlenip kendilerini eşlerine adayan varlıklar olarak sunulmuşlardır.

---

\* Centaur: Yunan Mitolojisi'nden vücudunun üst yarısı insan, alt yarısı ise at olan bir yaratık. (Kentaurular, 16 Mayıs 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/Kentaurular> , 18/06/2020-17:46)

\*\* Harpia: Yunan Mitolojisi içerisinde tasvir edilen, kadın başlı ve akbaba vücutlu kadınlardır. Ölümün ve fırtınaların sembolü olarak bilinirler. (Harpia, 22 Ocak 2019, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/Harpia> , 18/06/2020-17:52)

431 Ashkenazi, s.411-415

432 Passione, *High School DxD Hero*, 2018, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/high-school-dxd-hero> , 18/06/2020-22:16

Mitolojik öğelerin sıklıkla kullanıldığı bir diğer yapımla ise 2002-2007 yılları arasında *“Naruto”* adıyla 220 bölüm<sup>433</sup> ve 2007-2017 yılları arasında *“Naruto: Shippuuden”* olarak tam 500 bölüm süren “Studio Pierrot” a ait manga temelli seridir. TV serisinin yanı sıra, birçok sinema filmi de bulunmaktadır. Animenin hikayesi, ninjaların hüküm sürdüğü feodal yönetimler altında bir dünyada geçer. Ninjalar, chakra olarak anılan vücut enerjisi sayesinde hava, su, ateş, toprak ve elektrik gibi maddeleri kullanarak savaşmaktadırlar ve çok daha başka chakra temelli ninja sanatları bulunmaktadır. Böyle fantastik bir dünyada, Naruto adlı bir çocuk “Hokage” yani yaşadığı köyün yöneticisi olmaya karar verir. Anime onun Hokage oluş serüvenini anlatır. 720 bölüm süren bu animede, çeşitli karakterler “Ebisu”, “Enma”, “Inari” ve “Hiruko” gibi Japon Mitolojisi’nden kamilerin isimlerini almışlardır.<sup>434</sup> Diğer yandan önceki örnekte bahsedilen tilki figürü bu seride de yer almaktadır ve önemli bir konuma sahiptir. Kurama adlı dokuz kuyruklu tilki, Naruto’nun karnına hapsedilmiş, devasa bir chakraya sahip bir canavardır. Mitlerde dokuz kuyruklu tilkilerden bahsedildiği için bu yaratık Japon Mitolojisi ile doğrudan bir bağlantı sağlamaktadır.

Mitoloji ile doğrudan bağlantı kuran bir diğer karakter ise Gamamaru adlı kurbağadır. Naruto, doğadan chakra enerjisi almayı öğrenmek için eğitim almaya gittiği kurbağa dağında onunla tanışır. Yaşlı ve bilge bir kurbağa olan bu varlık, mitolojideki “Gama-sennin”i simgeler. Gama-sennin, Çin-Taoist kökenli bir varlıktır aslında; kendini kara kurbağasına dönüştürme gücüne sahip, ölümsüz olduğuna inanılan yaşlı bir adamdır. Ayrıca uzun ömrü ve yarattığı sihirli haplar sebebiyle hekimlik ile de ilişkilendirilir. Yaşlı bir bilgedir.<sup>435</sup> Bir gösterge olarak ele alındığında, gösteren Gamamaru ile gösterilen Gama-sennin arasında bir uyum bulunmaktadır. Ancak anime içerisinde göstereni ile gösterileni uyuşmayan mitolojik kullanımlar da bulunmaktadır. Örneğin ana karakterlerden birisi olan Uchiha Sasuke, kullandığı saldırılarını kami isimleri ile adlandırmaktadır. Düşmanlarını yaktığı sönmeyen siyah alevlerinin adı “Amaterasu”, chakra ile oluşturduğu dev zırhı ise Susano’o’dur. Bu isimler düz anlamda Japon baş kamilerini çağrıştırır ancak animenin bağlamında ve görsel imgeleminde yeni yan anlamlar kazanırlar. Bu adlar, seyircinin zihninde hem kamileri hem de Sasuke’nin saldırılarını kodlarlar. Saldırıların kami isimleri ile adlandırılmaları da onların

---

433 Studio Pierrot, *Naruto*, 2002, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/naruto> , 19/06/2020-00:07

434 Studio Pierrot, *Naruto: Shippuuden*, 2007, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/naruto-shippuuden> , 19/06/2020-00:35

435 Ashkenazi, s.234-235

gücünü seyirciye yansıtmada etkili bir yoldur. Bu örnekte mitoloji ile dolaylı bir bağlantı sağlanmıştır.

Naruto serisinde mitolojik referanslara örnek olabilecek bir diğer unsur ise “Ootsutsuki Klanı”nın varlığıdır. Ootsutsukiler, dünyaya gökyüzünden gelmiş başka bir ırktır ve insanlar chakra kullanımını onlardan öğrenmişlerdir. Ootsutsukiler, yeterli olgunluğa geldiğinde chakra hasatı yapabilmek için dünyayı kendi hükümleri altına almak istemektedirler. Lakin ninjalar onlara karşı direnirler. Serinin sonuna doğru, ana karakterler; Naruto, Sasuke, Sakura ve Kakashi, bu uzaylı klanın bir üyesi olan Ootsutsuki Kaguya ile savaşip onu yenerler. Bu süreç, gökyüzü kamileri ile yeryüzü kamileri arasındaki mücadeleyi çağrıştırmaktadır.

Kami Amaterasu, Takamagahara'nın ve gökyüzü kamilerinin hükümdarıdır. Bir gün kardeşi Susano-wo ile gerçekleştirdiği ukehiden doğan oğullarından birini, Ame no Oshihomimi no mikato'yu, Kami Okuninushi'nin (Susano-wo'nun soyundan gelen yeryüzü kamisi) hüküm sürdüğü Sazlıkların Ana Diyarı'na hükmetmek ile görevlendirir ancak oğlu yeryüzünün karmaşa içinde olduğunu Amaterasu'ya bildirerek görevini yerine getirmez. Bunun üzerine gökyüzü kamileri toplanırlar ve yeryüzünü zaptetmesi için ilahlar görevlendirirler. Göreve getirilen ilk iki ilah, yeryüzü kamilerinin safhına geçer. Ancak üçüncü sefer gönderilen ilah, Takemikazuchi no kami, görevinde başarılı olur ve Okuninushi'nin hükmüne son vererek yeryüzünün kontrolünü sağlar. Uzun yıllar süren bu sürecin sonunda ise Amaterasu'nun ilk başta görevlendirdiği oğlu yerine bu defa torunu Ninigi, yeryüzüne hükümdar olarak yollanır.<sup>436</sup>

Bu mit ile kıyaslandığında, Ootsutsuki klanı, gökyüzü kamilerinin konumundadır ve yeryüzünü ele geçirmek istemektedirler. Naruto ve diğer ninjalar ise yeryüzü kamileri olarak konumlanırlar. Aslında onların chakrası yani tanrısal güçleri, tıpkı yeryüzü kamilerinin aslında gökyüzü kamilerinin soyundan gelmeleri gibi, Ootsutsukilerden gelmektedir. Diğer yandan Ootsutsuki Kaguya ise bire bir olmasa dahi, yeryüzünün zaptı için yollanan ikinci kami Ame no Waka-hiko'nun konumundadır. Waka-hiko yeryüzünü kendisi için istemiş ve Okuninushi'nin bir kızı ile evlenip gökyüzü ilahlarına ihanet etmiştir. Aynı şekilde dünyayı chakra hasatına hazırlaması için gönderilen Kaguya da burada bir insan ile evlenmiş, çocuk sahibi olmuş ve yeryüzünü kendisi için isteyerek onu yollayan Ootsutsukilere ihanet etmiştir. Bu hikaye yapısı, Naruto animesi ile Japon Mitolojisi arasındaki dizimsel gösterge

---

436 Naumann, s.209-213

ortaklıklarına bir örnektir. Mit yüzde yüz kopyalanmamıştır ancak mitin dizimsel göstergelerinden yoğun bir şekilde faydalanılarak hikaye kurgusu geliştirilmiştir. Bu uzun soluklu seride daha birçok farklı mitolojik referans bulmak mümkündür ve örnekler çeşitlendirilebilir. Ancak şimdilik bu seri üzerinde daha fazla durulmayacaktır.

Studio Pierrot'a ait bir diğer anime olan ve 2014 yılında başlayan "*Tokyo Ghoul*" serisinde de mitolojik benzeşmeler kendini göstermektedir. Bir mangadan uyarlanan ve dört sezon süren seri, Tokyo şehrinde yaşayan ve insanları avlayarak, sadece insan eti yiyerek hayatta kalabilen "Ghoul" adlı varlıkları anlatır. Hikayenin ana karakteri ise kendisine saldıran bir Ghoul'dan yaralı kurtulduktan sonra yine o Ghoul'un organları ile iyileşen ancak bu sayede yarı insan, yarı Ghoul bir hayat yaşamak zorunda kalan Kaneki Ken'dir.<sup>437</sup>

İngilizce bir kelime olan "Ghoul", Türkçe olarak gulyabani ve hortlak gibi anlamlara gelmektedir. Gulyabani ise Anadolu mitlerinde, efsanelerinde insan yediği de anlatılan bir yaratıktır.<sup>438</sup> Ancak Japon Mitolojisi de bu tarz yaratıklara uzak değildir. "Küçük Gelenek\*" içinde yer alan birçok mitte bu tarz varlıklar anılır. Bu varlıklar taşra bölgelerinde ölüme karşı oluşan korkunun bir yansımasıdır. İnsanların dağlarda gerçekleşen faili meçhul ölümleri gulyabani gibi yaratıklara ait mitleri doğurmuştur. Japon Mitolojisi içerisinde bu tarz yaratıkların önemli örneklerinden birisi ise "Yama-uba" adlı dağ kocakarı ya da dağ cadısıdır. Dağlarda gezen erkeklere sınavlar yaptığı ve sınavlarını geçene büyük güçler bahsettiği söylenen bu yaratık, aynı zamanda küçük çocukları yemesiyle de bilinmektedir.<sup>439</sup> Özellikle Küçük Gelenek mitlerinde Yama-uba gibi dağlarda gezip yolcuları öldüren birçok farklı yaratıktan bahsedilir; bu durum dönem toplumunun, özellikle taşra bölgelerde ölüm ile ne kadar yoğun bir şekilde yüzleştiğinin bir yansımasıdır. Örnek verilen animedeki Ghoul adlı yaratıklar ise bu inancın modern yansımalarıdır; Modern Tokyo'nun ara sokaklarında gezen yalnız insanları avlayan mitsel bir ırk, bir canavar.

Mitolojik etkinin seyircinin karşısında çıktığı bir diğer TV animesi ise 2019 yılında "LandQ studios" ve "Production I.G" ortaklığı ile üretilen "*BEM*" adlı seridir. Anime, insan olma çabası içerisindeki üç Youkai'nin; Bem, Bela ve Belo'nun hikayesini anlatır. Libra Şehri olarak anılan Batılı görünümlü bir şehirde ve yozlaşmış bir toplumda insan olmaya çabalayan bu üç yaratık, hem çevrelerindeki gerçek insanları koruyup sahte youkailer ile mücadele

437 Studio Pierrot, *Tokyo Ghoul*, 2014, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/tokyo-ghoul> , 20/06/2020-01:03

438 *Gulyabani*, 3 Haziran 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/Gulyabani> , 20/06/2020-01:09

\* Küçük Gelenek: Yerel toplulukların mitlerini tanımlamak için kullanılan bir kavram. (Ashkenazi, s.468)

439 Ashkenazi, s.428-429

ederken hem de insan olmanın gerçek anlamı üzerine düşünme, insan olmanın ne demek olduğunu öğrenme fırsatı bulurlar.<sup>440</sup>

Youkailer, Japon kültüründe ve küçük gelenek mitlerinde bulunan, doğaüstü güçlere sahip ruhani varlıklardır. İnsanlar, günlük hayatta başlarına gelen acayip olaylara mantıklı bir açıklama getiremediklerinde bu durumu bir youkainin varlığına yorarlar. Youkailer, hem iyi hem de kötü varlıklar olabilirler; kimilerinin varlığı doğa olaylarına bağlanırken, kimileri ise herhangi bir eşyadır.<sup>441</sup> BEM adlı animede yer alan üç youkai de doğa ile alakalı özel güçlere sahiptirler. Bem, elektrik/yıldırım saldırıları gerçekleştirir; Bela, buz yaratır ve Belo ise yüksek ses dalgaları yayar. Hikayenin mekanı oldukça Batılı bir görünümde ve karakter isimleri de aynı şekilde dizayn edilmiştir. Youkailerin peşine düşen ve sonrasında onlara yardım eden polisin adı Sonia Summers'tır. Ancak tüm Batılı görünüşüne rağmen bu anime merkezine youkailerini ve dolaylı yoldan Japon Mitolojisi'ni alarak bir kez daha Japon olduğunu hatırlatır.

“ufotable” stüdyosu tarafından üretilen ve mangadan uyarlanmış olan *“Kimetsu no Yaiba (2019)”*, mitolojik referanslar barındıran bir diğer animedir. Hikaye Kamada Tanjirou ve kız kardeşi Kamada Nezuko etrafında şekillenir. Meiji Dönemi'nde bir dağda ailesi ile birlikte yaşayan Tanjirou, odun satmak için kasabaya indiği bir gün geç kalır ve eve dönemez. Bir tanıdığı gece vakti onu tek başına ormana yollamak istemez çünkü geceleri ormanlarda gezen ve insan öldüren iblislerin varlığına inanmaktadır. Gece şehirde kalan Tanjirou, sabah dağa tırmanır ve evine varır ancak tüm ailesini katledilmiş bir şekilde bulur. Sadece kız kardeşlerinden birisi olan Nezuko hayattadır ancak bir iblise dönüşmüştür. Böylece Tanjirou'nun ailesini öldüren ve kız kardeşini dönüştüren iblisi bulup yok etmek ve kız kardeşini kurtarmak için çıktığı “İblis Kesici” olma yolculuğu başlamış olur.<sup>442</sup>

Animede seyirciye sunulan iblisler Japonca “oni” şeklinde anılırlar ve bu yaratıklar, Japon Mitolojisi içerisine Budizm üzerinden geçmişlerdir. Oniler, Budist Mitoloji'ye göre cehennemini yani “Jigoku”nun hükümdarı olan “Emma-o”nun hizmetkarlarıdır ve burada kötü ruhları cezalandırırlar. Japon Mitolojisi içinde daha az korkutucu bir biçimde benimsenen bu yaratıklar hem iyi hem kötü olabilirler. İnsan öldürüp, insan eti yiyerek etrafa dehşet saçabildikleri gibi ayrıca çeşitli dini figürlerin ve kamilerin de hizmetine girebilirler;

440 LandQ studios-Production I. G, BEM, 2019, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/bem> , 23/06/2020-14:50

441 Yokai Nedir?-Hikayelerde Evlere Gelen 8 Yokai, 9 Nisan 2019, Yaşam, Japonoloji.com; <http://japonoloji.com/yokai-nedir-hikayelerde-evlere-gelen-8-yokai/> , 23/06/2020-14:57

442 Ufotable, Kimetsu no Yaiba, 2019, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/kimetsu-no-yaiba> ,23/06/2020-16:31

hatta birer kamiye dönüşebilirler.<sup>443</sup> *Kimetsu no Yaiba*'da sunulan oniler, dehşet saçan türden varlıklardır ve tıpkı mitolojideki gibi insan eti yerler, güçlerini de buradan alırlar.

Animede sunulan bir diğer mitolojik referans ise Tanjirou'ya kılıç eğitimi veren ustası Urokodaki'nin taktığı uzun burunlu ve kırmızı renkli “Tengu” maskesidir. Urokodaki, “Sagiri Dağı”nda yaşar ve Tanjirou gibi kişilere iblis öldüren kılıç tekniklerini öğretir. Bu karakter, mitolojik tengunun animeye uyarlanmış, yansıtılmış bir versiyonudur. Tengular, dağ cinleri olarak bilinen vahşi ruhlardır. Dağlarda gezen çilecilere musallat olurlar ve kendi efendileri dışında kimseye boyun eğmezler. Bu varlıklar aynı zamanda çok iyi birer kılıç ustası olmalarıyla da nam salmışlardır; eğer bir kişiyi bilgilerine layık görürlerse tüm sırlarını açıp ona üstün yetenekler ve bilgiler bahşederler. Tenguların bazıları ise kırmızı suratları ve uzun burunları ile tasvir edilirler.<sup>444</sup> Urokodaki, göstergesel olarak bu varlığın bir yansıması ve gösterenidir. Ona kimse tengu olarak seslenmez ancak görünüşü, yetenekleri ve yaşam şekli ile birlikte seyircinin zihninde oluşan gösterilen, yan anlam olarak bir tengudur.

Oniler ve tengu dışında, hayaletler de anime içerisinde izleyiciye sunulur. Tanjirou, Sagiri Dağı'nda iki yıl süren kılıç eğitimi sırasında Sabito ve Makomo adlı iki çocukla tanışır ve çocuklar eğitiminde ona yardımcı olurlar. Ancak sonrasında bu çocukların Urokodaki'nin eski öğrencileri oldukları ve bir iblis tarafından katledildikleri ortaya çıkar. Bu çocuklar, Japon Mitoloji'ndeki hayalet inancının bir yansımasıdır. Japon inanışında birçok farklı hayalet bulunur; bunlar çoğunlukla dünyada işleri yarım kalmış ya da unutulmuş ruhlardır. Japon inanışında, bir aile üyesi ölünce kamiye dönüşür ve geri kalanlar bu ruha saygılarını sunarlar ancak ruh yeterli saygıyı görmediğini düşünürse ailenin başına musallat olan bir hayalet dönüşür. Başka bir örnek ise hayalet annelerdir. Geride küçük çocuklarını bırakıp ölen annelerin ruhları dünyadan ayrılmaz ve bir hayalet olarak çocuklarını korur. Bunlar dışında intikamcı ruhlar da bulunmaktadır; örneğin savaşlarda ölen askerler ya da cinayet kurbanları gibi.<sup>445</sup> Sabito ve Makomo ise intikamcı ruhlardır; hem kendilerini öldüren iblisten intikam almak hem de Tanjirou'nun da kendileri ile aynı kaderi paylaşmasına engel olmak için onun eğitimine destek olurlar. Seride yer alan mitolojik yansımalar, özellikle Budizm temelli olarak daha da çeşitlendirilebilir ancak bu çalışma özelinde burada bırakılacaktır.

*Kimetsu no Yaiba*, mitolojinin animelerde doğrudan kullanımına bir örnek oluştururken “Brain's Base” stüdyosu tarafından 2011 yılında üretilen *“Kamisa Dolls”* adlı

443 Ashkenazi, s.354-356

444 Ashkenazi, s.406-408

445 Ashkenazi, s.243-245

yapım ise dolaylı kullanımın bir örneğidir. Animenin hikayesi Kuga Kyohei adlı üniversite öğrencisi bir genç etrafında şekillenmektedir. Kyohei, Karakami adlı taşra bölgesinde bulunan köyünden ve eski hayatından ayrılarak Tokyo'ya gelmiştir. Ancak etrafı ormanlarla çevrili, dışa kapalı ve toplumdaki gizli bu köy sıradan bir yerleşim yeri değildir. Aynı durum Kyohei için de geçerlidir. Kyohei, eski bir “kakashi” kullanıcısı, yani “seki”dir. Karakami Köyü, kami olarak saygı duyulan kakashi adlı antik teknoloji ürünü kuklalara sahip bir yerdir; bu köy, Kuga ve Hyuga adlı iki klan tarafından yönetilmektedir. Köyde seçilmiş kişilere seki ünvanı ile birlikte bir kakashi verilir ve bu kişiler köy toplumunun tepesinde yer alıp saygı ile karşılanırlar. Köyün korunmasında ve geliştirilmesinde kakashi teknolojisi kullanılır.<sup>446</sup>

Kakashi olarak anılan bu kuklalar köylüler tarafından kami olarak saygı görmelerinin yanında bazıları gerçekten Japon Mitolojisi içerisinde adı geçen kamilerin isimlerini taşırlar. “Amaterasu” ve “Takemikazuchi” adlı kakashiler bu durumun açık örneklerini oluştururlar. Seride gösterilen en yıkıcı güce sahip kakashilerden birisi olan Amaterasu, adını açık bir şekilde imparatorluk soyunun atası olan Semavi İlah, Güneş Kamisi “Amaterasu-omikami”den almaktadır.<sup>447</sup> Aynı şekilde Takemikazuchi'nin adı ise Savaş İlahı ya da Gök Gürültüsü Tanrısı olarak anılan, Sazlıkların Ana Diyarı'nı kontrol etmesi için Amaterasu tarafından yeryüzüne yollanan üçüncü elçi konumundaki Semavi İlah “Takemikazuchi-nokami”den gelmektedir.<sup>448</sup> Böylece mitoloji ile dolaylı bir özdeşlik kurulmaktadır. Bir alete, nesneye kami ismi verilerek ona yeni bir anlam kazandırılmaktadır; aynı durum tersi yönde de geçerlidir. Örneğin bir gösterge olarak Takemikazuchi ismi hem düz anlamda Japon Mitolojisi'nden bir ilahı tanımlar hem de yan anlamda animedeki kuklayı. Animenin kendi gerçekliğinde ise Takemikazuchi bir gösterge olarak değerlendirildiğinde düz anlamda gösterilen kuklanın kendisidir; mitlere konu olan ilah ise o göstergenin yan anlamıdır.

“Eiichiro Oda”nın manga eserinden 1999 yılında “Toei Animation” tarafından TV için uyarlanan ve ilerleyen yıllarda 10 adetten fazla sinema filmi de vizyona giren “*One Piece*” adlı yapım, geride kalan 20 yılı aşkın sürede ve yayınlanan 929 bölüm içerisinde Japon Mitolojisi'nden sıkça faydalanmış bir başka animedir ve halen devam etmektedir. Animenin başka bir dünyada ve korsanlar çağında geçen hikayesi, Monkey D. Luff adlı 17 yaşında bir çocuğun “Korsanlar Kralı” ünvanını ele geçirmek için denize açılmasını ve kendine bir tayfa

---

446 Brain's Base, **Kamisama Dolls**, 2011, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/kamisama-dolls> , 23/06/2020-22:27

447 Ashkenazi, s.186

448 Ashkenazi, s.397

toplayarak adadan adaya, maceradan maceraya ilerlemesini anlatırken pes etmemek, arkadaşlık, hayal kurmak ve aile gibi birçok alanda seyircisine çeşitli mesajlar sunmaktadır.<sup>449</sup>

Anime, içerisinde hem global hem de yerel kültür, mitoloji ve tarihten çokça referans barındırmaktadır. Bu referanslar içerisinde Japon Mitolojisi de sıklıkla kendine yer edinir ancak tezin asıl odak noktası bu seri olmadığı için birkaç örnek ile sınırlı tutulacaktır *One Piece* değerlendirmesi.

Öncelikle *One Piece* dünyasının kendisi Japon Mitolojisi ile birçok ortaklık göstermektedir. Bu dünya, “East Blue/Doğu Mavi”, “West Blue/Batı Mavi”, “South Blue/Güney Mavi”, “North Blue/Kuzey Mavi” ve “Grand Line/Büyük Hat” adlı beş farklı deniz ile Grand Line’ı ve diğer denizleri bölen “Red Line/Kızıl Hat” adlı dünyayı tam tur dönen kara parçasından oluşmaktadır. Bu dünyada, Red Line dışında, kıta büyüklüğünde kara parçası yoktur; onun yerine denizlerde birçok farklı ada bulunur. *One Piece* dünyasının adalardan oluşuyor oluşu ise Japonya’nın coğrafik yapısını ve başlangıç mitini hatırlatır. Japonya, coğrafi olarak Hokkaido, Honshu, Shikoku, Kyushu ve Ryukyu gibi adalar ve ada gruplarından oluşan bir ada devletidir.<sup>450</sup> Diğer yandan mitolojide ise Kurucu İlahlar İzanami ve İzanagi yeryüzünü yaratmak için göklerden indikleri zaman tam 16 tane ada yaratmışlardır ilk etapta ve bunlardan 14 tanesi ise onların çocukları olarak sayılırlar.<sup>451</sup>

*One Piece* dünyası, adalardan ve denizlerden oluşmasının dışında da mitolojik referanslar içerir. Bu dünyadaki diyarlar ile Japon Mitolojisi’nin diyarları da ortaklık göstermektedir. *One Piece* dünyasında, denizin üstündeki adalar dışında, gökyüzünde ve denizin içinde de adalar, medeniyetler ve şehirler bulunmaktadır. Hasır Şapkalı Luffy olarak da anılan ana karakter ve tayfası maceraları sırasında, denizde birçok farklı adayı ziyaret etmişlerdir. Bunlardan ikisi ise mitoloji ile doğrudan benzerlik gösterirler; denizden binlerce metre yükseklikteki gökyüzü adası ve yine deniz seviyesinden binlerce metre derindeki balık insanların adası. *One Piece* dünyasının bu yapısı ve adaları, mitolojik diyarların yerleşim kurgusu ile benzerlik gösterir. Göstergesel olarak bakıldığında; gökyüzü adaları, semavi ilahların hüküm sürdüğü Takamagahara ile özdeşleşmektedir. Aynı şekilde balık insanların adası ise başlıca “Deniz Kamisi Owatsumi-no-kami”nin ülkesinin bir yansımasıdır. Deniz üstündeki adalar ise Sazlıkların Ana Diyarı olarak okunabilir bu bağlamda.<sup>452</sup> Yine bu

---

449 Toei Animation, *One Piece*, 1999, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/one-piece> , 24/06/2020-17:14

450 Meyer, s.17

451 Naumann, s.56-57

452 Akbay, s.133

bağlamda deniz altında geçen bölümlerde korsan tayfasının karşısına çıkan karakterlerden birisinin adının “Wadatsumi” olması şans eseri ya da rast gele seçilmiş bir isim değildir. Seçilen bu isim, mitolojiye ve Deniz Kamisi’ne açık bir göndermedir.

*One Piece* dünyasında, denizlerde yaşayan muazzam büyüklükte yaratıklar bulunur ve bu varlıklar, çoğunlukla kara hayvanlarının devasa balık formlarına sokulmuş halleridirler. Denizlerde yüzen, ada büyüklüğündeki bu yaratıklar “Deniz Kralları” olarak anılırlar. Bu yaratıklar üzerinden de mitoloji ile bir bağlantı kurulabilir. Japon Mitolojisi’nde, Takemikazuchi-no-mikoto tarafından kontrol altına alındığına inanılan Deprem Kamisi ve aynı zamanda dev bir kedibalgı olan Namazu, Deniz Kralları’nın mitolojideki özdeşi konumundaki yıkıcı bir varlıktır. Depremlerin sıklıkla yaşandığı Japonya’da servet sahiplerinin özellikle çekindiği bir ilahtır Namazu çünkü yaşanan bir deprem sonrasında zengin fakire, fakir ise zengine dönüşebilir. Namazu, dünyanın bağırsaklarında yüzerek yeryüzünde depremlerin olmasını sağlar.<sup>453</sup> Devasa cüsseleri ve yıkım getirme güçleri ile birlikte Deniz Kralları, Namazu’nun anime dünyasındaki yansımaları olarak konumlanırlar.

Gökyüzü Adası’nın Takamagahara ile özdeşleşmesindeki tek neden ise coğrafi, mekansal benzerlik değildir. Gökyüzü Adası, kamiler tarafından idare edilen bir yönetime sahiptir. Luffy ve arkadaşları gökyüzüne çıkınca, bu diyarın Kami Enel adlı birisi tarafından yönetildiğini öğrenirler ve aynı zamanda bir önceki kami olan Gan Fall adlı yaşlı adamla da tanışırlar. Enel, insanların varlıklarını sezebilen ve onları yıldırım yoluyla cezalandırabilen güçlü bir varlıktır. Ancak bu iki üstün yeteneğine ve ada halkının onu gerçek bir ilah sanmasına rağmen aslında sıradan bir insandır *One Piece* dünyası için. Bu dünyada “Şeytan Meyvesi” olarak anılan nesnelere, yiyecekler bulunmaktadır ve Şeytan Meyvesi’nden yiyen kişi, yüzme yeteneğini sonsuza dek kaybetmesi karşılığında doğüstü güçler kazanır. Luffy’nin yediği meyve onun vücudunu plastiğe çevirmiştir; aynı şekilde Enel ise meyvesi sayesinde yaşayan bir yıldırım olmuştur. Seri boyunca birçok farklı yetenekte meyve kullanıcısı ortaya çıkar. Enel’in insanların varlığını sezmesini sağlayan, gökyüzünde “mantra”, yeryüzünde ise “haki” olarak anılan güç ise yine seri boyunca birçok karakter tarafından kullanılır ve temel olarak bu bir irade gücüdür. İradesi kuvvetli olanın hakisi de güçlü olur ve bunu hem saldırı hem de savunma için kullanabilir. Kısacası Enel, *One Piece* dünyası için, sıradan bir karakter olmasa bile bir kami de değildir aslında; sadece özel güçleri olan bir insandır. Gökyüzü Adası’ndaki kami kavramı ise ilahtan çok, oranın yöneticisi,

---

453 Ashkenazi, s.340-341

hükümdarı için bir ünvanıdır. Yine de gökyüzündeki bir yöneticiye kami ünvanı verilmesi sebepsiz yere değildir. Bu kullanım göstergesel olarak ele alındığında, gösteren imge, ünvan olan kaminin gösterileni düz anlamda Enel'dir ancak yan anlamda ise Takamagahara'nın yönetileri olan semavi ilahlar akla gelir. Bu kullanımda dolaylı bir gönderme mevcuttur.

*One Piece* dünyası, tıpkı Japon mitlerinde olduğu gibi, insandan başka çeşit çeşit varlığın bulunduğu bir yerdir; devler, balık insanlar, “Mink” olarak anılan insansı görünümlü hayvanlar, “Tontatta Kabilesi” olarak anılan parmak insanlar ve çok daha fazlası. Bu yaratıklar hem çeşitli dünya mitolojilerinden hem de Japon Mitolojisi'nden izler taşırlar. Örneğin Tontatta Kabilesi'nin üyeleri olan parmak insanları, “Bodur İlah Sukunabikona” ile özdeşleştirmek mümkündür. Sukunabikona, zaman zaman diğer ilahlar “Ebisu” ve “Hiruko” ile de özdeşleştirilen bir “marebito” yani gezgin ilahdır. Bu ilah, Okuninushi'nin yeryüzünün inşasını tamamlamasına yardımcı olmuştur.<sup>454</sup> Tontatta insanları da, fiziksel olarak benzemeleri dışında, tıpkı Sukunabikono gibi güçlü ve iyi birer ustadırlar; bir şeyler inşa etmek, dikiş yapmak ya da bitki yetiştirmek gibi yetenekleri bulunmaktadır.

Japon Mitolojisi'nin ve ayrıca Japon kültürel ve tarihi unsurların *One Piece* içerisinde en fazla görüldüğü süreç ise güncel dönemdeki “Wano-kuni/Wano ülkesi” bölümleridir. Wano, mimari yapılarıyla, dışa kapalı bir ülke oluşuyla, samuray savaşçılarıyla, geysalarıyla, shogun ve daimyolarıyla tam anlamıyla Feodal Japonya'nın *One Piece* dünyasındaki yansımasıdır. Ülke Shogun Kurozumi Orochi tarafından yönetilmektedir ancak asıl güç “Yonkou (dört imparator)”lardan birisi olan Korsan Kaidou'nun elindedir. Kaidou, dev bir ejderhaya dönüşebilen bir meyve kullanıcısıdır ve emrindeki birçok güçlü korsan ile birlikte kocaman bir orduya hükmetmektedir. Kaidou ve Orochi işbirliği yaparak bir önceki shogunu ve onun kendisinden sonra yeni shogun olacağı düşünülen oğlu daimyo Kozuki Oden'i alt edip öldürerek Wano'yu ele geçirip ikili bir yönetim kurmuşlardır. Bu ikili yönetim, Feodal Japonya'yı hatırlatır. Feodal Japonya, bir yanda Kyoto'daki sembolik imparator ve diğer tarafta farklı dönemlerde, farklı başkentler kurmuş olan Kamakura ve Tokugawa gibi shogun yönetimleri ile ikili bir sistemle idare edilmiştir.<sup>455</sup> Feodal Japonya'da güç shogunun elindedir ve imparatorluk ise sembolik bir makamdır. Wano'da ise sembolik makam shogunluktur; Orochi'nin tüm gücü Korsan İmparator Kaidou'dan gelir. Kaidou, elindeki askeri kuvvet ile asıl yöneticidir ancak yasal yöneticilik hakkı shogunun elindedir.

---

454 Ashkenazi, 385-386

455 Meyer, s.71

Kaidou'nun meyve gücünün ejderha oluşu ve ejderhaya dönüşümü sırasında gökyüzünü bulutlar kaplayıp fırtına çıkarması da önemlidir. Kaidou, göstergesel olarak, Ejderha Kral Ryujin'in anime versiyonu olarak okunabilir. Ryujin, dev bir yılan ya da ejderha olarak tasvir edilir ve bu ilah, iblis yılanların efendisidir. Ryujin'in denizin altında ya da sönmüş volkanlarda yaşadığına inanılır. Hem bereket getiren hem de yıkıma sebep olan bir ilah olarak Ryujin, deniz ile ilişkilendirilir. Bu özellikleri dışında Ryujin, gök gürültüsü ve yağmurun yağması ile de bağlantılı bir kamidir.<sup>456</sup> Kaidou, birçok yönüyle Ryujin ile ortaklıklara sahiptir. Ejderha formu ve fırtına dışında, ayrıca tıpkı ilah gibi deniz ile ilişkili bir varlık, bir korsandır. Emrindeki askerler ise yılan olmasalar dahi birçoğu kendilerini dinazor türlerine dönüştüren meyve güçlerine sahiptirler. Kaidou ile Ryujin arasında doğrudan olmasa bile dolaylı bir özdeşlik bulunmaktadır. Kaidou, yan anlamda *One Piece* dünyasındaki Ryujin'dir.

Mitolojik bir yansımayla inşa edilmiş bir diğer karakter ise Shogun Orochi'dir. Orochi de bir güç kullanıcısıdır ve meyvesi ona sekiz başlı bir ejderha dönüşümü vermiştir. Sekiz başlı ejderha ise Japon Mitolojisi içerisinde Susano-wo'nun gökyüzünden sürgün edildikten sonra yeryüzüne inişini anlatan mitte ortaya çıkar. Susano-wo, İzumo bölgesine indikten sonra orada ağlayan yaşlı bir çift ve kızları ile karşılaşır. Neden ağladıklarını sorduğunda, baba başlarına geleni anlatır. Adamın sekiz kızının yedisi sekiz başlı dev ejderha/yılan tarafından yenilmiştir ve yakın zamanda ise sekizinci kızı için gelecektir aynı yaratık. Durumu öğrenen Susano-wo, adamın kızını kendine eş olarak ister ve aile Susano-wo'nun kim olduğunu öğrenince bunu kabul eder. Canavarın gelişine hazırlanmaya başlayan Susano-wo, yaşlı çiftin yardımı ile yılanı tuzak kurup onu öldürür; sonrasında ise eşi ile birlikte İzumo'da yaşar.<sup>457</sup> Shogun Orochi, mitteki canavarın animeye yansımış halidir görsel olarak. Sekiz kafalı formu ile birlikte kadınlara karşı olan zaafı da iki karakter arasında kurulabilecek bir diğer bağdır.

Yine Wano-kuni bölümlerinde kırmızı suratlı, uzun burunlu, sırtında kanatları olan, yaşlı bir kılıç ustası yani Hitetsu Tenguyama adlı karakter Luffy ve tayfasının karşısına çıkar. Adından, görünümünden ve yaptığı işten de anlaşılacağı üzere bu karakter bir tengudur. Animenin uyarlandığı manga serisi hikaye olarak önde olduğu için bu tarz mitolojik varlıklar ve referanslar daha fazla kullanılmıştır ancak henüz animeye yansımamıştır. Yine de *One Piece*, 929 bölümlük maratonunda mitolojiden ve kültüründen sıkça faydalanmıştır. Verilen

---

456 Ashkenazi, s.368-369

457 Naumann, s.168-169

bu birkaç örnek daha da geliştirilebilir ve bu seri tek başına, başlı başına bir inceleme konusu olabilir.

TV animelerindeki mitolojik yansımalar daha da genişletilebilir ve incelenen anime sayısı arttırılabilir ancak asıl odak noktası olan sinema filmlerinin incelenmesine geçebilmek adına bu başlık son bir anime ile noktalanacaktır. Örnek olarak sunulacak son TV animesi, “Bones” stüdyosuna ait, 2014 yılında yayınlanmaya başlamış olan *“Noragami”* adlı yapımdır. Animenin konusu doğrudan Japon Mitolojisi ile alakalıdır; hikaye kamiler etrafında şekillenir. Ana karakter Yato, kimsenin adını sanını bilmediği bir kamidir ve sağa sola dağıttığı ilanlar, her yere yazdığı duvar yazıları ile kendinden dilekte bulunacak insanlar ve müritler aramaktadır. Yato, hem insanların günlük hayat işlerinde onlara yardımcı olur hem de insanlara musallat olan kötü ruhları yani “ayakashi”leri öldürür ve bunu sadece “5 Yen\*\*” karşılığında yapar. 5 Yen, insanların kamilerden dilek dilemek için kullandıkları sembolik bir tutar, bir adaktır. Ayakashiler, insanlara musallat olurlar ve onların kötü şeyler yapmalarını sağlarlar; intihar etmek, hırsızlık yapmak ya da cinayet işlemek gibi. Ayakashiler ile savaşan kamiler ise “shinki” olarak anılan ilahi aletler kullanırlar. Bu aletler ölmüş insanların ruhlarından elde edilir ve hem alet hem de insan formları vardır. Yato’nun shinkisi bir kılıçtır örneğin; kılıç formunda adı Sekki, insan formunda ise Yukine’dir. Yukine, genç yaşta ölmüş bir erkek çocuktur. Ayrıca Yato’nun hayatında bir de Hiyori adlı yarı ayakashi bir kız vardır. Hiyori, kendisini tekrar insan haline dönüştürmesi için Yato’ya dilekte bulunur; böylece ayakashiler ve kamilerle dolu maceraları başlamış olur.<sup>458</sup>

*Noragami*, tam anlamıyla Japon Mitolojisi ve Şinto inancı etrafında kurulmuş bir seridir. Hikayenin merkezini ayakashiler ile kamilerin insanlar üzerindeki mücadelesi oluşturur. Ayakashiler, insan ruhunu ele geçirip onu kötüleştirmeye çalışırken, kamiler ise bu kötü ruhlardan insanları korumak için mücadele verirler. Bir kaminin ne kadar çok tapınağı varsa, ne kadar çok insan ondan dilekte bulunuyorsa, o kami o derece güçlü ve zengindir. Animedeki alemler de “Yakın Diyar” ve “Öbür Diyar” olarak ayrılmıştır. Yakın Diyar’da insanlar, Öbür Diyar’da ise kamiler ve ayakashiler yaşar. Anime içerisinde birçok kamiden bahsedilir ve bazıları direkt olarak Yato’nun maceralarına dahil olurlar. Bu kamilerin kimileri

---

\* Ayakashi: Youkai olarak da bilinen doğüstü varlıklar, ruhlar. (Japon Mitolojisindeki Doğüstü Canavarlar: “Yokailer”, 26 Mayıs 2015, Onedio; <https://onedio.com/haber/japon-mitolojisinden-10-hayalet-298345> , 26/06/2020-00:07)

\*\* Yen: Japon para birimi.

458 Bones, *Noragami*, 2014, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/noragami> , 26/06/2020-00:22

mitlerde adı geçen Tenjin\*, Ebisu\*\*, İzanami\*\*\*, Bishamon\*\*\*\*, Okuninushi\*\*\*\*\* ve Takemikazuchi\*\*\*\*\* gibi ilahlardır; kimileri ise Rabou (Felaket/Savaş Kamisi), Yato (Teslimat/Savaş/Felaket Kamisi) ve Kofuku (Sefalet Kamisi) gibi anime için yaratılmış ilahlardır. Ancak mitlerde 8 milyon kami olduğundan bahsedildiği bilgisi göz önünde bulundurulduğunda savaş, sefalet ve felaket gibi durumlara özel adlandırılmamış kamiler de olabileceği bir gerçektir. *Noragami*, anime-mitoloji ilişkisinin doğrudan bir örneğidir; animenin konusu, içeriği Japon Mitolojisi hakkındadır. Göstergesel olarak değerlendirildiğinde de gösteren imge ile gösterilen kavram aynıdır. Tenjin imgesi seyircinin karşısına çıktığında hem düz anlamda hem de yan anlamda zihinde aynı kami oluşur. Tenjin, animenin evreninde bir kamidir; aynı zamanda gerçek dünyada da bir kamidir. Aynı durum diğer ilahlar için de geçerlidir. Bu yönüyle *Noragami*, doğrudan kurulan anime-mitoloji ilişkisine güçlü bir örnektir.

---

\* Tenjin: Burs ve Öğrenim Kamisi'dir. Bu ilah aslında Heian Dönemi'nde sarayda bulunan Sugawara Michizane adlı bir devlet görevlisidir ancak siyasi çekişmeler sonucu iftiraya uğrayıp öldürülmüştür. Daha sonra ise kızgın ruhunu yatıştırmak amacıyla ona Tenjin adı ve kamilik makamı verilmiş, adına tapınaklar inşa edilmiştir. (Ashkenazi, s.409-410) *Noragami* bölümlerinde de sınav zamanı yaklaşan öğrencilerin tapınağa giderek Tenjin'e dua ettikleri ve dilekte buldukları gösterilmektedir.

\*\* Ebisu: Şans ve İyi Talih Kamisi. Balıkçıların ve tüccarların himayecisi olan marebito yani gezgin ilah. (Ashkenazi, s.223-224)

\*\*\* İzanami: Gökyüzü ilahları tarafından yeryüzünü yaratmakla görevlendirilen kurucu ilahlardan biri; İzanagi'nin eşi, Amaterasu ile Susano-wo ve daha birçok kaminin annesi. (Ashkenazi, s.266-272)

\*\*\*\*Bishamon-ten: Japon Mitolojisi'ne Budizm üzerinden geçen bu ilah, bir savaşçı görünümünde tasvir edilir ve Budist Yasa'nın koruyucusu olarak anılır. Savaş ve mutluluk ilahlığı gibi vasıflar da yüklenmiştir Bishamon'a. (Ashkenazi, s.206-207) Bishamon, *Noragami*'de ise Batılı kıyafetler giyen ve Batılı görünüme sahip sarışın bir kadın olarak tasvir edilir. Ancak Budizm ile olan bağı es geçilmez; Bishamon'un havuzda dinlendiği bir sahnede havuzun içinde "Lotus Çiçeği" bulunmaktadır ve bu Budizm'in bir sembolüdür.

\*\*\*\*\*Okuninushi: Toprağın Efendisi olarak anılan başlıca yeryüzü kamisidir bu ilah. Susano-wo'nun soyundan gelir ve aynı zamanda onun damadıdır. İzanagi ve İzanami'nin başlattığı yeryüzünü inşa sürecini, Susano-wo'nun öğüdüyle tamamlayan ve Amaterasu'nun torunu Ninigi yeryüzüne inene kadar Sazlıkların Ana Diyarı'nı yöneten kamidir. (Ashkenazi, s.350-354)

\*\*\*\*\*Takemikazuchi-no-kami: Amaterasu'nun emriyle yeryüzüne inip Okuninushi'nin yönetimine son vererek Sazlıkların Ana Diyarı'nın kontrolünün Takamagahara ilahlarına geçmesini sağlayan Savaş ve Gök Gürültüsü Kamisi. (Ashkenazi, s.397-398)

#### 4.2.2. Karigurashi no Arrietty-The Secret World of Arrietty-Aşırıçılar

Yıl: 2010. Stüdyo: Studio Ghibli. Yönetmen: Yonebayashi Hiromasa. Senaryo: Miyazaki Hayao, Niwa Keiko. Orijinal Yaratıcı: Mary Norton. Yapımcı: Suzuki Toshio. Seslendirilenler: Shida Mirai (Arrietty), Kamiki Ryunosuke (Shou), Kiki Kirin (Haru).<sup>459</sup>

“*Karigurashi no Arrietty*” ya da “Netflix Türkiye” platformunda yayınlandığı adıyla “*Aşırıçılar*” adlı anime, yönetmenliğini “Yonebayashi Hiromasa”nın yaptığı, senaryosunu ise “Miyazaki Hayao” ile “Niwa Keiko”nun “Mary Norton” un “The Borrowers” adlı eserinden uyarladığı bir “Studio Ghibli” filmidir. 2010 yılında gösterime giren yapım, “\$110,013,058” hasılat ile Japonya’da yılın en çok kazanan anime filmi olmuştur.

Film, “Karigurashi” olarak anılan parmak boyutundaki ve soyu tükenmek üzere olan bir ırkın, insanların hükmündeki bir dünyada hayatta kalma çabasını anlatmaktadır. Film, sunduğu fantastik hikayenin arka planında ise bir “doğa-modernleşme” çatışması işlemektedir. Modernleşen insanın doğaya verdiği zarar Arrietty adlı ana karakter ve ailesi üzerinden yani Aşırıçılar yoluyla seyirciye sunulur. Film aynı zamanda modernleşen toplumun kendine verdiği zararı da yansıtmaktadır; bu durum ise bir diğer ana karakter olan Shou üzerinden işlenir. Shou, kalp rahatsızlığı bulunan küçük bir çocuktur ve parçalanmış bir aileye sahiptir. Shou’nun babası ortalarda yokken, annesinin ise çok yoğun tempoda çalışan bir iş kadını olduğundan bahsedilir. Modern dünya, geleneksel Japon aile yapısını ve kültürünü parçalamaktadır.

Filmin hikayesi, Shou adlı çocuğun yaz tatili için teyzesi Sadako tarafından götürüldüğü aile evlerinde geçmektedir; şehrin dışında, doğa ile iç içe olan bu ev aynı zamanda Shou’nun annesinin de büyüdüğü yerdir. Shou’nun yazı bu evde geçirmesi ise birkaç sebebe bağlıdır; Shou, kalp hastasıdır ve yakın zamanda ameliyat olacağı için yaz tatilini kendisini yormayacağı, onunla ilgilenebilecek birilerinin olduğu bir yerde geçirmelidir. Shou öksüz ya da yetim değildir ancak babası ortalarda yoktur, annesi ise o kadar yoğun çalışmaktadır ki kalp hastası olan oğluna ayıracak zaman bulamamaktadır. Bu sebeple aile evlerinde yardımcısı Haru ile yaşayan Sadako Teyze, Shou’nun sorumluluğunu alır. Shou,

---

459 Yonebayashi Hiromasa, **Karigurashi no Arrietty**, Studio Ghibli, 2010, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/karigurashi-no-arrietty>, 26/06/2020-17:03

hastalığından ve yalnızlığından dolayı ölümü kabullenmiş bir insandır ama teyzesinin evinde geçireceği yaz tatili onu değiştirir.

Eve ilk geldikleri gün, Shou bahçede Arrietty'yi görür. Arrietty, içine saklandığı çalılar yardımıyla evin kedisi Niya'dan kurtulmaya çalışmaktadır. Amacı belki o olmasa bile, kediye saldıran bir karga Arrietty'yi kurtarmış olur. Kedi ve karga uzaklaştıktan sonra, Shou çalılar arasında ilerleyen parmak kızı görür. Küçük kız hızlıca Shou'nun evinin altına girer. Evin temellerinde, Arrietty ve ailesi kendileri için kurdukları yuvalarında yaşamaktadırlar; tıpkı tüm Aşırıcalar gibi. Aşırıcalar, insanların evlerinde, duvarların içinde ya da evin temellerinde yaşarlar. Çok iyi ustalar olan bu varlıklar insanların görmediği alanlara kendi yuvalarını inşa ederler. İnsanlara görünmekten çekinirler ve ihtiyaç duydukları her şeyi duvarlara kurdukları tüneller yoluyla geceleri aşırırlar ancak ihtiyaçları olmayan ya da insanların fark edeceği şeyleri almazlar. Aşırıcaların soyları tükenmek üzeredir; Arrietty ve ailesi böyle düşünür çünkü uzun zamandır başka bir Aşırıca görmemişlerdir. Arrietty'nin ailesi, annesi Homily ve babası Pod'dan oluşur; kardeşi yoktur. Arrietty'nin yaşadığı evin insanları yani Sakado ile Haru, Aşırıcaların varlığından haberdardırlar ve kendileri görmemiş olsalar dahi geçmişte bazı aile üyeleri bu yaratıkları görmüştür ve hatta Sadako'nun büyükbabası Aşırıcalar için yurtdışından özel yapım bir küçük ev bile getirtmiştir ancak Aşırıcalar o evi hiçbir zaman kullanamazlar.

Arrietty'nin belli bir düzen içinde geçen hayatı, Shou'nun onu görmesiyle birlikte değişmeye başlar. Aşırıcalar, her ne kadar insanların evlerinde yaşasalar dahi aslında doğa ile bütünleşen yaratıklardır ancak modern dünyada insanlar büyük, beton şehirler kurdukları için bu varlıklar kapana kısılmış konumdadır ve bir insanın onların yaşam alanını öğrenmesi demek bu kapana daha da daraltır, hayatlarını tehlikeye sokar. Böyle bir dünyada hayatta kalmaya çalışır Aşırıcalar. Arrietty, gündüz kendini Shou'dan saklayamadığı gibi gece evde malzeme toplarken de varlığını ona sezdirir. Bunun üzerine babası Pod evden ayrılmaya ve yeni bir yuva bulmaya karar verir. Ancak hem Arrietty hem de Homily taşınma fikrine sıcak bakmazlar. Bir sonraki gün ise Shou, Arrietty'nin yuvasının girişine yakın mazgallara gece almayı başaramadığı küp şekeri bırakır. Yuvalarının bulunması aileyi daha da telaşlandırınca Arrietty, Shou ile konuşmaya ve kendilerini rahat bırakmasını söylemeye onun odasına gider. Ancak Shou ise arkadaş olmak istediğini ve zarar vermeyeceğini söyler; üstelik bu konuşma sırasında Arrietty'yi bir karga saldırısından da kurtarır. Aşırıcalar için en büyük tehdit insan

olmakla birlikte, sıçan, kedi, karga gibi daha birçok hayvan da aynı derecede tehlikelidir. Shou tarafından kurtarılmak Arrietty'nin insanlara karşı tutumunun yumuşamasını sağlar.

Shou gibi insanların varlığına rağmen, dünyada Haru gibi insan dışındaki varlıklara yaşama hakkı tanımayanlar da bulunmaktadır. Haru, Aşırıların varlığına inanır ve yuvalarını bulmak ister ama onun niyeti arkadaş olmak değil, bir haşere olarak gördüğü bu yaratıkları yok etmektir. Haru gibi insanların varlığı Aşırıların gibi türlerin, yaratıkların tükenmesindeki başlıca sebeplerdendir.

Varlıklarının ortaya çıkmasından sonra yeni yuva arayışına giren Pod, doğada ölüm tehlikesi geçirince başka bir Aşırı olan Spiller tarafından kurtarılır. Spiller, Arrietty ile aynı yaşlarda bir erkektir ancak o daha vahşi ve doğaya daha yakın bir bireydir. Arrietty ve ailesi toplayıcılık ile hayatta kalıp bir bakıma insana bağlı yaşarken, Spiller ise oku ve yayı ile avlanarak daha bağımsız bir hayat sürer. O doğadan korkmaz, onunla bütünleşmiştir. Pod'un isteği üzerine Spiller, ailenin başka bir bölgeye taşınmasına rehberlik etmeyi kabul eder. Bu sıralarda ise Shou bir hamlede bulunur ve odasındaki küçük evin mutfağını söküp Arrietty'nin evine götürür. Amacı onları mutlu etmek olsa bile sonuçta Haru'nun yuvayı bulmasına sebep olur ve Arrietty'nin annesi Homily yakalanır.

Homily'nin yakalandığı sırada ise Arrietty, bahçede uzanmış olan Shou'nun yanına vedalaşmak için gider ve ilk defa kendini ona doğrudan gösterir. İkili burada insan ve diğer türler arasındaki ilişki üzerine konuşurlar. Shou, Arrietty'nin soyunun tükeneceğini söyler. Dünyada milyarlarca insan varken Aşırıların ise oldukça az kalmışlardır. Onlar da tıpkı diğer türler gibi insan karşısında yok olmaya mahkumdurlar. Arrietty ise bunun tüm suçlusunun insan olduğunu söyler. Ancak sonrasında insana (Haru'ya) karşı kazanabilmek için yine bir insandan, Shou'dan yardım alır. Shou ve Arrietty, iş birliği yaparak Homily'yi Haru'nun elinden kurtarırlar. Haru, onları gerçekten yok etmek istemektedir ve bu amaçla eve ilaçlama firması dahi çağırır ama Homily kaçıp da elinde delil kalmayınca Sadako karşısında yalancı konumuna düşer.

Yaşanan talihsizlikler ve insanlar ile kurulan yakın temaslar sonrasında Arrietty ve ailesi gerçekten taşınırlar. Arrietty, evini kaybetmesine sebep olan bu sürecin sonunda her ne kadar insanların çoğunluğu onlar için tehlikeli olsa dahi yine de bütün insanların aynı olmadığını öğrenir ve Shou ile birer arkadaş olarak birbirlerine veda ederler. Değişen tek kişi Arrietty de değildir üstelik. Shou'da Arrietty'den ayrılırken yaşamak için mücadele etmeye hazır bir bireydir artık. Aşırıların yaşamak için verdiği mücadele ona da ilham verir ve pes

etmemeyi öğrenir. Böylece iki çocuk birbirlerinden, hiçbir zaman unutamayacakları anılar ile ayrılırlar. Arrietty ve Aşırıcular, çaydanlıktan teknelerine binerek yeni bir diyara doğru yola çıkarlar.

Bu şekilde sonlanan *Aşırıcular* filminin, her ne kadar Batılı bir yazar olan “Mary Norton”ın “The Borrowers” adlı kitabından uyarlanmış dahi olsa, mitoloji ile kurulabilecek açık bir bağı bulunmaktadır ancak öncesinde birkaç noktaya değinmek gerekir. Bu yapım, birçok diğer Studio Ghibli projesi gibi, doğa ve geleneğin modernleşme ile yaşadığı çatışmayı yani değişimin sancılarını yansıtır. Modernleşme, Japonya’da birçok şeyi değiştirip, dönüştürdüğü gibi mitolojiyi de değiştirmiştir. Mitoloji, sadece dini inancın bir parçası olmaktan çıkmış; romanlara, mangalara, animelere ve filmlere hikayeler, karakterler ve çok daha fazla içerik sağlayan bir kaynak noktasına dönüşmüştür. Yok olmak yerine dönüşüm geçirmiştir. *Aşırıcular* filmi de mitoloji ile bir bağ kurar; Arrietty ve ailesi bu bağın bariz örneğidir. Ancak film, sadece mitoloji etrafında şekillenmez.

Film, büyük beton yapılardan oluşan modern şehir ortamından uzakta, doğaya, ormana ve yeşile daha yakın, hatta içe içe geçmiş eski bir evde geçer. Ev, Batılı ve Japon mimari tarzlarından esintiler taşır; yani bu yapı hem Japon hem de Batılı’dır. Aynı zamanda modern ile doğa, gelenek ile gelecek arasında da bir sınır noktasıdır. Filmin mekan seçimi, hikayenin çatışmasını yansıtır bir haldedir ve hatta bu seçim seyirciye verilen bir mesaj olarak dahi okunabilir; Japonya’nın, Japon toplumunun durması gereken noktaya dair. Ev imgesi bir gösteren olarak ele alındığında, gösterileni Japonya olmaktadır yan anlamda; belki de olması gereken ya da Studio Ghibli’nin olmasını hayal ettiği bir Japonya. Modernleşmeyi reddetmeyen ancak aynı zamanda da geleneğine sahip çıkan bir Japonya. Kısacası filmin çatışması daha mekan ile birlikte başlar.

Modernleşme ile gelenek arasındaki çatışma sadece mekan ile değil, karakterler üzerinden de yansıtılır. İki farklı karakter ve aileleri üzerinden bu durum ele alınır. Bir tarafta Modern Japonya’nın yetiştirdiği Shou, diğer tarafta ise Geleneksel Japonya’nın temsilcisi konumundaki Arrietty; iki çocuk ve iki farklı aile.

Shou’nun bir babası yoktur; yani var ama yoktur. Nerede olduğu belli olmayan bu baba, otorite boşluğunu, eksikliğini simgeler. II. Dünya Savaşı’nın kaybıyla birlikte hem imparatorun ilahi yetkilerinden vazgeçmesi hem ülkenin tarihlerinde ilk defa işgal edilmesi ve üstelik savaş sırasında ölen birçok askerin geride yetim bir nesil bırakması, baba figürünün, dolayısıyla erkeğin konumunu zayıflatmıştır. Bu durum kendisine animelerde de sıklıkla

yansıma bulmuş; baba figürü, bir şaka olarak ele alınmış ya da silikleştirilmiştir. Bu anlayış, günümüzde de animelerde kendine yansıma bulmaya devam etmektedir. Aşırırcılar filminde de bu modern ama parçalanmış ailenin babası ortalarda yoktur ve çocuğunun erkek olarak seçilmesi de bu yönüyle boşuna değildir. Shou, güçsüz, hasta bir çocuktur; bir erkek olarak aynı zamanda rol model alabileceği, özdeşleşebileceği bir baba figüründen de yoksundur. Göstergesel olarak bakıldığında; Shou, Modern Japonya'nın genç neslinin filme bir yansıması olarak da okunabilir. Geleneklerden uzaklaşan modern Japon ailesi, hasta ve güçsüz çocuklar yetiştirmektedir.

Ancak film tüm sorumluluğu, modern dünyada giderek güçsüzleşen ve silikleşen babaya yüklemeyi. Hatta bu hasta çocukların varlığından asıl sorumlu olarak modern toplumda güç kazanan, evin dışına çıkarak çalışmaya başlayan anne/kadın sorumlu tutulur. Shou'nun babası ortalarda yoktur ve hem anne hem de baba imgesel olarak sunulmaz film boyunca ancak babanın yokluğuna rağmen annenin yoğun çalışan bir iş kadını oluşu daha fazla sorun edilir ve tekrarlanır. Shou'nun annesi oldukça kötü bir şekilde yansıtılırken, hal ve tavırlarıyla daha geleneksel bir Japon kadını imajı çizen evin çalışanı Haru tarafından da kınanır. Kalp hastalığı bulunan, üstelik yakın zamanda ameliyat olacak olan oğlunu kız kardeşine teslim etmiş ve iş seyahatine çıkmıştır; işini, ailesinin, oğlunun önüne koymuştur. Modernleşen Japonya, yalnız çocuklar büyütmektedir; yalnız, güçsüz ve hasta. Filmin, çalışan, iş hayatında aktif rol alan ve bağımsız bir şekilde kendi ayakları üzerinde duran Japon kadını annelik üzerinden eleştirdiği açıktır. Shou'nun annesine, dolayısıyla modern Japon kadınına karşı gösterilen bu tutum, gelenekçi bir dil içermektedir.

Diğer tarafta ise Arrietty ve ailesi bulunur. Arrietty'nin ailesi, tam anlamıyla Shou'nun ailesinin zıttıdır. Arrietty'nin hem annesi hem de babası film içerisinde görsel olarak seyirciye sunulur. Baba Pod, güçlü bir otorite, yetenekli bir usta ve sorumluluk sahibi bir figürdür. Çalışır, çabalar ve ailesini geçindirecek yiyeceği kazanıp, güvenle yaşayabilecekleri bir yuva kurar. Anne Homily ise tam anlamıyla geleneksel bir kadındır. Bütün hayatı evi ekseninde geçer; yemek yapar, çamaşır-bulaşık yıkar, evi çekip çevirir ve bu halinden, kocası ile kurdukları bu dengeden memnun bir görüntü çizer. Evin içi onun, dışı ise kocasının alanıdır. İstekleri, hayalleri hep evin içi ile alakalıdır. Bu geleneksel aile, Shou'nun modern ailesi karşısında daha güçlü olarak sunulur ve onların yetiştirdiği çocuk olan Arrietty de, Shou'ya göre birçok açıdan daha dezavantajlı olmasına karşın, hayata karşı daha pozitif, yaşamaya

daha istekli bir bireydir. Modern aile zayıf bir nesil yetiştirirken, geleneksel aile ise güçlü bir nesil yetiştirir; film seyirciye bunu sunar.

Arrietty'nin hem evin içindeki hem de dışındaki işlere aynı oranda uyum sağlayan bir karakter olarak sunulduğu ise bir diğer dikkat çeken noktadır. Arrietty, hem geleneksel olan Homily'den hem de modernini temsil eden Shou'nun annesinden daha farklı bir kadın profili çizer. Modern ile gelenekseli kendi bünyesinde harmanlar. Yeri geldiğinde annesi ile yemek yapar, çamaşır asar ve bunu severek yapar; yeri geldiğinde ise babası ile birlikte bir şeyler aşrmak için insan evine girer, bahçeye gidip bitki toplar yani babasının işini yapar, dolayısıyla erkeğe yüklenen görevi yerine getirir ve bunu da aynı şekilde büyük bir mutluluk ile gerçekleştirir. Arrietty, bir bakıma cinsiyet rollerini ortadan kaldıran bir karakterdir. Geleneklerine sahip çıkarak modernleşen, değişime ayak uyduran bir birey. Gerektiğinde annesi gibi çocuklarını yetiştiren, gerektiğinde ise erkek egemen dünyada kendine yer edinebilecek güçte olan bir kadın; birinden birini seçmek yerine, her ikisi birden olabilecek bir kadındır.

Arrietty, Homily ve Shou'nun annesi; bu üç kadın göstergesel olarak ele alındıklarında Homily geleneksel Japon kadını, Shou'nun annesi erkek egemen dünyada iş hayatına atılmış modern Japon kadını ve Arrietty ise ikisinin birleşimi olan, filmin olmasını önerdiği Japon kadını temsil eder. Bu üç tip kadından ön plana çıkarılan elbette Arrietty olur ancak Shou'nun modern iş kadını annesi karşısında geleneksel bir ev hanımı olan Homily, film boyunca daha olumlu yansıtılır. Gelenekten bağımsız modernleşmeye karşı negatif bir dil kullanılır.

Filmin Japon Mitolojisi ile kurduğu bağlara bakıldığında; filmin merkezine oturttuğu “Karigurashi” ırkı/türü yani Aşırıcalar, mitlerde adı geçen bir kami olan “Bodur İlah Sukunabikona” ile özdeşleştirilebilirler ve onun soyundan gelenler olarak konumlandırılabilirler. Aşırıcalar, insan suretinde ama insandan kat be kat küçük parmak boyunda varlıklardır. Filmde sunuldukları halleriyle, çok yetenekli ustalardır. İnsanlardan aşırıcağı malzemeler ile yaşayacak ev, giyecek kıyafet, yiyecek yemek, gidecek yol yaparlar. Ancak burada “*Noragami (2014)*” örneğinde olduğu gibi doğrudan bir bağlantıdan söz etmek mümkün değildir. Film boyunca ne imgesel, ne de diyalog olarak Japon Mitolojisi'ne doğrudan değinilmez. Ancak, Aşırıcaların fiziksel özellikleri, yetenekleri ve doğaya yakın varlıklar olmaları gibi anlatımsal kodlar sebebiyle dolaylı bir ilişki kurmak mümkündür.

“Sukunabikona”, kendisine Kami Susano-wo tarafından yeryüzünün inşa sürecinin tamamlanması görevi verilen Kami Okuninushi’ye yardımcı olmak için başka bir diyardan gelen bir gezgin ilah yani “marebito”dur. Küçük bir vücuda sahip olması sebebiyle “Bodur İlah” olarak anılan Sukunabikona, kimi zaman diğer gezgin ilahlar “Ebisu” ve “Hiruko” ile de özdeşleştirilir. Tıpkı Okuninushi gibi Sukunabikona da büyücülük yeteneklerine sahiptir.<sup>460</sup>

Sukunabikona’nın yer aldığı mitin Kojiki versiyonuna göre; atası ve kayınbabası Susano-wo’nun testlerinden geçip yeryüzüne dönen ve yine kendisine Susano-wo tarafından yeryüzü hakimiyeti ve düzenlenmesi görevi bahşedilen Okuninushi, İzumo bölgesinde bulunan Miho Burnu adlı yere gelir ve buradan denizden bir kayıkla gelmekte olan bir ilah ile karşılaşır. Tanımadığı bu ilahın kim olduğunu diğer tanrılara sorup soruşturan Okuninushi, sonunda onun yokluktan var olan ilk üç ilahın birisi olan Kamimusubi’nin bir oğlu olduğunu ve adının ise Sukunabikono olduğunu öğrenir. Okuninushi, bu durumu Kamimusubi’ye rapor eder; Kamimusubi, Sukunabikono’nun avuçlarından kayan çocuklarından birisi olduğunu söyler ve iki ilahın dost olarak yeryüzünü birlikte inşa etmelerini öğütler. Böylece Okuninushi ve Sukunabikona, İzanami ve İzanagi’nin başlattığı yeryüzünün inşası sürecini tamamlarlar. Sonrasında ise Sukunabikona, geldiği yere yani ilelebet devam eden yaşamın ülkesine geri döner.<sup>461</sup>

Nelly Naumann’ın mitin Nihongi versiyonundan aktardığı üzere, Sukunabikona adlı ilah o kadar küçük bir boyuta sahiptir ki insan elinin ayasına sığabilmektedir.<sup>462</sup> Aynı şekilde Aşırıcalar da benzer boyutlarda varlıklardır ve insan avcuna ya da cebine rahatlıkla sığabilirler. Karganın Arrietty’ye saldırdığı sahnede, Shou onu avucunun içinde saklamıştır. İlerleyen sahnelerde ise Arrietty, Shou’nun cebine girmiştir. Aşırıcalar ile Sukunabikona arasında fiziksel bir özdeşlik kurmak bu sebeple mümkündür.

Sukunabikona’nın büyü gücü olduğundan bahsedilir ve bu gücü kullanarak yeryüzünün inşa edilmesinde ve düzenlenmesinde Okuninushi’ye yardımcı olmuştur. Buna karşılık Aşırıcaların herhangi bir büyü gücüne sahip olduğu görülmez ancak onlar da zanaatkarlıklarını kullanarak dönüştürürler, düzenlerler ve inşa ederler; örneğin insanların yara bandını alıp tırmanma araç gerecine dönüştürürler. Onların ihtiyaç duymadığı şeyleri toplayıp ev eşyası ya da kıyafet yaparlar. Kısacası ustalıklarını kullanarak kendi diyarlarını düzenlerler.

---

460 Ashkenazi, s.385-386

461 Naumann, s.194

462 Naumann, s.198

Arrietty ve ailesinin filmin sonunda demlikten kayıklarına binerek başka bir bölgeye, diğer bir deyişle de başka bir diyara gittikleri sahne, bir gösterge ve dizimsel olarak ele alındığında Sukunabikona'nın görevini tamamladıktan sonra Okuninushi'yi bırakarak sonsuz yaşamın ülkesine gidişine benzer. Sukunabikona, Okuninushi'nin hayatına girmiş, dostu haline gelmiş, ona yardımcı olmuş ve görevini tamamladıktan sonra da ondan ayrılmıştır. Aynı şekilde Arrietty de Shou'nun hayatına girip ona yardımcı olmuştur. Ölümü bekleyen bir çocuğa yaşama tutunma azmi aşılamıştır. Sonrasında ise tıpkı Sukunabikona gibi dostunu geride bırakarak başka bir diyara göç etmiştir.

Japon Mitolojisi, Sukunabikona gibi ilahlar dışında daha birçok farklı türlerden bahseden mitlere sahiptir. Kappalar, tengular, konuşan ya da şekil değiştiren hayvanlar kendilerine mitlerde yer bulmuşlardır. Aşırıcalar filmi de bu ve benzeri daha çok mitolojik varlığın aslında yaşadığına yönelik bir imada bulunur. Film evreninde, Aşırıcalar bu durumun en somut örneğini oluştururlar. Arrietty'nin Shou'ya kendini doğrudan gösterdiği ve sohbet ettikleri sahnede ikili bu konu üzerine konuşurlar. Shou, Aşırıcaların da tıpkı diğer türler gibi yok olmaya mahkum olduğunu söyler. Bu söylemde net bir açıklama olmamakla birlikte bahsi geçen türler ile mitolojide adı geçen türleri özdeşleştirmek mümkündür. Japon inanisında doğa çok önemlidir ve film, doğadan uzaklaşan, doğayı katleden insanı suçlar. Doğadan uzaklaşmak, aynı zamanda gelenekten, kültürden ve inanıştan da uzaklaşmak anlamına gelmektedir ki doğa Japon kültürünün şekillendirilmesinde başlıca etkenlerden birisidir.

Filmin anlatmak istediği şudur: Japonya modernleşirken geleneğinden, kültüründen ve inanışından uzaklaşmaktadır; bu uzaklaşma zamanla yok oluş tehlikesini ardında barındırır. Aşırıcalar gibi insan dışı türler mitolojinin bir parçasıdır ve mitoloji ise inanış ile doğrudan ilişkilidir. Bu sebeple, yok olan her mitolojik türü, inanışın giderek zayıflaması şeklinde okumak gayet mümkündür. Aynı şekilde modernleşen Japonya, erkeği zayıflatmış, güçlenen kadın ise geleneksel aile yapısını yıkmıştır. Bunun sonucunda ise Shou karakteri ile temsil edilen güçsüz bir Japon nesli ortaya çıkmıştır. Film modernleşme karşısında sunduğu bu olumsuz bakış açısına karşın onu tamamen reddetmez ve Arrietty örneğini sunar; geleneklerine sahip çıkarak çağa ayak uyduran bir karakter. *Aşırıcalar*, bir ayağı gelenekte, öteki ayağı ise gelecekte bulunan bir Japon neslinin imgesini sunar. Bunu yaparken mitolojiyi ve mitolojik varlıkları ise modern dönemde korunması, sahip çıkılması gereken geleneğin bir göstereni ve sembolü olarak kullanır.

### 4.2.3. Hoshi wo Ou Kodomo-Children Who Chase Lost Voices-Derinlerden Gelen Kayıp Sesi Arayan Çocuklar

Yıl: 2011. Stüdyo: CoMix Wave Films. Yönetmen&Senaryo: Shinkai Makato. Seslendirilenler: Miyu Irino (Shin), Kazuhiko Inoue (Morisaki), Hisako Kanemoto (Asuna).<sup>463</sup>

*Hoshi wo Ou Kodomo*, yönetmen Shinkai Makato'nun 2010 sonrasında tamamladığı üç uzun metraj filminden ilkidir. Senaryosu da yine aynı isim tarafından yazılmış olan film, Japon Mitolojisi ile kurduğu doğrudan ilişki ile dikkat çekmektedir.

Yönetmen, film içerisinde, II. Dünya Savaşı sonrasında ülkenin yaşadığı değişim ile birlikte ortaya çıkan baba figürü eksikliği ve çalışan anneler gerçeğini ele almaktadır. Filmin odağını ise bu iki durumun çocuklar üzerinde yarattığı etki oluşturmaktadır. Modern Japon toplumunun ve aile yapısının yüzleştiği savaş sonrası bu süreç ise geleneğin bir parçası olan mitoloji ile ilişkilendirilerek, ondan yararlanılarak değerlendirilmektedir. Film, içerisinde birçok Japon Mitolojisi referansı barındırmaktadır.

Film, ana karakter Asuna ile başlar. Asuna, büyük şehirden uzak, taşra bölgesinde küçük bir kasabada yaşayan, ergenliğe yeni girmek üzere olan bir kız çocuğudur. Asuna'nın yaşadığı kasaba, modern bir şehir görüntüsüyle değil de doğa ile iç içe, insanların birbirlerini tanıdıkları küçük bir yerleşim yeri olarak göze çarpar. Bu küçük kasabada yaşayan Asuna, okuldan sonraki zamanında hava kararana kadar, ormanın dışındaki bir tepede, kendi imkanları ile kurduğu radyo sistemi ile birlikte kaynağı belirsiz bir sesi araştırır. Sonrasında ise eve dönerek akşam yemeğini hazırlar, diğer ev işlerini halleder ve annesini bekler. Asuna'nın babası o daha küçükken ölmüştür, annesi ise hastanede çalışan bir doktor ya da hemşiredir ve işinin verdiği yoğunluk sebebiyle çocuğuyla yeterince ilgilenemez. Bu durum sebebiyle Asuna hem yalnız ve aile sevgisinden mahrum kalır hem de küçük yaşında evin bütün sorumluluğu onun omuzlarına biner.

Asuna, derslerinde başarılı bir öğrencidir ve aynı zamanda da sınıf başkanı yani sorumluluk sahibi bir bireydir ancak buna karşılık okul arkadaşları ve genel anlamda sosyal çevresi ile kurduğu ilişkilerde topluma yabancı, asosyal bir kişiliktir. Asuna'nın tek arkadaşı ise Mimi adlı bir kedidir. Mimi, sesi bulma çalışmaları sırasında Asuna'ya eşlik eder,

---

463 Shinkai Makato, **Hoshi wo Ou Kodomo**, CoMix Wave Films, 2011, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/hoshi-wo-ou-kodomo>, 30/06/2020-17:18

sonrasında onunla evine kadar gider, Asuna ev işlerini yaparken çevresinde dolanır, birlikte yemek yerler ama günün sonunda Asuna onu evin dışına çıkarır ve ait olduğu yere, doğaya yollar. Mimi'yi eve hapsedmeye çalışmaz.

Asuna, yine bir gün okuldan sonra, o gizemli sesi araştırmak için ormana giderken tren yolu köprüsünde, ayı ve kertenkele karışımı doğüstü bir yaratığın saldırısına uğrar. Ancak sonrasında kendinden birkaç yaş daha büyük olan bir erkek çocuğu çıkagelir ve yaratıkla savaşımaya başlar. Yaratıkla savaşı sırasında omzundan yaralanan çocuk, boynunda taşıdığı kolyenin büyümlü gücüyle yaratığı istemeden öldürür. Bu sırada ise bir tren gelir ve ölü yaratığa çarptığı için durmak zorunda kalır. Canavardan kurtulan yaralı çocuk, Asuna'yı da alarak köprüden ormana doğru atlar ve olay yerinden kaçarlar.

Asuna'yı kurtaran çocuğun adı Shun'dur ve bu çocuk, Japon Mitolojisi'nde Yomi olarak da bilinen Agartha adlı yeraltındaki bir ülkeden/diyardan gelmektedir. Asuna, Shun'u kendi sığınağı ve ses dinleme çalışmalarını yaptığı yere götürerek annesinden aşırıldığı ilk yardım malzemeleri ile onu tedavi eder. Burada iki çocuk sohbet etme şansı da yaratmış olurlar ve Asuna'nın eve dönme vakti geldiğinde kutsama yapacağını söyleyen Shun, Asuna'yı alnından öper. İlk defa bir erkek tarafından öpülen Asuna heyecanlanır ve oradan hızlıca ayrılır. Asuna, Shun'dan etkilenmiştir.

Sonraki gün, Asuna'nın hamile olan öğretmeni okuldan ayrılır ve yerine bir vekil öğretmen geçer. Morisaki adlı bu öğretmen, ders sırasında İzanagi-İzanami mitinden bir bölüm okur ve Yomi'den bahseder. Tıpkı İzanagi gibi Morisaki de eşini kaybetmiş gizemli bir adamdır. Okuldan sonra Shun'un yanına giden Asuna onu bulamaz çünkü bir önceki gece son defa bir şarkı söyledikten sonra intihar etmiştir Shun. Cansız bedeni ise tren yolundaki olay için inceleme yapmaya gelen yetkililer tarafından bulunmuştur.

Kasabaya gelen bu kurum ya da örgüt yetkilileri, Asuna'ya saldıran yaratık gibi "Quetzal Coatl" olarak adlandırılan varlıkların ve Agartha'ya giriş kapılarının peşindedir. Avrupa merkezli bir kuruluş olan bu örgütün adı "Arc Angel"dir ve mitolojik olayları araştırırlar. Agartha'ya gitme amacı taşırlar ancak Agartha'ya girebilmek için Shun'un boynunda taşıdığı kolye gibi bir anahtara gerek vardır. Clavis adlı bu anahtarı elde etmek zor olduğu gibi, ayrıca giriş kapılarında da gardiyanlık yapan birçok Quetzal Coatl bulunur. Bu yaratıklar, antik çağlarda dünyanın dört bir yanında hüküm sürmüş ve insanlara yardımcı olmuş ilahlar, kamilerdir ancak insanların onlara ihtiyacı azalmaya ve hatta kalmamaya

başlayınca dünyadan ayrılarak Agartha'ya çekilmişlerdir. Bazı insan kabileleri de onları takip etmiş ve Yomi halkını oluşturmuşlardır.

Shun'u bulamayan Asuna eve döner ve orada annesi ile karşılaşır. Annesi ona dere kenarında bulunan cesetten bahseder ve kolunda Asunanın sargı bezi olarak kullandığı kırıvatı vardır ancak Asuna, Shun'un öldüğüne inanmayı reddeder. Sonrasında ise onu en son gördüğü yere tekrar gider. Ancak bu defa Shun'a çok benzeyen başka bir çocukla karşılaşır. Bu sırada Agartha'nın peşindeki Arc Angel askerleri de oraya gelir ve iki çocuğu yakalamaya çalışırlar ama Shin adlı bu yeni çocuk Asuna'yı kurtarır; birlikte Agartha kapısına giderler. Askerler de onları takip ederler. Arc Angel askerlerinden birisi de Asuna'nın öğretmeni Morisaki'dir ama giriş kapısı bulunduğu anda arkadaşlarına ihanet eder ve çocuklarla birlikte içeri girip kapıyı kapatır. Morisaki'nin amacı ölen eşini yeniden hayata döndürmektir.

Morisaki'nin de olaya dahil olmasıyla birlikte üç kişi Agartha'ya giriş yapmış olur. Kapı kapandıktan sonra Asuna ve diğerleri, "Ab-1 Hayat"tan yani hayat suyundan geçerek gerçek anlamda Agartha'ya girmiş olurlar. Agartha, yemyeşil ovaları ve kendi mavi gökyüzü bulunan bambaşka bir diyardır. Bu arada Asuna'nın kedisi Mimi de onunla birlikte gelmiştir ve Asuna, aslında onun da bir Quetzal Coatl olduğunu öğrenir. Shin ise Shun'un küçük kardeşidir ve yeryüzüne abisini ve clavisini bulmak için çıkmıştır. Yomi sakinleri, yeryüzünden uzun süre kalamazlar. Shun bu sebeple de ölmüş olabilir. Agartha'ya döndükten sonra Shin, durum raporu vermek için kendi köyüne döner ve Asuna ile Morisaki'yi yalnız bırakır.

İnsanların bulmak için yoğun çaba verdiği Agartha, gökyüzünde uçan "Shakuna Vimana" adlı göksel kayığa ve ortalıkta dolaşan Quetzal Coatl'lara rağmen yıkımın eşiğinde bir diyardır. Uzun yıllar boyunca Naziler ve Romalılar gibi birçok yeryüzü ordusu, sonsuz bilgiye erişebilmek için buraya gelmiş ve yıkım getirmiştir. Bunun sonucunda ise Agartha, kapılarını tamamen kapatmış ve dışı kapalı bir topluma dönüşmüştür. Agartha halkı, fakir bir toplumdur. Modern değil, geleneksel bir toplum yapısı çizerler.

Bu diyarda ayrıca "Izoku" olarak anılan, insan yiyen, güneşten ve sudan zarar gören ve geceleri ortaya çıkan bir yaratık türü de bulunur. Bu yaratıklar, bir gece Asuna'yı da kaçırlar. İnelere götürdükleri Asuna, orada bulunduğu Manna adlı küçük bir kız ile birlikte kaçmayı başarır ve sonrasında ise yardıma gelen Shin ile birlikte onlardan kurtulur ama Shin bu esnada yaralanır. Bu sırada Morisaki de onları bulur ve hep birlikte Manna'nın köyüne gidip bir süre orada misafir olurlar. Aslında köylüler onları içeri almak istemez yüzeyden geldikleri için ama Manna'yı kurtarmalarının borcu olarak onları kabul ederler. Sonrasında ise

yaralı Shin'i ve görevini tamamlamış olan Mimi'yi geride bırakan Morisaki ve Asuna, "Finis Terra"ya yani dünyanın sonuna, bir diğer deyişle "Ölümün ve Yaşamın Kapısı"na doğru yola çıkarlar. Morisaki eşi ve Asuna ise babası için bu yolculuğu sürdürmektedir. Aynı zamanda yolculuk boyunca Asuna ve Morisaki arasında da bir baba-kız ilişkisi gelişir.

İkili nehir boyunca yolculuk ederler ve hedeflerine ulaşırlar. Bu sırada hem onlara engel olmak isteyen Agarthalı askerler hem de Shin Finis Terra'ya yetişir. Shin askerler ile savaşırken Morisaki ve Asuna kapıya giderler ama ölen birini geri getirmeye çalışmanın yanlış olduğuna karar veren Asuna daha öteye gitmekten vazgeçince Morisaki tek başına ilerler. Nehir yolunu takip ederek geri dönmesini öğütleyerek Asuna'ya da bir silah bırakır ve gider. Tek başına kalan Asuna ikinci defa Izukoların saldırısına uğrar ve ikinci defa Shin tarafından kurtarılır. Sonrasında iki çocuk Shun için yas tutar ve ağlar.

Finis Terra, aynı zamanda bir Quetzal Coatl mezarıdır ve görevini tamamlamış olan yaratıklar buraya gelerek son bir şarkı söyler ve ölürlür. Asuna'nın aradığı ses, işte bu şarkıdır. Önce Morisaki buraya ulaşır. Ardından insan formundaki bir Quetzal Coatl, Shin ve Asuna'nın yanına gelir, onları yutup kendisi ile birlikte Finis Terra'dan geçirir. Morisaki kapıdan geçtikten sonra karşısına çıktığı, hayatın kendisini taşıyan Vimana, şekil değiştirerek Agartha'nın ilahı olan çok gözlü bir yaratığa dönüşür. Morisaki, ondan eşi Lisa'yı hayata döndürmesini ister ve ilah ruhu geri getirir ancak sürecin tamamlanması için fiziksel bir beden gereklidir. Tam bu sırada Asuna ve Shin Morisaki'nin yanına gelince, ilah ruhu Asuna'nın bedenine yerleştirir ve aynı zamanda da Morisaki'nin sağ gözünü de kör eder. Asuna'ya değer vermeye başlamış olan Morisaki, onun için üzülür ancak eşini tekrar görebilme isteği daha ağır basar. Böylece, Lisa hayata dönmüştür ve Asuna ise Shun ve Mimi ile olabileceği başka bir aleme geçmiştir ama Shin, Morisaki'nin engelleme çabasına karşın clavisı kırarak bu süreci sonlandırır. Asuna geri dönerken Morisaki bir defa daha sevdiği kadını kaybeder. Sonrasında üçü birlikte Finis Terra'dan ayrılırlar. Morisaki Agartha'da kalmaya karar verir ama Shin ile birlikte Asuna'yı kapıya kadar götürürler. Yeryüzüne dönen Asuna, daha pozitif bir bireye dönüşmüş olarak okuldan mezun olur. Mezuniyet gününde ise evde, ev işlerini yapan annesi onu okula uğurlar.

Bu filmde de tıpkı "*Aşırıcular*" adlı yapımda gördüğümüze benzer bir aile kurgusu vardır; silik baba, çalışan anne ve problemlili çocuk formülünü tekrar eden bir yapı. *Aşırıcular*'da Shou'nun babası ortalarda yoktur; Asuna'nın babası ise ölmüştür ancak sonuç aynıdır, genç nesil için bir otorite boşluğu vardır. Film boyunca Asuna, babasının boşluğunu

ciddi manada hisseder ve çeşitli şekillerde bunu doldurmaya çalışır; örneğin öğretmeni Morisaki'yi bir baba figürü olarak kodlar. Onun tarafından sevmek, takdir edilmek ve kabullenilmek için bir çaba içerisine girer. Agartha'ya yolculuğu da aslında bu baba eksikliği sebebiyledir. Babasını ölümler diyarından geri getirmek ister. Ancak sonunda bu yolculuk ona babasını getirmese bile deneyim katar. Bu durum Asuna ve dolayısıyla temsil ettiği genç Japon nesli için şöyle okunabilir; o güçlü babayı, otoriteyi, Eski Japonya'yı geri getirmek mümkün değildir ancak yeni nesil kendi deneyimleri ile kendisi için daha iyi bir gelecek kurabilir ki filmin sonunda mezun olan yani ileri adım atan ve daha pozitif bir görüntü çizen bir Asuna vardır.

Baba ile ilişki bir yana; anne ise hayatı evin dışında olan ve yoğun bir mesaiye yaşamını sürdüren bir iş kadını, bir sağlık çalışanıdır ancak o da kızı gibi yalnızdır aslında. Öyle ki, bu yoğun iş temposundan dolayı anne-kız birlikte doğru düzgün vakit geçirememektedirler ve hem annenin hem de babanın eksikliği çocuğu giderek yalnızlaştırıp topluma yabancılaştırmaktadır. Aileyi ve toplumu bireyin üstünde tutan Japon kültürü açısından bireyselleşen bir nesil, gelenekten uzaklaşılması tehlikesini doğurur. “*Hoshi wo Ou Kodomo*”da da bir modern toplum, modern aile eleştirisi yapılmaktadır. Geleneklerden uzaklaşan Modern Japonya, toplumun aile yapısını bozmakta ve genç nesli olumsuz etkilemektedir. Ataerkil geleneğin sarsılmasının önüne geçmek için ise kadına annelik kavramı, duygusu, dürtüsü üzerinden yaklaşılmaktadır. Kocasına hizmet etmeyen değil, evladına annelik yapmayan ya da yapamayan kişi olarak sunulmakta ve eleştirilmektedir modern Japon kadını. Artık kadını kocası için evin içine sokacak gücü yoktur Japon erkeğinin; bu sebeple kadını eve bağlamanın yegane yolu çocuk olarak ön plana çıkmaktadır.

Filmin son sahnesine, verilen mesaj açısından, tekrar değinmek faydalı olacaktır. Filmin en başında topluma yabancı, medeniyetten çok doğaya yakın, küçük yaşına rağmen evinin sorumluluğunu üstlenmek zorunda bırakılmış bir kız çocuğudur Asuna ve bu karakter göstergesel olarak genç Japon nesli ile özdeşleştirilebilir; onun simgesel, film evreninde vücut bulmuş halidir. Bu çocuk modern topluma yabancı ve bu toplum içerisinde güçsüz bir bireydir ancak ormana yani doğaya ve geleneğe yaklaştıkça güç kazanır. Yine bu karakter, çıktığı yolculuk sayesinde birçok deneyim kazanmış ve hissettiği baba eksikliği ve otorite boşluğunu kendi deneyimleri ile doldurabilmeyi öğrenmiştir ancak buna rağmen son sahnede ev işi yapan bir anne imgesi kullanımı boşuna değildir. Evde olan bir anne çocuğa güç vermektedir. Film, mutlu sonla biter ve Asuna geleceğe umutla bakmaktadır ancak bu mutluluk annenin

evin içinde olması ile ilişkilendirilir. Çalışan anne-mutsuz çocuk, evin içindeki anne-mutlu çocuk; film en son mesajını bu şekilde vermiştir. Oysa, tıpkı otorite boşluğu ve baba eksikliği ile yüzleştiği gibi çalışan anne durumu ile de yüzleşebilirdi bu çocuk ama hikaye buna yönelik bir çözüm sunmak yerine anneyi eve konumlandırma yolunu seçmiştir. Son sahnede anne ile çocuğun evden birlikte çıktığı, birinin okula, diğerinin işe gittiği bir son da kullanılabilirdi. Ancak mevcut haliyle kurgulanan sahne, modern Japon kadınına, çocuğu üzerinden, açıkça evde kal mesajı vermektedir.

Film, modern-geleneksel çatışması, kadın ve aile gibi arka plan konuları dışında ise Japon Mitolojisi ile doğrudan bağ kuran bir hikayeye sahiptir. Film, hikayesinin merkezine Japon Mitolojisi'nde "Yomi" ya da "Yomi no kuni" olarak geçen yeraltı dünyası ya da ölümler ülkesi olarak bilinen, film içerisinde ise Agartha olarak anılan mitolojik diyarı alır ve bunu gerçekliğe taşır. Aynı zamanda film içerisinde de diyaloglar yoluyla Agartha ile Yomi'nin özdeş olduğu vurgulanır. Yomi no kuni, kimi inanışa göre yerin altında, kimisine göre ise dağların içinde bulunan bir diyar, bir ülkedir. Yomi, mitolojide Sazlıkların Ana Diyarı olarak anılan yeryüzünün bir devamıdır. Yeryüzü yaşamı temsil ederken karanlık ve pis bir yer olarak da tasvir edilen Yomi ise ölümü barındırır. Mitlere göre; ölen bir kişi sadece ruhen değil, beden olarak da bu ülkeye gider ve bedeni burada çürür. Yomi, ölümlerin ikamet ettiği bir yer olması haricinde yeryüzü ile oldukça benzerdir. Kendi ordusu, toplumu, yiyecekleri ve yöneticileri vardır. Bu ülke bir giriş kapısı ile yeryüzüne bağlıdır.<sup>464</sup> Girişinin İzumo bölgesinde olduğuna inanılan Yomi, Budizm'in ülkeye girmesiyle birlikte bu inanış içerisinde anılan Jigoku yani Budist Cehennem ile de özdeşleştirilmiştir ancak Yomi tam anlamıyla bir cehennem değildir. Ölü bedenler buraya giderler ancak Jigoku'da olduğu gibi bir cezalandırılma ile yüzleştiklerinden bahsedilmez.<sup>465</sup>

Filmde bahsedilen ile mitlerde anlatılan Yomi, göstergesel açıdan birçok ortaklık göstermektedir. Asuna ve diğerlerinin gittiği Agartha'yı gösteren olarak ele aldığımızda gösterileni mitlerde yer alan Yomi olarak okunabilir. Agartha, ölümler ülkesini simgeler. Tıpkı mitolojide olduğu gibi Agartha'ya da giriş bir dağdan yapılır ve yer altından ilerleyerek bu ülkeye varılır. Yine aynı şekilde Yomi gibi Agartha'nın da kendi halkı, yemekleri ve askerleri vardır. Ancak yemyeşil çayırları ve mavi gökyüzü ile birlikte Agartha, Yomi'den farklılaşır. Burası pis ya da ölümler ile dolu değildir. Ancak ölümlerden bağımsız bir mekan da sayılmaz.

---

464 Akbay, s.141-144

465 Ashkenazi, s.430-431

Ölümler Finis Terra yani Ölüm ve Yaşamın Kapısı'nın ardındadır. Agartha, bazı değişiklikler içermekle birlikte, Yomi'nin bir yeniden üretimidir.

Film aynı şekilde, Kami İzanagi'nin ölen eşi İzanami'yi Yomi'de ziyaret ediş mitini de yeniden üretir. Bu mitin dizimsel anlatım kodlarını kendi hikayesi içerisine aktarır. Eşini kaybetmiş bir kişi olan Morisaki, Yomi'ye, eşini görmek ve onu geri getirmek için, bir yolculuğa çıkar. Bu motivasyonu ile birlikte İzanagi ile özdeşleşmiş olur. Mite göre; İzanagi ve İzanami, yeryüzüne ulaştıktan sonra evlenmişler, burayı inşa etmeye başlamışlar, birçok ada yaratıp birçok da kaminin doğumunu sağlamışlar ancak yeryüzünün inşası tamamlanmadan önce İzanami, Ateş Kamisi'nin doğumu sırasında ölüp Yomi'ye gitmiştir. Eşinin ölümünü kabullenemeyen İzanagi ise Yomi'ye giderek İzanami'yi ziyaret eder ve onu yeryüzüne geri götürmek istediğini belirtir. Ancak İzanami çoktan Yomi'nin yiyeceğini tatmıştır ve artık yeryüzüne dönebilmesinin tek yolu Yomi ilahlarının izin vermesidir. Böylece İzanami ilahlardan izin almak için saraylarına gider ve giderken İzanagi'nin onu beklemesini ve peşinden gelip ona bakmamasını ister. İzanami gittikten sonra bir süre geçer ve daha fazla bekleyemeyen İzanagi, eşinin peşinden gidip onun çürümekte olan bedenini ve üstüne toplanmış olan gök gürültüsü ilahlarını görür. Gördüğü manzaradan ürken İzanagi, hızla Yomi'den kaçmaya çalışır; İzanami ise eşi sözünde durmayıp cesedine baktığı için çok öfkelenir ve İzanagi'nin peşinden Yomi'nin iğrenç kadınlarını gönderir. İzanagi, kadınlardan kurtulmak için başındaki sarmaşık çelengi fırlatır ve düştüğü yerde asmalar filizlenir. Asmaları yemeye başlayan kadınlar takibi bir süre için bırakırlar ancak sonra tekrar İzanagi'nin peşine düşerler. Bu defa İzanagi, başındaki tokayı fırlatıp atar ve yerden bambu filizleri yeşerir. Kadınlar durup bambuları yerken İzanagi kaçır. İzanami vazgeçmez ve eşinin peşine bu defa da sekiz gök gürültüsü kamisi ile Yomi ordusunu takar. İzanagi önce kılıcını onlara fırlatır ama ordu takibi sürdürür. Bu defa ise Yomi'nin bayırına ulaştığında bulduğu üç tane şeftaliyi takipçilerine fırlatır ve onlardan bu şekilde kurtulur. En sonunda İzanami kendisi eşinin peşine düşer ama çıkışa ulaşan İzanagi, yeryüzü ile Yomi'yi birbirine bağlayan girişi bin kişinin birlikte kaldırabileceği bir kaya koyarak kapatır. Ardından da kayanın arkasından İzanami'yi boşadığını bildirir. Bunun üzerine İzanami, her gün bin insan öldüreceğini söyler. İzanagi de buna karşılık her gün bin beş yüz insanın doğmasını sağlayacağını İzanami'ye bildirir. Yomi ile Sazlıkların Ana Diyarı arasındaki geçit böylece kapanmış olur.<sup>466</sup>

---

466 Naumann, s.81-82

Morisaki, mit bağlamında, bir gösterge olarak ele alındığında; düz anlamda karısının ölümünü kabullenememiş bir adamdır ancak yan anlamda o, Kami İzanagi'dir. İzanagi'nin film evrenindeki bir izdüşümüdür. Her iki karakterin de kabullenemedikleri gerçek aynıdır; eşlerinin ölmüş olması. Her ikisi de bu kabullenemedikleri gerçeği düzeltmek için Yomi'ye yolculuk ederler ve yine her ikisi de amaçlarına ulaşamazlar. Elbette yüzde yüz bir benzerlik söz konusu değildir. Yönetmen "Shinkai Makato", mitin oluşumunu sağlayan anlatım kodlarından yararlanarak kendi karakterini ve hikayesini ortaya koymuştur. Ancak bu yaratım sürecinde Morisaki'ye kaynaklık edenin İzanagi olduğu açıktır.

Film içerisinde, Morisaki-İzanagi ve Agartha-Yomi özdeşlikleri dışında da mitolojik bağlantılar bulunmaktadır. Quetzal Coatl ve Izoku adlı yaratıklar ile Shakuna Vimana adlı gökyüzünde uçan kayak bu bağlantılara örnek olarak sunulabilirler. Öncelikle Izukolar ele alındığında; bu yaratıklar, Japon Mitolojisi içerisinde yer alan youkai ya da ayakashi olarak anılan kötü ruhların film evrenine bir yansıması olarak okunabilirler. Bir diğer şekilde ise bu varlıklar, İzanami'nin İzanagi'nin ardından yolladığı iğrenç kadınlar şeklinde de kabul edilebilir. Budizm etkisi ve Yomi ile Jigoku arasındaki özdeşleşme göz önünde bulundurulduğunda ise adı geçen yaratıkların bir tür "oni" yani iblis/şeytan olduğunu söylemek mümkündür.

Quetzal Coatl olarak anılan varlıklar içinse durum daha açıktır. Film bunu net olarak söyler; onlar, mitlerde kamiler, ilahlar olarak anılmış olan varlıklardır. Yeryüzünde yaşamışlar ve insanlara yardımcı olmuşlardır. Ancak zamanla gelişen ve modernleşen insan, onlara ihtiyaç duymamaya başlayınca Yomi'ye çekilmişlerdir. Onlar kamilerdir. Quetzal Coatl, kami kavramının film evrenindeki gösterenidir. Ayrıca bu yaratıklar sadece Japon Mitolojisi'ndeki kamiler değil, birçok dünya mitlerinde var olmuş ilahlardır. Film, bu yolla tüm dünya mitolojilerini tek bir çatı altında toplar. Ancak yine de Japon Mitolojisi daha ağır basar. Bunu Shakuna Vimana adlı göksel kayak üzerinden değerlendirmek mümkündür. O, hayatın kendisini taşır ve asıl güç sahibi ilahdır; tıpkı Takamagahara yani gökyüzü kamileri gibi. Dilekleri gerçekleştirme kudreti onun hükmündedir. Diğer taraftan diğer Quetzal Coatllar, Agartha ovalarında, tıpkı yeryüzü kamilerinin Sazlıkların Ana Diyarı'nda yaşadığı gibi yaşarlar. Hepsi ilahdır ama Vimana, gökyüzünde, geri kalanlardan ayrı ve üstün şekilde konumlanır. Agartha, onun hükmü altındadır; aynı şekilde yeryüzü de göksel ilahların hükmüne geçmiştir.

*Hoshi wo Ou Kodomo*, mitolojik öğeleri ve anlatım kodlarını iki farklı nedenle kullanır hikayesinde. Öncelikle, başta Japon Mitolojisi olmak üzere dünya mitolojilerini gerçeklik düzlemine oturtur ve sonlanış süreçlerini filmin kendi gerçekliği içerisinde nedenlendirir. Film evreninde mitolojik varlıklar gerçektir. Onları sonlandıran, dünyadan ayrılmalarını sağlayan ise insanlığın gelişimi ve modernleşmesi olmuştur. Bu süreç, gerçek dünyada da benzer şekilde ilerlemiştir. Eski çağlarda mitolojiler, insanların anlayamadıkları her şey için buldukları bir cevaptır. Örneğin Japon Mitolojisi'nde, doğada gerçekleşen her olayın sebebi bir kamidir. Ancak, zaman ilerleyip, medeniyet giderek geliştikten sonra insanlar aradıkları cevapları mitoloji yerine bilimde bulmaya başlamışlardır. Böylece mitolojiye ve mitolojik varlıklara olan inanç yani ihtiyaç azalmış ve bu varlıklar dünyadan ayrılmış, yok olmuşlardır.

Asıl eleştirel bakış ise ikinci kullanımda ortaya çıkmaktadır. Film, mitolojiyi geçmiş ile bugünün hesaplaşması için bir araç olarak kullanmıştır. Genç Japon neslini temsil eden Asuna, babasını geri getirmek için Yomi'ye bir yolculuğa çıkar. Bu anlatımda bir simgesellik bulunmaktadır. Asuna'nın Yomi'ye olan yolculuğu, aynı zamanda mitolojik çağa, dolayısıyla erkeğin güçlü olduğu modern öncesi çağa bir yolculuktur. Nitekim, Agartha'ya vardıklarında da modern değil, geleneksel bir diyar bulurlar. Asuna'nın bu yolculuğu, simgesel olarak, modern dönemde güç kaybeden Japon erkeğine eski gücünü kazandırma çabasıdır. Ancak bu amaç başarıya ulaşmaz. Asuna, geçmişteki bir hayaleti aramak yerine, kendi deneyimleri ile ve yine kendi başına ilerlemeye karar verir. Böylece film, ataerkilliği giderek zayıflayan Japon toplumuna bir mesaj verir; Feodal Dönem erkek egemenliğini Modern Dönem'de yeniden kurmak mümkün değildir. Artık başka bir yolda ilerlemek gerekmektedir.

Sonuç olarak; film, Japon Mitolojisi'ndeki Kami İzanagi'nin ölen eşi İzanami'yi yeraltı ya da ölümler dünyasında yani Yomi'de ziyaret ediş mitini tekrar eden bir hikaye sunar. Japon Mitolojisi göstergeleri kullanılarak dizimsel bir yeniden anlamlandırma ve anlatma süreci takip edilir. Bu şekilde mitsel diyarlar, gerçekliğe, gerçek dünyaya taşınarak mitolojinin sonlanışına mantık çerçevesinde bir cevap sunulur. Mitolojinin yok oluşuna getirilen cevap ya da cevaplarla birlikte aynı zamanda Modern Japonya'ya yönelik eleştiriler de film hikayesine eklenmiştir. Otorite eksikliği ve kadının modern toplumdaki yeri gibi, birçok anime film ve serisinde kendini tekrar eden süreçler bu yapıma da yansımıştır. Bu filmde de seyircinin karşısına çıkan temel çatışma gelenek/geçmiş ile modern/gelecek arasında süren mücadele ve bu mücadelenin, çatışmanın genç nesil üzerine etkileridir.

#### 4.2.4. Ookami Kodomo no Ame to Yuki-Wolf Children-Kurt Çocuklarım: Ame ve Yuki

Yıl: 2012. Stüdyo: Studio Chizu. Yönetmen&Orijinal Yaratıcı: Hosada Mamoru.  
Senaryo: Hosada Mamoru, Satoko Okudera. Yapımcı: Yuuichiro Saito.  
Seslendirmenler: Aoi Miyazaki (Hana), Yukito Nishii (Ame), Haru Kuroki (Yuki),  
Takao Osawa (Ookami).<sup>467</sup>

*Wolf Children*, yönetmen Hosada Mamoru'nun bu çalışma içerisinde ele alınacak olan üç filminin ilkidir. Studio Chizu bünyesinde tamamlanan film, önceki iki örnek ile benzer çatışmalar etrafında şekillenir. Bu çatışmalar, “taşra-kent”, “modern-geleneksel” ve “medeniyet-doğa” şeklinde adlandırılabilirler. Film, gidişatını fantastik-mitolojik öğeler, karakterler içeren bir hikaye üzerine kurgulayarak, gelenekten ve doğadan uzaklaşarak modern şehir ortamına yığınlar halinde biriken Japon toplumunu eleştirir.

Film, kıyaslamalar üzerine kuruludur. Bir tarafta taşra, doğa, ve geleneksel toplum; diğer tarafta ise büyük şehir, medeniyet ve modern toplum. *Wolf Children*, bu iki karşıt grubu birbiri ile kıyaslarken taşraya karşı çokça olumlu bakış ve güzelleme sunar. Buna karşılık, büyük şehirlerin modern toplumu fazlasıyla yerilir ve eleştirilir. Elbette, gücünü yitiren erkek motifi, otorite eksikliği ve kadının modern toplumdaki yeri gibi önceki filmlerde de rastlanan benzer konular, bu yapımda içerisinde de modern-geleneksel çatışması içerisinde ele alınmaktadır.

Öncelikle filmin hikayesine değinecek olursak; bu film genç, yalnız bir anne olan Hana ve onun yarı insan, yarı kurt çocukları Yuki ve Ame hakkındadır. Her şey, Hana'nın henüz üniversite öğrencisi olduğu yıllarda başlar. Her zaman olduğu gibi derslerine katılan Hana, bir gün sınıfta daha önce hiç görmediği bir yabancıyı bulduğunu fark eder ve onu gözlemler. Gerçekten de bu kişi bir öğrenci değildir. Sadece bir şeyler öğrenebilmek amacıyla derslere izinsiz katılan bir yabancısıdır. Ancak Hana, bu adamı merak eder ve onunla tanışır. Adam ilk başta fark edilmiş olmaktan çekinir ancak zamanla ikisi birlikte ders çalışmaya ve daha fazla zaman geçirmeye başlarlar.

İkisi de birbirlerini tanımaya başlarlar. Hana, üniversite dışında, yarı zamanlı olarak bir kuru temizlemecide çalışmaktadır ve babasını kaybetmiştir. Aynı şekilde tanıştığı çocuk da her iki ebeveynini de kaybetmiş bir kişidir ve bir nakliye firmasında işçidir. İkili giderek

---

467 Hosada Mamoru, **Ookami Kodomo no Ame to Yuki**, Studio Chizu, 2012, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/ookami-kodomo-no-ame-to-yuki> , 03/07/2020-01:28

yakınlaşmaya ve okul dışında da görüşmeye başlarlar ancak bir akşam, adam her zaman buldukları yere gelmez ama Hana yine de saatlerce onu bekler. Sonunda pes eden adam, Hana'nın karşısına çıkar ve onu yalnız kalabilecekleri bir yere götürür. Burada Hana'ya gerçek formunu gösterir ve bir kurda dönüşür. Hana, gördüğü şeyden korkmaz. Böylece adam ona güvenir ve o gece birlikte olurlar.

Adam, yüz yıl önce soyu tükenmiş olan Japon Kurdu'nun soyundan gelmektedir ve damarlarında hem kurt hem de insan kanı bulunur. O, sadece dolunayda dönüşebilen, insanlara saldıran bir yaratık değildir. Dönüşüm gücü dışında bir insandır o ve topluma uyum sağlamaya çalışır; insanlar gibi yer, onlar gibi giyinir, bir işi vardır ve hep daha fazla öğrenmeye çabalar. Ancak yine de farklıdır, kendisi gibi olanların, türünün sonuncusudur. Ailesi öldürüldükten sonra tek başına hayatta kalmayı başarmıştır.

Birlikte oldukları gecenin ardından Hana ve Kurt (Ookami), birlikte yaşamaya başlarlar. Hamile kalan Hana, bir süre sonra ilk çocuklarını yani kızları Yuki'yi doğurur ama bunu hastane yerine evde yapmak zorunda kalır çünkü çocuğun nasıl doğacağı belirsizdir. Bir yıl sonra ise oğulları Ame doğar.

Ame doğduktan kısa süre sonra bir gün Kurt ortadan kaybolur ve yağmurlu havaya rağmen, Hana çocuklarını da yanına alarak onu aramaya çıkar. Bir süre aradıktan sonra görevlilerin ölü bir kurdu su kanalından çıkardıklarına şahit olur ancak hiçbir şey yapamaz. Kocasının bedeni gözlerinin önünde çöp arabasına yüklenip götürülür. O gece Hana, rüyasında eşinin bir insandan kurda dönüşerek uzaklaştığını görür.

Şimdi Hana, iki çocuğunu büyük şehirde bir başına yetiştirmek zorundadır. Yuki, iştahlı ve yaramaz bir çocuktur; kızdıığında ya da heyecanlandığında hemen kurda dönüşür. Ame ise tam tersidir. Hana, çocuklarını büyütebilmek için okulu ve işi bırakıp bir süre eşinden kalan parayla geçinmeye karar verir. Ancak kurt çocukların nasıl yetiştirilmesi gerektiğini bilemediği için sürekli okuyarak araştırma yapar çünkü sorabileceği kimse yoktur. Ayrıca çocuklar için de durum karışıktır; kurt mu yoksa insan mı olduklarına emin olamazlar. Hana, çocuklarını sırtında taşır, emzirir, elinden gelen en iyi şekilde bakar ama bazen yine de hasta olurlar. Bu gibi durumlarda en büyük problem ise hastaneye mi yoksa veterinerine mi gidilmesi gerektiğidir. Ayrıca Hana ve çocukları topluma karışmamaktadırlar. Evde çıkardıkları sesler sebebiyle komşular rahatsız olmakta ve şikayet etmektedirler. Üstelik devlet yetkilileri de evde doğum yapan ve çocuklarını kontrole götürmeyen birisi olarak Hana'nın anneliğinden şüphelenmekte ve çocukları almak istemektedirler. Böylece, hem komşuların şikayetleri ve

dışlamaları hem devlet yetkililerinin çocukları alma tehlikesi hem de Yuki ile Ame'nin gelişimi açısından doğal bir ortama ihtiyaç duymaları sebebiyle Hana, eşinin memleketine taşınmaya karar verir.

Çocuklarını doğa ile iç içe yetiştirmesi gerektiğine inanan Hana, eşinin memleketinde bir dağ köyüne gider ve köyün dışındaki bir eve yerleşir. Nüfusunu çoğunlukla yaşlıların oluşturduğu bu yeni yerleşim alanını Yuki hemen sever ama Ame adapte olamaz. Hana, bu büyük, eski ama yıkık dökük evi tamir etmeye başlar. Çocuklar ise ilk defa özgür bir biçimde doğa ile temas etmeye ve diğer orman canlılarını tanımaya başlarlar. Hana, çocukların doğada özgürce şekil değiştirmelerine müsaade eder ancak insanların yanında dikkatli olmaları konusunda uyarır ve köylülerle çok fazla temas kurmamaya çalışır. Hana, her şeyi kitaplardan öğrenerek çocuklarını yetiştirir. Kullandığı kitapların birinde kurdu kovalayan insan görselleri vardır ve bunu gören Ame, olumsuz etkilenir. Bu sırada Hana, tarım yapmaya ve kendi yiyeceğini yetiştirmeye karar verir çünkü eşinden kalan para bitmek üzeredir. Tarım yapmaya başlaması, onu köylüler ile yakınlaştıran eylem olur. İlk başta tarımı da kitaplardan öğrenir ama kitaplar bir yerden sonra yetersiz kalmaya başlar. Yaşlı komşusu Nirasaki, Hana'ya tarım yapmayı öğreten kişi olur ve köylüleri de Hana'ya yardımcı olmaları yönünde öğütler. Yuki, doğaya adapte olur ve kurt gibi diğer canlılar karşısında üstünlük kurar fakat Ame zayıftır; diğer hayvanlar ondan, Yuki'den korktukları gibi korkmazlar. Ame, insanlar kurtlardan nefret ettiği için dönüşmek istemez. Buna karşın Yuki, tam bir kurt gibidir.

Zaman ilerledikçe, ilk başta gelen yabancı aileden rahatsız olan komşular, Hana ile daha yakın bir ilişki kurarlar. Nirasaki ise Hana için bir baba figürü haline gelir. Hana ve çocukları, köyde kendilerine bir düzen kurduktan sonra zaman ilerler ve Yuki'nin okula başlama yaşı gelir. Yuki, diğer yaşlıları gibi yuvaya gitmek ister ancak pervasızca kendini komşulara yavru kurt formunda gösteriyor oluşu Hana'yı endişelendirir. Tarım yapma konusunda kendini geliştiren Hana, mahsulünden komşularına da götürür ve onların tarlalarına hep domuz saldırdığını öğrenir ancak kendi arazisi çocukları sayesinde güven altında kalmıştır. Kış mevsimi geldiğinde ise çocukların kurt yönlerinin gelişebilmesi için onları dağa çıkarır Hana ve hep birlikte karda oynayıp koştururlar. Kurt formunda özgüveni artan Ame, ormanda gördüğü bir balıkçılı avlamaya kalkar ama hala boynunda bulunan atkısına basarak dereye düşer. Onu boğulmaktan kurtaran ise Yuki olur. Bahar geldiğinde ise Yuki okula başlar. İlk defa yalnız başına kalabalık bir topluma girdiği için korkmuş olsa bile kısa zamanda toparlayıp adapte olur.

Yuki okula başlayıp kendine bir çevre edinirken, Hana ise Nikawa Doğa Parkı'nda işe girer çünkü buraya Rusya'dan bir Gri Kurt getirilmiştir ve fırsat buldukça baba özlemi çeken Ame'yi onun yanına götürür. Okula iyice alışan Yuki ise çevresine uyum sağlayabilmek amacıyla kurt yanını bastırmaya başlar. Sonraki yıl ise Ame'de okula başlar ama buraya ablası gibi uyum sağlayamaz. Çocuklar onu dışlar, tartaklar ve Yuki tarafından korunup kollanmak zorunda kalır. Böylece birkaç yıl geçer. Ame, topluma uyum sağlayamadığı için vaktinin çoğunu annesinin iş yerinde kurdu ziyaret ederek geçirir; giderek toplumdan uzaklaşıp doğaya yakınlaşır. Yuki içinse kurduğu düzen tehlikeye girdiği için kötü bir dönem başlar. Yuki'nin sınıfına Fujii Souhei adlı bir oğlan çocuğu transfer öğrenci olarak gelir. Bu yeni çocuk, hemen Yuki'nin kürk kokusunu fark edince Yuki ondan uzak durmaya başlar ama bu duruma anlam veremeyen Fujii, arkadaşlık kurma konusunda ısrarcı olur. Bir gün Fujii çok fazla üstüne gidince gerilen ve dönüşümünü kontrol edemeyen Yuki onu kulağından yaralar. Yaşanan olay sonrasında Hana, kızı adına Fujii'nin annesinden özür diler ancak Fujii, kendisini Yuki'nin değil, bir kurdun yaraladığını iddia eder. Yaşanan olay sonrasında toplum dışına itilmekten korkan ve bu sebeple annesinin yanında ağlayan Yuki, bir süre okula gitmeyi bırakır ancak bu defa da Fujii, her gün evlerine gelmeye başlar.

Fujii'nin ısrarları sonuç verince, Yuki hem onunla arkadaşlık kurar hem de okula geri döner. Artık okula birlikte gitmeye başlar bu iki çocuk. Toplumdan giderek uzaklaşan ve doğaya karışmaya başlayan Ame, kendine bir usta bulduğunu söyler ve annesini onunla tanışmaya ormana götürür. Bu usta bir tilkidir ve Ame, ondan ormanı, doğayı öğrenip vahşi yanını güçlendirmeyi öğrenir. Tilki, Ame'ye su bulmayı, avlanmayı ve ormanda hayatta kalmayı öğretir. Ame, giderek insandan çok kurt halini alır. Doğaya yaklaşan Ame'nin karakteri de güçlenir, daha özgüvenli bir görüntü ortaya koyar. Bir bakıma iki kardeş seçimlerini yapmış olurlar; Yuki insan, Ame ise kurttur. Ancak Yuki, Ame'yi insan olmaya ikna etmeye çalışır. Buna karşılık, Ame de onun vahşi doğasına dönmesini ister. İki kardeş bu mesele üzerine tartışınca Yuki, Ame'yi tokatlar ve sinirlenen Ame, ablasına kurt formunda saldırır. İki kardeşin kurt olarak tutuştukları kavgayı, adeta bir vahşi hayvan olan Ame kazanır. Yıllarca korumak zorunda kaldığı güçsüz kardeşine yenilen Yuki ancak kaçarak kurtulabilir. Gerçekleşen kavgadan sonra biraz daha zaman geçer. Ustası yaralandığı için Ame dağa çıkmaya ve onun yerine ormanı korumaya karar verir ancak Hana buna karşı çıkar. Kararından vazgeçmeyen Ame, fırtınalı bir günde evi terk ederek ormana gider. Hana, oğlunun peşinden ormana giderken fırtına sebebiyle okul tatil edilir ve Yuki, annesinin gelip

onu almasını bekler. Annesi gelmeyen Yuki'ye Fujii eşlik etmektedir. Onun da ailevi sorunları vardır. Annesi ile babası boşanmış, üstelik yeniden evlenen annesi tekrar hamiledir. Bu gerçek, Fujii'yi endişelendirir.

Yuki ile Fujii okulda saklanmaya karar verdikleri sırada Hana ise pes etmeden Ame'yi arar ormanda ve gücü tükenince bir tepeden aşağıya yuvarlanır. Bu sırada Yuki, Fujii ile daha da yakınlaşır ve ona kurt formunu açık bir şekilde gösterir ama Fujii korkmaz, onu olduğu gibi kabul eder. Düştüğü yerde bayılmış olan Hana ise rüyasında eşini görür ve eşi Ame'nin yerini bulduğunu, orada iyi olacağını söyler. Bu sırada da Ame, annesini bulup ormanın dışına taşır. Annesini bıraktıktan sonra insan elbiselerinden tamamen kurtulan Ame, annesinin tüm yakarışlarına rağmen, bir kurt olarak ormana, dağlara döner. Hana, bu yaşananlardan sonra Ame'nin tercihini kabullenmek zorunda kalır. Sonraki yıl, ortaokulu yatılı olarak okumaya karar veren Yuki de evden ayrılır ve büyük şehire gider. Hana ise dağ evinde tek başına yaşamaya devam eder. İnsan bir anne ve kurt bir babadan olma iki çocuk sonunda iki farklı yol seçmiş olurlar. Biri insanken kurt, diğeri kurtken insan olur. Biri medeniyeti, diğeri ise doğayı seçer. Anneleri ise ikisinin arasındaki bir sınırdaki yaşamaya devam eder.

*Ookami Kodomo no Ame to Yuki*, günümüz modern dünyasında geçen hikayesine karşın, yarattığı karakterler yardımıyla mitolojik bir atmosfer oluşturur. Bu karakterler, yarı kurt-yarı insan olan Yuki, Ame ve babalarıdır. Baba için bir isim belirtilmez ve "Ookami" yani soyu tükenmiş olan "Japon Kurdu" olarak anılır. Tıpkı film içerisinde olduğu gibi gerçek hayatta da soyu tükenmiştir bu canlının. Gri Kurt'un bir alt türü olan Japon Kurdu (Ookami), başta çiftçiler olmak üzere birçok kişi tarafından avlanmış ve hatta Meiji Dönemi'nde tehlikeli buldukları için bu hayvanların avlanması ulusal politika haline gelmiştir. Özellikle Meiji ile başlayan Modern Dönem'de bir tehlike olarak görülüp avlanan ve soyu tüketilen Japon Kurdu, Feodal Dönem'in mitolojik ortamında ise çok kıymetli bir hayvandır. Tıpkı tilkilerin Kami İnari'nin elçileri olması gibi kurtlar da Dağ Kamilerinin elçileridirler. Aynı zamanda bu canlılar, gece dağlarda yolculuk edenleri koruyan orman ruhları olarak da saygı görürler.<sup>468</sup> Bu bağlamda, filmin merkezine kurtların oturtulmuş olması, modern-geleneksel çatışması için çok çarpıcı bir örnek oluşturur.

Ookami ve çocuklarının şekil değiştiren oluşları ise bir başka mitolojik bağlantı noktasıdır. Karakterler, yerine göre insan, yerine göre kurt, bazen ise insansı görünümlü kurt

---

468 **Japanese Wolf**, 11 Haziran 2020, Wikipedia The Free Encyclopedia; [https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese\\_wolf](https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_wolf) , 04/07/2020-16:29

formu alırlar. Japon mitlerinde bu özellik başta tilkiler ve Japon Mitolojisi'ne has tanukiler\* gibi hayvanlar tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Kurdun mitolojik bağlantısı göz önünde bulundurulduğunda ise benzer bir şekilde dönüşüm gücüne sahip olma olasılığı şaşırtıcı değildir. Bu mitolojik hayvanlar, orman ruhlarıdır ve duruma, ihtiyaca göre farklı formlara girebilirler.

Filmin mitoloji ile ilişkisi kapsamında değinilecek son nokta ise küçük kardeş Ame'nin sonunda kurt olmayı seçerek ormana gitmesi ve oranın koruyucusu olmasıdır. Ame, bir bakıma bir Dağ Kamisi, Yama-no-kami'ye dönüşmüştür. Japon Mitolojisi içerisinde dağlar, ilahlar için önemli mekanlar olarak konumlanırlar ve bu dağlarda isimlendirilmiş ya da isimlendirilmemiş birçok Yama-no-kami yaşar. Onlar, insanların koruyucuları ve yardımcılarıdır ancak Dağ Kamilerinin insanlar ile kurdukları ilişkiler yine de oldukça zayıftır. Özellikle tarımla uğraşan topluluklar, bu kamileri yılın belli dönemlerinde kendilerine yardım etmeleri ve iyi mahsul alabilmek için ovaya inmeye ikna etmek için uğraşırlar, birçok adakta bulunurlar ancak kaminin gelişi ya da mahsulün bolluğu hiçbir zaman kesin değildir. Tarımla uğraşanlar dışında; avcı, oduncu gibi meslek gruplarının da taptığı dağ ilahları vardır.<sup>469</sup> Ame de adı konmamış bir Dağ Kamisi konumuna yükselir yapmış olduğu tercihle birlikte. O, artık dağın, ormanın ve vahşi hayvanların koruyucusudur. Eski ilahlar, insanı doğadan korurlarken, bu yeni ilah ise doğayı modern insandan korumak zorundadır.

Mitolojik yaratıkları modern dünyaya taşıyan film, “modern-medeniyet-kent-günümüz-kadın” kavramları ile “geleneksel-doğa-taşra-geçmiş-erkek” kavramlarını karşı karşıya getirmekte ve bir çatışma ya da çatışmalar bütünü yaratmaktadır. Bu çatışmalar ortaya konulurken kadının ve erkeğin konumları da sorgulanmaktadır hikaye içerisinde. Filmin genel çatışması, modern-geleneksel olmakla birlikte sayılan diğer çatışmalar da bunun içinde kendi öznel sorunlarını ortaya koyarlar.

Filmin hikayesi büyükşehirde yani kentte başlar. Hana ve Ookami burada tanışır, aşık olur ve aile kurarlar. Ancak, her ne kadar uyum sağlamaya çalışsa da Ookami kente, medeniyete ya da günümüze, kısacası modern dünyaya ait bir varlık değildir. O, mitolojik çağın, Geleneksel veya Feodal Dönem olarak anılan zamanların ve doğanın, yani geçmişin bir

---

\* Tanuki: Rakun ile karıştırılabilen bu mitolojik hayvan, sihirli güçlere sahip, kurnav ve yaramaz bir varlıktır. Şekil değiştirme ve insan dahil birçok forma girme kabiliyeti bulunan tanukiler, bazen bir dilenci olarak çıkarlar yolcuların karşısına; bazen ise karşılaştıkları yolcuların, gezginlerin eşyalarını çalarlar. (Ashkenazi, s.250)

469 Ashkenazi, s.423

parçasıdır. O, erkeğin mutlak güç olduğu zamanların bir yansımasıdır. Nitekim modern dünya ile verdiği mücadeleyi sonunda kaybeder. Geleneklerine, vahşi doğasına bağlı kalan Ookami, modern dünyada hayatta kalamaz. Ookami, göstergesel olarak modern öncesi güçlü olan ancak giderek güç kaybeden Japon erkeğini simgeler. Japon erkeği, özellikle Feodal Dönem’de mutlak güç sahibidir kadın karşısında ama modern zamanda, özellikle II. Dünya Savaşı sonrasında bu gücünü kaybetmiştir.

Modern Dönem’de erkeğin güçsüzleşmesi ile baba figürü silikleşmiş ve geleneği, dolayısıyla ataerkil düzeni koruyacak bir otorite boşluğu oluşmuştur. Yaşanan bu durum ise düzenli olarak animelere konu olmuştur. Bu film içerisinde de aynı durum bariz bir şekilde görülmektedir. Ookami’nin babası yoktur; aynı şekilde Hana’nın da babası vefat etmiştir. Her iki karakter de otorite boşluğu olarak adlandırılan ve bir sorun olarak yansıtılan durum ile yüzleşmişlerdir. Kendileri bir aile kurduklarında ise Ookami ölür ve benzer bir otorite boşluğu sorunu da çocuklarının karşısına çıkar. Dikkat edilmesi gereken nokta ise ölü baba ve otorite boşluğu sorunlarının büyükşehir içerisinde karakterlerin karşısına çıkmasıdır. Hana, büyükşehirden ayrılarak da taşrada bir köye taşınınca, karşısına yaşlı komşu Nirasaki çıkar. Zamanla bu adam, Hana için bir baba figürü halini alır. Güçlü, bilgili, şefkatli ancak mesafeli bir kişidir Nirasaki ve Hana’ya destek olur. Ona bilgilerini aktarır, sert görünür ama arka planda koruyup kollar. Taşraya gelen, yani geleneksele ve doğaya yaklaşan Hana, yıllar önce kaybettiği baba figürünü tekrar kazanır. Aynı durum Ame için de geçerlidir. Modern dünyada büyüyen iki kardeşten erkek olanı baba figürüne daha fazla ihtiyaç duymakta ve otorite eksikliğinden ötürü güçsüz düşmektedir. Ancak Yuki kardeşi gibi değildir. Onun yeri medeniyet ve modern dünyadır. O, otorite boşluğundan ve baba eksikliğinden kardeşi kadar etkilenmez. Modern dünyada kendi başına mücadele eder ve zorlandığı anlarda da deneyim kazanarak ilerler. Ame ise baba figürü olarak önce hayvanat bahçesindeki Gri Kurt ile yakınlaşmak ister ancak kurt da tıpkı Ame gibi modern toplumda sıkışmış, yorgun ve güçsüzdür. Ame’nin ihtiyacını karşılayan asıl baba figürü tilki olur. Tilki, tıpkı Nirasaki’nin Hana’ya yardım etmesi gibi, Ame’ye yol gösterir, bilgilerini aktarır. Günümüz modern toplumunda güçsüz olan Ame, doğaya yaklaştıkça güç kazanır ve sonunda kendine uygun yeri de doğada bulur; tilkinin ona gösterdiği yolda ilerler. Ame de tıpkı babası gibi mitolojik çağın bir parçası ve modern öncesi Japon erkeğinin bir simgesidir ya da daha doğrusu olmayı seçer çünkü modern toplumda var olmaya çalışmış ancak başarısız olmuştur. Onun Modern Dönem’de, günümüz dünyasında güçlü olmasının, hayatta kalmasının imkanı yoktur. Bunu

yapabilmek için doğasından yani geleneklerinden vazgeçmesi gerekmektedir. Vazgeçmediği takdirde sonu babası gibi olacaktır. O yüzden Ame, doğada yani geçmişte kalmayı seçer. Ame ve Ookami üzerinden gerçekleştirilen anlatımı, Modern Dönem Japon erkeğine bir mesaj olarak okumak mümkündür. Gelenekselin yeri geçmiştir. Modern dünyada, toplumun yeni düzenine ayak uydurmak gerekmektedir.

Film, modern kadının, gelenekseli ise erkeğin güçlü olduğu alan olarak kodlamaktadır ki zaten en sonunda kız çocuk medeniyeti, erkek çocuk da doğayı seçmiştir. Film, kadını eve kapatmaya, erkek karşısında güçsüz bırakmaya çalışan bir dil kullanmaz. Hatta kadını modern dünyada güçlü gösterir. Buna verilebilecek ilk örnek Hana'dır. Tek başına iki çocuğunu büyütür; gerektiğinde bir anne olarak evin içine çekilir ve çocukları ile ilgilenir, gerektiğinde ise evin dışına çıkar ve bir iş kadını olarak hayatını idame ettirir. Bir baba figürü olarak Nirasaki'den destek alır ancak bir kocanın gölgesine sığınma ihtiyacı hissetmez. Tek başına mücadele eder ve başarılı olur. Yuki ise annesinden daha da güçlüdür. Vahşi doğasından ve dolayısıyla geleneksel kadın anlayışından çok zorlanmadan kurtulur; modern dünyaya adapte olur. Modern dünyada giderek güçsüzleşen kardeşini de korumak ona düşer. Hana ve Yuki gösteren olarak ele alındığında; Hana'nın gösterileni yetişkin Japon kadınlarıdır, Yuki ise genç Japon kadınlarını temsil eder. Modern Dönem'de yetişkin kadın güçlüdür ancak tam anlamıyla bağımsız değildir; Hana ve Nirasaki arasında kurulan ilişki de bunu simgeler ancak genç nesil daha güçlü olacaktır. Ancak kadının gücü modern dünyadadır. Geleneksel dünyaya yaklaştıkça güç kaybeder. Bu mesaj en net şekilde Ame ve Yuki'nin evde tutuştukları kavgada kendini belli eder. Yuki her zaman Ame'den güçlü olmuştur ancak Ame doğaya yani geleneğe yaklaştıkça durum değişime uğrar. Ame ve Yuki kurt formunda dövüşürler ancak bu bir hatadır çünkü modernin temsilcisi olan Yuki, geleneğin temsilcisi olan Ame ile onun güçlü olduğu alanda mücadele etmeye çalışmıştır. Vahşi doğasını kabullenen ve ona sığınan Ame karşısında güçsüz kalmıştır Yuki; tıpkı modern öncesi dönemlerde kadının erkek karşısında güçsüz kalması gibi.

Film, aynı zamanda taşra ile kent arasında da bir kıyaslama ortaya koyar ve taşra toplumunu yüceltirken kent toplumunu ise yerer. Bunu Hana'nın komşular ile kurduğu ya da kuramadığı ilişkiler üzerinden yansıtır. Kentte bireysellik ön plandadır. Hana, birçok problem ile karşılaşır ancak komşularından hiçbiri yardımcı olmaz; üstelik çocukların çıkardığı seslerden ötürü şikayette bulunup Hana'nın başını derde sokarlar. Hana burada yalnız bırakılır. Kentte, herkes sadece kendi dertleri ile uğraşır. Japon kültürünün aileyi ve toplumu

ön plana çıkararak değerleri zayıflamış ve hatta yok olmuştur. Diğer yandan, taşra ise kentin/büyükşehirin tam tersidir. Her ne kadar ilk başta köylerine gelen bu yabancı aileden rahatsız olsalar dahi, kısa sürede onları kabullenip destek olurlar. Kentte yalnız bırakılan Hana, taşrada ise bir baba figürü, komşular ve arkadaşlar bulur. Doğaya ve geleneksele yani geçmişe yakın bir yaşam tarzı sürdüren taşra toplumu, bireyselliği geri planda tutmakta ve dayanışmayı öne çıkarmaktadır.

Taşra yerleşimi, aynı zamanda doğa ve medeniyet arasında da bir sınır görevi üstlenir. Ookami'nin su kanalında ölmesi gibi, kent ortamı ve modern medeniyet de doğayı öldürmektedir. Ancak taşra bu anlamda bir sınırdır. Bir yönüyle medeniyete, diğer yönüyle de doğaya bağlıdır. Hana'nın en sonunda yaşamını burada sürdürmesi boşuna değildir. Bir evladı doğayı ve gelenekseli, diğer çocuğu ise medeniyeti ve günümüzü seçmiştir. Taşra ikisinin birden varolabileceği tek yerdir. Taşra, geleneksel-modern çatışması için de bir kesişim noktası, bir ortak kümedir. Taşra toplumu hem geleneksel değerlerini korurken hem de modernin getirdiği imkanları kullanır. Bir yandan erkeğin tekrar güçlü olabileceği bir imkan sağlar; Nirasaki'nin varlığı gibi. Ancak, kadının gücü de kaybolmaz. Hana, bir eş bulup evlenmek gibi bir yola gitmez ya da kimse böyle bir öneri veya dayatmayla çıkmaz karşısına. Kendine bir iş bulur ve çalışır; kendi ayakları üzerinde durarak çocuklarını büyütür.

Sonuç olarak *Ookami Kodomo no Ame to Yuki*, medeniyet ile doğayı karşı karşıya getiren, yaşattığı birçok çatışma neticesinde ise doğa ile medeniyetin ve modern ile gelenekselin uyum içinde var olabileceği bir mekan olarak taşrayı ön plana çıkararak bir filmidir. Taşra toplumu ve yerleşimleri, çatışan kutuplar için bir kesişim noktasıdır. Bunun dışında film, erkeği doğada ve geleneksel toplumda, kadını ise günümüz modern toplumunda güçlü olarak konumlandırmaktadır. Geleneksel alana geçtiği anda ise kadın gücünü tekrardan yitirir. Mitolojik bağlamda bakıldığında ise film şunu söylemektedir: medeniyet ve modern dünya mitolojiyi öldürmektedir. Filmde Ookami ve Ame, bu mitolojinin gösterenleri olarak bulunurlar ancak kazandıkları tek anlam bir mitler bütünü ifade eden bir kavram değildir. Mitoloji, modern öncesi erkek egemen toplumun bir parçasıdır. Bu sebeple, mitoloji modern öncesi güçlü ataerkil düzen ile özdeşleşir. Modern dünya erkeğin mutlak gücünü sarsmış ve bununla birlikte mitoloji de yok olmaya yüz tutmuştur. Bu bağlamda, Ookami'nin modern dünyada ölmesi ve Ame'nin yaşayabilmek için medeniyetten uzaklaşarak doğaya gitmesi boşuna değildir.

#### 4.2.5. Saint Oniisan-Saint Young Men-Aziz Genç Adamlar

Yıl: 2013. Stüdyo: A-1 Pictures. Yönetmen: Takao Noriko. Orijinal Yaratıcı: Nakamura Hikaru. Yapımcı: Kawamura Genki, Ochikoshi Tomonori. Seslendirmenler: Hoshino Gen (Buda), Moriyama Mirai (İsa), Suzuki Reiko (Matsuda).<sup>470</sup>

*Saint Oniisan*, A-1 Pictures stüdyosu tarafından 2013 yılında üretilmiş ve yönetmenliğini Takao Noriko'nun yaptığı bir anime filmidir. 2012 yılında yayınlanmış 2 adet OVA bölümüne de sahip olan film, Japonya'da, Şinto dışında, varlık gösteren iki büyük dinin, Hristiyanlık ve Budizm'in kurucuları olan İsa ve Buda'yı merkezine alır. Bu iki dini figürü olarak Modern Japonya'nın gündelik hayatı içerisine konumlandırır.

Modern Japonya'da tatil yapmak için cennetten inen karakterler, Japon günlük hayatının, popüler kültürünün ve geleneklerinin birçoğunu deneyimlerler; özellikle anime film ve dizilerde klişe ve standart haline gelmiş olan festivaller, yeni yıl kutlamaları gibi etkinliklere katılırlar, tapınak ziyaretinde bulunurlar, havai fişek gösterisi izlerler, hızlı trene binerler vs. Film, bir bakıma dört mevsimde, ülkede yapılabilecek turistik faaliyetleri seyirciye sunmuş olur. *Saint Oniisan*, yapı olarak, tek bir merkez hikaye ya da olay çerçevesinde ilerlemez; belli bir temposu, "giriş-gelişme-sonuç" şeklinde ilerleyen bir iskeleti yoktur. Daha çok durum hikayeleri şeklinde ilerler. Bu bakımdan, önce yayınlanmış 2 OVA bölümü ve ardından gelen film, kısa durum hikayelerinden oluşan bir bütündür. Film, bu iki gerçek tarih temelli karakteri film evrenine taşıyıp, onları adeta yeniden diriltirken, yine bu iki dini figür üzerinden kendi mitolojik ilahlarının varlığını, gerçekliğini de onlara onaylatmaktadır. İsa ve Buda, Japon ilahlarının varlığını kabullenmekte ve yer yer onlardan çekinmektedirler.

Filmin hikayesi OVA bölümleri ile başlar. İlk bölümde, Buda ve İsa gerçek kimliklerini saklayarak Japonya'nın Tachikawa adlı bir şehrinde Matsuda adlı yaşlı ve oldukça kuralcı bir kadının bir dairesini kiralayıp gayet sıradan bir hayat yaşamaktadırlar. Her ne kadar gerçekte kim olduklarını saklamaya çalışsalar bile birçok mucizenin gerçekleşmesine engel olamazlar. Su üstünde yürürler, hayvanlar kapılarının önünde toplanır, altında durdukları ağaç meyve verir, yanlarından geçtikleri hastalar iyileşir. Buda, erdemli

---

470 Noriko Takao, *Saint Oniisan*, A-1 Pictures, 2013, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/saint-oniisan-movie>,08/07/2020-00:42

davrandığında yüzü aydınlanır; İsa, gerçek hislerini, isteklerini sakladığında dikenli tacı başını yaralar, heyecanlandığında tacında güller açar. Bu mucizevi olaylar ile ilgili dedikodular ve iki kiracının garip tavırları ev sahibini rahatsız etmektedir ama onları kovacak bir bahane bulamaz. Kendilerine soyadı olarak Aziz'i seçen ikili fakirlik ve açlık ile yüzleşmek zorunda kaldıkları günler eşliğinde Japonya'da tatillerini sürdürürler.

Japonya'da tatil fikri ise ikilinin cennetteki toplantıları sırasında ortaya çıkar. Dünya ve insanlık üzerine yaptıkları sohbetlerin birinde dünyaya tatile gitmeye karar veren İsa ile Buda, gidilecek en uygun yer olarak Japonya'yı seçerler ancak İsa, çok tanrılı bir yer olmasından dolayı bu fikirden yine de çekinir çünkü birçok tanrıya hediye almak hem zor hem de masraflı olacaktır ancak yine de ikili Japonya'ya giderler ve tatillerini de uzatırlar. Tatil süresi boyunca İsa, Japon popüler kültürüne ve günlük yaşamına Buda'dan daha çabuk adapte olur ve hatta çok popüler olan bir blog bile kurup izlediği filmler, diziler ve animeler üzerine yorumlarda bulunur.

İkinci bölümde ise iki Aziz, rüya görürler. İsa, rüyasında Buda ile birlikte hızlı trene bindiklerini görür. Tren yolculuğunun eğlenceli oluşundan ve manzaranın güzelliğinden bahsedip uçak yolculuğu ile kıyaslarlar. Buda, uçakla seyahat etmek istemez çünkü her seferinde müritleri olan diğer Budist keşişler onu bulutların üstünde selamlamaya kalkarlar ve bu durum onun kimliğini ifşa edebilecek bir tehlikedir. Ancak keşişler, tren yolculuğu sırasında da onları bulur ve üstelik bu defa melekler de keşişlere katılmıştır. Hızlı treni raylardan çıkarıp gökyüzüne ve cennete doğru götürürler. Bu sırada Buda ise bir video oyununun içinde kısıldıkları bir rüya görür. Budizm'in reinkarnasyon döngüsü gibi oyunun içinde kısıp kalır Buda. Her yanışında yeni baştan dirilir ve bu döngüden kurtulamaz.

Filmin başlangıcında ise OVA bölümlerinde 3 aya uzatılmış olan Japonya tatilinin 1 yıla çıkarıldığı belirtilir. Apartman dairesinde dinlenen Buda, uyumaya çalışmaktadır ve aydınlanma girişiminde bulunduğunu sanan kuşlar, pencereden girip üstüne doluşunca onları kovup anladıkları gibi bir şey yapmadığını söyler. Bu sırada elinde bir dergi ile İsa eve gelir ve çok mutludur çünkü markette karşılaştığı liseli kızlar onu "Johnny Depp" sanmışlardır. İsa, bu yüzyılda çok daha popüler olabileceğine inanmaktadır. İsa'nın popülerliğinden etkilenen Buda'da gidip şansını dener ancak onu sadece Buda'ya benzetirler.

Başka bir gün iki Aziz, Tokyo'da bir lunaparka giderler. Önce İsa'nın zorlaması sonucu korku tüneline girerler; Buda, gerçek manada korkup sutralardan kısımlar okumaya başlar ve dışardan oldukça garip görünen tavrı sebebiyle diğer yolcular da tedirgin olur.

Sonrasında ise Buda'nın isteğini gerçekleştirmek için hediyelik eşya dükkanında alışveriş yaparlar ama İsa, aslında dükkanın dışında bulunan geçit törenini izlemek istemektedir. Bunu itiraf etmeyince başındaki taç onu yine yaralar ve Buda durumu anlar. Anlayışla yaklaşır arkadaşına ve onu geçit törenine götürür. Bu erdemli tavrı sonucunda ise parlamaya başlayınca İsa duruma engel olmak için edepsiz düşünceler oluşturmak ister Buda'nın aklında. Geçit törenindeki "Tinker Bell" kostümlü kızı gösterir ve etek boyunun kısalığına dikkat çeker. Buda, kıza doğru bakınca ışığı söner ve kalabalığın dikkati dağılır.

İlkbahar mevsimi geldiğinde ise Azizler, Japonya'da tatilin tadını çıkarmaktadırlar. Japon günlük hayatını deneyimlerler, sokaklarda gezerler, alışverişe çıkarlar, hamama giderler ve meşhur kiraz çiçeklerini izlemek için pikniğe çıkarlar. Bu tatil süresi boyunca ise dini sorumluluklarını geri planda tutmaya çabalarlar ve dua kabul etmezler.

Azizler, Japonya'daki tatillerine aralıksız devam ederken yaz mevsimi gelir ve yazın kavurucu sıcaklığına bir çözüm bulabilmek umuduyla havuza giderler. Buda, havuzda usta bir yüzücü olduğunu ortaya koyar; buna karşılık İsa ise yüzme bilmemektedir. Durumu öğrenen Buda, ona yardımcı olmaya karar verir ancak İsa yüzme öğrenme konusunda oldukça yeteneksizdir. Suyun altına girmeye korkan İsa, farkında olmaksızın havuzun suyunu ikiye bölünce, ikili apar topar havuzdan çıkmak zorunda kalırlar ve kendilerini saunaya atarlar. Saunada ise İsa, ikilinin başını yeniden derde sokacak bir girişimde bulunur. Sırtına kocaman Buda dövmesi yaptırmış olan bir yakuza ile muhabbet eder. Saunadaki herkes yakuzanın olay çıkaracağını düşünüp korkar ama korktukları gibi olmaz. İsa, adama çarmıha gerilişini ve babası tarafından yeniden diriltilişini anlatır ancak adam onun bir yakuza patronunun oğlu olduğunu ve babasının gücüyle hapisten çıktığını anlar. Böyle bir yanlış anlama sonucu yakuza ile arkadaşlık kurmuş olurlar. Saunadan sonra duş alıp çıkarlar ve giyinirken Buda, fakirlikten şikayet eder. Birçok inananı vardır dininin ancak sunulan hiçbir adak ona ulaşmaz. Buda'nın mutsuz halini gören İsa, ona dondurma ısmarlamayı teklif eder ama Buda, dondurma yerine Osamu Tezuka'nın kendisi hakkında yaratmış olduğu manga serisini satın almasını ister. Bu diyalog üzerine ikili markete giderler mangayı satın almak için ama Buda üstünü giyinmeyi unutmuştur. Market görevlisi onu uyarmak için gelir ancak Buda'nın aurasından etkilendiği için bir şey diyemez. Yine de çok utanan Buda, eve döndüklerinde kendini saatlerce tuvalete kapatıp yalnız başına mangasını okur.

Alışveriş için sokağa çıktıkları başka bir gün Buda, mahallenin küçük çocuklarının saldırısına uğrar. Çocuklar, onun bir uzaylı olduğunu düşünmektedirler ve buldukları her

firsatta Buda'ya saldırıp onu alnından vurmaya çalışırlar. Buda'nın alnında aydınlanmasının sembolü olan bir üçüncü göz bulunmaktadır ve bu onun en hassas noktasıdır. Buda, çocukların lastik saldırısından esnek bir şekilde kurtulmayı başardıktan sonra, İsa ile birlikte sokaktan geçen kalabalığı fark ederler. Çevredekilere sorduklarında ise yakındaki Şinto tapınağında bir festival olduğunu öğrenirler. Sonrasında İsa, festivale katılma konusunda Buda'yı teşvik eder ve hatta zorlar. Buda, Şinto ilahlarına saygısızlık yapmak ya da onları rahatsız etmek istemez ama İsa'nın ısrarlarını da geri çeviremez ve tapınağa giderler. Önce tapınağın girişine kurulan standlardan alışveriş yapıp bir şeyler yerler, sonrasında ise festival alanında karşılaştıkları yakuza ve ekibine katılarak kutsal tahtirevanı yani kaminin tapınağa gelişini simgeleyen sembolik oturağı taşırlar. Buda, bunu da yapmak istemez çünkü tapınağın kamisinin kızmasından korkar ama İsa daha rahattır ve böylece tahtirevanı taşırlar. Bu sırada çocuklar, tüm gece boyunca Buda'nın peşindedirler ama başarılı olamazlar ve ikisi vazgeçer. Ancak, Dai isimli üçüncü çocuk Buda'nın peşini bırakmaz fakat Dai de başarılı olamaz ve yakuzaya yakalanır. Yakuza, onun da tahtirevan taşımak istediğini sanıp ekibe katar ama boyu yetmediği için tahtirevanı tutamaz. Tam o anda Buda, çocuğa yardımcı olup ekibin eğilmesini sağlar. Tören bittikten sonra ise havai fişek gösterisi başlar ve Azizler oturup gösteriyi izlerler. Ardından gidip kendileri için fal çekerler ancak falları kötü çıkar; bunu tapınağın kamisinden bir uyarı olarak kabul ederler. Tam her şey düzeldi derken Dai çıkar karşılına; çocuk dersini aldığını söyleyerek Buda'ya yaklaşır ve onu kandırarak üçüncü gözüne vurur.

Ekonomik durumları iyi olmadığı için Buda, tasarruf etmenin çeşitli yollarını aramaktadır. Örneğin baskılı tişört almak yerine ikilinin giydiği bütün tişörtlerin baskısını kendisi yapar. Ancak İsa, daha rahat bir ruh halindedir. Buda, tasarruf için uğraşırken o, anime-manga ürünlerine yatırır parasını; manga dergisi, anime DVD'si ve aksiyon figürleri alır. Bu yokluk içerisinde ikili bir kaplıca turu kazanırlar ve o bedava tura giderler. Mahalle sakinleri, Azizlere o kadar alışmışlardır ki yoklukları hemen dikkat çeker. Ev sahibi, komşular, yakuzalar, zorba çocuklar, market çalışanı ve geri kalan herkes ortada görünmediklerini hemen anlarlar. Çoğu sadece gittiklerini düşünür ancak çocuklar, uzaylı oldukları için ele geçirildiklerine inanmaktadırlar. Diğer yandan yakuzalar ise hapse atıldıklarını düşündükleri için karakola gidip yerlerine hapse girmeye çalışırlar. Günün sonunda Azizler mahalleye geri döner ve insanların içine düştüğü karmaşa son bulur. Ancak bir problem vardır; Buda, musluğu tam kapatmadığı için su damla damla akmış ve israf

olmuştur. Buda'nın bu duruma morali fazlasıyla bozulur ama İsa hem kaplıca turu hem de yeni aldığı aksiyon figürü sebebiyle mutludur.

Zaman hızla geçer ve Aralık'ın sonu yani Noel gelir. Ancak Japonya'da Noel, bir dini bayramdan çok yeni yıla girilen bir eğlence ve tatil zamanıdır. Şehir rengarek ve kalabalıktır; her taraf Noel'i anımsatacak nesnelere ile süslenmiştir. Ancak Noel Baba figürü adeta Noel'in anlamını ele geçirmiştir. İsa'nın doğumunu anımsatan fazla bir sembole rastlanmaz. Noel'in dini yönü Japonya'da zayıftır. Bu durum etkisini İsa üzerinde de gösterir. O bile doğum günü olduğunu unutmuştur. Noel Baba, rengarenk sokaklar ve kutlamalar kafasını karıştırmıştır. Bunu fırsat bilen Buda, ona sürpriz bir doğum günü organizasyonu yapmak ister ve önce hediye alıp sonra da akşam yemeği hazırlar. Yemeği pişirmeye başlamadan önce İsa'ya ne istediğini sorar. İsa, tavuk yemek istediğini söylediğinde, pencereye bir horoz yanaşır ağzında kibritle; Buda, onu bu fikirden caydırır. Bu defa ise hindi ister ve kapıyı ağzında bir kibritle koca bir hindi çalar; Buda, bu fikri de engeller. Sonrasında İsa, inek eti yemek ister ve mahalleye bir inek kaçar, görevliler zor zapteder. Buda, vejetaryen olduğu için hiçbir et yemeğini yapmayı kabul etmez ve soya fasulyesi ile yapacağını söyler. İsa, yemeğe yardım etmek isteyince onu ocağın başında bırakıp pasta almaya sokağa çıkmaya hazırlanır ama İsa'nın başının kanadığını görünce onu da dışarı çıkarır çünkü söylemese bile İsa'da dışarı çıkmak istemektedir. Azizler, dışarı çıkarlar. Buda, İsa'yı rahiplerden ve ilahi korolarından uzak tutabilmek için onu uzun yoldan pastaneye götürür. İsa'ya para verip yakındaki kostüm dükkanına yollar. İsa, kendine Noel Baba kostümünü alırken, o da doğum günü pastasını alır ve sorunsuz bir şekilde kendi sokaklarına ulaşırlar. Ancak tam eve yaklaştıklarında pencerelerinden yoğun sarı bir ışık parlar ve İsa, meleklerin onu ziyarete geldiğini söyler. Meleklerin neden gelmiş olabileceğini düşündüğünde ise doğum günü olduğunu hatırlar. Bu sırada da ev sahibi ışıktan dolayı daireyi kontrole gidip melekleri kovar. Böylece Azizler, doğum gününü ev sahipleri ile birlikte kutlarlar. Yılbaşı gecesi geldiğinde ise iki Aziz, Budist mabedine giderler yeni yıl çanını çalabilmek amacıyla ama çanı çalmak konusunda başarılı olamazlar. Sonrasında ise tekrar fal açarlar ve bu defa iyi şans çıkar. İkili yeni yıla girerken, birlikte daha güzel bir yıl dileğinde bulunurlar.

Filmin hikayesini sunduktan sonra değinilmesi gereken birinci nokta, bu filmin ilk üç filminden daha farklı olduğudur. İlk üç film, "Klasik Anlatı" yani "giriş-gelişme-sonuç" yapısında ilerleyen hikayeler üstüne kuruludur. Olaylar başlar, gelişir ve sonlanır; tüm bu süreç, net bir çatışma ve mesaj üzerine kuruludur. Oysa *Saint Oniisan*, bu tarz bir yapı

içermez. Birbirinden neredeyse bağımsız, bir yıllık bir dönem içinden seçilmiş çeşitli günler içerisindeki durumlara, anlara odaklanır. İki ana karakterin hayatından parçalar sunar ve yabancı bir kültür ile yüzleşme çabalarını yansıtır. Filmin odak noktası yabancıların gözünden Japonya'nın geleneksel ve popüler kültürleri ve gündelik hayatıdır.

Film, iki ana karakter üzerine kuruludur. Bunlar, Hz. İsa ve Budizm'in kurucusu Buda'dır. Bu iki karakterin Hristiyanlık ve Budizm ile olan ilişkileri, filmin mitolojik bağlantısını oluşturmaktadır. Film, iki karakteri sadece tarihi şahsiyetleri ile değil, mensubu oldukları dinlerin onlara yükledikleri ilahi varlıkları ve doğaüstü güçleri ile hikayenin merkezine alır.

Hz. İsa, dört kutsal kitaptan birisi olan "İncil" in kendisine indirildiği, Hristiyanlık dininin kurucusu ve çarmıha gerilerek öldürülen peygamberdir. Hristiyan inancına göre İsa, Tanrı'nın oğlu olarak "Bakire Meryem" tarafından doğurulmuştur. Çarmıha gerilerek öldürüldükten üç gün sonra Tanrı tarafından diriltilir ve Mesih olarak tekrar geleceği güne kadar göklere yükseltilir. İslam inancında ise İsa, Allah'ın oğlu olarak kabul edilmese dahi Hz. Muhammed'den sonraki en önemli peygamber olarak kıymet görür ve yine İslam inancına göre o, çarmıha gerilmeden önce Allah tarafından göklere yükseltilmiştir. Bazı Budist görüşlere/inanışlara göre ise o, kendini halkı için feda etmiş bir bodisatvadır.<sup>471</sup>

İkinci bölümde detaylı olarak anlatıldığı üzere; Buda, Siddhartha veya Gautama olarak anılan kişi ise Hindistan'ın kuzeyinde, MÖ 563 tarihinde soylu bir ailenin çocuğu olarak doğduğu tahmin edilen ancak 29 yaşına geldiğinde ailesinin ona sağladığı bolluk içindeki hayatı geride bırakarak doğada inzivaya çekilen ve Nirvana'ya yani aydınlanmaya ulaşarak Budizm'in kurucusu olan dini ve tarihi şahsiyettir. Siddhartha, bu kişinin gerçek adıdır; Gautama, ailesinden dolayı sahip olduğu ad olarak bilinir. Buda ise daha çok bir mertebe, bir ünvan olarak kullanılır ve kelimenin anlamı, "uyanmış/aydınlanmış kişi"dir. Budizm inancı, Buda'nın aydınlanma sonrası çevresine topladığı müritlerine verdiği öğütler, öğretiler sonucunda gelişen bir dindir.<sup>472</sup>

İsa ve Buda, birer gösterge olarak ele alındıklarında, film içerisinde yer alan gösteren imgeler ile seyircinin zihninde oluşan gösterilen kavramlar uyuşmaktadır; gösteren ve gösterilen aynıdır. Daha doğrusu, gösteren imgeler aynı olma iddiası taşırlar. Tarihi ve dini karakterler olan asıl İsa ve Buda'nın net bir görsel imgesi yoktur ancak film karakterleri,

471 İsa, 08 Temmuz 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0sa> , 09/07/2020-16:30

472 Gotama Buda, 24 Mayıs 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; [https://tr.wikipedia.org/wiki/Gotama\\_Buda](https://tr.wikipedia.org/wiki/Gotama_Buda) , 09/07/2020-16:54

kilise ve manastırlarda yer alan İsa ve Buda tasvirlerine, heykellerine imgesel olarak benzemektedirler.

Ayrıca bu karakterler mitolojik varlıklar olarak da ele alınabilirler. Japon Mitolojisi içerisinde, Şinto ve Budizm inançlarının birleştirilmesinin bir sonucu olarak Güneş Kamisi Amaterasu, Nichiren mezhebi tarafından bir Buda olarak kabul edilmektedir. Amaterasu, Gautama Buda ile değil ama Güneşin Budası Dainichi Nyorai ile özdeşleştirilmekte ve onun avatarı olarak kabul edilmektedir.<sup>473</sup> Ayrıca diğer Budist ilahlar, bodisatvalar ve Buda'lar da özdeşleşme veya doğrudan aktarımlar ile Japon Mitolojisi'ne dahil olmaktadır. Dolayısıyla Buda, bir mitolojik karakterdir. Diğer yandan Hristiyanlık dininin kurucusu olan Hz. İsa da bir yönüyle mitolojik bir karakterdir. Hristiyanlık Mitolojisi'nin bir parçasıdır. Ancak Hristiyanlık\*, Japonya'ya, Budizm ile kıyasla, çok geç bir tarihte ulaştığı için Hristiyanlık Mitolojisi, Japon Mitolojisi'ne Budizm gibi etki edememektedir. Ancak bu film çerçevesinde hem Buda hem de İsa, dini ve tarihi kişilikleri dışında mitolojik varlıklar, ilahlar olarak da konumlanırlar çünkü insan üstü güçlerini hemen her fırsatta kullanırlar. Onlar, artık fani insanlar değil birer kami konumuna sahiptirler.

Filmin mitoloji ile tek bağlantısı İsa ile Buda değildir. Bazı yan karakterler, Şinto festivali ve dizimsel anlam yaratma yollarıyla da mitolojik bağlantılar kurular. Örneğin, filmin son hikayesinde melekler İsa'yı ziyaret için yeryüzüne inerler ve tam dört kişidir; göstergesel olarak, bunlar dört büyük melek olarak okunabilir. Aynı şekilde Japon Mitolojisi'nin kamileri de film evreninde mevcuttur. Fiziki bir formda görünmezler ancak Azizler, onların adına düzenlenen festivale katılırlar ve Şinto tapınağına giderler. İki karakter arasındaki diyaloglar yoluyla, film evreninde Japon ilahlarının tıpkı İsa ve Buda gibi varolduğu anlaşılır çünkü ikili, onlara saygısızlık yapmak ya da onları kızdırmak istemezler. Bu ülke onların yeridir ve ikisi ise sadece misafirdir.

Bir diğer bağlantı ise ikinci OVA bölümünde seyirci karşısına çıkar. Her iki Aziz de rüya görürler. İsa, rüyasında tren yolculuğuna çıktıklarını görür ve bir noktadan sonra melekler gelerek treni göğe çıkarmaya başlarlar. Bu durum, çarpmıha gerilen İsa'nın göğe yükseliş hikayesi ile özdeşleşir. Buda ise rüyasında bir video oyununa sıkıştıklarını görür ve Hinduizm ile Budizm inançlarında olduğu gibi bir yeniden doğuş döngüsüne takılır. Her yanışında tekrar başlar oyun ve adeta oyunun içinde kısılı kalır. Oyun döngüsünden kurtulmak

---

473 Ashkenazi, s.188

\* Hristiyanlık, Japonya'ya 1549 yılında Cizvit rahibi Francis Xavier ile ulaşır ilk defa. (Meyer, s. 101)

için olduğundan daha üstün bir forma evrilir, seviye atlar. Gerçekleşen durum, Budizm inancındaki aydınlanma ve yaşam döngüsünün dışına çıkabilme ile özdeşleşen bir durumdur. Her iki rüyada da Azizlerin mitsel arka planı ve içinde yer aldıkları mitlerin/hikayelerin anlam yaratma kodları kullanılarak yeniden bir anlam ortaya konulmaktadır; farklı ancak aynı zamanda benzer.

Film, aynı zamanda Japonya'daki dinlerin konumlarını da belli etmektedir. Japonya'nın baskın dini Şinto ve baskın ilahları ise kamiler olarak konumlanmaktadır. İsa ile Buda, gösteren olarak yeniden ele alındıklarında, yan anlam olarak Hristiyanlık ile Budizm dinlerini simgelerler. Onlar, Japonya'ya gelmiş iki yabancıdır tıpkı temsil ettikleri dinlerin de bu ülkeye yabancı ve sonradan gelmiş olması gibi. İsa ve Buda'nın Şinto festivaline katılmaları ve aynı zamanda da Şinto kamilerinden çekinmeleri, yerel dini bu iki yabancı din karşısında daha üstün bir konuma getirmektedir. Üstelik, Şinto inancı daha ayrıntılı bir biçimde yansıtılmaktadır hikayeye. Şinto'dan sonra ise Budizm gelmektedir. Birçok insanın yeni yılı karşılamak için Budist manastırına gittiği sahne bu durumu oldukça güçlü bir şekilde temsil eder. Buna karşılık Hristiyanlık, ülkede diğer iki din kadar etkili değildir. Noel zamanını işleyen sahnelerde görülen durum, Japonların bu dönemi bir Hristiyan bayramı olmaktan çok bir tatil zamanı olarak kutladığı şeklindedir. Noel Baba, İsa karşısında daha önde bir figür olarak bu dini bayramı domine etmiştir. Üstelik, birçok sahnede İsa'nın Japon kültüründen oldukça etkilendiği yansıtılır. Bu anlatım göstergesel olarak ele alındığında; İsa'nın Japon kültüründen etkilenmesi, aynı zamanda ülkeye etkilemek, değiştirmek amacıyla gelen Hristiyanlığın ülke kültüründen etkilenişini de ifade etmektedir. Şinto, ülkenin baskın dinidir ancak Budizm de oldukça etkilidir; örneğin öğrencilerin Buda'yı Buda'ya benzetmeleri durumunda olduğu gibi. Diğer yandan, Hristiyanlık ise destekçileri, inananları olmakla birlikte, daha çok popüler kültür ile ilişki kurabilen bir inanış konumundadır. Kısacası bu film, parodi ve güldürü öğelerini kullanarak Japonya'nın inanç yelpazesini seyirciye sunar ve bir sıralama yaparak Şinto'yu başa, Hristiyanlığı ise sona yerleştirir.

Filmle ilgili değinilebilecek son ve en çok dikkat çeken nokta ise bu filmin adeta turistik bir rehber işlevi görmesidir. İki yabancı, ülkeye tatil yapmaya gelir ve Japonya'yı deneyimler. Gelen yabancıların İsa ile Buda olması, yani filmin mitolojik bir arka plana oturtulması sadece filmin albenisini arttırıp dikkat çeker ancak net bir olay örgüsü yerine durum hikayeleri üzerinden gerçekleştirilen ilerleyiş, karakterlerden çok durumları ve mekanları ön plana çıkarır. Japon günlük hayatının nasıl olduğu, kiraz çiçeklerinin ne zaman

izlendiđi, festivallerinin nasıl gerekleřtirildiđi, Noel zamanının nasıl kutlandığı, yeni yıla nasıl girildiđi, hamam ve kaplıcalar gibi geleneksel mekanların varlığı, anime-manga gibi popüler kùltür ürünlerinin etkileri, toplumdaki dini yapının nasıl řekillendiđi vs. birok farklı durum, film boyunca karakterlere ve dolayısıyla da seyirciye deneyimlettirilir.

#### 4.2.6. Rakuen Tsuihou-Expelled From Paradise-Cennetten Kovuluř

Yıl: 2014. Stùdyo: Graphinica. Yönetmen: Mizushima Seiji. Senaryo: Urobuchi Gen. Yapımcı: Noguchi Kouichi. Seslendirmenler: Kugimiya Rie (Angela), Kamiya Hiroshi (Frontier Setter/Sınır Düzenleyici), Miki Shinichiro (Zarik/Dingo).<sup>474</sup>

*Rakuen Tsuihou*, 2014 yılında “Graphinica” stùdyosu tarafından üretilen ve yönetmenliğini Mizushima Seiji’nin yaptıđı bilimkurgu ve mecha türleri içerisinde yer alan bir anime filmidir. Film, merkezine kıyamet sonrası bir dünyayı alır ve dođa ile teknolojinin çatıřmasını sunar. Bu çatıřmayı teknoloji ve teknolojinin bir parası haline gelmiř olan insanlar kazanmak üzeredir; dünya ve dođaya bađlı insanlar ise yok olmanın eřiđindedirler. Filmde yer alan bir diđer net çatıřma ise birey ile toplum arasındadır. DEVA adlı uydu, toplumu temsil eder ve onu ön plana çıkarır. DEVA içerisinde bireyin tek başına önemi yoktur; topluma faydası olduđu ölçüde kıymetlidir. Bireyin kendi başına kıymetli, özgür ve toplumdaki bađımsız olduđu yer ise yok olmanın eřiđindeki dünyadır.

Bir anime olarak bu film, genel olarak mitolojiden ve özelde de Japon Mitolojisi’nden net bir řekilde faydalanır ve mitsel anlatım kodlarını kullanarak kendi hikayesini güçlendirir. Film, kendi dünyasını Japon Mitolojisi’nin diyarları ile özdeřleřecek bir yapıda kurmuřtur. Gökyüzünde bulunan “DEVA” adlı uydu, içinde yařam olan dünyadan bađımsız bir alandır ve kendilerine mitolojik ilah görüntüsü veren yöneticiler tarafından idare edilmektedir. DEVA, göstergesel olarak Japon Mitolojisi’nin göksel mekanı Takamagahara’yı simgeler. Takamagahara-DEVA özdeřliđi dışında da birok mitolojik benzerlikler ve dizimsel kodlar ile film, çatıřmalarını ve hikayesini kuvvvetlendirir.

*Rakuen Tsuihou*’nun hikayesi, kıyamet sonrası bir zaman diliminde, DEVA adlı uzay istasyonunun içinde bulunan sanal gereklik dünyasında başlar. Giderek çölleřen ve yok

---

474 Mizushima Seiji, **Rakuen Tsuihou**, Graphinica, 2014, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/rakuen-tsuihou>, 10/07/2020-17:34

olmanın eşiğine gelen dünyada yaşam zorlaştığı için insanlık teknoloji yardımıyla yeni bir çözüm üretmiştir; fiziksel bedenlerden vazgeçerek DEVA'nın sanal gerçeklik dünyasında yaşamak. İnsan nüfusunun %98'i bu şekilde bir yaşam sürmeye ve sanal gerçeklikte yeni bir medeniyet kurmaya başlamış olsa bile hala azınlık bir grup dünyada yaşamaya devam etmektedir. DEVA, dünya medeniyetinden teknolojik olarak üstündür ancak yapılabilecek herhangi bir siber saldırıya karşı güvenlik personelleri görevlendirilmiştir sanal gerçeklik içerisinde. Bunlardan birisi de Angela Balzac adlı hırslı güvenlik personelidir. Angela'nın sahil simülasyonunda görev aldığı bir gün, Sınır Düzenleyici adlı bir hacker, daha önce 183 defa yaptığı gibi, DEVA'nın sistemine sızar ve insanlara çıkacağı uzay yolculuğunda kendisine katılmaları çağrısını yapar; Angela onu yakalamaya, sinyalin kaynağını bulmaya çalışır ama başarısız olur. Sonrasında ise rapor vermesi için "Merkez Güvenlik" olarak anılan yöneticiler tarafından çağrılır. Yöneticiler, Yunan, Çin-Japon ve Hint mimari izleri taşıyan bir alanda yine Yunan, Hint ve Japon mitolojilerinin ilahlarından esinlenilmiş üç heykel formatında Angela'ya görünürler. Yöneticiler, hackerı yakalayabilmesi için onu dünyaya gitmekle görevlendirirler. Göreve çıkabilmesi için Angela'ya, onun görünümünde bir avatar hazırlanır ama Angela bir an önce göreve çıkmak istediği için beden sadece 16 yaşına kadar büyütülür. Hırslı bir birey olarak göreve diğer personelden daha önce çıkmak istemektedir Angela. Yine çıkacağı görev için "Arhan" adlı bir mecha zırh verilir ve dünyaya indiğinde ona eşlik edecek bir ajan kontağı sağlanır; ajanın lakabı Dingo'dur. Avatarını, zırhını ve kontağını alan Angela, bir mekikle yeryüzüne iner ve mekik, Angela'yı adeta bir annenin bebeğini doğurduğu gibi içinden çıkarır. Bu doğuş, gerçek manada Angela'nın dünyaya ilk gelişidir. O, DEVA içerisinde suni ortamda döllenen büyütülmüş ve iki aylık olduğunda ise bilinci sanal gerçekliğe aktarılmıştır.

Kıyamet sonrası bir yer olan dünyada hayatta kalan canlılar mutasyona uğramışlardır. Dingo ise buluşma noktasına böyle mutasyon geçirmiş bir çöl solucanı sürüsüyle gelir. Arhan'ı giyen Angela, bütün çöl solucanlarını kafalarından vurarak öldürür. Bir keskin nişancı olan Dingo da ona destek olur. Solucanlar ölüp karışıklık son bulduktan sonra Angela, Dingo'nun yaratıkları bilerek peşine taktığını öğrenir. Dingo, ölen yaratıkların hepsini çeşitli alıcılara satar. Bu hayvanlar, başta besin kaynağı olarak, birçok şekilde değerlendirilmektedir ancak teknolojik olarak yetersiz yeryüzü insanların onları avlaması kolay değildir. Dingo, para kazanmak için Angela'yı ve zırhını kullanmış olur. Angela, Dingo'nun tutumundan hoşlanmaz ancak bir an önce göreve başlayıp diğer ajanların önüne geçebilmek için onunla

işbirliği yapmayı kabul eder. Dingo, göreve başlamadan önce Arhan'ın antenini parçalar çünkü hackerın sinyali takip etme olasılığı vardır ancak bu eylem aynı zamanda Angela'nın da DEVA ile iletişimini koparır, onu dünyada yalnız ve güçsüz bırakır. İşe yaramaz hale gelen zırh ise bir hurdacıya satılır. Dingo, iletişimi keserek fark edilmeden, takip edilme tehlikesi kalmadan ilerleme imkanı yaratmış olur ve asıl amacı gelecek olan diğer ajanları yem olarak kullanıp gizlice ilerlemektir. Böylece, sadece elinde avatari kalan Angela, görevi Dingo'nun koşulları ile sürdürmek zorunda kalır. Ayrıca, Angela'nın içine yeni girdiği bedenine de alışması gerekmektedir. Ancak, sanal bir yaşam sürmüş biri olarak, gerçek dünyayı aşağılamaktadır Angela. İkili, Dingo'nun arabasıyla çöl boyunca ilerleyip yıkılmış medeniyetleri, eski yerleşim alanlarını geçerek Jedoes adlı bir şehre varırlar bilgi almak için. Yol boyunca ikili arasında gerçekleşen diyaloglardan DEVA'nın insanlık tarihini arşivlediği bilgisi ortaya çıkar. Şehirdeyken, Dingo bilgi almak için Angela'dan ayrılır. Sonrasında Angela, kendine fazlasıyla güvendiği için sokaktaki birkaç serseri ile kavgaya tutuşmaktan çekinmez. Ancak, organik bir bedene alışık olmaması, dinlenip yemek yiyerek sağlığına dikkat etmemesi gibi sebeplerle kolayca yenilir ve Dingo gelip onu kurtarmak zorunda kalır. Bu tecrübeden sonra dahi bedenine gereken önemi vermeyen Angela kolayca hasta olur ve ateşi yükselir. Şimdiye kadar sanal bir hayat yaşamış olan Angela, gerçek dünyayı ve organik bedeni zor bir yolla deneyimlemeye başlar.

Angela, DEVA'da üçüncü seviye bir ajandır ancak olabildiğince çabuk bir şekilde başarı elde edip yükselmek istemektedir. Bu sebeple görev konusunda çok hırslıdır; hasta olmasına rağmen görevi bir an önce tamamlama isteği değişmez. DEVA ile iletişim kurup durumu bildirmek yerine Dingo'nun onunla ilgilenmesine izin verir ve bir insan gibi yemek yiyip dinlenmeye başlar. Dingo ve Angela, hastalık vesilesiyle biraz daha arkadaşça bir ilişki geliştirirler, birbirlerine diyaloglar yoluyla bilgi aktarımı sağlarlar. Angela, sanal gerçekliği ve bilgisayarlaştırılmış insan neslini evrimin sonraki aşaması olarak görmektedir ancak yeryüzünde ise bu kişiler birer canavar olarak kabul edilirler. Angela, azınlık konumundaki bu yeryüzü sakinlerinin yok olmaya mahkum bir topluluk olduklarını söyler Dingo'ya. Dingo, birçok alanda bilgi sahibi olan bir karakterdir ve Angela ile Sınır Düzenleyici ve DEVA üzerine konuşur. Sınır Düzenleyici, uzayın derinliklerine yolculuk ederek insanlık için yaşanabilecek yeni gezegenler bulma amacındadır. Bu sebeple kendine yolculukta eşlik edecek kişiler arar. Ancak DEVA, artan nüfus problemini sanal gerçeklik ile çözdüğü için uzaya yapılacak keşif yolculuklarını hem gereksiz hem de masraflı bulmaktadır. Ayrıca

DEVA, arşivlediği tarihi bilgileri toplumu manipüle etmek amacıyla kendi çıkarları doğrultusunda çarpıtmaktadır.

İki ajan, yaptıkları araştırma sonucu birinin roket yakıtına dönüştürülebilecek fosil maddeyi bir aileye üç nesildir toplattığını öğrenirler. Bu kişi yani Sınır Düzenleyici, çok uzun zamandır uzay yolcuğu için hazırlanmaktadır. Bu hazırlık süreci, DEVA'nın kurulmasından ve Nano Tehlike olarak bilinen kıyametin yaşanmasından da önceye dayanmaktadır. Fosil gübre tedarikçisi, elindeki maddeyi harabe bir şehre götürür ve burada oldukça eski teknoloji robotlar yardımıyla değiş tokuş gerçekleşir. Dingo, maddenin içine takip cihazı koymuştur ve böylece robotların izini sürerler. Takibin sonunda ikili, Sınır Düzenleyici'yi bulurlar ancak bu bir insan değil, yapay zekalı bir robottur. Tam olarak 16278 gündür aktif olan bu robot, zamanla yapay zekasını geliştirerek bir bilinç kazanmıştır.

Sınır Düzenleyici, "Genesis Ark" adlı operasyonu hayata geçirip dış uzayda insan nesli için yaşanılabilir bir gezegen bulma amacıyla üretilmiş bir programdır ancak geçen bunca zamanda gelişerek bilinç kazanmıştır ve şimdilik operasyona dahil olacak başka bir katılımcı bulamadığı için her şeyi tek başına yapmaktadır. Sınır Düzenleyici, operasyon ile aynı adı taşıyan bir uzay gemisi inşa etmektedir ve bitmesi çok yakındır. Yüzyılı geçen bu inşa süresi boyunca Sınır Düzenleyici, DEVA'yı hackleyerek kendine katılacak insanlar aramış ancak kimseyi bulamamıştır. Sınır Düzenleyici'nin bilinci o kadar gelişmiştir ki geçen onca zamanda öğrendiği şeyler ile Angela'dan daha insani bir tutum sergilemektedir.

Birlikte geçen zamanla beraber Angela ve Dingo, birbirlerini daha fazla tanırlar. Dingo, DEVA'da bir yer edinmeyi ve organik bedenini terk etmeyi birçok defa reddetmiştir çünkü bu sanal dünyada yaşamak için güçlü bir hafıza her şeydir. Hafızanı geliştirdiğin ve topluma yararın olacağını gösterdiğin sürece değer görürsün ancak geliştiremezsen hiçbir değer olmaz ve iyi bir yaşam elde edemezsin; hatta daha kötüsü ise sonsuz bir hapse dönüşecek arşive kaldırılma durumunu bile yaşayabilirsin. Dingo'ya göre DEVA'da yaşamak özgürlük değil; sadece fiziksel bedenden bağımsız ama toplumsal sınıflandırmalardan ve beklentilerden değil. DEVA'da yaşamak, cennette köle olmak gibi.

Angela, Sınır Düzenleyici'nin teknolojisini kullanarak bilincini DEVA'ya aktarır ve yöneticilerine rapor verip robotun zararsız olduğunu bildirir. Ancak yöneticiler, robotun yok edilmemiş oluşundan memnun kalmazlar ve Angela'yı geri yollamak isterler. Angela, bu emre uymayı kabul etmediği zaman ise ihanet suçundan ona ömür boyu hapis cezası verip arşive kaldırır. Bu sırada ise Dingo ve Sınır Düzenleyici birlikte müzik yaparak arkadaşlıklarını

geliştirirler; robot, Dingo'yu uzay yolculuğuna davet eder ancak Dingo, onu kibarca reddeder. Angela görevi kabul etmediği için yöneticiler, dünyaya yolladıkları diğer tüm ajanları Sınır Düzenleyici'nin tesisine gönderirler. Sınır Düzenleyici, insan nüfusunun büyük çoğunluğu DEVA'da yaşadığı için oraya zarar vermek istemez ancak Angela'nın arşivlendiğini fark edince sistemi tekrar hackler, onu hapisten kurtarır ve öncekinden daha üstün bir Arhan zırhı çalarak Angela ile birlikte tesise döner. Ancak öncesinde uzay boşluğunda DEVA savunma sistemiyle bir savaş gerçekleşir ve Angela kontrolü ele alarak düşman silahlarını yok eder. Dünyaya döndüklerinde Angela, organik bedenine yerleşir ve Dingo ile ajanların saldırısına hazırlanmaya başlarlar. Amaçları, Sınır Düzenleyici'ye roketi havalandıracak ve uzay gemisine ulaşacak kadar vakit kazandırmaktır.

Roketin ateşlenme süreci tamamlanırken Angela zırhıyla, Dingo silahlarıyla ve Sınır Düzenleyici ise robotlarıyla birlikte gelen ajanlarla savaşır; onları geri püskürtmeyi de başarırlar. Roket havalanırken Sınır Düzenleyici, Angela'yı da yolculuğa davet eder ancak Angela da bu isteği reddeder. O, dünyada kalmak ve buradaki hayatı daha fazla deneyimlemek istemektedir. Böylece, Dingo'nun bir insan olarak tanımladığı Sınır Düzenleyici, uzayın derinliklerine doğru olan yolculuğuna tek başına çıkar ve çölleşen dünyayı ardında bırakır. Yolculuk sırasında ise şarkı mırıldanmayı ihmal etmez. Angela ve Dingo ise birlikte yolculuk etmeye devam ederler. DEVA yöneticileri ise yaşanan süreci kendi aralarında değerlendirip Angela gibi daha fazla insanın yüzeyin cazibesine kapılmaması için önlemleri arttırmaya karar verirler.

Film, üç ana karakterin kendi aralarında ve yan karakterler konumundaki yöneticiler ile yaşadıkları çatışmalar üzerine kuruludur. Bu karakterler, bir insan olan Dingo, sanal bir insan konumundaki Angela, bilinç kazanmış bir robot olan Sınır Düzenleyici ve kendilerine tanrısal bir görünüm vermiş olan üç DEVA yöneticisidir. Hikayenin üzerine kurulduğu doğa-teknoji ve birey-toplum çatışmaları bu karakterler üzerinden işlenir. Angela, en başta, toplumun ve teknolojinin bir parçası ve temsilcisidir. DEVA'nın toplumsal kuralları ve öğretileri onun için kesindirler; şüphe edilemezler. Peki DEVA'nın toplumsal yapısı nasıldır? Kapitalist sistemin devamı şeklinde bir görünüme sahiptir ancak artık paranın yerini hafıza almaktadır. İnsan zihinleri birer bilgisayar ve veri bankası olarak kullanılmaktadır. Eskiden para kazanarak, en fazla parayı elde ederek sağlanan daha iyi yaşam koşulları, DEVA toplumunun geliştiği sanal gerçeklik dünyasında hafızayı geliştirerek elde edilmektedir. Bu yapı içerisinde kişi, topluma faydalı olduğu ölçüde değerlidir. Hafızasını geliştirmeyen,

DEVA'nın bilgi havuzuna katkıda bulunmayan kişinin ise bir kıymeti ve bu toplumda yeri yoktur. O kişi, arşivlenerek bir anlamda sonsuz bir hapse mahkum edilir. DEVA'nın kurduğu bu toplum ya da başka bir deyişle devlet öncelikli sistem, tam anlamıyla 1945 öncesi Japon toplum yapısını ve hatta dışa kapalı bir toplum görüntüsü çizerek, Tokugawa Dönemi'ni anımsatmaktadır. Bu bağlamda DEVA, göstergesel olarak, modern öncesi Japonya olarak okunabilir. Modern öncesi Japon toplumunda bireyin aile, klan ve toplum karşısında, yasada dahi, hiçbir gücü yoktur. Kişiler, aileyi oluşturan parçalardır ve önemli olan aile, aile adı ve atalar kültü yani hanenin kamisidir. Güçlü olan tek kişi babadır; ailenin reisi ve yöneticisidir, gücü aile üyeleri karşısında mutlakdır. Dini, ataerkil temeller ile kurulan bu yapıda birey, kendisine verilen görevi en iyi şekilde yerine getirmek ve ailesinin refahı ve onuru için yaşamak zorundadır. Kişi, kendi bireysel arzuları için değil, ailenin çıkarları için çaba gösterir. Önemli olan ailedir.<sup>475</sup> Bu bağlamda; DEVA toplumu da koca bir aile, bir klandır ve ailenin reisi, mutlak güç sahibi konumu da yöneticilere aittir. Onlar, birey-toplum çatışmasında, toplumu; doğa-teknoloji çatışmasında ise teknolojiyi temsil ederler. Onların sözü emir demektir. Angela da bu yapının doğruluğundan oldukça emindir ve kendisine verilen görevi en iyi şekilde yaparak yükselmek istemektedir. Ancak görev için gittiği yeryüzünde, yani kapalı toplumun dışına çıkarak, Dingo ile ve dolayısıyla da bireysellik fikri ile tanışır.

Dingo, yeryüzünde yaşayan, bağımsızlığına düşkün bir insan profili çizmektedir. DEVA'ya saygı duymamakla birlikte, kendi bireysel çıkarları doğrultusunda onlar için ajan olarak da çalışmakta ve yeryüzünden bilgi sağlayıp, yüzeye gönderilen Angela gibi ajanlara eşlik etmektedir. Bireyselliğine ve özgürlüğüne çok kıymet veren Dingo, DEVA'ya katılması için yapılan birçok teklifi reddetmiştir. O, bir efendinin yönetimi altına, bir toplumun kuralları içine dahil olmak istemez. Dingo, imgesel olarak, bir Vahşi Batı kovboyudur; üzerinde taşıdığı kovboyluğu çağrıştıran silah, şapka, panço ve gitar gibi nesnelere ile bu imgeyi daha da güçlendirir. Üstelik modern dünyanın binek hayvanı konumundaki arabası ile de bir şehirden ötekine yolculuk etmektedir ve sabit bir yerleşim yeri yoktur. Dingo, göstergesel olarak ele alındığında, yan anlamda, özgürce maceraya atılan bir Vahşi Batı kovboyudur. Bu karaktere Japon kültürü içerisinde yaklaşıldığında ise o, efendisiz bir samuray, bir ronin\* olarak değerlendirilme imkanına sahiptir. Aynı şekilde Angela'da göstergebilimsel olarak ele

---

475 Hearn, s.59

\* Ronin: Kelime anlamı olarak "Dalga Adam" şeklinde anılan ve efendisiz samuraylara verilen bir ünvanıdır. Efendisini koruyamamış, üstelik seppuku yaparak onurlu bir ölüme gitmeyi de kabul etmemiş samuraylar, bu isimle anılırlar ve toplum dışına itilirler. (Kölürbaşı, s.43)

alındığında; o, bir samuraydır ve DEVA'da onun efendisidir. Angela, efendisine hizmet eder ve bu düzen içerisinde edindiği ahlak anlayışı ilk tanıştıkları zamanlarda efendisiz bir samuray konumundaki Dingo'yu küçümsemesine sebep olur. Ancak sonrasında Angela'ya bireyselleşmenin önünü açan, kendin için yaşamanın yolunu gösteren ilk başta küçümsediği bu ronin olacaktır. Dingo, kendi kendisinin efendisidir ve başka bir efendiye ihtiyaç duymaz. Angela'ya toplumun parçası olarak değil de bir birey olarak kıymetli olmayı öğreten kişi Dingo olur.

Bir başka ana karakter olan Sınır Düzenleyici ise doğa-teknoloji çatışmasında, bir robot olmasına karşın, terazinin doğa tarafında bulunur. DEVA, insan toplumunu doğadan tamamen koparıp teknolojiye mahkum bir şekilde sanal gerçeklik ortamına hapsedmiştir ve bunu insanlığın nihai geleceği ve evrimin sonraki aşaması olarak görmektedir. Üstelik bu düşüncede haklı konumdadır çünkü kıyamet sonrasında dünya, insanın yaşayamayacağı kadar tehlikeli, mutant yaratıklar ile dolu bir çöl gezegeni görünümündedir. Ancak, yine de azınlık bir kesim doğaya bağlı bir hayatı sürdürmeye devam etmektedirler. Sınır Düzenleyici ise uzayın derinliklerine yolculuk ederek yaşanılabilir yeni bir gezegen bulmak ve insanlığı yeniden doğaya döndürebilmek amacındadır. Bu denklemde, DEVA sakinlerinin insanlıkları da sorgulanır bir noktaya gelir çünkü tıpkı Sınır Düzenleyici gibi kodlardan oluşan bir bilinç haline gelmiş bedensiz varlıklardır DEVA sakinleri. Üstelik Sınır Düzenleyici, kodlardan oluşan bilincinin yanı sıra robotik dahi olsa fiziksel bir bedene sahiptir ve doğa ile temas edebileceği dünyada yaşamaktadır; bu açıdan, kimi yönleriyle DEVA sakinlerinden daha fazla insandır.

*Expelled from Paradise*, birey-toplum ve doğa-teknoloji çatışmaları etrafına kurduğu hikayesini, mitolojik arka plan öğeleri ile de desteklemekte ve güçlendirmektedir. Film, mitolojik karakterleri, referansları ve mitsel anlam yaratma kodlarını kullanarak içeriğini zenginleştirmektedir. Filmin mitolojik bağlamda ele alınabilecek ilk ögesi, uzaydaki uydu ve insanlığın yeni yaşam alanı olan DEVA'dır. Bu uzay istasyonu, göstergebilimsel olarak Japon Mitolojisi'nin mitsel diyarlarından birisi olan Takamagahara ile özdeşleşmektedir. Takamagahara, Japon Mitolojisi'nde, göksel kamilerin ikamet ettiği, göklerdeki bir diyardır. Bu diyar, aynı zamanda, gökyüzü kamileri ile yeryüzü kamileri arasındaki hiyerarşiyi de simgeler konumu itibarıyla. Göksel kamiler, yeryüzü kamilerinden üstünlerdir ve zamanla yeryüzünün yönetimini de ele geçirirler. Aslında Takamagahara, imparatorluk hanesinin ülke içindeki konumunu güçlendiren ideolojik bir mekandır. İmparatorluk hanesi, göksel kamilerin

başı olan Amaterasu'nun soyundan gelmektedir ve bu sebeple üstündürler, bu sebeple yönetme hakkı onlarındır.<sup>476</sup> DEVA, birçok yönden Takamagahara ile özdeşleşir. Öncelikle, her iki yaşam alanı da konum itibarıyla göklerde yer alırlar, yeryüzünden coğrafi olarak üstte bulunurlar. Takamagahara toplumu, insanüstü varlıklar olan kamilerden oluşmaktadır; aynı şekilde DEVA toplumu da yine yeryüzünde yaşayanlardan daha üstün olarak yorumlanabilecek güçlere sahip varlıklardır. Tıpkı birçok kami gibi, fiziksel bedenleri bulunmayan DEVA sakinleri, gerektiğinde uydunun sağladığı bedenler ve zırhlar ile yeryüzü sakinleri karşısında insanüstü güçler elde edebilmekte, dolayısıyla yeryüzü sakinleri karşısında ilahi bir konum kazanmaktadırlar; tıpkı Angela'nın dünyaya iniş sürecinde olduğu gibi. Ancak DEVA ile Takamagahara arasında farklılıklar da bulunur. Takamagahara kamileri, güçlerini doğadan almaktadırlar ve hatta bu ilahlar doğrudan doğanın bir parçası olarak var olurlar. Öte yandan, DEVA ruhları ise güçlerinin kaynağı olarak teknolojiye bel bağlamaktadırlar. Kıyamet sonrası, giderek çölleşen bu yeni dünyada, teknolojik ilahların geçmişin doğa ilahlarını alt ettiğini söylemek pekala mümkündür. Dünyanın yeni kamilerini teknoloji yaratmaktadır.

Bu mesajı oldukça güçlü veren bir diğer mitolojik bağlantı ise DEVA yöneticilerinin kendilerine seçtikleri imgelerdir. Angela, rapor vermek için gittiği büyük salonda, üç devasa heykel görünümündeki yöneticiler ile karşılaşır. Bu yöneticiler; Yunan Mitolojisi'nden Zeus\*, Hint Mitolojisi'nden Ganeşa\*\* ve Japon Mitolojisi'nde Raijin\*\*\* görünümüne bürünmüş bir vaziyettedirler. DEVA yöneticilerinin kurdukları sanal diyarda kendilerine mitolojik tanrıların imgelerini seçmeleri boşuna değildir. DEVA'nın kendisi ile verilen mesajın bir devamıdır bu

---

476 Akbay, s.137-138

\* Zeus: Yunan Mitolojisi'nde, tanrıların ve yaşadıkları yer olan Olimpos Dağı'nın hükümdarı. Ölümlülerin ve ölümsüzlerin babası olan şimşek ve gök gürütüsü tanrısı. Çapkınlıkları ile ünlü bir ilah olan Zeus, Yunan Mitolojisi'nin baş tanrısıdır. Bereket ile de eşleştirilen bu ilah özellikle çiftçiler tarafından yağmur getirmesi sebebiyle saygı görür. Çoğunlukla elinde bir şimşek ya da asa ile tasvir edilir. (Zeus, 11 Haziran 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/Zeus> , 12/07/2020-00:36)

\*\* Ganeşa: Fil başını taşıyan dört kollu bir insan gövdesi ile tasvir edilen Ganeşa/Ganesha, Hint Mitolojisi ve Hinduizm inancı açısından çok önemli bir ilahtır. O, Hinduizm'in ve karmının koruyucusudur, iyi şansın ilahıdır. O sebeple Hindular, önce ona dua ederler. Ayrıca bilginin koruyucusu ve ilahı olarak da kabul edilir. Ganeşa, engelleri kaldırandır. (Ganeşa, 26 Aralık 2018, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/Gane%C5%9Fa#:~:text=Ganesha%3B%20g%C3%B6bekli%2C%20sar%C4%B1%20veya%20k%C4%B1rm%C4%B1z%C4%B1.da%20yan%C4%B1nda%20bir%20fare%20vard%C4%B1r> , 12/07/2020-00:52)

\*\*\* Raijin: Japon Mitolojisi'nde adı geçen pek çok gök gürültüsü ilahından birisidir. Sıklıkla, bir başka ilah olan Rüzgar Kamisi Fujin ile birlikte tasvir edilen iblis yüzlü bir tanrıdır. Yıldırım düşmesi, şimşek çakması gibi doğa olaylarını kontrol etmesi dışında, insan göbeklerine düşkün olması ile de bilinir. Eğer Kami Raijin, bir insanın göbeğini açıkta görürse onu yer. (Ashkenazi, s.362)

kullanım; dünyanın ve insanlığın yeni tanrılarını teknoloji yaratmaktadır. Ancak yine de, o tanrısal saygınlığı ve korkuyu yaratabilmek için eski tanrıların otoritesine ihtiyaç duyulduğu bir gerçektir ki teknolojik tanrılar, mitolojik tanrılar bu amaçla kopyalamaktadırlar. Yeni tanrılar, eski tanrılarının yerine geçmiştir.

Mitolojik bağlantının kurulabileceği bir diğer nokta ise Angela'nın yeryüzüne inişi ve hikayenin gelişim şeklindedir. Bu süreçte, Kojiki ve Nihongi eserlerinde anlatılan yeryüzünün göksel ilahlar tarafından ele geçiriliş mitinin dizimsel anlatım kodlarından açıkça faydalanılmaktadır. Mite göre; Güneş Kamisi Amaterasu, o zamanlar Kami Okuninushi tarafından yönetilmekte olan ve Sazlıkların Ana Diyarı olarak bilinen yeryüzünün kontrolünü kendi oğlu Ame no Oshihomimi no mikoto'ya vermek ister. Böylece onu, yeryüzüne hakim olsun diye görevlendirir ancak yeryüzü birçok azgın tanrının yaşadığı karmaşa halinde bir diyar olduğu için Ame no Oshihomimi no mikoto görevini yerine getiremez ve yeryüzüne inmeden geri döner. Bunun üzerine Takamagahara'da kamiler meclisi toplanıp yeryüzünü ıslah etmesi, kontrol altına alması için bir ilahı görevlendirirler. Seçilen kişi, Ame no Hohi no kami adlı ilahtır. Ancak bu ilah, Okuninushi'nin sevgisini kazanmaya çalışan bir kişidir ve böylece görevini yerine getirmeyince, yeryüzü ilahlarının tarafına geçer. Gönderilen ilahtan üç yıl boyunca hiçbir rapor gelmeyince kamiler meclisi yeniden toplanır ve başka bir ilahı yeryüzüne yollamak için seçerler. Seçilen ilahın adı Ame no Waka-hiko'dur ve kendisine, yeryüzünün fethinde kullanması için göksel bir yay ve oklar verilerek yeryüzüne yollanır. Yeryüzüne varan Ame no Waka-hiko, burada Okuninushi'nin kızlarından birisi ile evlenerek Sazlıkların Ana Diyarı'nı kendi hükmü altına alma planları yapar ve sekiz yıl boyunca rapor göndermez. Uzun süre haber gelmemesinden rahatsız olan kamiler, Nakime/Ah-u Figan Karısı adlı sülünü yeryüzüne yollayarak olanı biteni rapor etmesini emrederler. Sülün, Ame no Waka-hiko'nun evinin yakınına gelir ve ötmeye başlayınca, başka bir kaminin dolduruşuna gelen Waka-hiko, göksel okuyla sülünü vurup öldürür. Sülünü delen ok ise göklere kadar ulaşır. Oku Takamimusubi no kami bulur ve tanır. Eğer Waka-hiko bu oku kötü niyetle atmışsa, dönüp onu bulmasını ve öldürmesini dileyerek oku yeniden yeryüzüne yollar; ok Waka-hiko'yu bulur ve öldürür. Sonrasında ise gökyüzü ilahları, Takemikazuchi no kami'yi görevlendirerek yeryüzüne yollarlar ve bu ilah görevi başarıp Sazlıkların Ana Diyarı'nın yönetimini gökyüzü kamilerinin hükmüne sokar.<sup>477</sup>

---

477 Naumann, s.209-213

Daha önce belirtildiği gibi film evrenindeki DEVA, mitsel evrenin Takamagahara diyarı ile özdeşleşmektedir. Takamagahara ilahlarının Ame no Hohi no kami, Ame no Waka-hiko no kami ve Takemikazuchi no kami adlı üç ilahı görevlendirmesi gibi bir tanrılar meclisi konumundaki DEVA yöneticileri de Angela'yı görevlendirmektedirler. Verilen görevler ve hedefler de özdeşleşmektedir. Tıpkı Sazlıkların Ana Diyarı gibi dünya da aslında karmaşa içerisinde. Bu bağlamda, çöl solucanları gibi mutasyon geçirmiş olan hayvanlar, azgın yeryüzü kamilerinin gösterenleridirler. Diğer yandan Angela ise Ame no Waka-hiko'nun göstereni/özdeşi konumuna sahiptir. Her ikisi de farklı bir amaçla gönderildikleri yeryüzünde amaç değiştirip kendi bireysel isteklerini ön plana çıkarırlar. Ancak Waka-hiko, bunun sonucunda ölümlüyle yüzleşmek zorunda kalırken Angela ise amacına ulaşır ve yeryüzünde yaşamaya başlar. Yine kurulan ilişki üzerinde Angela'nın Arhan adlı zırhı, Waka-hiko'nun göksel yayı ve oklarının gösterenidir. Angela, teknolojinin yarattığı bir ilah konumundadır ancak kendi efendilerine ihanet ederek tıpkı Waka-hiko gibi düşmanın safhına geçer. Yine aynı bağlamda ve kurulan özdeşlikler yoluyla Sınır Düzenleyici adlı robot ise Kami Okuninushi ile özdeşleşmektedir. Her ikisi de başkalarının yarım bıraktıkları işleri tamamlarlar. Okuninushi, İzanagi ve İzanami'nin başlattığı yeryüzünü inşa sürecini tamamlar. Sınır Düzenleyici ise insanların başlatmış olduğu Genesis Ark adlı uzay gemisi projesini bitirir.

Sonuç olarak; *Rakuen Tsuihou* adlı anime, mahşer temalı ve gelecek zamanlı bir film ortaya koyarken, hikayesini ise mitolojik karakterler, esinlenmeler, özdeşlikler ve anlatım kodları ile güçlendirerek ilerlemektedir. Film, oluşturduğu fantastik arka planlı bu bilimkurgu hikayesinde doğa-teknoloji ve birey-toplum çatışmalarına yoğunlaşmaktadır. Görünürde kazanan, doğaya karşı teknoloji ve bireye karşı toplumdur ancak Sınır Düzenleyici'nin dış uzaya açılarak yaşanılabilir başka gezegenler arayışına çıkması ve Angela'nın DEVA içinde kalmak yerine yeryüzünde yaşamayı tercih etmesi, her şeyin tam anlamıyla son bulmadığına bir işarettir. Hem teknoloji karşısında yenilen doğa hem de toplum karşısında yenilen birey için hala umut vardır.

#### 4.2.7. Bakemono no Ko-The Boy and The Beast-Çocuk ve Canavar

Yıl: 2015. Stüdyo: Studio Chizu. Yönetmen, Senaryo, Orijinal Yaratıcı: Hosada Mamoru. Yapımcı: Kawamura Genki, Saito Yuuichirou. Seslendirmenler: Miyazaki Aoi (Ren/Kyuta), Yakusho Koji (Kumatetsu/Tsukumogami), Hirose Suzu (Kaede).<sup>478</sup>

*Bakemono no Ko*, Hosada Mamoru'nun 2010-2019 arası dönem içinden seçilen ikinci filmidir. Studio Chizu bünyesinde üretilen bu film, Modern Japonya ile mitolojiyi harmanlayan hikayesi ile dikkat çekmektedir. Aynı zamanda bu film, yaptığı “\$46,863,971” hasılat ile Japonya’da 2015 yılının en çok gelir elde eden anime filmi konumundadır.

Yönetmen, bu filmde de baba figürü eksikliği ve otorite boşluğu konularını tekrar ele almaktadır. Yine filmin ana karakteri genç Japon neslinden bir kişidir; modern ve geleneksel olan arasındaki çatışmalar bu karakter üzerinden temsil edilmektedir. Ana karakter Ren veya bir diğer ismiyle Kyuuta, sahip olduğu çift isim, çift aile ve çift hayat ile birlikte modern-geleneksel çatışmasının üstüne kurulduğu kişidir; arada kalmış bir bireydir. Film, onun bu parçalanmışlık ve ikililik durumundan kurtuluş sürecini aktarır. Film, tıpkı yönetmenin önceki filmde olduğu gibi, modern dünya ile zayıf baba ve geleneksel dünya ile güçlü baba figürlerini eşleştirir; bu şekilde bir toplumsal eleştiri sunarak çözüm yolunu da göstermektedir.

Öncelikle filmin hikayesine bakacak olursak; Japonya'nın Tokyo şehri, büyü bir geçitle, paralel bir dünyadaki Jutengai adlı başka bir şehre bağlıdır. Bu şehirde insanlar değil, sayıları yaklaşık yüz bini bulan bakemono yani canavarlar yaşamaktadır. İnsansı görümlü hayvanlar olan bu canavarlar, kimi zaman insan formunda, kimi zaman ise hayvan formunda bulunabilmektedirler. Jutengai, Modern Tokyo ile kıyaslandığında hem mimari hem de yaşayış biçimi ve toplumsal yapı olarak daha geleneksel bir şehirdir. Burası, “Yüce Usta” olarak anılan bir tavşan tarafından yönetilmektedir; şehrin başındaki kişi odur. Yüce Usta makamına erişmiş olmanın getirdiği bir avantaj bulunmaktadır. Yüce Usta, öldükten sonra reenkarnasyon yaşayıp bir kami olarak yeniden doğmaktadır. Jutengai'nin Yüce Ustası da emekli olup bir kami olarak yeniden doğacağını ilan etmiş ve yerine geçip Yüce Usta olacak kişiyi beklemektedir. Makam için iki aday bulunmaktadır ve seçim dövüş yoluyla olup

---

478 Hosada Mamoru, *Bakemono no Ko*, Studio Chizu, 2015, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/bakemono-no-ko>, 12/07/2020-03:02

kazanan makamın sahibi olacaktır. Adayların ilki ve herkesin desteklediği kişi Iouzen adlı yaban domuzudur. Iouzen, halk tarafından oldukça sevilen, birçok öğrencisi ve Jiroumaru ile Ichirouhiko adlı iki oğlu bulunan başarılı bir kılıç ustasıdır. Rakibi ise Kumatetsu adlı boz ayıdır. Iouzen'in aksine Kumatetsu, daha güçlü olmasına karşın kibirli olarak görüldüğü için pek sevilmez ve çevresinde sadece iki arkadaşı; Tataru (maymun) ve Hyakushuubou (rahip domuz) vardır. Üstelik yetiştirmek için hiçbir öğrencisi ya da çocuğu da yoktur; canavarlar, ondan uzak durmaktadırlar. Ancak, Yüce Usta makamında hak iddia edebilmek için öğrenciye sahip olmak aranan şarttır. Kumatetsu, çaresiz bir haldeyken karşısına Ren adlı bir insan çocuğu çıkar ve canavar çocuğu yanına alarak ona Kyuuta (Dokuzuncu Oğul) adını verir.

Ren, Tokyo'da yaşayan, annesi ile babası boşanmış ve üstelik de annesini yakın zamanda trafik kazasında kaybetmiş bir çocuktur. Annesinin cenazesinden sonra akrabalar, onun sorumluluğunu almaya karar verirler çünkü Ren, anne tarafının “dozoku”sunun yani geniş ailesinin tek erkek çocuğu ve varisidir. Ancak Ren, annesinin akrabaları ile kalmak istemez ve babasını ister ancak babası cenazede bile ortalarda yoktur çünkü boşandıktan sonra Ren'in anne tarafı onu aileden dışlamıştır ve Ren'i ona vermek gibi bir niyetleri yoktur. İçine düştüğü duruma öfkelenen Ren, akrabaları ile tartışarak tek başına yaşayacağını söyleyip evden kaçar ve akşam vakti Tokyo sokaklarında dolanmaya başlar. Sokaklarda dolaşırken gece vakti ortalıkta dolanan çocukları toplayan polisler yakalanmamak için bir ara sokağa dalar, evcil hayvanı olacak olan ve Chiko adını vereceği beyaz faremsi yaratık ile burada karşılaşır. Sonrasında Chiko'yu da yanına alarak tekrar kalabalığa karışan Ren, babalarıyla gezen çocukları gördükçe öfke ve kıskançlığa kapılarak nefretle bağırır, çok dikkat çektiği için tekrar kaçar ancak ardında cama yansımalarını bırakır; kapkaranlık bir yansıma. Bir köprü altına sığınan Ren, orada ilk defa Kumatetsu ile tanışır ve ilk başta korksa dahi, Tataru'nun engel olma çabalarına rağmen, Kumatetsu onu öğrencisi olması için davet edince korkusu yerini merak duygusuna bırakır ve peşlerine düşer ama onları kalabalıkta kaybeder. Bu sırada polisler de onu fark ederler. Polislerden kaçmaya çalışan Ren, şans eseri tekrar gördüğü canavarları takip ederek bir ara sokağa girer ve bambaşka bir meydana çıkar; canavarlar ile dolu Jutengai meydanına.

Neye uğradığını şaşırarak Ren, önce geldiği yoldan dönmeye çabalar ama geçit kapalıdır artık. Sonrasında saklanmaya çalışır fakat bazı canavarlar tarafından ele geçirilir. Bu sırada onları gören Hyakushuubou, müdahale ederek Ren'i kurtarır ve insan dünyasına dönmesine yardım etmek ister ama Kumatetsu ile karşılaşılırlar. Çocuğun peşinden gelmesine çok sevinen

Kumatetsu, onu öğrencisi yaptığını söyleyerek kendisiyle birlikte götürür. Artık bir öğrencisi olduğu için Iouzen'e meydan okuma hakkına sahiptir. Ancak durum pek Kumatetsu'nun umduğu gibi değildir. Ren, onu sadece kalacak yeri olmadığı için takip etmektedir ve onu ustası olarak kabul etmez; ona gerçek adını da söylemez, sadece dokuz yaşında olduğu bilgisini paylaşır. Bunun üzerine Kumatetsu, ona Kyuuta (Dokuzuncu Oğul) adını verir. O gecedan itibaren Kyuuta, ara ara annesinin ruhunu görmeye ve bazı tavsiyeler almaya da başlar. Daha ilk günün kahvaltısında, Kyuuta ve Kumatetsu kavga ederler çünkü Kumatetsu öğrencisine çiğ yumurta ile pirinç yedirmeye çalışır. Böylece Kyuuta evden kaçır, Kumatetsu da peşinden gider ve meydana ulaşırlar. Burada Kumatetsu, Iouzen ile karşılaşır. Iouzen, çok meşgul bir adam olmasına rağmen, çocuklarına en azından sevgisini vermeye çalışan bir babadır ve oğulları da ona hayranlardır. Kumatetsu'nun bir öğrencisi olduğunu öğrenen Iouzen, ona baba olmakla ilgili öğüt vermek ister ancak öğrencinin bir insan olduğunu öğrendiğinde ise ikili arasında önce tartışma, sonrasında ise kavga başlar. Iouzen, çocuğun insan dünyasına gitmesi gerektiğini söyler çünkü insanların içinde, olumsuz duygulara teslim olan bir karanlık bulunmaktadır ve bu karanlık zamanla güçlenip onları ele geçirebilmektedir. Böyle bir zayıflığı bulunmayan canavarlar, ilaha dönüşme gücüne sahiptir ancak zayıflığı içinde barındıran insanlar ilah olamazlar. Bu sebeple insanlar ve canavarlar ayrı dünyalarda yaşamaktadırlar. Ren'in içinde de mevcuttur bu karanlık ancak yine de Kumatetsu öğrencisinden vazgeçmez ve kavgaya tutuşur. Yüce Usta yasakladığı için kılıçlar kınından çıkarılmadan dövüşülür ama Kumatetsu, ne yumruk yumruğa, ne kılıçla, ne de canavara dönüşerek yenemez Iouzen'i ve Yüce Usta gelerek dövüşü sonlandırır. Işınlanma gücü bulunan bu canavar, Kumatetsu'nun Kyuuta'ya ustalık yapmasına müsaade eder. Ayrıca bu olaydan sonra Kyuuta da Kumatetsu'yu ustası olarak kabul eder çünkü kavga sırasında herkes Iouzen'i desteklemiş olduğu için Kumatetsu'nun da tıpkı kendisi gibi yalnız olduğunu görür. Böylece tam anlamıyla bir usta-çırak ilişkisi başlar.

Ancak bir sorun vardır. Daha önce hiç öğrencisi olmayan Kumatetsu, Kyuuta'yı nasıl eğiteceğini bilmez ve üstelik çocuğu beceriksiz olmakla suçlar. Ustasından memnun olmayan ve üstelik şehirdeki çocuklar tarafında tartaklanan Kyuuta, daha fazla dayanamaz, Kumatetsu ile Iouzen'i kıyaslayarak onun daha iyi bir usta olduğunu söyler. Usta-çırak kavga ederler ve Kumatetsu evden çıkıp sokakta Tatara ile konu üzerine tartışmaya başlar. Tatara, çocuğun gönderilmesinden yanadır ancak Kumatetsu, tek öğrencisini kaybetmek istemez. Tam bu sırada Yüce Usta ortaya çıkar ve diğer canavar şehirlerine yolculuk ederek o şehirlerin Yüce

Usta'larına gerçek gücün anlamını sormasını öğütler Kumatetsu'ya. Böylece usta ile çırak, gerçek gücün anlamını bulmak için bir yolculuğa çıkarlar; Tatar ve Hyakushubou'da onlara eşlik ederler. Gittikleri her usta, kendi çevreleri ve yetenekleri ölçüsünde güce başka bir anlam yükler, ona göre yorumlar. Sonuç olarak, gücün anlamı konusunda bir şey öğrenmeden geri dönerler. Ancak Kyuuta, ustasının bir öksüz olduğunu ve yine bir ustaya sahip olmadan tek başına gelişip güçlendiğini öğrenir. Kumatetsu, kimseden ders almadığı için öğrencisine nasıl ders vereceğini bilememektedir. Yolculuk bitip de eve döndükten sonra Kyuuta, Chiko ile oynayıp onu taklit ederken annesinin hayaleti ortaya çıkar ve ustası gibi olmasını söyler. Böylece Kyuuta, gizlice Kumatetsu'yu izlemeye ve hareketlerini taklit etmeye başlar. Bir süre sonra onun hareketlerini ve sonraki hamlede ne yapacağını anlar hale gelir. Sonunda ustasına meydan okur ve üstüne saldırır; Kumatetsu, ne yapsa da onu yakalayamaz. Böylece ustanın çıraktan, çırağın da ustadan öğreneceği dönem başlar. Kumatetsu, öğrencisine nasıl yumruk atacağını, nasıl kılıç sallayacağını öğretir; Kyuuta ise ustasına rakibinin hareketlerini okumayı. Taklit ve dersler ile geçen dönem içerisinde ikili arasında güçlü bir baba-oğul ilişkisi kurulur; Kyuuta, ustasının yanında sekiz yıl eğitim alarak on yedi yaşına gelir.

Geçen yıllar içinde hem Kyuuta hem de Kumatetsu değişir ve gelişirler. Kyuuta, ona zorbalık yapan Jiroumaru gibi şehrin çocukları tarafından kabullenilir; Kumatetsu ise artık saygı duyulan bir ustadır ve birçok kişi onun öğrencisi olmak ister. Ancak değişmeyen tek şey usta ile çırak arasındaki didişmelerdir. Yine bir gün kavga ederler ve Kyuuta evden kaçır, ustası da peşine düşer. Ustasından kurtulmaya çalışan Kyuuta, ara sokaklara dalar ve kendini tekrar Tokyo'ya giden yolda bulur. Tokyo'ya geçen Ren, bir kütüphaneye giderek bir şeyler okumaya çalışır ancak okuması zayıflamıştır. Okumadığı bir kısmı orada bulunan Kaede adlı liseli bir kıza sorar ve kız da ona yardım eder. Sonrasında ise Ren, aynı kıza bazı serserilerin elinden kurtarır, ikili tanışıp arkadaş olurlar. Kaede, Ren'e okuma-yazma öğretmeye başlar. Böylece Kyuuta, ikili bir hayat yaşamaya başlar; bazen ustası ile eğitimde, bazen Kaede ile kütüphanede. Günler bu şekilde ilerlemeye başlar. Ren, Kumatetsu ile olan ilişkisinden ona bahseder ve Kaede, Ren'i kıskandığını söyler çünkü onun kendi ebeveynleri ile böyle bir ilişkisi yoktur. Kaede'nin ailesi ondan sürekli yüksek notlar bekleyen kişilerdir. Kaede, onları mutlu edebilmek amacıyla çok çalışmakta ve yüksek notlar almaktadır ama hayali üniversiteye giderek ailesinden, aile evinden ve onların beklentilerinden uzak bir yaşam kurabilmektedir. Üniversite konusu açılınca Kaede, Ren'in üniversiteye gidebilmesi için eğitim sisteminin sunduğu yolları gösterir. Ren'in çeşitli sınavlara girerek lise diploması alması

gerekmektedir. Bu süreci başlatmak ve kayıt olmak için gittikleri kurumda, görevli memur bir ebeveyn onayı ister çünkü Ren henüz reşit değildir. Böylece sistemden babasının adresi bulunur ve Ren gidip babası ile görüşür. Babasının annesinin ölümünden geç haberi olduğunu ve kendisini de uzun süre aradığını öğrenir. Böylece Ren, Kumatetsu'nun yanına dönerek öz babası ile yaşayacağını söyleyerek onu terk eder. Ancak babasının yanına dönünce de huzursuz olur; Kumatetsu'yu aklından çıkaramaz. Parçalanmışlık ve çatışma yaşayan Ren'in içindeki karanlık onu bir an için ele geçirmeye başlar; o, insan Ren midir yoksa canavar Kyuuta mı? Ancak Kaede onu sakinleştirmeyi başarır ve koluna, bir tılsım niyetine, kendini hatırlatması için kırmızı bir şerit bağlar. Kendine gelen Kyuuta, ustasını görmeye Jutengai'ye gider.

Jutengai'de bir festival vardır çünkü Yüce Usta, sonunda ne kamisi olacağına karar verir; o bir "Kararlılık Kamisi" olacaktır. Bunun anlamı yeni bir Yüce Usta seçilmesi demektir ve Kumatetsu ile Iouzen, bir kez daha karşılaşacak ve ünvan için savaşıacaktır. Kyuuta, sokakta Jiroumaru ile karşılaşır ve olanı biteni ondan öğrenir; konuşmak için Jiroumaru'nun evine giderler. Sonrasında yanlarına gelen Ichirouhiko, yolcu etmek bahanesiyle Kyuuta'yı tek başına evin kapısına kadar götürür ve burada üstüne saldırır. O anda Kyuuta, onun da içinde karanlık olduğunu görür. Ichirouhiko hem Kyuuta'yı hem de Kumatetsu'yu aşağılamaktadır. Bu olaydan sonra Kyuuta, kendisini göstermeden maçın yapılacağı arenaya gider ve tüm şehir halkı da oradadır. Maç başlar; Iouzen, kısa sürede rakibine üstünlük kurar. Kumatetsu kaybetmek üzereyken, daha fazla dayanamayan Kyuuta, ortaya çıkar, ustasını azarlayıp kendine getirir. Kyuuta'nın varlığından güç alan Kumatetsu, rakibini yenmeyi başarır ve yeni Yüce Usta olur. Ancak işler ters gider çünkü aslında bir insan olan Ichirouhiko, babasının kaybettiğini gördüğünde karanlığa teslim olur ve babasının kını kırılan kılıcını telekinezi kullanarak Kumatetsu'ya saplar. Bunun üzerine öfkeye kapılan Kyuuta da Ichirouhiko'yu öldürmek için kılıcını kınından çıkarır ve telekinezi ile ona fırlatır ancak Chiko, Kyuuta'nın burnunu ısırarak kolundaki şeridi görmesini sağlayınca Kyuuta, karanlıktan kurtulur, Ichirouhiko'yu öldürmez. Yine de Ichirouhiko, tamamen karanlığa teslim olur ve ortadan kaybolur.

Yüce Usta, Iouzen ve ailesini sorgulayınca her şey ortaya çıkar. Iouzen, insan dünyasında bulduğu bebeği gizlice kendi dünyalarına geçirerek kendi oğlu gibi büyütülmüştür. Ancak bu durum Ichirouhiko için bir travma yaratır çünkü o, tam olarak ne olduğunu bilemediği bir yalan içinde yaşar. Babası onun öz oğlu olduğunu söyler ancak hiçbir şekilde yaban domuzuna benzemez; yaşadığı kimlik bunalımı ve rol modeli olan babasının başarılı bir

usta oluşu üzerindeki baskıyı daha da arttırır. Sonunda tamamen karanlığa yenilir. Konuşmaları gizlice dinleyen Kyuuta, Ichirouhiko'yu kurtarmak için peşine düşerek Tokyo'ya gider; Kumatetsu'yu da Tataru ve Hyakushuubou'ya emanet eder. Tokyo'ya gittiğinde ise Kaede'yi vedalaşmak için çağırır. Kaede, evden çıkarken ailesi farkına bile varmaz. Kyuuta, Kaede ile buluştuğunda Ichirouhiko ortaya çıkar ve üstlerine saldırır. Kyuuta yollamaya çalıştığı halde Kaede, gitmez ve yanında kalır ancak karmaşa sırasında "Moby Dick" romanını düşürür. Kitabı Ichirouhiko bulur, romandan esinlenerek kendini devasa bir gölge balinaya çevirir. Bu balınayı insanlar çıplak gözle görür ancak kamera kayıtlarına yakalanmaz. Balina formundaki Ichirouhiko, trafik kazalarına ve yangına neden olur. Tokyo'da yaşanan bu kazalar ve yangın aynı anda canavar şehrini de etkiler. Kyuuta, kaçarak rakibini şehrin dışına çıkarır; planı, onun karanlığını içine çekerek kendini öldürmek ve onu bu karanlıktan kurtarmaktır. Tam başarılı olacakken kılıç formu kazanmış ve "Tsukumogami" yani "Araç-gereç Kamisi" olmuş olan Kumatetsu gelir. Yüce Usta, reenkarnasyon hakkını Kumatetsu'ya vermiştir ve usta, artık çırağının kalbindeki boşluğu dolduracak bir kılıçtır. Usta ve çırak, bir kez daha birlikte çalışırlar ve Ichirouhiko'nun içindeki karanlığı kesip onu kurtarırlar. Kyuuta, o an kendini bir canavarın oğlu olarak ifade eder ve yaşadığı kimlik bölünmesini sonlandırır; kolundaki tılsımı ise Ichirouhiko'ya verir.

Kumatetsu, artık çırağının/oğlunun kalbinde yaşayan bir ilahtır ve Kyuuta da ustasının/babasının görevini devralır. Yüce Usta ise görevine devam eder. Kyuuta'nın içindeki çatışma sona erer, boşluk dolar; o artık hem Jutengaili bir canavar ve kılıç ustası hem de Tokyolu bir insan ve öğrencidir. Üniversite sınavına girecek, insan babası ve Kaede ile zaman geçirecek ancak canavarlar dünyasındaki yaşamını da unutmayacaktır. O hem bir insan hem de bir canavardır.

Hosada Mamoru, *Bakemono no Ko*'da, modern-geleneksel çatışmasını ve otorite/baba figürü eksikliği konusunu yeniden gündeme getirir. Bu durum ve çatışma üzerine yoğunlaştığı hikayesini ise mitolojik bir arka plana oturtur. Mitoloji, yeniden geleneksel dönem ve güçlü baba figürü ile özdeşleştirilerek kullanılır. Film, seyirciye bir çocuk ve iki farklı baba figürü sunar. Birisi, modern toplum içerisinde ailedeki yerini kaybetmiş Ren'in öz babası, diğeri ise geleneksel toplum içerisinde gücü elde eden ustası Kumatetsu. İki farklı baba figürü ve iki farklı toplum yapısı Ren'in/Kyuuta'nın ikililik yaşamasına ve bölünmesine sebep olmaktadır. Ren'i göstergebilimsel olarak genç Japon nesli olarak okumak mümkündür; film, modern ile geleneksel arasındaki çatışmanın genç nesle etkilerini yansıtır.

Çatışma ve karakter analizinden önce, filmin mitolojik referanslarına bakmak faydalı olacaktır. Film, Tokyo'ya büyü bir şekilde bağlı olan paralel bir boyuttaki Jutengai adlı şehirle başlar. Bu şehir, kamiye dönüşme gücü olan canavarların ikamet yeridir. Bu yönüyle, insan dünyasından farklı, ilahi bir mekandır. Jutengai'ye, ne göklere çıkarak ne de yerin altına inerek ulaşılır; bu yönüyle Takamagahara ya da Yomi ile özdeşleşmez. Japon Mitolojisi'nde Jutengai'ye esin kaynağı olabilecek ve gösteren-gösterilen ilişkisi kurulabilecek en uygun mekan, "Ne no katatsu kuni" adlı diyardır. Bu ülke, özellikle Yamato Klanı'nın gücü ele geçirmesinden ve Kojiki ile Nihongi'nin yazılmasından önceki dönemlerde İzumo bölgesindeki klanlar için önemli bir mekandır; İzumo mitlerinin baş kamisi olan Susano-wo da bu ülkenin yöneticisidir. Ancak Kojiki ve Nihongi'de Susano-wo'nun geri plana atılmasıyla birlikte, adı geçen ülke de kamisiyle birlikte önemini yitirmiştir. Yazılı eserler sonrasında belirsizleştirilen bu mekan, kamilerin yaşadığı, hayatın ve bereketin kaynağı olarak inanılan bir yerdir ancak daha ayrıntılı bir tasviri yoktur.<sup>479</sup> Jutengai'yi tam anlamıyla Ne no katatsu kuni ile özdeşleştirmek güçtür ancak iki bölge de mitolojik mekanlardır. Üstelik Takamagahara ve Yomi gibi tasvirleri daha net olan mitsel mekanlar karşısında, muğlak bir şekilde bulunan Ne no katatsu kuni'yi Jutengai ile özdeşleştirmek daha makul bir seçenektir. Jutengai ile Ne no katasu kuni özdeşliği zayıf kalsa dahi filmsel mekan, mitsel mekan anlamlandırmasının dizimsel kodlarına göre şekillenmektedir. İnsan dünyasından büyü bir kapıyla ulaşılan doğaüstü, kamilerin ve kamiye dönüşmeye çalışan canavarların yaşadığı bir mekan. Ren'in şehre ilk girişinde gösterilen büyük Torii\*\*de mekanın Şinto inancı ile olan ilişkisini kuvvetlendiren bir diğer önemli noktadır; burası, Şinto Mitolojisi'nden mitsel bir mekandır.

Filmde Jutengai'nin nüfusunu oluşturan canavarlar, Japonca "bakemono\*\*" olarak anılırlar ki filmi adlandırmada kullanılan kelimelerden birisi de budur. Mitlerde, bakemono olarak anılan ve daha önce de bahsi geçen Tilki, Tanuki gibi hayvansı canavarlar bulunmaktadır. Bu canavarların, tıpkı film örneklerinde olduğu gibi hem insansı görünüme hem de hayvansı görünüme dönüşme kabiliyetleri vardır ki yönetmen, bu mitolojik referansı

---

479 Akbay, s.138-139

\* Torii: Genellikle ahşap malzemedir, iki sütun ve iki kirişli olacak şekilde inşa edilen yapılardır. Bu yapılar, Şinto tapınaklarının girişine dikilerek günlük, insan mekanı ile kaminin ilahi mekanını birbirinden sembolik olarak ayırırlar. (Ono, s.38-39)

\*\* Bakemono: Özellikle Japon Mitolojisi'nin "Küçük Gelenek" mitlerinde yani daha yerel, taşra bölgesi anlatımlarında ortaya çıkan, kimi zaman insanlara zarar verip onları öldüren, kimi zaman ise ödüllendiren doğaüstü gece yaratıklarının tamamını kapsayan bir kavramdır. (Ashkenazi, s.196)

ve gücü bir önceki filmi olan “*Wolf Children*”da da kullanılmaktadır. Bu bağlamda, filmde bakemono olarak anılan Jutengai toplumunun Japon Mitolojisi ile güçlü bir özdeşliği bulunmaktadır. Onlar, mitsel doğüstü yaratıkların gösterenleri olarak yine mitsel bir mekanın göstereni konumundaki bir şehirde yaşarlar. Jutengai’nin yöneticisi olan bakemono yani Yüce Usta ise beyaz bir tavşandır ve yönetmenin bu imgesel tercihi, Japon Mitolojisi ile kurulabilecek bir başka karakter bazlı bağlantıdır. Japon Mitolojisi’ndeki tavşan ve özellikle beyaz tavşan imgesi, oldukça zeki ve kurnaz bir hayvan olarak tasvir edilir ki beyaz tavşan, Okuninushi’nin seksen erkek kardeşi ile giriştiği mücadelenin anlatıldığı mitte kendini kurnaz tutumuyla gösterir. Denizi geçmek için timsahları kandırır ve onları bir köprü olarak kullanır.<sup>480</sup> İnabalı Beyaz Tavşan’ın ayrıca kehanette bulunma gücü de vardır; Okuninushi ile karşılaştıkları mitte, kaminin yardımını gördüğü için kehanette bulunur ve İnaba Prensesi ile kendisine zulmeden seksen erkek kardeşten birisinin değil, kendisine yardımcı olan Okuninushi’nin evleneceğini söyler. Tavşanın kehaneti çıkar ve Okuninushi, prenses ile evlenir.<sup>481</sup> Jutengai’nin Yüce Ustası, hem görünüşü hem de hal ve tavırlarıyla İnabalı Beyaz Tavşanı hatırlatır. Öncelikle Yüce Usta, zeki ve kurnaz birisidir; halkın önderidir. Konuşmalarıyla başta Kumatetsu ve Iouzen olmak üzere birçok kişiyi manipüle etmekte ve yönlendirmektedir kolaylıkla; bu şekilde kurnaz karakteri dışa yansır. Öte yandan, Kumatetsu’nun Kyuuta’yı öğrencisi olarak yanına almasına izin veriş süreci de kehanet veya öngörü gücüne bir örnektir. Yüce Usta’nın Kumatetsu’dan beklentisi büyüktür ve Kyuuta’nın gelişini değişimin başlangıcı olarak öngörür. Yüce Usta, İnabalı Beyaz Tavşan’ın film evrenindeki göstereni konumundadır.

Filmin Japon Mitolojisi ile kurduğu bir diğer bağlantı ise hayalet anne mitidir. Ana karakter Ren, henüz dokuz yaşındayken bir trafik kazası sonucu annesini kaybeder ve özellikle Tokyo’dan ayrılıp Jutengai’ye geçtiğinde annesinin hayaleti ona görünmekte ya da seslenmektedir. Mitolojiye göre; Japon toplumunda anne ile çocuk arasındaki ilişki çok güçlü olduğu için zamansız ölümlerle yüzleşen annelerin evlatlarını koruma dürtüleri, arzuları ölümü dahi aşmaktadır. Böylece ölen anneler, hayalet olarak dünyaya dönerler ve evlatlarını korumak için çabalarlar.<sup>482</sup> Bu inanış, kültür çerçevesinde ev içi sorumluluğun ve çocuk yetiştirmenin öncelikle anneye yüklenmiş bir görev olarak algılandığı eski dönemlerin bir sonucudur ancak film, aynı algının 2010 sonrası dönemde de devam ettiğini göstermektedir.

---

480 Ashkenazi, s.250-251

481 Naumann, s.181-182

482 Ashkenazi, s.244

Ren'in annesi, trafik kazası sonucu, bir bakıma zamansız ölürek küçük çocuğunu geride bırakır. Böylece oğlunun kendini yolunu bulmasına ve karakterini şekillendirmesine yardım edeceği yıllardan da mahrum kalır. Bu durum hem yarım kalmış bir iş hem de annelik dürtüsüyle birleşir ve anne hayalet formunda dünyaya geri dönerek oğluna yol gösterir. Elbette bu noktada Ren'in bulduğu küçük hayvan Chiko önemlidir. Sıradan bir hayvandan daha akıllı bir varlık olan Chiko, adeta annenin avatarı konumundadır. Anne, ara ara kendi biçimsel formu ile gözükse dahi Chiko formuyla sürekli evladının yanındadır ve onu korur.

Filmin mitoloji ile bağlantısı kapsamında değinilecek son nokta ise Kumatetsu'nun Araç-gereç Kamisi Tsukumogami'ye dönüşmesi ve bir kılıç formu almasıdır. Kılıç, Japon Mitolojisi'nde oldukça önemli bir semboldür. İmparatorluk hanesinin üç simgesinden birisi "Kusanagi" adlı kılıçtır örneğin. Kusanagi, önce Susano-wo tarafından öldürdüğü sekiz başlı yılanın kuyruğundan çıkarılır ve Amaterasu'ya gönderilir. Ardından Amaterasu, kılıcı yeryüzünü yönetmesi için gönderdiği torunu Ninigi'ye verir. Ninigi, imparatorluk hanesinin atasıdır ve böylece kılıç, nesilden nesile aktarılan bir sembol halini alır. Elbette Kusanagi dışında da birçok kami, imparator ve kahraman tarafından kullanılan önemli kılıçlar mevcuttur; kılıç bir güç ve saflık sembolüdür. Japon Mitolojisi'nde kılıç, kamilerin ve insanların kullandığı bir araç olmanın yanı sıra, kimi durumlarda ise doğrudan bir ilahtır. Örneğin; İzanami'nin Ateş Kamisi'ni doğururken ölümü üzerine öfkelenen İzanagi'nin Ateş Kamisi'ni öldürmek için kullandığı kılıç bir kamidir. Kılıcın adı "Ame-no-o-habari-no-kami (Semavi geniş sivri uçlu kılıç)"dir. Bu ilahın varlığı, kılıç ve diğer nesnelere dahi tek başlarına ilah olabileceğinin en kesin örneklerinden birisidir.<sup>483</sup> Kumatetsu'nun ilah olduktan sonra kılıç formu almış olması, onu göstergesel olarak Ame-no-o-habari-no-kami'nin film evrenindeki göstereni ve avatarı olarak kodlamaktadır; veyahut Kumatetsu, Şinto inanisında adı konmamış birçok nesne/eşya ilahından birine dönüşmüştür. Her halükarda bu anlatım, Japon Mitolojisi ile film arasında kurulmuş doğrudan bir bağlantıdır. Mitolojik versiyonun bir özdeşi ve yeniden üretimidir.

Film, bu mitolojik bağlantılar üzerine kurduğu hikayesinde bir modern-geleneksel çatışması yaşatmakta ve Modern Japonya eleştirisi sunmaktadır. Daha önce belirtildiği gibi; ana karakter Ren, göstergesel olarak Modern Japonya'nın genç neslini simgelemektedir. Elbette Kaede adlı karakter de aynı şekilde yine genç neslin bir gösterenidir. Ancak her iki örnekte de genç Japon nesli olumsuz koşullar ile yüzleşmektedir. Öncelikli olarak Kaede

---

483 Ashkenazi, s.306-308

karakterine bakılacak olursa; yönetmen, Kaede üzerinden modern Japon aile yapısına ve eğitim sistemine bir eleştiri sunmaktadır. Kaede'nin, Ren gibi dağılmış bir ailesi yoktur; hem annesi hem de babası hayattadır ve birliktedirler ancak hem anne hem baba iş hayatında yani modern hayat içinde yer aldıkları için çocuğa yeterli ilgi ve destek sunulmaz, fikirleri sorulmaz; üstelik yarışmacı eğitim sisteminde çocuğun üstüne fazlasıyla baskı kurulur ve birey olarak gelişmesine imkan tanınmaz. Ailenin çocuktan tek beklentisi, eğitim hayatı boyunca en iyi notları alması, en iyi okullara gitmesi ve sonrasında da en iyi, en saygın işi kapmasıdır. Bu düzen, genç Japonlar üzerinde büyük baskı yaratmakta ve sınav cehennemi olgusunu doğurmaktadır. Kaede de bu gençlerden birisidir. Aile evinde özgür olamayacağı ve bireysel isteklerinin peşinden koşamayacağı için ayrılmak, bağımsız bir hayat kurmak istemektedir. Bu örnekte yeniden, evin dışında yer alan kadını olumsuzlama durumu söz konusudur. Kadın yeniden anneliği üzerinden eleştirilmeye çalışılır. Elbette ön planda olan durum Kaede'nin yüzleştiği eğitim baskısı ve aile ilgisizliğidir ancak annenin çalışan bir kadın olarak sunulduğu, geleneksel aile yapısının bozulduğuna ve çocukların yetiştirilme sürecinde giderek yalnızlaştığına bir işarettir. Kaede'nin tek başına bir hayat kurma isteğini dile getirmesiyle birlikte bireysellik ön plana mı çıkarılmaktadır sorusu doğar. Ancak hikayenin finaline doğru, Kaede'nin ağzından, biz hiçbir şeyi tek başımıza yapmayız mesajı verilir ve toplum yeniden bireyin önünde tutulur. Film, dil olarak, kadını evin içine hapsetmeye çalışan, tamamen geleneksel yapıya dönmeye çalışan bir tutum sergilemez. Kadın, Kaede örneğinde olduğu gibi modern toplumda güçlüdür veya güçlü olma potansiyeline sahiptir. Film bunun önüne geçmeye veya kadını eve kapatmaya çalışmaz. Ancak, Kaede'nin annesi gibi ilgisiz ve Ren'in annesi gibi ölüme karşın ilgili iki örnek ile kadının anneliği iş kadınlığının önüne koyması gerektiği algısını oluşturur. Kadın, işine öncelik verdiği zaman çocuklar yetişme sürecinde yalnızlaşmaktadırlar.

Kaede'nin modern ve ilgisiz ailesinin zıttı ise Iouzen'in geleneksel ailesidir. Anne, evde çocuklar ile ilgilenir ve baba, dışarıda çalışır ancak yine de babanın da ilgisi mevcuttur. Babanın ev dışında çalışması birlikte vakit geçirmeye engel olsa dahi ilgisini ve sevgisini gösterir. Bu aile tipinde, baba mutlak güç sahibidir ve anne evin içinde geri planda kalır. Bu aile yapısı da tam anlamıyla olumlu değildir. Baba mutlak otorite olduğu için çocukların kendi yollarını bulma imkanları yoktur; onun gölgesinde kalıp, onu rol model olarak takip ederler. Ancak sonuçta her birey farklıdır ve Ichirouhiko'nun durumunda olduğu gibi baba ile

özdeşleşemediğinde sorunlar ortaya çıkmaktadır. Mutlak otoriteli geleneksel ailenin de sorunlu tarafları mevcuttur.

Film, asıl eleştirisini Ren/Kyuuta karakteri üzerinden kurar. Tıpkı yönetmenin bir önceki filminde olduğu gibi, modern-geleneksel çatışması ve otorite boşluğu problemi en yoğun olarak erkek karakter üzerinden yansıtılır. Ren'in annesinin babasını boşamış olması gerçeği ve sonrasında da babanın aile dışına itilmesi modern toplumun erkeğin gücünü sonlandırdığının en net örneğini sunar. Bu defa, baba ölü değildir ancak güçsüz ve silik bir tiptir; bu durum yine de çocuk üzerinde olumsuz etki yapar. Kyuuta'nın içindeki karanlık ve kalbindeki boşluğun kaynağı zayıf baba figürüdür. Peki Kyuuta'nın ve dolaylı olarak genç Japon neslinin yaşadığı baba figürü/otorite eksikliği nasıl giderilir? Yine bir önceki filmle paralel olarak Geleneksel Japonya'da bulunur çözüm. Film evrenindeki Tokyo ve insanlar, Modern Japonya'yı; Jutengai ve canavarlar ise Geleneksel Japonya'yı temsil etmekte ve gösteren konumunu almaktadırlar. Tokyo'da bulamadığını Jutengai'de bulur Kyuuta. Güçlü baba figürünün hayatta kaldığı yer Geleneksel Japonya'dır. Kumatetsu, Kyuuta'nın ihtiyaç duyduğu güçlü baba figürüdür. Çocuğunu korur, eğitir, öğretir, yeri geldiğinde ise onun için savaşır ancak onun yeri canavarlar diyarındadır. Modern dünyada Ren'i çok farklı bir baba beklemektedir. Ancak, tıpkı genç Japon nesli gibi, Ren de modern dünyaya aittir. Bu durum, modern ile geleneksel arasındaki bu çatışma, Ren ve gösterileni konumundaki genç Japonlar için ikili bir durum yaratır; yaşanan ikililik, durumu daha da olumsuz bir hale getirir. Ren ne Tokyo'da yaşayabilir ne de Jutengai'de; dolayısıyla, genç Japonlar da ne moderne uyum sağlayabilirler ne de gelenekselde kalabilirler.

Film, sorunları ve çatışmayı ortaya koyduktan sonra, mevcut duruma bir çözüm niteliğindeki cevabını da sunar; bunu Ren/Kyuuta üzerinden gerçekleştirir. Ren, modern dünyadaki yaşamı ve modern dünyanın ona verdiği baba figürünü kabullenir ancak geleneksel dünyadan elde ettiği birikimleri de unutmaz veya inkar etmez. Kalbinde oluşan boşluğu Kumatetsu ile doldurur. Kumatetsu, onun gerçek babası değildir ancak ihtiyacı olan babadır. Ren/Kyuuta üzerinden verilen mesaj açıktır; modern dünyayı, Modern Japonya'yı ve bu zamanın koşullarını kabullenmek, uyum sağlamak gerekmektedir ancak bu durum, geçmişi ve geleneği unutmayı gerektirmez. Genç neslin yapması gereken, geleneksel değerlere sahip çıkarak modern dünyada ilerlemeye devam etmektir. Yapılması gereken, modern veya gelenekselden birini seçmek değil; iki zamanı, iki zamanın değerlerini ve öğrettiklerini aynı anda kabullenmek ve bu şekilde ilerlemektir.

#### 4.2.8. Kimi no Na wa-Your Name-Senin Adın

Yıl: 2016. Stüdyo: CoMix Wave Films. Yönetmen, Senaryo, Orijinal Yaratıcı: Shinkai Makato. Yapımcı: Kawamura Genki. Seslendirilenler: Kamishiraishi Mone (Mitsuha), Kamiki Ryunosuke (Taki).<sup>484</sup>

*Kimi no Na wa*, yönetmen Shinkai Makato'nun 2010-2019 arası yıllarda tamamladığı ikinci uzun metraj anime filmidir. CoMix Wave Films adlı stüdyo bünyesinde üretilen film, romantizm, dram ve fantastik türleri içerisinde değerlendirilebilir. Filmle ilgili değinilmesi gereken bir diğer nokta ise; sadece Japonya gişesindeki hasılatı olan “\$235,300,000” gelir ile 2016 yılının ülke içinde en fazla hasılat elde eden filmi olmasıdır. Hasılat rakamlarından da anlaşılacağı üzere, yılın popüler filmidir ve üstelik Japon Mitolojisi ile doğrudan ilişkili bir hikaye etrafında şekillenmektedir.

Film, iki ana karakter; büyükşehirli Taki ile taşralı Mitsuha arasındaki fantastik aşk hikayesi üzerine kuruludur. *Kimi no Na wa*, bu aşk hikayesini yansıtırken, birçok anime filmde seyirci karşısına çıkan modern-geleneksel, taşra-kent, medeniyet-doğa ve birey-toplum gibi çatışmaları; Japon kültürünü, medeniyetini, doğasını, inanışını ve günlük yaşamını da arka planda işlemeyi ihmal etmemektedir. Film, bir yandan iki karakter arasındaki aşkı anlatırken, diğer yandan ise Japonya'yı tanıtmakta, onu izleyen seyirciye bu ülkeyi göstermektedir. Sinemanın görsel anlatım gücü kullanılarak, Japonya film evrenine aktarılmaktadır.

*Kimi no Na wa*, bir krater gölü etrafına inşa edilmiş olan Itomori kasabasına kuyruklu yıldızdan kopan gök taşı düşmesiyle başlar. Kuyruklu yıldızın dünya yörüngesinden geçişi ve gök taşının düşüşünü kapsayan zaman dilimi ise Taki ve Mitsuha adlı iki gencin zamanın ötesine geçen aşkını ve kopmayan bağını tetikleyen süreç olur. Aşıklardan Mitsuha, Itomori adlı taşra kasabasında anneannesi ve kız kardeşi Yotsuha ile yaşayan liseli bir kızdır. Mitsuha'nın ailesi, kasaba içerisinde oldukça önemlidir. Kasabanın dini merkezi olan Miyamuza Tapınağı, onların koruması ve sorumluluğu altındadır. Hem Mitsuha hem de kardeşi Yotsuha, tapınakta “miko” yani tapınak rahibesi olarak görev alırlar, festival zamanlarında da kami için tapınak dansı sergileyip adak sunarlar. Mitsuha'nın anneannesi, ailenin reisi konumundadır ve tapınağın simgesi olan örgü sicimler yapmaktadır. Kızların

---

484 Shinkai Makato, *Kimi no Na wa*, CoMix Wave Films, 2016, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/kimi-no-na-wa>, 15/07/2020-01:40

annesi ölmüştür, baba ise eşini kaybettikten sonra tapınak rahipliğini bırakıp, aile evini terk edip politikaya atılmıştır. Mitsuha'nın arasının açık olduğu babası, kasabanın belediye başkanıdır ve yeniden seçilebilmek için seçim kampanyası yürütmektedir. Mitsuha, hem tapınak hem babasının görevi sebebiyle bu küçük kasabada herkes tarafından tanınmakta ve bu durum üzerinde büyük baskı oluşturmaktadır. Hayali ise lise bittikten sonra kasabayı terk ederek Tokyo'da yaşayabilmektedir.

Taki ise Tokyo'da yaşayan, çabuk öfkelenen liseli bir gençtir. Tıpkı Mitsuha gibi onun da annesi yoktur. Maaşlı bir çalışan izlenimi veren babası ile birlikte bir apartman dairesinde yaşamaktadır. Sabahları okula gider, akşamları ise lüks bir restoranda yarı zamanlı garson olarak çalışıp kendi harçlığını çıkarır. Taki, birlikte çalıştığı Okudera adlı birkaç yaş kendinden büyük bir kadından hoşlanmaktadır ancak bir anda hayatına Mitsuha girer.

Mitsuha'nın miko olarak görev alacağı tapınak festivali yaklaşırken ülke ve hatta dünya çok farklı bir heyecanı yaşamaktadır. 1200 yılda bir dünya yörüngesinden geçen "Tiamat Kuyruklu Yıldızı"nın bir sonraki geçişi yaklaşmaktadır. Televizyonlar, sürekli olarak bu haberi vermekte ve insanlar bu nadir doğa olayını izlemek için beklemektedirler. Ancak Mitsuha'nın kuyruklu yıldızdan çok daha önemli bir problemi vardır; garip rüyalar görmeye başlar. Bu rüyalarda Tokyo'daki bir oğlan çocuğuna dönüşmektedir. Rüya son bulup uyandığında ise gerçekle yüzleşir; bu bir düşün değildir. Gerçekten de bir oğlan çocuğu yani Taki ile nasıl olduğunu bilmedikleri bir şekilde beden değiştirmektedirler. Ancak, farklı bedenlerde uyanıp bir koca gün boyunca bir yabancıнын hayatını yaşamak zorunda kalan ikili kaçınılmaz olarak garip davranışlar sergilerler fakat kendi bedenlerine döndüklerinde diğer bedende neler yaptıklarını hatırlamazlar. Mitsuha'nın arkadaşları, onun içine kötü bir ruh girdiğinden korkmaktadırlar. Değişimin ilk zamanlarında tapınak festivali gerçekleşir ve Mitsuha kendi bedenindeyken miko olarak görevlerini yerine getirip kami için dans eder ve ona "kuchikamisake" adlı içkiyi adak olarak hazırlar. Kuchikamisake, insan tükürüğü ile mayalanan bir pirinç içkisidir; Mitsuha, tören sırasında pirinç tanelerini ağzında çiğneyip tükürüğüne buladıktan sonra bir kaba boşaltır ve mayalanmaya bırakır. İçki hazır olunca kamiye sunulacaktır. Ancak tapınağın kamisi ile ilgili bir problem vardır. Yıllar önce gerçekleşen ve Büyük Mayugoro Yangını olarak anılan felaket sebebiyle tapınak arşivi de yok olduğu için ilah hakkında fazla bir bilgi yoktur ama yine de tapınak, sözlü kültürden kalan bilgiler yoluyla kamiye ibadeti sürdürmektedir.

Tören sırasında, Mitsuha'nın liseden arkadaşları onu izlemeye gelirler ve tükürükle sake yapısını izlediklerinde onu hor görürler. Okuldan birileri tarafından görülmek Mitsuha'yı rahatsız eder. Törenin sonunda, gece vakti iki kardeş, tapınaktan ayrılırlar ve “torii”nin altına geldiklerinde Mitsuha kamiye isyan eder. Yaşadığı kasabadan ve hayatından nefret ettiğini söyleyen Mitsuha, bir sonraki yaşamında, Tokyo'da yaşayan yakışıklı bir oğlan çocuğu olmak istediğini söyler; bunu kamiden dilemiş olur. Bu geceden sonra, Taki ve Mitsuha arasındaki beden değişimleri haftada birkaç defa olacak şekilde artış gösterir. Taki'nin bedeninde uyanan Mitsuha, ilk şaşkınlığını atlattıktan sonra okula gider, Taki'nin arkadaşları ile Tokyo'da vakit geçirir. Gittikleri kafede Tokyo'nun kendi kasabasına kıyasla ne kadar pahalı bir yer olduğunu da öğrenir ama yine de yaşadığını rüya sandığı için Taki'nin parasını savurganca harcar. Bu arada Taki'nin arkadaşları da garip davrandığını düşünmektedirler. Okula geç kalır, yemek götürmeyi unuttur, normale göre fazla duyarlıdır ve üstelik iş yerini de unuttuğu için onlara sormaktadır. Taki'nin arkadaşlarından işinin ne olduğunu ve nerede olduğunu öğrenen Mitsuha, hızla oraya gider. Ancak garsonluk işini hiç beceremez ve birçok hata yapar. Üstelik hesabı ödememek için dolandırıcılık yapan ve yemeğine kürdan koyan bir müşteri ile de takışır. Ancak Okudera araya girerek Taki olduğunu sandığı Mitsuha'yı korur. Bu sırada ise müşteri, cebinden çıkardığı maket bıçağı ile Okudera'nın eteğini keser. Restoranı toparlarken, Okudera'nın eteğinin kesildiğini fark ederler ve Mitsuha onun için eteği güzel bir desen vererek diker. Bu hareket Okudera'yı etkiler. Günün sonunda Taki'nin telefonunu karıştıran Mitsuha, onun günlük yazdığını keşfeder ve kendi yaşadığı günü de ekler. Bu sırada Taki'nin kendi defterine yazdığı “Kimsin sen?” sorusunu da hatırlar ve eline de adını yazar. Beden değişimleri sürmeye devam eder; çocuklar, sonunda bunun bir rüya olmadığından emin olurlar. Beden değişimleri sırasında neler olduğunu çok fazla hatırlamadıkları için hayatlarını olumsuz etkileyecek bir şeyler yaşanmasının önüne geçmek amacıyla her ikisi de çeşitli kurallar belirlerler; yazı yoluyla bu kuralları birbirlerine bırakırlar. Mitsuha'nın yasakları çoğunlukla Taki'nin bedenine dokunmasını önlemeye yöneliktir; Taki ise Mitsuha'nın parasını rahatça harcamasının önüne geçmeye çalışır ancak her ikisi de kurallara pek uymazlar. Ancak ortaya çıkan etkiler olumsuzdan çok olumlu hale gelir. Taki, saldırgan tavrı ile Mitsuha'ya bulaşan, onunla dalga geçen çocukları bastırır, daha özgüvenli bir tavır sergileyerek Mitsuha'nın popülerliğini artırır. Mitsuha ise Taki'nin çevresine daha duyarlı, daha ilgili bir izlenim yayar ve Okudera'yı etkiler.

Taki, Mitsuha'nın bedenindeyken, büyükanne ile dağa bir yolculuk yaparlar. Yotsuha da onlara eşlik eder. Yolculuğun amacı, festival sırasında kızların hazırladığı sakeleri kaminin bedeninin bulunduğu inandıkları noktaya götürüp ona sunmaktır. Büyükanne, yolculuk sırasında çocuklara kamiden bahseder. Tapınak kamisinin adı "Musubi"dir. Bu isim, ilmik atmak, insanları birleştirmek ve zamanın akışı gibi anlamlara gelmektedir. Kami Musubi, zamanı kontrol eden ilahdır ve örgü sicimler ise hem onun hem de tapınağın sembolüdürler. Kaminin bedeninin bulunduğu yer eski bir kraterdir. Mitsuha bedenindeki Taki ve diğerleri buraya varırlar ve kraterin içindeki dereyi geçerek kaminin buradaki mabedine ulaşırlar. Büyükanne, derenin ötesini "kakurigo" yani ölümler diyarı olarak adlandırmaktadır. Mabede girip sakelere sunağa yerleştiren Taki ve diğerleri, tan vaktinde dağdan geri inerler ve büyükanne, yanındakinin Mitsuha olmadığını ilk defa o zaman anlar.

Taki Itomori'de vakit geçirirken, Mitsuha ise Tokyo'da Okudera ile bir randevu ayarlamıştır. Kendi bedenine geçen ve gözleri yaşlı bir şekilde uyanan Taki, bu sürpriz girişim karşısında şaşırır ama yine de Okudera ile buluşmaya gider. Aynı zamanlarda kendi bedeninde uyanan Mitsuha da nedenini bilmediği bir şekilde ağladığını fark eder. Okudera ile buluşmayı ayarlayan kendisidir ancak gidecek kişi Taki olmuştur; buna üzülür. Taki ve Okudera, randevuları sırasında bir sergiye katılırlar; Taki, orada Itomori fotoğrafları ile karşılaşır. Bütün günü Okudera ile geçirse dahi Taki, üzerindeki gerginliği hiçbir şekilde atamaz ve günün sonunda Okudera, onun bir başkasından hoşlandığını söyler. Okudera gittikten sonra Taki, Mitsuha'yı arar ama ulaşamaz. Bu sırada Mitsuha ise Kuyruklu Yıldız Festivali'ne kısa kestirdiği saçlarıyla katılarak arkadaşlarını oldukça şaşırtır. 4 Ekim 2013 günü, izlemek için toplandıkları, festival düzenledikleri kuyruklu yıldızdan kopan bir parça kasabanın üzerine düşer ve kasabayı yok eder. Beş yüzden fazla kişi ölür; bunlardan birisi de Mitsuha'dır. O günden sonra, Taki sebebini bilmese dahi, bir daha beden değişimi gerçekleşmez.

Beden değişimleri durup da Mitsuha'ya da ulaşamayınca Taki, aklında kalan görsellerden kasabanın manzaralarını çizer ve araştırma yaparak ülke içindeki yerini bulmaya çalışır. Yaptığı araştırmalar sonucunda listeyi daraltarak bir yolculuğa çıkar. Okudera ve bir lise arkadaşı da bu yolculukta ona katılırlar. Taşra bölgesinde tüm gün boyunca yolculuk edip belirlediği adreslere giden Taki, bir sonuca ulaşamaz ancak sonrasında şans eseri Itomorili bir adamın lokantasında yemek yerler. Taki'nin çizimlerini gören adam, olanı biteni ona anlatır. Itomori, üç yıl önceki gök taşı felaketinde yok olmuş ve yüzlerce insan da hayatını yitirmiştir. Ancak Taki, bu anlatılanların imkansız olduğunu düşünür çünkü üç yıl önce yok olmuş bir

yeri bilmesine imkan yoktur; o, Mitsuha'yı daha kısa bir süre önce tanımıştır sadece. Ancak durum ortaya çıktığı andan itibaren önce Mitsuha'nın telefonunda oluşturduğu notlar silinir ve sonrasında ise Taki onun adını unutmaya başlar. Kaldıkları otelde Taki, tüm gece Itomori üzerine haberleri ve makaleleri okur. Kasabanın örgü sicimleri ile ünlü bir yer olduğunu öğrenir. Bu sırada yanına gelen ve aynı habere göz atan Okudera, Taki'nin kolunda da benzer bir sicim olduğunu fark eder. Taki, bu sicimi uzun zamandır bir şans tılsımı olarak takmaktadır ancak kimden aldığını hatırlamaz. Yine de kolundaki örgü sicim, ona Mitsuha'yı tekrar hatırlatır. Yaşadığı şeyin gerçek mi yoksa rüya mı olduğunu anlamak isteyen Taki, lokanta sahibinin yardımıyla Itomori'ye gider ve dağa tırmanarak Musubi'nin kraterine ulaşır. Mabedin içine girdiğinde ise kendi elleri ile koyduğu sake şişesinin orada durduğunu görür.

Sakeleri bulan Taki, Mitsuha'nın sakesini açıp içer ve Kami Musubi'den geçmişe gidebilmek için dilekte bulunur. Tapınak mağaranın içi karanlıktır; gitmek için oturduğu yerden kalkmaya çalışan Taki, takılıp düşer ve telefonunun ışığı bu sayede tavanı aydınlatır. Tavanda, kuyruklu yıldızın gelişi konusunda insanları uyaran çizimler bulunmaktadır. Bu sırada Musubi, Taki'yi zamanda yolculuğa çıkarır. Taki, kırmızı bir örgü sicim ile Mitsuha'ya bağlıdır ve doğduğu andan itibaren onun tüm hayatını izler; doğumunu, kardeşinin doğumunu, annesinin hastalanıp ölüşünü, babasının bunun üzerine tapınağı ve evi terk edişini, Tokyo'ya gitmek için kasabadan ayrılışını, sonrasında saçlarını kestirişini ve en son olarak da ölümünü izler. Tüm bunları Taki'ye gösteren ilah, ona bir şans daha verir ve 4 Ekim 2013 sabahı Mitsuha'nın bedeninde uyanmasını sağlar. Mitsuha olarak uyanan Taki, ilk iş olarak büyükanneyi olacaklar konusunda uyarmaya çalışır ve yaşlı kadın, karşısındakinin torunu olmadığını anlar. Mitsuha'nın yaşadığı bu olağanüstü durumu, öncesinde hem büyükanne hem de Mitsuha'nın annesi de yaşamış ancak onlar, yer değiştirdikleri kişileri unutmuşlardır. Taki, büyükanne sonrası Mitsuha'nın yakın arkadaşlarını da uyarır olacaklar konusunda ve hep birlikte kasabalıları kurtaracak bir plan yaparlar. Arkadaşları Taki'ye tam anlamıyla inanmamış olsalar dahi Itomori Gölü'nün 1200 yıl önce bir gök taşı çarpması sonucu oluşmuş bir krater gölü olması yaşanabilecek felaketin olasılığını kuvvetlendirmektedir. Taki, yaşanacaklar konusunda uyarmak için Mitsuha'nın babasının yanına gider ancak baba da Taki'ye inanmaz fakat hırçın tavırlarından sonra konuştuğu kişinin kızı olmadığını o da fark eder. Taki 2013 yılında kasabayı kurtarmak için uğraşırken, Mitsuha ise 2016 yılında Musubi'nin kraterinde, Taki'nin bedeninde uyanır. Dağdan aşağıya baktığında, kasabanın yok olduğunu görüp o gece öldüğünü anlar.

Mitsuha, festival gününden bir gün önce Tokyo'ya gidip Taki'yi aramıştır. Tüm gün onu arar; sokaklarda dolaşır, metro hatlarında yolculuk eder, hatırlayabildiği mekanlara gider ama onu bulamaz. Üstelik telefon ile de ulaşamaz. Akşam olduğunda ise şans eseri onu metroda görür ve konuşmak umuduyla trene biner ancak Taki onu tanımaz. Taki'nin kendini tanımamasına çok şaşırır ve yaptığı şeyden utanan Mitsuha, Taki'nin yanından uzaklaşmaya çalışır. Bu sırada tren durakta durur ve insanlar vagonlardan inmeye başlayınca Mitsuha da kalabalıkla birlikte sürüklenir. O sırada Taki, onunla konuşmak ve adını öğrenmek için girişimde bulunur bir anda. Hızlıca adını söyleyen Mitsuha, sürekli saçına bağladığı kırmızı sicimi ona uzatarak trenden inmek zorunda kalır. Sonrasında moral bozukluğu ve pişmanlıkla eve dönen Mitsuha, saçlarını büyükannesine kestirtir. Taki ise o günü unuttur ancak örgü sicimi yanından hiç ayırmaz.

Kasabayı kurtarmak için uğraşan Taki, kendi başına bu işi halledemeyeceğine karar verir ve Mitsuha'ya ihtiyaç duyar. Böylece Musubi'nin yanına giderek kendi bedenindeki Mitsuha ile buluşmaya karar vererek dağa tırmanır. Dağın tepesine tam tan vaktinde ulaşır; ne gece ne de gündüz olan vakit. O kısa anda, zamanda kırılma olur ve Taki kendi bedenine, Mitsuha ise kendi bedenine geçerek birbirlerini farklı zamanlarda olsalar dahi görürler. Taki, Mitsuha'yı hem gök taşı konusunda ne yapması gerektiği ile ilgili bilgilendirir hem de tanımadığı bir zaman diliminde kendini görmeye geldiği için ona kızıp sicimi geri verir. Sonrasında ise birbirlerini unutmamaları için ellerine isimlerini yazmaya karar verirler; Taki yazar ama Mitsuha yazamadan tan vakti biter ve zamandaki kırılma da son bulur. Böylece Taki unuttur; unutmaması gereken kişinin kim olduğunu, o dağın tepesine neden çıktığını hep unuttur.

Kendi bedenine dönen Mitsuha ise arkadaşları ile buluşur, planı uygularlar ve elektrik santralinde patlama yaparak kasabaya bombalı saldırı yapıldığı, ormanda ise yangın çıktığı haberini yayarlar. Kasabanın elektriği kesilince lisenin jenaretörü devreye girer ve anons sistemini kullanarak halkı liseye çağırırlar. İlk başta her şey yolunda gider ancak sonrasında belediye yetkilileri durumun kontrol altında olduğu bildirisini yaparlar; üstelik Mitsuha'nın arkadaşları da yakalanır. Babasına engel olmak için yola çıkan Mitsuha, Taki'nin adını unuttur. Eline baktığında ise "seni seviyorum" yazısını görür ancak yine de adını hatırlayamaz. Buna rağmen belediye binasına gider Mitsuha. Bu sırada kuyruklu yıldız da parçalanmaya başlar. 2013 yılındaki Taki, Tokyo'da kuyruklu yıldızın geçişini izlemektedir. Gök taşı kasabaya düşer ve yok eder; bu sırada ise Taki dağ başında her şeyi unutmuş olarak uyanır.

Gök taşı felaketinin üzerinden sekiz yıl geçer; Taki artık eğitim hayatını tamamlamış, iş arayan bir yetişkindir ama başvurduğu hiçbir yerden dönüş alamaz. Aynı zamanda, ne olduğunu, kim olduğunu bilmediği bir şeyi daha aramaktadır. Bildiği tek şey gök taşı olayından beri Itomori ile ilgili her şeyi takip ettiğidir. Gök taşı düşmüş ancak şans eseri hiç kimse ölmeden bu felaket atlatılmıştır. Kasabadaki herkes, tabiiat sebebiyle lise bahçesine toplanmıştır o esnada ve gök taşı lisenin uzağına düşmüştür. İş görüşmelerinden çıkan Taki, önce lise arkadaşları, sonrasında ise Okudera ile buluşur; Okudera, artık evli bir kadındır ve Taki'nin de mutluluğu bulmasını diler. Taki, bir kafede otururken, Mitsuha'nın evlenmek üzere olan yakın arkadaşlarını görür ama konuşmaya çalışmaz; yine de bu yabancılar çok tanıdık. Itomori halkının bir kısmı, felaket sonrasında Tokyo'ya yerleşmiştir. Mitsuha da Tokyo'da yaşamaktadır ve bir kış günü yan yana geçip birbirlerini tanımazlar. Bahar gelir, Taki ile Mitsuha evlerinden çıkıp metroya binerler; yolculuk sırasında trenleri yan yana geçer ve pencereden birbirlerini görürler. Sonrasında her ikisi de sonraki durakta inip ötekini aramaya başlar. Bir süre aradıktan sonra bir merdivende birbirlerini bulurlar ancak karşılaştıkları anda bir yabancıyı neden aradıklarını bilemediklerinden birbirlerinin yanından geçip giderler. Tam uzaklaşacaklarken, Taki cesaret eder ve Mitsuha'ya seslenir. Mitsuha'da geri dönünce, birbirlerini tanıdıklarını söyleyip göz yaşları içinde isimlerini sorarlar.

*Kimi no Na wa*, fantastik bir aşk filmidir; filmin fantastik yönünün kaynağı ise Japon Mitolojisi ve Şinto inanışdır. Yönetmen, Itomori kasabası ve Mitsuha ile ailesi üzerinden Şinto inancını, ibadet şekillerini ve ibadet yerlerini yansıtmaktadır. İkinci bölümde ayrıntılı biçimde bahsedilen Sokyō Ono'nun "Şinto" adlı yapıtında inanç ile ilgili belirttiği birçok unsur kendine film içerisinde de yer bulmaktadır. Örneğin tapınağın konumu; Şinto, doğayla fazlasıyla ilişkili bir inanç biçimi olduğu için inşa edilecek tapınak için sadece boş bir arazi bulmak yetmez. Ayrıca tapınağın doğa ile temas halinde olmasına özen gösterilir. Bu sebeple, özellikle taşra bölgelerinde tapınaklar dağlara, ormanların içlerine inşa edilir ve yeri yerel halk dışında fazla bilinmez.<sup>485</sup> Filmde sunulan tapınak da aynı şekilde bir dağın yamacında ve ormanın içinde konumlandırılmıştır; merdivenlerden çıkılarak bu tapınağa ulaşılır. Tapınağı girişi olarak adlandırılacak merdivenin başlangıcında ise büyük kırmızı bir torii bulunur ki bu kapı, tapınağı ve dolayısıyla kaminin bölgesini, insanın günlük yaşam alanından ayıran sembolik bir yapıdır. Toriiler, kami ve insan diyarlarını birbirinden ayıran noktalardır.

---

485 Ono, s.37

Film, aynı zamanda kami için düzenlenen festival zamanını da yansıtır. Tapınağın girişine tezgahlar kurulur, satış yapılır; insanlar hem kamiye dua etmeye, hem alışveriş yapıp eğlenmeye hem de gerçekleşecek töreni izlemeye tapınağa gelirler. Film, festival zamanı gerçekleşen ayin ve diğer birçok unsuru göstermez belki ama tapınak rahibelerinin kami için yaptıkları geleneksel dansı ve sunu hazırlamayı gösterir. Geleneksel ya da kutsal olarak anılan bu dansın adı “kagura”dır ve tapınağı ziyaret eden insanlar için değil, tapınağın adandığı kami için gerçekleştirilir. Bu sebeple rahibeler, yüzleri seyirciye dönük şekilde değil de tapınağa dönük şekilde dans ederler; kamiyi eğlendirmek, hoşnut etmek isterler. Dansın kökeninin ise Amaterasu’yu mağaradan çıkarmak için kamilerin düzenlediği oyundan kaynaklandığına inanılır.<sup>486</sup> Mitsuha ve kardeşi Yotsuha, tapınaklarının kamisi Musubi için bu dansı gerçekleştirirler. Hazırladıkları “kuchikamisake” ise yine festival yani matsuri kapsamındaki kami için gerçekleştirilen ayinin bir devamı, bir sunudur. Kaminin mutlu olmasını sağlamak için ona belli aralıklar ile sunuda bulunmak şarttır. Eğer kami ihmal edilirse, ailedeki veya bölgedeki kişilerin başına olumsuz sonuçlar doğabilir; kami onlara musallat olabilir. Kamiye gerçekleştirilen sunular, para gibi maddi şeyler, sembolik nesnelere ya da yiyecek-içecek olabilir. Seçilecek sunuyu, kaminin özelliği, tapınağın konumlandığı bölge ve kişinin ekonomik durumu gibi değişkenler belirlemektedir. Festival sırasında gerçekleştirilen güreş ve dans gibi etkinlikler de birer sunudur.<sup>487</sup> Bu bağlamda, Mitsuha ve kardeşi, Kami Musubi için iki farklı sunu yapmıştır; hem kagura dansı hem de kuchikamisake adlı içki.

Film evreninde adına tapınaklar inşa edilip her yıl festivaller düzenlenip adaklar adanan ilah yani Musubi ise filmin Japon Mitolojisi ile kurduğu bağlantının temelini oluşturur. Musubi ismi, başlangıç mitinde hiçlikten doğan üçüncü ilah konumundaki “Kamimusubi no kami” ile benzerlik göstermektedir. Mite göre; hiçlikten ilk önce “Ame no Minaka-nushi no kami”, ardından “Takamimusubi no kami” ve sonrasında ise “Kamimusubi no kami” adlı üç ilah doğarlar. Her üç ilah da fiziksel bedenlerini saklarlar. Sonrasında sırayla diğer kamiler doğar ve sıra İzanami ve İzanagi çiftine kadar gider.<sup>488</sup> Kamimusubi, ebeveyni bulunmayan birkaç ilahtan biridir ancak yer aldığı mitler, onun çocukları olan bir dişi ilah olduğu yorumunu oluşturur. Öncelikle Kamimusubi, Bodur İlah Sukunabikona’nın annesi olarak kabul edilmektedir. Aynı şekilde kendisinden önce doğan Takamimusubi adlı ilah da çeşitli varyasyonlarda Sukunabikono’nun ebeveyni olarak kabul edilir. Bu noktada, peş peşe

---

486 Ono, s.71-72

487 Ono, s.61-63

488 Naumann, s.45

doğan iki ilahın eş olduğu yorumu yapılabilir ki sonrasında doğan ilahlar, çiftler halinde doğmuşlardır. “Üretici büyük ebeveyn ilah” olarak da anılan Kamimusubi, başlangıç miti sonrasında farklı mitlerde yeniden ortaya çıkar. Farklı mit versiyonlarında iki kardeş; Susanowo veya Tsukiyomi tarafından öldürülen Ogetsuhime adlı yiyecek ilahının bedeninden düşen çeşitli yiyecekleri insanlara ulaştırır. Takamagahara’da yaşayan Kamimusubi, bir başka sefer ise Okuninushi’nin mitlerinde ortaya çıkar. Seksen erkek kardeşi tarafından iki defa öldürülen Okuninushi’yi her iki seferde de hayata döndüren Kamimusubi’dir. Sonrasında yine Okuninushi’ye evladı olan Sukunabikono ile birlikte çalışarak yeryüzünü inşa sürecini tamamlama öğüdü de verir.<sup>489</sup> Musubi’yi Kamimusubi’nin film evrenindeki göstereni olarak kodlayacak birkaç benzerlik mevcuttur. Öncelikle her iki ilahın da fiziki bir formu bulunmamaktadır veyahut en azından film süresi boyunca Musubi kendini fiziki olarak göstermez. Mitolojide; Kamimusubi, ölen Okuninushi’yi iki defa yeniden diriltir ve bir bakıma onun zamanını geriye sarar. Benzer bir durum Musubi için de geçerlidir. Onun da zaman ile oynayabilme kabiliyeti vardır. Kamimusubi’nin Okuninushi’yi kurtarması gibi, Musubi de Itomori halkını kurtarmak için zamanlarını geriye sarar. Bu şekilde yaşayabilmeleri için onlara ikinci bir şans vermiş olur. Ortaya konulan benzerlikler ile, göstergebilimsel olarak, Musubi ile Kamimusubi’nin özdeşleştiği görülmektedir.

Filmde yer alan önemli diğer mitolojik referans ise Taki ile Mitsuha’yı birbirine bağlayan örgü sicimdir. Filmde kullanılan örgü sicim, iki karakterin zamanın ötesine geçen aşklarının sembolü konumundadır. Bu sicim, Taki ile Mitsuha’yı zamanın ötesinden birbirine bağlar. Bir ip, bir sicimle ya da bir halat ile sevgililerin birbirine bağlanması yine mitsel anlatım kodlarından türetilmiş gibi gözükmektedir. Örneğin; Shima Yarımadası açıklarında bulunan ve “Evli Kayalar” olarak adlandırılan iki kayalık, birbirlerine bir halat yoluyla bağlıdır. Yöre halkı, İzanagi ile İzanami’nin bu kayalık adacıklarda yaşadıklarına ve halatın ise kayalıkları değil, iki ilahın aşklarını bağladığına inanmaktadırlar.<sup>490</sup> Hem mit hem de film, örülmüş bir ip yoluyla aşıkları bağlayarak birbiriyle bu yönden özdeşleşmektedirler. Örgü sicim ile aşıkları bağlamanın mitolojik bir referansı olduğu açıktır.

Filmin sunduğu çatışmalara değinecek olursak; bütün çatışmalar, temel olarak ana karakterler, Mitsuha ve Taki üzerinden yansıtılmaktadır; kimi zaman bu çatışmaların sonuçlarını deneyimlerler, kimi zaman ise çatışmanın bir ucunda gösteren olarak yer alırlar.

---

489 Ashkenazi, s.294

490 Ashkenazi, s.403

Film içerisinde ilk göze çarpan çatışma, taşra ile kent (büyükşehir); dolayısıyla modern ile geleneksel arasındadır. Mitsuha ve arkadaşları, kendilerini taşranın gelenekçi, toplumcu ve kısıtlı hayatından kurtarmak istemektedirler. Yaşadıkları kasaba, doğa ile iç içe ufak bir yerleşim yeri olduğu için herkes birbirini tanır; kimin ne iş yaptığı, nerede yaşadığı ve hangi aileye mensup olduğu bellidir. Bu sebeple, böyle bir yerde yaşamak özellikle gençler için zordur çünkü yaptıkları her hareket birinin gözüne takılmakta ve bir şekilde dikkat çekmektedir. Özellikle Mitsuha'nın durumu daha da zordur. Hem tapınak rahibesi hem de belediye başkanının kızı olarak herkes tarafından tanınmaktadır. Herkesin birbirini tanıyorsa toplumu ve toplumsal dayanışma, yardımlaşma anlayışını da ön plana çıkarmaktadır. Bunun dışında, Mitsuha'nın tapınak sahnelerinden de anlaşılacağı gibi taşra bölgesi din konusunda da geleneklerine daha bağlı bir konumdadır. Tapınaklarını, festivallerini ve kamilerini ihmal etmezler; oysa kamileri hakkında çok fazla şey bilmemektedirler ancak yine de durum değişmez. Itomori, toplumu ve dini dolayısıyla geleneği ön plana çıkaran bir yerleşimdir.

Öte yandan, Itomori'nin aksine, büyükşehir yani Tokyo, oldukça kalabalık, gökdelenler ile dolu modern bir şehirdir. Daha çok insan olmasına rağmen bireysellik daha fazladır; kasabadakine benzer güçlü bir toplumsal birliktelikten söz etmek mümkün değildir. Örneğin, metro gibi topluca kullanılan alanlarda her birey kendi telefonu ile, dolayısıyla kendi bireysel dünyası ile ilgilenmektedir. Çevre ile iletişim oldukça kısıtlıdır. Mitsuha'nın aksine Taki, Tokyo içerisinde daha geniş bir alanda olmasına karşın daha sınırlı bir insan grubuyla doğrudan iletişim halinde yansıtılır. Üzerinde, Mitsuha'nın yaşadığına benzer, toplumsal bir baskı bulunmamaktadır. Onun sorunu ise bireyselliğin getirdiği yalnızlaşmadır. Ancak film, net bir şekilde taşra ve geleneksellik iyidir, kent ve modern yaşam kötüdür gibi bir mesaj vermez veya tam tersi şekilde, kent ve modern yaşam iyi, taşra ve geleneksellik kötüdür iması da çıkmaz. Daha çok bir orta yol bulma girişimidir gösterilen.

Film içerisinde birey ile toplum arasında da bir çatışma yaşanmaktadır. Bu çatışmanın asıl merkezi taşra, yani Itomori'dir. Gelenekselliğin güçlü olduğu bu kasabada, bireysel istekleri ön plana çıkarmak zordur. Mitsuha'nın bir birey olarak farklı beklentileri, farklı istekleri vardır ancak toplumun da ondan beklentileri bulunmaktadır. Babasının belediye başkanı olması ve tapınak sorumlulukları onun bireysel hareket alanını kısıtlamaktadır. Çareyi ise taşrayı terk edip kente gitmek olarak görmektedir Mitsuha. Ancak kent ise fazla bireyseldir ve kişiler topluma ya da topluluğa yabancılaşmışlardır. Bireysel hayatları daha fazla ön

plandadır. Toplumun baskısına ve beklentilerine karşılık, bireyselliğin ise yabancılaşma ve yalnızlık problemleri göze çarpmaktadır. Bu çatışma durumunda da yine bir yargılamadan çok ortaya koyma durumu söz konusudur.

Bu filmde her iki ana karakterin de anneleri ölmüştür. Varolan diğer kadın karakterler üzerinden güçlü bir eleştiri ya da çatışma ortaya konduğunu söylemek ise pek mümkün değildir; film, bir modern kadın-geleneksel kadın çatışması sunmaz. Yine de şunu söylemek mümkündür; Mitsuha, bir kadın olarak geleneksel dünyadan uzaklaşıp modern dünyaya gitmek istemektedir çünkü orada daha güçlü olacağını hisseder. Diğer yandan Mitsuha'nın arkadaşı Katsuhiko, bir erkek olarak kendine kasabada bir hayat kurmak istemektedir. Bu durum üzerinden kadının modern, erkeğin ise geleneksel dünyada daha güçlü hissettiği düşünülebilir.

Filmdeki diğer öne çıkan unsur, birçok diğer örnekte de görülen otorite boşluğu durumudur. İki ana karakter üzerinden iki farklı baba tipi sunulur; öncelikle bütün kasabayı yöneten ve aynı hane içinde yer almasa dahi kızının yürüyüşüne bile karışan baba figürü, yani Mitsuha'nın babası Toshiki. Bu karakter, tam anlamıyla geleneksel baba figürüdür ve otorite alanını tüm kasabayı kapsar. Diğer yandan büyükşehirdeki baba tipi yani Taki'nin babası ise daha silik bir tiptir. Sadece kahvaltısını yapıp işe gittiği bir sahne gibi kısa anlarda görünür. Giyim tarzından ve erkenden işe gitmesinden dolayı maaşlı bir şirket çalışanı olduğu izlenimi oluşmaktadır. Toshiki'nin aksine, çocuğunun hayatına karışmaz ya da engeller koymaya ve onu kendine bağlamaya çabalamaz. Silik bir karakterdir. Taki, filmin büyük bir kısmında mücadelesini tek başına sürdürür; maddi olarak dahi babasına bağımlı değildir. Bu iki baba figürü üzerinden, yine ve yeniden erkeğin geleneksel dönemdeki gücünün modern dönemde kalmadığı vurgusu yapılmaktadır. Erkek, toplumun kuvvetli olduğu geleneksel dünyada mutlak otoritedir, bireyselliği ön plana çıkaran modern dünyada aynı otoriteyi sağlaması mümkün değildir.

Filmle ilgili değinilmesi gereken bir diğer nokta ise gök taşının Itomori'yi yok etmesidir. Bu olay, bariz bir şekilde 1945'de Japonya'ya atılan atom bombalarının film evrenine bir izdüşümü, bir yansımasıdır. Atom bombalarının atılması II. Dünya Savaşı'nı Japonya için bitirmiştir. Ancak biten tek şey savaş değildir. Ayrıca Geleneksel Japonya da tam anlamıyla son bulmuştur. Sonrasında hızla değişen ve modernleşen bir görünüm çizer Japonya. Film içerisinde de benzer bir süreç yaşanır. Itomori, sahip olduğu toplumsal yapısı ile tam anlamıyla bir Geleneksel Japonya örneğidir fakat gök taşının düşmesiyle her şey

değişir, geleneksel düzen son bulur. Kasabanın halkı, mecburi olarak gelenekselden moderne geçiş yaparlar ve Tokyo'ya taşınırlar. Bu bağlamda Itomori, 1945 öncesi Japonya'nın; Tokyo ise 1945 sonrası Modern Japonya'nın film evrenindeki gösterenidir.

Shinkai Makato, *Kimi no Na wa* içerisinde birçok çatışmayı yansıtmaktadır ve bunu yaparken mitolojiyi ise bir araç, bir köprü olarak kullanır; en temel çatışma, yani modern ile geleneksel arasında bir iletişim sağlar. Yönetmen, her iki tarafın da hem olumlu hem de olumsuz yanlarını sunar ancak birini ötekenden üstün tutmaya çabalamaz; amaç, ikisinin birlikteliğini sağlamaktır ve bunu bir aşk hikayesi ile gerçekleştirir. Sunduğu, fantastik, mitolojik bir aşk hikayesidir. Film içerisinde, mitoloji sayesinde aşıklar, Taki ile Mitsuha birbirine kavuşurlar. Bunlar aşık olmanın dışında aynı zamanda modern (Taki) ile geleneksel (Mitsuha) çatışmasının da temsilcileridirler. Modern toplumda bir erkek olarak yalnızlaşan Taki, bu durumdan geleneksele geçerek kurtulur; aynı şekilde Mitsuha ise bir kadın olarak geleneksel toplumun baskısından modern deneyimleyerek uzaklaşır. Karakterler üzerinden yansıtılan, kadının modern dünyada, erkeğin ise geleneksel dünyada olma ihtiyacı, aşıkların kavuşması ile çözüme kavuşturulmaktadır. Yapılması gereken birinden birini seçmek değil, ikisini birleştirmek ve böyle devam etmektir; gelenek ile gelecek birlikte olmalıdır. Film, verdiği mesajı biçimsel olarak da desteklemektedir. Mitoloji gibi geleneksel bir kültür ürünü, modern kültürün bir parçası olan anime/sinema sanatına konu edilmektedir. Film, bu yönüyle, biçimsel olarak da modern ile gelenekselin bir birleşimini sunmaktadır. Modern sanat, geçmişin parçaları, ürünleriyle desteklenmektedir.

#### 4.2.9. Yoake Tsugeru Lu no Uta-Lu Over the Wall

Yıl: 2017. Stüdyo: Science SARU. Yönetmen: Yuasa Masaaki. Senaryo: Yuasa Masaaki, Yoshida Reiko. Yapımcı: Choi Eunyoung. Seslendirilenler: Tani Kanon (Lu), Shimoda Shouta (Kai).<sup>491</sup>

---

491 Yuasa Masaaki, **Yoake Tsugeru Lu no Uta**, Science SARU, 2017, TürkAnimeTV; [https://www.turkanime.net/anime/yoake-tsugeru-lu-no-uta?cf\\_chl\\_jschl\\_tk\\_=e36fe02bb6731bcd000fb62f448690a5bb273567-1595065519-0-AXw7WOYUfHCiuazz4K4OICYU8MQkRRlrY9-kjiAnMRpXtRadp4Lgyzi67f68m1C3npZ2hCjmNf69HrA3Skq8H6n7oVw6p6MdFSXw8Tgo1nUoU-xHqZwxMarNx5ieUzCviBUwiViLJjffTLJHBrfl42WBNS8OtOf5uyXxOr\\_0hZfZbaaksPV\\_2ozzkPR21EZpXO3N20L\\_ArUtilv-Jgeg1re-nf\\_SllyYzhiEOZZikVFDTdBLRdm9Td\\_PTHq5DvMnCc954C1LlnBCbjGjUVPJMcb5WNeo-veLSTXJ2IG-o2RWWhunCLfqYmKwGt3PODGGZ5c3uER8vnDCks16E5Pt7hn0IC56nwDzU2VmzMOp6gjrr0RTPbBpcP3r3MLbWX8GeQ2w](https://www.turkanime.net/anime/yoake-tsugeru-lu-no-uta?cf_chl_jschl_tk_=e36fe02bb6731bcd000fb62f448690a5bb273567-1595065519-0-AXw7WOYUfHCiuazz4K4OICYU8MQkRRlrY9-kjiAnMRpXtRadp4Lgyzi67f68m1C3npZ2hCjmNf69HrA3Skq8H6n7oVw6p6MdFSXw8Tgo1nUoU-xHqZwxMarNx5ieUzCviBUwiViLJjffTLJHBrfl42WBNS8OtOf5uyXxOr_0hZfZbaaksPV_2ozzkPR21EZpXO3N20L_ArUtilv-Jgeg1re-nf_SllyYzhiEOZZikVFDTdBLRdm9Td_PTHq5DvMnCc954C1LlnBCbjGjUVPJMcb5WNeo-veLSTXJ2IG-o2RWWhunCLfqYmKwGt3PODGGZ5c3uER8vnDCks16E5Pt7hn0IC56nwDzU2VmzMOp6gjrr0RTPbBpcP3r3MLbWX8GeQ2w), 18/07/2020-17:01

*Yoake Tsugeru Lu no Uta*, Science SARU adlı stüdyo bünyesinde hazırlanıp 2017 yılında gösterime sokulan bir anime filmidir. Senaryo yazımında da katkısı bulunan Yuasa Masaaki, fantastik ve macera türlerine dahil olan filmin yönetmenidir. Filmin hikayesi ise Japonya taşrasından yer alan bir balıkçı kasabasında şekillenmektedir ve insan ile doğa arasındaki bir çatışmayı merkezine alır.

Film, bir insan olan Kai ile deniz kızı olarak adlandırılan, okyanus halkına mensup Lu arasındaki ilişkiyi anlatır. Kai, hem Tokyo’da doğup sonrasında taşraya taşınması ve parçalanmış aile yapısıyla modern-geleneksel ve taşra-kent çatışmalarının hem de Lu ile kurduğu ilişki sebebiyle doğa-insan çatışmasının merkezinde yer alır. Filmin iki ana karakterinden birisi de Lu olmakla birlikte, içinde yer aldığı çatışmalar sebebiyle asıl odak noktayı Kai oluşturur. Lu, doğadır, doğanın temsilcisidir. Kai ise genç Japon neslinin temsillerinden birisidir film evreninde.

Hikaye, Ashimoto Kai adlı ortaokul çocuğunun “Merman” adıyla sosyal medyaya yüklediği ve yüzünü sakladığı müzik videosunun okul arkadaşları tarafından izlenilip gerçek kimliğinin ortaya çıkarılmasıyla başlar. Kai, Hinashi adlı balıkçı kasabasında, babası ve dedesi ile birlikte yaşayan içine kapanık bir çocuktur. Evin tapınak köşesinde, dedesinin eşinin ve annesinin fotoğrafları bulunmaktadır. Kai’nin annesi ise ölmemiştir ancak eşinden ayrıldığı için Tokyo’da yaşamaktadır ama oğlu ile iletişime geçebilmek için bir çabası vardır; Kai ise annesine karşı tepkilidir ve bu sebeple babasını seçerek onunla birlikte kasabaya geldiği anlaşılmaktadır. Üç farklı kuşaktan erkek kahvaltı sofrasında otururlarken dede, Kai’yi denizden uzak durması konusunda uyarır çünkü kasaba koyunda deniz kızları yaşamaktadır ona göre ve insanı suya çekip yerler. Kahvaltı sonrasında okula gitmek için yola çıkan Kai, sokakta Uho ve Kunio ile karşılaşır; bunlar, videodan onun kimliğini ortaya çıkaran kişilerdir ve Kai’yi kendi müzik gruplarına katılmaya çağırırlar. Uho, kasabanın balıkçılık ile uğraşan, Kai’nin babasının da patronu olan zengin ailelerinden birinin kızıdır; hayali ünlü olarak Tokyo’ya gitmek ve burada yaşamaktır. Kunio ise kasaba rahibinin oğludur ve babasının dini bir önder olması sebebiyle müzik yaptığını gizlemeye çalışmaktadır. İçine kapanık bir tip olan Kai, gruba katılma teklifine olumlu yaklaşmaz ama yine de birlikte okula yürürler. Yol üstünde kasabanın yaşlılarından Tako’yu görürler; deniz kenarında nöbet tutmaktadır çünkü yıllar önce deniz kızlarının nişanlısını yediklerine inanır ve onlardan intikam almak istemektedir. Okula gittiklerinde ise mezun olduktan sonra gidebilecekleri lise seçeneklerini belirlemeleri istenir ancak Kai, hedefi bulunmayan bir bireydir ve hiçbir tercih yapmaz.

Okuldan sonra Uho ve Kunio, SEIREN adlı müzik gruplarının çalışmasına Kai'yi de çağırırlar. Kai, sırf deniz kızı görebilme ihtimali için onlara katılır çünkü çocuklar Okage Kayası'nın arkasındaki deniz kızı adasında pratik yapmaktadırlar. Ancak bu bölge gemilerin sıklıkla kaza yaptığı tehlikeli bir alandır çünkü kayalıklarla çevrilidir. Bu kayalıkların en büyüğü olan Okage Kayası ise doğal bir yapı değildir. Birileri (muhtemelen deniz halkı) tarafından inşa edilmiş olan bu yapı, kasabanın koyunda büyük gölgelik alanlar oluşturmaktadır deniz üzerinde. İnsanlar bu alanda deniz kızlarının yaşadığına inanırlar çünkü müzikleri ile insanları büyüleyen bu deniz halkı güneşe karşı zayıftır ve gölgeye ihtiyaç duyarlar.

Adaya varan grup, müzik çalışmasına başlarlar ve bir süre sonra ortaya çıkan Lu, çocuklardan uzakta olmak kaydıyla müziğe kendince eşlik eder; Kai onun peşine düştüğünde ise müziği ile onu kontrol altına alıp dans etmesine sebep olur. Hava kararıp gece olduğunda, grup ana karaya dönmek için kayık ile yola çıkar ama kaçak avcılar ile karşılaşılır. Kai, durumu bildirmek için telefonunu eline aldığı anda avcılar üstlerine gelir ve telefon suya düşer. Bu sırada ortaya çıkan Lu, suyu hareket ettirme gücünü kullanarak çocukları avcılarının elinden kurtarır. Kasabaya döndükten sonra şemsiye imalatçılığı yapan dedesinin yanına giden Kai, ona deniz kızlarını sorar. Dede, bu yaratıklar yüzünden denize açılmamaktadır ve torununu da bu konuda uyarır; onlardan uzak durmasını söyler. Aynı akşam babası ise Kai ile geleceği hakkında konuşmaya çalışır. Babası da çocukluğunda tıpkı Kai gibi müzikle ilgilenmiş ve başarısız olduğu için oğlunun geleceğini garantiye alacak bir iş seçmesini istemektedir. Babası ve dedesi ile arasında geçen diyaloglar sonrası tekne garajına kaçan Kai, orada babasının eski müzik kayıtlarını bulur; dinlemeye başladığında ise Lu yanına gelir ve hareket ettirdiği su kütlesi ile birlikte garajın üst katına girer. İki karakter tanışmış olurlar. Kai, bu şekilde Lu'nun insan yemediğini, müzik duyduğu zaman ise yüzgecinin insan bacaklarına dönüştüğünü öğrenir. Lu, suya düşen telefonu getirmiştir. Denize dönerken ise ardında ıslak bir oda ve bir tane de pul bırakır. Bir sonraki gün ise okulda yüzme yarışması vardır ve kötü bir yüzücü olan Kai son sırada ilerler. Ancak Lu, bir anda ortaya çıkarak Kai'yi sürüklemeye başlar çünkü yarışını kazanmasını sağlamak ister ama başaramaz ve Kai'nin kaza geçirmesine sebep olur. Kai okula döndüğünde ise taşradaki yaşamı özendirilen bir derse katılır. Ders katılan konuk, herkesin büyükşehir hayatında başarılı olamayacağından bahseder ve çocuklara taşra seçeneklerini değerlendirmeleri gerektiğini önerir. Bu konuk, Kai'nin babası Teruo ile annesi Naoko'yu da tanımaktadır ve sınıfa Naoko'nun Tokyo'da bir dansçı olduğundan bahseder.

Kai'nin annesi, büyükşehirde başarılı olmuştur ancak babası başaramamış ve geri taşraya dönmüştür. Bu dersin ardından yaz tatili başlar.

Oldukça içe kapanık bir insan olan Kai, Lu ile tanışmasının ardından hızla değişime uğrar; daha neşeli, olaylara daha olumlu bakan bir bireydir artık. Uho ve Kunio, adaya yeniden giderler pratik için ve bu defa Kai, onlara gönüllü olarak katılır. Yaptıkları müzik çalışması sırasında Lu, yanlarına gelir, şarkıya eşlik edip hem dans eder hem de suyu ve çocukları dans ettirir. Uho ile Kunio, deniz kızı efsanesinin gerçek olmasına çok şaşırırlar ancak sonrasında durumu kabullenirler ve günün sonunda Lu, çocukları sudan bir küpe bindirerek kasabanın üzerinde bir tura çıkarır ve manzarayı gösterir. Lu ile tanışan çocuklar, onu bir sır olarak saklamaya karar verirler. Uho ve Kunio evlerine gittiğinde ise Kai ile Lu birlikte kasabada dolaşırlar müzik eşliğinde. Lu, insanlar ile iç içe yaşayıp onların hayatını deneyimlemek istemektedir ve bu sebeple o gece boyunca Kai, Lu'ya insan olarak şehirde vakit geçirme şansı verir. Ona etrafı gösterir, bir şeyler yedirir, bir şeyler anlatır. Ayrıca onun hakkında da daha çok şey öğrenir; Lu, çok sevgi dolu bir çocuktur. İnsanlar annesini yakalayıp yediği halde onlardan nefret etmez ancak bir korkusu vardır; keskin nesnelere. Gecenin sonunda ise Lu ile Kai, bir hayvan barınağının yanına gelirler; hayvanların kafese kapatılmasından rahatsızlık duyan Lu, bütün köpekleri kurtarıp ısırarak deniz canlılarına dönüştürür ve kendisiyle birlikte denize götürür. Köpeklerden birisi, güneş ışınlarına yakalanmak üzereyken onu kurtarır çünkü güneş ışını Lu'nun türünü kolaylıkla öldürebilmektedir. Kasabanın geçmişinde bir deniz kızı yakma olayı da bulunmaktadır. Ancak kasabalılar deniz kızını yaktığı için bölgenin ilahı olan Okage, kasabaya bir lanet salmış ve denizin yükselerek bölgeyi sular altında bırakmasını sağlamıştır. Okage Laneti olarak anılan bu olay sonrasında kasabalılar, Okage Kayası'na bir tapınak inşa ederek af dilemişlerdir. Bu lanet efsanesi de insanların deniz halkından korkmasında etkili olmaktadır.

Lu ile tanıştıktan sonra daha enerjik, olumlu ve mutlu bir hal alan Kai, müzik aleti çalmayı da öğrenmeye, kendini bu alanda daha fazla geliştirmeye başlar. Garajda pratik yaptığı bir sırada ise Lu yanına gelir ve onu denize, gemi enkazlarının olduğu bölgeye götürür. Bu yolculuk sırasında Kai, hem denizin altındaki gemi mezarlığını hem de Lu'nun babası ve diğer deniz halkını görür; Lu'nun babası dev bir köpekbalığıdır. Bu günden bir süre sonra kasabanın yaz festivali yaklaştığı için hazırlıklar başlar ve SEIREN grubuna çıkıp şarkı söylemeleri için bir fırsat verilir. Uho ve Kunio, Lu'nun da konserde yer almasını isterler; onu gizli tutacaklarını söyleyerek Kai'yi ikna ederler. Amaç, her ne kadar memnun olmasa dahi,

Uho'nun şarkı söylüyormuş gibi yapması ancak aslında Lu'nun söylemesidir. Ancak işler planlandığı gibi gitmez. Müzik başladıktan sonra kendine hakim olamayan Lu, saklandığı kutudan çıkar ve sahilde kendini güneşten bir şemsiye ile koruyarak dans eder. Onun müziğini duyan bütün kasabalılar da dansa katılırlar. Sonrasında ise sahildeki küçük kızın bir deniz kızı olduğu iddiası ortalığı karıştırdıca Kai ve Kunio, Lu'yu kaçırmak zorunda kalırlar. Festival gününde çekilen bir video, hızla sosyal medyada yayılır, kasaba yabancılar ile dolar; turistler, araştırmacılar ve muhabirler ortalıkta dolaşmaya başlarlar. Uho'nun büyükbabası, bu durumu kasabayı kalkındırmak ve turistik bir bölgeye çevirmek için kullanmak istemektedir. Uho'nun dedesinin bu girişimine en çok karşı çıkanlar ise yaşlı kadın Tako ve Kai'nin dedesidir; yaşlı adam, deniz kızlarının annesini yediğine inanmaktadır çünkü daha çocukken annesi denizde kaybolmuştur.

İnsanlar ile iletişim haline giren tek kişi Lu değildir. Babası olan köpekbalığı da karaya çıkar. Önce balık şoklama kursundaki insanlar onu öğretmen sandıkları için kursa hocalık yapar, sonrasında ise kasabada dolaşmaya başlar. Uho'nun dedesi ise deniz kızı adasında daha önceden başlamış olduğu lunapark inşaatını tamamlar. Lu'nun kasaba genelinde popüler olmasıyla birlikte Kai, önce gruptan ayrılır ve ardından da yeniden içine kapanır; ders çalışmaya odaklanır. Deniz kızı bölgesinin açılış günü ise bir festival niteliğindedir. İlk başta, kasabalıların katılımlarıyla tekerlekli dönen sandalye yarışı düzenlenir. Yarışı izlemeye çalışan Kai, bu sırada sokakta bulunan Lu'nun babası ile tanışır. Yarış sonrasında ise adada konser başlar. Ancak bir problem vardır. SEIREN grubunun işin üstesinden gelemeyeceğini düşünen Uho'nun dedesi, çocuklar ile aynı kostümleri giyen profesyoneller kiralamıştır. Durumu fark eden Uho, konseri terk eder, Kunio da peşinden gider. Bu sırada müzik sesine gelen Lu, sahneye çıkar ve dans etmeye başlar, güneşte yanmaktan kurtardığı köpeği de yanındadır. Lu, dans etmeye başlayıp seyirciyi eğlendirir ancak gruptakilerin arkadaşları olmadığını fark ettiği anda ise telaşa kapılır ve hızla kaçar sahneden; seyirciyi de ürkütür. Sonrasında ise seyirciler arasında bulunan Kai, olanlar yüzünden arkadaşları ile kavga eder ve onları suçlar. Bu ilk olumsuz olay sonrasında, başka durumlar da yaşanır. Lu'nun denize götürdüğü köpekler, balıkçı ağlarını yırtar ve balıkları yerler ancak yenmiş balıklar yine de hareket ederler ve kasabayı hareket halindeki balık kılçıkları sarar. Üstelik Lu'nun köpekleri dönüştürdüğü anın güvenlik kamera kayıtları ortaya çıkar ve deniz insanların sahip olduğu bu güç kasabalıları korkutur.

Birbiri ardına yaşanan olumsuzlukların üstüne, ayrıca Uho da kayıptır. Yapılan aramalar sonucunda cep telefonu denizden çıkarılır ve herkes, Lu'nun onu yediğine inanır. Uho'nun öfkeli babası ve yardımcıları, tuzak kurup Lu'yu yakalarlar. Ancak Uho, Kai ile kavga ettiği ve Lu'nun gölgesinde kaldığı için kasabanın anons işlerine bakan görevlisinin evinde saklanmaktadır. Uho'nun babası, Lu'yu güneşte yakmaya kalkınca küçük kız çığlıklar atmaya başlar ve kasabada dolanan babası, güneşte yanmasına rağmen gelerek kızını kurtarır ancak sonrasında hem baba hem de kız koca bir çan ile yakalanırlar. Deniz kızını yakma girişimi, laneti yeniden tetikler ve deniz seviyesi yükselerek kasabayı sarmaya başlar. Olanları öğrenen Uho, tüm kasabaya anons yaparak hayatta olduğunu bildirir ve aynı zamanda da Kai'ye de ulaşmış olur. Kai de tıpkı Uho gibi kavga sonrasında telefonunu atmıştır. Zaten, telefonu Kai'ye vermek için karaya çıktığında yakalanmıştır Lu.

Lu ve diğer deniz insanları, kasabanın havuzunda tutsaktırlar çünkü deniz halkından birçok kişi köpekbalığının vücudunda saklanmaktadır. Hep birlikte kapana kısılırlar. Durumdan haberdar olan Kai, oraya gider. Uho'nun dedesinin, kendi babasının, Uho'nun ve deniz köpeklerinin yardımlarıyla havuzu su doldurmayı başarıp Lu ile diğerlerini kurtarır. Çanın içinden çıkan Lu ile ailesi, Kai ve Uho'yu da yanlarına alarak oluşturdukları su küpü ile havalanıp kaçarlar. Bu sırada deniz seviyesi de hızla yükseldiği için kasabalılar tahliye edilmeye başlanır. Kami Okage, kasabayı lanetlediği için sadece o bölgeyi su basmaktadır ve bunu öğrenen kasabalılar, deniz halkının peşine düşmekten vazgeçerler; sadece Uho'nun babası ve yaşlı kadın Tako ısrarlarını sürdürürler. Kasaba giderek daha fazla suya gömülürken, Lu ve deniz halkı insanları kurtarmak için harekete geçerler. İnsanların bir an önce yüksek yerlere ulaşmalarına yardım ederler. Bu sırada, Tako'nun öldüğünü sandığı sevgilisi, bir deniz insanı olarak ortaya çıkar ve durumu anlattıktan sonra da Tako'yu ısırp kendisi ile birlikte denize götürür. Deniz halkı ve özellikle Lu ile babası, insanları boğulmaktan kurtarmak için çok çalışırlar, dolayısıyla da çok yorgun düşerler. Lu ve diğerlerinin enerjisini yükseltmek isteyen Kai, lunaparkın ses sistemini kullanarak tüm adaya konser verir; müziğin başlaması deniz halkını toparlar ve yükselen suyu denize doğru itmeye başlarlar ancak bu defa ise güneş doğmaya başlar. Deniz halkı yanmaya başladığında ise Kai'nin dedesi, şemsiyeler ile çıkagelir; insanlar Lu ve diğerlerine gölge yaparlar. Deniz halkı şemsiye kullanarak güneş altında mücadele etmeyi sürdürür ve sonunda lanetli sudan kurtulurlar. Tıpkı Tako'da olduğu gibi Kai'nin dedesinin annesi de ortaya çıkar ve oğlunu kendisiyle birlikte götürür. Yaşanan mücadele sırasında Okage Kayası yıkılır ancak şemsiyeleri kullanan deniz halkı güneşten

etkilenmez. Kai gelip Lu'yu bulur ve onu sevdiğini söyler. Ardından müzik çalmaya başlar, tüm kasabalılar dans ederler. Ancak dans bittikten sonra Lu ve diğerleri kasabayı terk ederler çünkü kayalık yıkılmış, altında yaşayabilecekleri bir gölge kalmamıştır bu koyda. Ancak Lu'nun gidişi Kai'yi yıkmaz, aksine ona bir hedef sağlar. Kai, liseye gitmeye, sonrasında ise denizci olmaya ve deniz halkının nereye gittiğini bulmaya karar verir. Aynı zamanda annesi ile de iletişim kurmaya başlar. SEIREN grubu dağılır ve herkes kendi yoluna gider. Artık kasaba sokakları şemsiyeler ile kaplıdır.

Film, doğa-insan çatışmasını işlemek için inşa ettiği hikayesini ilk başta Yunan Mitolojisi'ne ait gibi görünen “deniz kızı/siren” figürü üzerine kurmaktadır. Yunan Mitolojisi içerisinde “siren” ya da “seiren” olarak anılan bu deniz yaratıkları, yaşadıkları varsayılan adalarda sesleriyle denizcileri büyüleyerek kaza yapmalarına sebep olurlar ancak deniz kızı adası olarak belirtilen alanların ortak özelliği ise kayalıklar ile çevrili adalar olmalarıdır. Denizcilere kaza yaptıran bu yaratıkların sonrasında ise onları yediklerine inanılır. Değnilmesi gereken bir diğer nokta ise sirenlerin aslında deniz kızlarından farklı bir tür olduğu gerçeğidir ancak geçen zaman ile birlikte bu iki varlık bir olarak kabul edilirler.<sup>492</sup> Filmde kasabalıların deniz kızlarına yönelik inançları tam olarak sirenler ile özdeşleşmektedir. Kasabalılar, bu yaratıkların sesleriyle insanları büyülediklerine, gemileri batırdıklarına ve büyüledikleri insanları da yediklerine inanmaktadırlar. Kasabalıların zihnindeki deniz kızı, mitlerdeki sirenlerin film evrenindeki gösterenidir ancak Lu ortaya çıktıktan sonra farklılık anlaşılır. Lu'nun temsilcisi olduğu deniz halkı, Yunan Mitolojisi'nin sirenlerinden farklıdır. Sirenler insanlara zarar veren yaratıklar olarak tasvir edilirken, Lu ise büyüleyici müziğine karşın gemileri batırmaya çalışmayan, insan yemeyen ve yeryüzü toplumuyla uyum içinde yaşamak isteyen bir varlıktır. Deniz kızlarının yaşadığına inanılan yer kayalık olduğu için gemilerin batmasına sebep olur ancak deniz halkı, bunu insanlara zarar vermek için değil, kendilerine gölge yaratmak için yapmaktadırlar; kayaları üst üste dizerek gölgelik alanlar oluştururlar. Dolayısıyla, film evreninin gerçek deniz halkı, kasabalıların zihninde yer alanın aksine, sirenler ile özdeşleşmemektedir.

Deniz halkı ve denizde yaşayan bir ırk miti, Japon Mitolojisi'ne uzak bir kurgu değildir. Japon Mitolojisi'nin kendi deniz ilahı ve denizler içinde yer alan bir diyarı bulunmaktadır. İzanagi ile İzanami'nin çocuklarından birisi olan Owatatsumi-no-kami, mitolojide en çok bilinen deniz ilahıdır. Asıl formu bir ejderha olan Owatatsumi, Ninigi'nin

---

492 Siren, 24 Mart 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/Siren> , 21/07/2020-16:16

oğullarından biri ve dolayısıyla imparatorluk hanesinin atası olan Howori-no-mikoto'nun da kayınbabasıdır. Owatatsumi'nin ülkesi denizlerde ve kimi zamanlarda Yomi ile özdeşleştirilir. Bu sebeple Deniz Kamisi de bir diğer önemli ilah olan Susano-wo ile özdeşleştirilmektedir.<sup>493</sup> Ninigi'nin oğullarının, Hoderi ile Howori'nin mücadelesinin anlatıldığı mitte; abisi Hoderi'nin olta çengelini kaybeden Howori, Owatatsumi'nin ülkesine giderek çengeli bulmak ister ancak oraya gittiğinden Deniz Kamisi'nin kızına aşık olur ve evlenir. Bu ülkede, Owatatsumi-no-kami'nin kendine ait bir sarayı, ailesi ve hizmetkarları bulunmaktadır.<sup>494</sup> Filme, bu mitte ilişkisi bağlamında bakıldığında anlam yaratmada dizimsel ortaklıklar olduğu görülmektedir. Howori, denizdeki ülkeye yolculuğunda Deniz Kamisi, kaminin kızı ve kızın hizmetkarı ile doğrudan iletişim kurmuş olarak anlatılmaktadır. Bu ülkede ikamet eden diğer kişi ve varlıklar mitte çok az yer alırlar ancak varlıkları bilinir. Film evreninde ise, dizimsel olarak, Kai ile Howori, Köpekbalığı ile Deniz Kamisi, Lu ile Howori'nin eşi ve prensesin hizmetkarı ile de Lu'nun yanına aldığı köpek özdeşleşmektedir. Köpekbalığı, tıpkı mitteki Owatatsumi gibi, deniz halkının kralıdır ve bir kızı vardır. Kızı ise yeryüzünden gelen bir insan ile ilişki kurar. Üstelik mitteki gibi şekil değiştirme yetenekleri vardır. Mitte; Toyotama-bime yani Howori'nin eşi karaya çıktığı sırada sancıları tuttuğu için doğum yapar ve doğum sırasında insan formundan timsah/ejderha formuna geçer. Lu ise müzik duyduğu anda balık formundan insan formuna geçebilmektedir. Her iki karakter de prenestir ve her ikisinin de bahsedilen, gösterilen bir hizmetkarı, yardımcısı bulunmaktadır. Bu bağlamda; Kai ise bir insan oluşu ve deniz halkı ile kurduğu ilişki üzerinden Howori ile özdeşleştirilebileceği bir konum kazanmaktadır.

Filmde ayrıca Okage veya Oukage adlı bir ilahtan bahsedilmektedir. Bu ilah, Hinashi kasabasının koruyucu kamisidir. Kelime köklerine bakıldığında; “ou”, kral anlamına gelmektedir,<sup>495</sup> “kage”nin ise Türkçe karşılığı gölgedir.<sup>496</sup> Seçilen bu isim, kasabanın kamisini, kasabanın koyunda bulunan ve denize gölge yapan büyük kayalık ile özdeşleştirmektedir. Bu bağlamda bakıldığında; Oukage, kasabalıları değil, deniz halkını koruyan bir ilahtır. Deniz halkının kayaları kendilerine gölge oluşturmak üzere dizdikleri gerçeği göz önüne alındığında Oukage Kayası da yüzlerce ya da binlerce yılda deniz halkı tarafından inşa edilmiş devasa bir yapıdır. Ancak bir kayalıktan öte olduğu aşıkardır. İnsanlar Lu'yu yakmaya kalktığı anda, deniz

---

493 Ashkenazi, s.358-359

494 Naumann, s.260-263

495 **Kral**, Ou, Japonca Türkçe Sözlük; <http://jptr.org/?key=kral> , 21/07/2020-20:55

496 **Gölge**, Kage, Japonca Türkçe Sözlük; <http://jptr.org/?key=g%C3%B6lge> , 21/07/2020-20:59

seviyesini yükselterek onları cezalandırmak istemiştir. Oukage Kayası'nı ilah olan Oukage'nin avatari, göstereni ve fiziksel biçimi olarak okumak mümkündür; kayalık üzerinde ona adanmış bir tapınak dahi mevcuttur. Japon Mitolojisi'nde de normal koşullarda oluşmamış, doğal kabul edilmeyen kayaları bir kaminin fiziksel hali olarak kabul etme inancı mevcuttur. Her yerde görülenlerden farklı bir kaya ile karşılaşan insanlar, ona bir kami olarak saygı gösterebilmektedirler.<sup>497</sup> Oukage Kayası da mitsel anlam yaratma kodlarının bir devamı olarak film evreninde yer almaktadır.

Film, mitolojik arka plan ile kurduğu hikayesinde esas olarak doğa ile insan arasındaki mücadeleyi işlemektedir. Ancak filmi temellendiren tek çatışma doğa-insan değildir. Aynı zamanda, modern ile gelenekselin, taşra ile kentin ve birey ile toplumun çatışması da bu yapımlar içerisinde, birçok diğer anime film örneğinde olduğu gibi, kendine yer bulmaktadır. Tüm bu çatışmanın merkezinde ise çocuk yaşta karakterler ve dolayısıyla da genç Japon nesli yer almaktadır.

Çatışmaların içinde kalan karakterlerden birisi Kai'nin arkadaşı Kunio'dur. Bu karakterin babası, kasaba tapınağının rahibidir. Dolayısıyla da geleneğin temsilcisi ve bölgenin önemli figürlerinden birisidir. Kunio ise babasının mevkisi sebebiyle ezilen bir karakterdir çünkü grubuyla birlikte "Rock Müzik" yapmaktadırlar. Modern Japonya'nın kültüre dahil ettiği bir tür olan bu müzik, geleneğe yabancıdır ve bir taşra kasabasındaki bir rahibin oğlu olarak Kunio, karşılabileceği tepkilerden çekinmektedir. Öncelikli olarak babasının vereceği tepkiden çekinir. Bu durum ise baba figürünün taşradaki gücünü yeniden ortaya koymaktadır. Aynı zamanda kasabalıların ne düşüneceği konusuna da kafa yorar Kunio ve konserlere yüzünde maske ile çıkar. Kunio, hem babasından kendisine gelebilecek hem de yine kendisi üzerinden toplumun babasına gösterebileceği tepkiden çekinmektedir. Bu sebeple Kunio, yaptığı müzik ve babasının konumu sebebiyle modern ile geleneksel arasında bir çatışma yaşamaktadır. Diğer yandan yine Kunio üzerinden toplumun taşradaki gücü ve birey ile toplum arasındaki çatışma görülmektedir. Toplumun tepkisinden çekinen Kunio, kendi bireysel isteklerini baskılamakta ve gizlemektedir.

Kai'nin bir diğer arkadaşı olan Uho ise öncelikle taşra ile kent arasındaki çatışmanın merkezinde yer almaktadır. Uho, taşranın daha zengin bir ailesine mensuptur ve Kunio'ya kıyasla bireysel isteklerinin peşinde koşmakta daha özgürdür. Aile büyüklerinden ya da toplumdaki çekinmez; aslında oldukça şımarık yetiştirilmiş bir bireydir. Ancak taşra ona

---

497 Ashkenazi, s.403

yetmemektedir ve okulu bitirerek Tokyo'ya gitme ve ünlü olma hayali vardır fakat düşündüğü kadar yetenekli bir müzisyen de değildir. Lu hayatlarına dahil olduktan sonra geri plana itilir. Uho'nun Tokyo'ya, dolayısıyla da kente ve moderne gitme isteği, kadının modern toplum içerisinde geleneksel toplumdaki veya taşradan daha güçlü ya da daha özgür olabileceği fikrini tekrar hatırlatmaktadır. Her ne kadar Uho, ailesinin gücü sebebiyle daha özgür bir görüntü çizse de geleneksel taşra toplumu ve yapılanması bir noktada onu da kısıtlamaktadır. Bu sebeple, daha fazlası olabileceği büyükşehiri ve modernini arzulamaktadır.

Ancak film, açık bir şekilde taşrayı kent karşısında özendirilmekte ve öne çıkarmaktadır. Bunu üç farklı örnek üzerinden gerçekleştirir. Hinashi, küçük bir yerleşim yeri olduğu için kasabada gerçekleşen her şey anons sistemi ile duyurulmaktadır. Bu duyuruları gerçekleştiren kadın görevli ise Uho'nun hayran olduğu bir kişidir çünkü taşrayı terk ederek gidip Tokyo'da yaşamıştır. Ancak işin bir diğer noktası daha bulunmaktadır. Orada başarılı olamadığı, kendine bir düzen kuramadığı için kendini en güvende hissedeceği yer olan kasabasına geri dönmüştür ve artık burada olmaktan mutludur. Bir diğer örnek ise okuldaki son derse katılan ziyaretçidir. Bu adam, daha genç yaşlarında, hayallerini takip ederek gittiği Tokyo'da başarılı olamadığı için kasabaya dönen bir diğer kişidir. Çocuklara verdiği mesaj ise şudur; herkes büyükşehirde başarılı olamaz. Bu sebeple taşrada bir hayat kurma seçeneğini, neler yapılabileceğini düşünmek gerekmektedir. Son örnek ise Kai'nin babasıdır. Teruo yani Kai'nin babası, gençliğinde, tıpkı oğlu gibi müzik ile ilgilenmiş ve eşi ile birlikte Tokyo'ya gitmiştir. Ancak o da hayalleri konusunda başarısız olup taşraya dönmek zorunda kalmış bir bireydir. Film, bu örnekler üzerinden genç Japon nesline bir mesaj verir. Herkesin büyükşehirlerde yaşaması mümkün değildir. Taşra bölgesinin de insan nüfusuna ihtiyacı bulunmakta ve genç Japonlar için iş ve yaşam imkanları barındırmaktadır. Her bireyin ilk hedefinin Tokyo gibi kentler olmasına gerek yoktur. Elbette film, genç nesle hayal kurmamaları ya da bireysel istekler barındırmamaları gibi keskin bir mesaj vermemektedir ancak değindiği nokta taşranın büyükşehir karşısında görmezden gelinmemesi gerektiğidir.

Ana karakter Kai ise Modern Japonya'da, dağılmış bir ailenin çocuğu olarak annesine tepkili bir bireydir. Ailesi boşandıktan sonra, annesi Tokyo'da kalmış ancak babası, Kai'yi de alarak taşraya dönmüştür. Bu yaşananlar, modern ile gelenekselin çatışmasında kadın ile erkeğin konumlandıkları noktaları hatırlatır niteliktedir. Kai'nin annesi, modern dünyada başarılı ve dolayısıyla güçlüdür. Ancak babası aynı derecede başarılı olamadığı için güçlü olabileceği alana, taşraya ve geleneksele döner. Modernde hayatta kalma şansı olmadığına

inandığı için bunu yapar. Ancak taşrada ise bireysel hayallerini gerçekleştirme imkanı yoktur. Toplumun ona biçtiği sorumluluğu yerine getirmelidir. Ailesini geçindiren bir baba olmalıdır. Geleneksel dünya, erkeğe, toplumsal kurallar çerçevesinde bir güç vermektedir.

Kai, ailesinin boşanmış olduğu gerçeğinin etkisiyle içine kapanık ve topluma yabancılaşmış bir bireydir. Kunio'nun yaptığı gibi toplumun tepkisinden çekinerek bireysel isteklerini dizginlemez. Aksine, bir isteği bulunmadığından topluma dahil olmaya çabalamaz. Bu sebeple, aslında birey-toplum çatışmasının dışındadır. Aynı şekilde taşra/geleneksel ile kent/modern çatışmasının da bir tarafı değil; daha çok sonucudur. Kai'nin asıl dahil olduğu çatışma ise doğa ile insan arasındadır ve Kai, bu çatışmada doğadan taraftadır. Lu ve deniz halkı doğayı simgelerler, diğer yandan kasabalılar ise insan kısmında yer alırlar doğal olarak. Filmde, kasabalılar Lu'yu ilk öğrendiklerinde, çoğunlukla ondan çıkar sağlayabilecekleri ve kontrol edebilecekleri algısıyla onu çabucak kabullenirler. Nefret ve korku, ilk andan beri mevcut olan duygulardır ancak eğlence ya da para gibi şeyler elde etme fırsatı karşısında güçsüzdürler. Ne zaman ki kontrol edebileceklerinin ötesinde bir güçle uğraştığını anlar kasabalılar, o zaman korku ve nefret güç kazanır. İnsan, doğayı kontrol edebildiği kadarıyla sever; geri kalanı ise bir korku kaynağıdır. Kasabalılar da kontrol edemeyecekleri bir güç ile uğraştıklarını anladıkları anda deniz halkından korkmaya ve nefret etmeye başlarlar. Japon Mitolojisi, doğa ile ilişkilidir ve ilahlar güçlerini doğadan alırlar. Film, mitoloji ile doğa arasındaki ilişkiyi kendi evrenine taşıyarak doğa-insan çatışmasını fantastik bir temele oturtmaktadır. Mitsel varlıklar kullanılarak korkulan ve aynı zamanda merak edilen doğaya fiziksel bir form kazandırılmaktadır. Nefretin ve ilginin odağı o fiziksel form halini almaktadır. İnsan, doğaya hem zarar veren hem de onu kontrol altına almaya çalışan bir varlıktır; kasabalıların geçmişte bir deniz kızını yakmaları ve Lu'yu kasabaya turist çekmek için kullanmaları gibi. Ancak doğa, insan kontrolünün ötesindedir. Yeri geldiğinde felaket getirir, yeri geldiğinde ise insanı kurtarır; yine Oukage'nin kasabayı sular altında bırakması ve deniz halkının kasabalıları kurtarması gibi. Özetle; filmin anlatmak istediği, insanın doğayı kontrol edemeyeceği ancak ona saygı göstererek uyum içinde yaşayabileceğidir.

#### 4.2.10. Mirai no Mirai-Mirai of the Future

Yıl: 2018. Stüdyo: Studio Chizu. Yönetmen, Senaryo, Orijinal Yaratıcı: Hosada Mamoru. Yapımcı: Kawamura Genki, Saitou Yuuichirou. Seslendirmenler: Kuroki Haru (Mirai), Kamishiraishi Moka (Kun).<sup>498</sup>

*Mirai no Mirai*, yönetmen Hosada Mamoru'nun 2010-2019 arasında seçilen üçüncü ve son filmidir. Studio Chizu bünyesinde hazırlanıp 2018 yılında gösterime sokulan anime film, tür olarak, fantastik bir dram ve macera filmidir.

Filmin hikayesi, Kun adlı küçük bir çocuk etrafında şekillenmektedir. Kardeşi Mirai doğduktan sonra Kun'un yeni yeni öğrendiği kıskançlık gibi duygular ile başa çıkma ve deneyimler kazanarak büyüme süreci filmi şekillendirmektedir. Ancak bu süreç fantastik öğeler ve durumlar ile zenginleştirilir. Zamanda yolculuk, şekil değiştirenler ve gece yaratıkları gibi mitolojide de yer alan unsurlar, filmin hikayesine eklenmektedir. Ön plandaki hikaye küçük Kun'un bebek kardeşi Mirai'yi kabullenme sürecidir. Ancak, bunun dışında, II. Dünya Savaşı, modern toplumda değişen kadın erkek rolleri ve otorite boşluğu gibi farklı konulara da filmin yaklaşık yüz dakikalık süresi boyunca değinilmektedir.

*Mirai no Mirai*, Kun'un ailesinin fotoğraf albümü ile başlar. Anne ile baba tanışır, evlenir, yeni bir eve taşınır, Yukko adlı köpeklerini sahiplenir ve sonrasında da Kun doğar. Tüm bu süreçler, fotoğraflar yoluyla aktarılır. Fotoğraflardan sonra, mimar babanın kendi tasarladığı evde, bir kış günü, ebeveynlerinin gelişini bekleyen Kun görünür. Yanında sadece anneannesi ve köpekleri Yukko bulunmaktadır. Ailesi geldiğinde ise yanlarında küçük bir bebek getirirler. Bu bebek, Kun'un yeni doğan kardeşi Mirai'dir ancak henüz ismi konmamıştır. Kun, annesini çok özlemiş olduğu için ağlayarak ona sarılır ancak annesinin kucağındaki bebek göz yaşlarını durdurur. İlk tepki olarak, çok heyecanlanır Kun, yeni doğan kardeşi için. Ancak anne ve babasının bebek üzerine fazla yoğunlaşmaları ve Kun'u ihmal etmeleri, üstelik bebek ile de oynamasına izin verilmemesi küçük çocuğu öfkelenendirir, içinde kıskançlık duygusunu uyandırır. Bu sırada zaman ilerler ve annenin doğum izni sona erer. Kun'un ailesinde, anne dışarıda bir şirkette çalışırken, evin işlerini halletmek ve çocuklara bakmak babanın sorumluluğundadır. Baba, bir mimardır ancak evden çalıştığı için çocukların onun sorumluluğundadır. Baskın figür annedir Kun'un ailesinde. Annenin dışarıda, babanın

---

498 Hosada Mamoru, *Mirai no Mirai*, Studio Chizu, 2018, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/mirai-no-mirai>, 22/07/2020-16:10

ise evde olduğu yeni düzene alışmak kolay değildir ancak anne, babaya ev işlerini ve çocukları nasıl idare edeceğini öğretmektedir. Evde yaşanan değişim ve ebeveynlerin ilgisinin sürekli bebek üzerinde olması; üstelik Kun'un da bebekle oynamasına sürekli engel olunması, küçük çocuğu daha kıskanç ve öfkeli bir hale getirmektedir. Kun, bulduğu fırsatlarda bebeği incitmeye ve onu ağlatmaya başlar. Kun, yaşadığı öfke ve kıskançlık sonucunda sadece bebeğe değil, annesine de tepki göstermeye başlar. Annesinden yeterli sevgiyi göremediğini düşünen Kun, ona “Onibaba/Cadaloz” diye hitap eder. Anne, Kun'un tepkisi ile yüzleşmek zorunda kalırken, baba ise yeni düzene alışmakta güçlük çekmektedir. Ev işi yapmak, Kun'u yuvaya bırakmak, bebeğe bakmak ve üstüne kendi mesleğine yönelik çalışmaları sürdürmek onu oldukça zorlamaktadır. Kun, yine öfke ve kıskançlık krizine kapıldığı bir an, evin bahçe kısmına kaçar ve orada kendine Prens diye hitap eden bir adam ile karşılaşır. Ancak bu adam, aslında evin köpeği Yukko'nun şekil değiştirmiş halinden başkası değildir. Prens, Kun'a kıskançlık denen duyguyu anlatır ve kendisinin de bir zamanlar, Kun doğduktan sonra, benzer şekilde hissettiğini söyler. Prens, Kun'a öğüt verirken, çocuk onun köpek kuyruğunu çekip alır ve kendine takar. Böylece yarı köpek bir form alan Kun, evin salonunda koşuşturmaya başlar ancak ailesi onu Yukko olarak görmektedir. Sonrasında ise kuyruğu geri Yukko'ya verip normale dönen Kun ve tüm ailesi birlikte banyo yaparlar. Banyoda anne, babaya bebeği yıkamanın yollarını tarif eder. Baba, Kun doğduktan sonra sürekli işe kaçıp eşine yardımcı olmadığı için bu sefer sorumluluğu üstüne almak konusunda çaba göstermektedir.

Baba, bebek eve geldikten bir süre sonra onun için bir isim bulur ve anne de bu ismi sever. Böylece, küçük kızın adı Mirai olur. Bebeğin isminin belli olmasıyla birlikte onun için “Oyuncak Kutlaması” adlı bir tören gerçekleştirilir ve bebek kutsanarak sağlıklı bir yaşam ve mutluluk dilenir kamilerden. Evin bir köşesine bir erkek ve bir kadın olmak üzere geleneksel oyuncak figürler yerleştirilir ve oluşturulan alanda kamilere dua edilir. Yokohoma'da yaşayan ailenin evine, bu tarz tören günlerinde ve başka zamanlarda Kun'un anneannesi ve dedesi de uğramaktadır. Onların ilgisi de Mirai geldikten sonra Kun'dan çok bebeğe kayar. Tören günü; anneanne, oyuncakların hemen kaldırılması gerektiğini yoksa geçen her gün için Mirai'nin evlenme zamanının bir yıl gecikeceğini söyler ancak Kun'un annesi böyle şeylere inanmadığı için kendi annesinin öğüdünü umursamaz. Kimseden beklediği eski ilgiyi bulamayan ve artık sevilmediğine inanan Kun ise her fırsatta kardeşine zarar vermeye çabalar, onu sevmediğini söyler. Yine bir gün kardeşini yalnız yakalayan Kun, Mirai'nin suratına kıraker yapıştırır ve bahçeye çıkar. Bahçede ise ortaokul öğrencisi olacak yaşlarda bir kız ile tanışır. Kız Mirai

olduğunu söyler. İlk başta inanmasa dahi sonrasında kızın elindeki doğum lekesini görür; bu kardeşinin elindekiyle aynıdır. Mirai, Kun'dan kutlama oyuncaklarını kaldırabilmek için yardım ister ancak Kun, Mirai'yi sevmediğini söyleyerek bunu reddeder. Bunun üzerine Mirai, abisiyle arı dansı adlı bir oyun oynayıp onu arı gibi sokarak gıdıklar. Mirai'nin onunla oynamasından mutlu olan Kun, yardımcı olmayı kabul eder ve gidip babasından oyuncakları kaldırmasını ister ancak babası onu dinlemez. Bunun üzerine Kun, Mirai ve Prens, hep birlikte oyuncakları geleneksel kurallara uygun olarak kaldırmaya çalışırlar. Babaya yakalanma tehlikesi yaşadıklarında ise Kun, babasını tuvalet bahanesi ile oyalar ve odanın dışına çıkarır. Onlar çıkınca Mirai ve Prens de oyuncakları toplarlar. Sonrasında baba, oyuncakların nasıl toplandığına anlam veremese dahi Kun bunu gelecekte gelen Mirai ve Yukko ile yaptıklarını anlatınca meselenin üzerinde fazla durulmaz. Kun, o gün Mirai'yi biraz sevmeye başlar. Ancak sonrasında yine istediği, alıştığı ilgiyi göremediği için saldırgan tutumunu sürdürür; Mirai'ye zarar vermeye çalışır. Bunun üzerine annesinden azar işittiğinde de ona da kötü davranarak annesini Onibaba olarak çağırır.

Bahçeye kaçan Kun, orada yeniden Mirai ile karşılaşır. Mirai, abisini annelerine iyi davranması konusunda öğütler. Çıkan son kavganın sebebi, annesinin Kun'a bisiklet almayı kabul etmemiş olmasıdır. Albümlere bakıp aile üyeleri üzerine konuşurlarken Kun, kendisi için bir hediye, bir bisiklet ister ama kabul görmez bu isteği. Kun, bebek Mirai gibi güzel olmadığı, çirkin olduğu için artık sevilmediğini söyleyerek ağlar. Mirai, onu bunun doğru olmadığına ikna etmeye çabalar ama yağmur şiddetini arttırıp bahçede yüzen balıklar ortaya çıkmaya başlayınca Kun, Mirai'nin yanından da kaçar ve balıklar onu annesinin çocukluğuna götürürler. Geçmişte karşılaştığı annesi de kendi ebeveynlerinden bir kedi istemektedir ve tıpkı Kun gibi küçük kardeşi ile anlaşamamaktadır. Yağmurlu havada, sokakta karşılaştığı annesi, Kun'u alarak o zamanki evine götürür. Birlikte oynayıp evin her tarafını dağıtırlar. Kun, yanlış bir şeyler yaptıklarından çekinir ancak annesi onu cesaretlendirir ve her tarafı alt üst ederler. Sonrasında ise anne eve gelir. Kun'un annesi, onu gizlice arka kapıdan çıkarır ve bütün azarı kendi annesinden tek başına işitir. Kun ise kendi zamanına döner. Kun'un yaramaz ve hırçın tavırları, annesinin çocukluğuna benzemektedir. Kun'un annesi, hem iş hayatında çabalayıp hem de çocuklarına annelik yapabilmeye uğraştığı için zorlanmaktadır ve zaman zaman bu baskı hızlıca öfkelenmesine sebep olmaktadır. Öfkeyle durumu çözemeyeceğini anlayan Kun ise, annesinin çocukluğundan öğrendiği bir taktikle, annesinin ayakkabısına mektup bırakarak kendisine bisiklet aldirmayı başarır. Kun, bebek Mirai ve

babaları birlikte parka giderler; Kun, bisiklet sürme pratiği yapar. Babasından kendisine yardımcı olmasını ve bisiklet sürmeyi öğretmesini ister ama babasının bir gözü sürekli kızında olduğu için oğluna odaklanamaz. Yine ilgiyi üzerine çekemeyen ve sürekli düşen Kun, bisikletten vazgeçer. Eve döndüklerinde ise yine bahçeye kaçan Kun, bu defa geçmişte çok daha eski bir zamana gider ve büyük büyükbabasının gençliği ile tanışır. Genç adam, karşısına çıkan bu küçük çocuğa kısa zamanda ısınır ve onu çiftliğe götürüp ata bindirir. At sırtında korkan Kun, büyük büyükbabasına “baba” diye seslenir. Genç adam, Kun’a bisiklet sürmeyi öğrenmesini sağlayacak bazı taktikler verir ve onu cesaretli ve azimli olması konusunda teşvik eder. Sonrasında ise Kun’u motorsiklet ile Yokohomo tepelerinde dolaştırır. Eskiden uçak fabrikasında çalışan ve II. Dünya Savaşı’nda yara aldığı için topallayan bu genç adam, Kun için çok güçlü bir baba figürüdür, küçük çocuk ona hayran kalır. Oysa kendi babasına sürekli kızmaktadır. Kendi zamanına dönen Kun, babasını tekrar parka gitmeye ikna eder ve tek başına, düşe kalka bisiklet sürmeyi öğrenmeye başlar. Zorlandığı anlarda ise büyük büyükbabasının söylediklerini düşünerek ilerler.

Yaz tatili geldiği için aile, evden uzakta bir yere gitmek için hazırlık yapmaktadır. Ancak Kun, sarı şortunu giymek istediği için olay çıkarır. Annesi sarı şortunun yıkanmakta olduğunu söyler ancak çocuk inadını sürdürerek onlarla gitmeyeceğini ve evden kaçacağını söyler. Önce banyoya saklanır ama kimse peşinden gelmez. Ardından yatak odasındaki dolaba gizlenir fakat yine kimse ilgilenmez. Bu defa dönüp salona gelir ve evde kimse olmadığını fark eder. İşte o zaman ailesinin onu almadan gittiğine inanarak çantasına attığı bir meyve suyu ve muz ile kaçmak için bahçeye çıkar. Bu sırada yapmamasını söyleyen bir ses duyar ve taşrada bir tren istasyonuna ışınlanır. Orada genç Kun ile karşılaşır. Genç Kun, çocuk haline geri dönmesini ve ailesi ile tatile çıkmasını öğütler ancak çocuk bunu kabul etmez, durağa yanaşan hızlı trene binerek Tokyo’ya gider. Kun, sonunda çok sevdiği oyuncak trenlerinin gerçek versiyonunda yolculuk etme fırsatı bulur ancak son durağa gelip de indiğinde ise kaybolduğu gerçeği ile yüzleşir. İstasyonda tek başına kalan Kun, ailesini arar ama bulamaz. Başka kayıp çocuklar yapılan anonslar ile ailelerine kavuşurken onun kalabalık içinde bulduğu tek şey Onibaba’dır. Sonunda istasyonda çalışan görevliden yardım ister ancak ebeveynlerinin adını bilemediği için yardım alamaz. Bu sebeple görevli, Kun’u kimsesiz çocukların bindirilerek yollandığı “Yalnızlar Ülkesi” trenine gönderir. Ancak Kun, karşılaştığı şeytani trene binmeyi reddeder ve trenin dışına çıkmayı başarır. Kendisi trenden kurtulmayı başarmış olsa bile bebek Mirai’nin de trene binmek üzere olduğunu görür. Koşup onu yakalar

ve Mirai'nin abisi olduğunu kabullenir. Böylece istasyon görevlisi Mirai'ye haber ulaştırır. Mirai tren garına uçarak gelir ve abisini oradan kurtarıp götürür. Mirai geldiğinde ise bebek Mirai kaybolur. Sonrasında Kun ve Mirai, aile ağacına doğru uçarlar ve bir kırlangıç, onları aile üyelerinin anılarında dolaştırır; Yukko'nun da ağaçta yeri vardır. Anılar arasında seyahat eden iki kardeş, Kun'un aile ağacındaki yerini ararlar. Anılar arasında dolaşırken, büyük büyükbabanın savaştan nasıl kurtulduğunu, büyük büyükannenin koşu yarışını bilerek kaybedip büyük büyükbaba ile evlenmeyi nasıl kabul ettiğini ve annelerinin küçük bir çocukken kedi tarafından öldürülen bir kırlangıç yavrusu yüzünden kedileri sevmeyi bırakışını görürler. En sonunda iki kardeş evlerinin bahçesine inerler ancak bu, çocuk Kun'un değil Mirai'nin zamanıdır. Bahçede Kun, büyümüş hali ile yeniden karşılaşır. Mirai, Kun'a veda ederek onu kendi zamanına yollar. Tüm bu yaşananlar Kun'un biraz daha büyümmesine ve olgunlaşmasına sebep olur. Böylece Kun, küçük kardeşini kabullenir. Üstelik Mirai de hızla büyümekte ve abisi ile iletişim kurmaya çabalar hale gelmektedir. Kun, olgunlaşmış bir şekilde eve döner ancak tek büyüyen o değildir. Ebeveynleri de kendi aralarında konuşurlarken, çocuklar ile birlikte daha olgun bir hal aldıklarını belirtirler. Çocuklar büyürken ebeveynler de olgunlaşırlar.

*Mirai no Mirai*, yönetmenin incelenen önceki iki filminde de olduğu gibi modern dünyada geçen fantastik bir hikaye sunar. Küçük bir çocuğun, yeni doğan kardeşini kabullenme ve kıskançlık gibi onun için yeni olan duygular ile yüzleşme sürecini, hayal ile gerçek arasında dolanan fantastik bir hikaye ile anlatır. Bu fantastik dili sağlayan ise, tıpkı önceki filmlerde olduğu gibi, Japon Mitolojisi'nden alınan referanslar, figürler ve anlatım kodlarıdır.

Filmin fantastik yönü, ilk defa Kun'un bahçede kendine Prens diyen insan görünümündeki Yukko ile karşılaşması ile ortaya çıkar. Yukko, tamamen bir insana halindedir ancak yine de köpek kuyruğu yerinde durmaktadır; onu dönüştürememiş olması mitolojik bir hayvan olan tilkiyi hatırlatır. Tilkiler, Japon Mitolojisi içerisinde öncelikle Kami İnari'nin elçileri olarak kabul edilirler. Sihirli ve kurnaz yaratıklar olarak kabul edilen bu hayvanlar, kendilerini insana dönüştürme kabiliyetine sahiptirler ancak ne kadar başarılı bir şekilde insan dönüşümü gerçekleştirirlerse dahi tilki kuyruklarını dönüştüremezler.<sup>499</sup> Yönetmen, tilkiler için oluşturulmuş mitsel anlam yaratma kodunu kullanarak köpek Yukko'yu, insan Prens'e dönüştürür. Prens, mitolojik tilkinin film evrenindeki göstereni konumundadır. Seçilen öykü

---

499 Ashkenazi, s.411-415

mekânı, modern şehir ortamındaki bir ev olduğu için ve Yukko da bir evcil hayvan olduğu için vahşi olarak kodlanmış bir tilki yerine köpeğin seçilmiş olması mantıklıdır. Ancak Yukko, bir köpek olmasına karşın, tasarımı ile kurt soyundan değil, tilki soyundan gelen bir hayvan görüntüsü oluşturmaktadır. Sarı renkli, ufak tefek bir hayvandır Yukko. Köpeğin tasarımı, mitolojik tilki ile kurulan özdeşliği güçlendiren bir diğer özelliktir. Filmde Yukko'nun varlığı, yönetmenin önceki iki filmi ile dizimsel bir ortaklık yaratmaktadır. Yönetmenin her üç filminde de insana dönüşme kabiliyeti bulunan hayvanlar yer alır. İlk filmde bunu yapan kurtlardır, ikinci filmde ise bir şehir dolusu hayvan bu yeteneğe sahiptir. *Mirai no Mirai*'de ise bu ortak kodu, Yukko/Prens karakteri ile sürdüren yönetmen, Japon Mitolojisi'nin anlam yaratma kodlarından faydalandığını bir kez daha ortaya koyar.

Filmde yer alan bir diğer mitolojik referans ve figür ise Onibaba'dır. Bu mitolojik yaratık, ilk başta Kun'un bir masal kitabında gösterilir; kırmızı suratlı ve boynuzlu bir yaratıktır. Sonrasında ise tren garında kaybolan Kun, annesini ararken Onibaba ile karşılaşır. Ayrıca yine film süresince öfkeye kapılan ve annesi ile tartışan Kun, ona Onibaba olarak hitap etmektedir. Oni kavramı, Japon Mitolojisi'ne, Budizm'in ülkeye gelişinden sonra dahil olmuştur. Oniler, Budist cehennemi olan Jigoku'da Emma-o'nun hizmetkarları olan iblislerdir ve insan eti yediğine inanılan bu yaratıklar, cehenneme gelenlerin cezalandırılmasında görev alırlar. Japonya'da ise asıl versiyonlarından daha az tehlikeli bir hal alıp biçimsel özellikler kazanır bu yaratıklar. Kırmızı ya da mavi derileri, uzun sivri dişleri ile tırnakları ve bazen iki, bazen de tek olan boynuzları vardır.<sup>500</sup> Mitsel Oni'nin tasviri ile filmde sunulan Onibaba görseli özdeşleşmektedir. Bu sebeple Onibaba, Jigoku iblisinin filmdeki göstereni olarak okunabilir. Ancak Kun'un bir çocuk olarak bu yaratıktan fazlasıyla korkuyor oluşu fakat annesini de bu isimle çağırması başka bir mitolojik varlığı daha akla getirmektedir. Yama-uba ya da Türkçe çevirisi ise "Dağ Kocakarı" da insan yiyen bir diğer mitolojik yaratıktır. Küçük çocukları kandırıp, yakalayıp yemesi ile bilinen Yama-uba, aynı zamanda da mitsel bir kahraman olan "Kintaro" gibi kahramanlara analık yapması ve onları yetiştirmesi ile de bilinmektedir.<sup>501</sup> Bu bağlamda Kun, annesini biçimsel olarak Oni ve eylem olarak da Yama-uba ile özdeşleştirmektedir. Filmdeki Onibaba figürü, görünüş olarak Budizm'in Onileri ile özdeşleşmektedir; kırmızı deri ve boynuzlar sebebiyle. Ancak Kun'un annesi ile kurduğu ilişki ve annesini konumlandığı nokta itibarıyla Onibaba, Yama-uba'nın film evrenindeki

---

500 Ashkenazi, s.354-356

501 Ashkenazi, s.428-429

gösterenidir. Kun, annesi karşısında, kimi zaman kendini Yama-uba'nın kurbanlarından birisi gibi, kimi zaman ise mitsel kahraman Kintaro gibi görmektedir. Bazen annesini çok sever, bazı zamanlarda ise ondan nefret eder. Çocuğun annesi ile yaşadığı bu zıtlık, Yama-uba'nın içinde barındırdığı zıtlığa benzer. Bu bağlamda, filmin Onibaba'sı ve anne karakteri, mitsel Oni ve Yama-uba figürlerinin ortaklaşa bir yansımasını sunmaktadırlar. Yönetmen, mitsel kodları kullanarak yeni bir filmsel anlam yaratmaktadır.

Filmin mitoloji ile bağlantı kurabileceği bir diğer nokta ise Kun'un gerçekleştirdiği zaman yolculuklarıdır. Japon Mitolojisi içinde yer alan ve tıpkı Howori gibi denizlerin altındaki Ejderha Kral'ın ya da Deniz Kamisi'nin sarayına yolculuk eden ve yine Howori gibi kralın kızı ile evlenen "Urashima Taro"nun hikayesi anlatılmaktadır. Urashima Taro, iyi kalpli bir balıkçıdır ve bir gün sahilde çocukların işkence ettiği bir kaplumbağayı kurtarıp denize salar. Sonraki gün balık yakalamak için denize açıldığında ise başka bir kaplumbağa gelerek, onu denizlerin altındaki ülkeye, kralın sarayına götürmeyi teklif eder. Böylece birlikte saraya yolculuk ederler. Urashima Taro, orada, bir önceki gün kurtardığı kaplumbağanın bir prenses olduğunu öğrenir. Prens, minnetinin bir göstergesi olarak Urashima Taro ile evlenmek ister ve balıkçı da bunu kabul eder. Böylece düğün töreni yapılır. Urashima Taro, Ejderha Kral'ın sarayında yaşamaya başlar. Ancak üç gün geçtikten sonra, ailesini hatırlayan Urashima Taro, aşkını ve kendi bireysel isteklerini geride bırakarak yeryüzüne dönmeye karar verir. Eşi olan prenses, onu vazgeçiremeyince gitmesine müsaade eder ve yanında götürmesi için bir de mücevher kutusu verir Urashima Taro'ya ancak kutuyu kesinlikle açmamasını tembihler. Saraya onu getiren kaplumbağa, Urashima Taro'yu yeryüzüne geri götürür. Memleketine dönen balıkçı, kısa zamanda gerçeğin farkına varır. Ejderha Kral'ın sarayında kaldığı üç günde, yeryüzünde üç yüz yıl geçmiştir. Geriye ailesinden kimse kalmayan ve denizdeki saraya da dönemeyen Urashima Taro, eşine verdiği sözü bozar ve mücevher kutusunu açar. Kutunun içinden yükselen dumanla birlikte, balıkçının gençliği de uçup gider ve Urashima Taro yaşlı bir adama dönüşerek ölür.<sup>502</sup> Bu hikayede yaşanan olaylar ile Kun'un durumu arasında doğrudan bir ilişki bulunmamaktadır elbette. Ancak her iki hikayede de ana karakterler, zamanın akışına müdahale eden doğaüstü güçler ile yüzleşmektedirler. Bu güçler ya da kamiler, Urashima Taro için zamanı hızla akıtırken, Kun'un ise zamanın içinde atlamasına müsaade etmektedirler. Kısacası; zaman yolculuğunun bilimsel bir araçla değil de ilahi bir güç ile gerçekleşmesi, iki hikaye arasındaki özdeşliktir. Diğer yandan hem Urashima

---

502 Ozaki, s.27-40

Taro'nun hem de Kun'un hikayeleri, aile üyelerine önem vermeyi öğütlemektedir. Urashima Taro, ebeveynleri için bireysel mutluluğundan vazgeçer ancak o bir yetişkindir. Bir çocuk olan Kun ise zaman yolculukları sonunda ailenin önemini ve aile bireylerini kabullenmeyi öğrenir. İki hikaye arasındaki fark olarak belirtilebilecek bir durum ise Urashima Taro'nun yaşadığı süreç sonunda yaşlanmasına ve elindeki her şeyi kaybetmesine karşın Kun'un ise süreç sonunda kazanımlar elde ederek olgunlaşmasıdır.

Film, fantastik zaman yolculuğu ve mitolojik referanslar ile inşa ettiği hikayesinde kadın-erkek ve modern-geleneksel çatışmalarına da yoğunlaşmaktadır. Ön plandaki hikaye elbette Kun'un büyümesi, yeni duyguları keşfederken kardeşini kabullenmesi ve giderek daha olgun, daha güçlü biri haline gelmesi hakkındadır. Ancak bunun ötesinde, özellikle anne ile babanın ilişkisi üzerinden modern toplumun Japonya'ya getirdiği değişim sunulmaktadır. Geleneksel ya da daha genel olacak haliyle modern öncesi Japonya'da, ailenin yapılanmasında, anne evin içinde ve baba ise dışında konumlanmaktadır. Baba, dışarıda bir işte çalışır ve evin ekonomisini sağlayan mutlak güç konumundadır. Anne ise çocuklara bakmak, evin kalan işlerini yapmakla sorumludur ve karar mekanizmasında gücü yoktur. Film içerisinde geleneksel Japon kadınına biçilen rollerin teması "Oyuncak Kutlaması" töreniyle kendini açıkça yansıtmaktadır. Geleneksel dönem kadınının öncelikli görevi, bir an önce evlenerek evine ve kocasına hizmet etmektir. Ancak modern dönem, bu durumu değişime uğratar. Kadın evin dışına çıkar ve çalışmaya başlar. Ekonomik özgürlükle birlikte yeni bir güç elde eder. Kun'un annesi, modern Japon kadınına örnektir ve geleneğin kadın için dayattığı rolleri kabul etmediğini, törenin amacını umursamadığını söyleyerek gösterir. Böylece, güçlü ve modern Japon kadını imajını pekiştirir. Aksine erkek ise özellikle II. Dünya Savaşı'nın kaybıyla birlikte eski dönemdeki gücünü ve otoritesini yitirir. Daha sivil bir konuma sahip olur; otorite boşluğu olarak adlandırılan, birçok anime film ve dizisine de konu edilen baba figürü eksikliği 1945 sonrasında başlar. Kun'un ailesinde de benzer bir durum söz konusudur. Ailedeki baskın figür ve evin dışında çalışan kişi annedir. Baba ise evde çocuklar ile ilgilenen, ev işi yapmayı öğrenen ancak öncesinde ev içi işlere önem göstermediği için mevcut durumda fazlasıyla zorlanan sakar bir adamdır. Roller tam anlamıyla değişmiş olarak sunulmaktadır; geleneksel kadının sorumlulukları erkekteyken, geleneksel erkeğin sorumlulukları ise kadının üzerindedir. Kun'un ebeveynleri üzerinden, Modern Japonya'nın toplum düzenindeki yaşanan değişim yansıtılmaktadır. Toplumdaki güç dengesi erkekten kadına doğru kaymaktadır ancak kadın hala tam anlamıyla güç sahibi değildir çünkü süreç

henüz başlangıç aşamasındadır. Üstelik kadının annelik yönü, onun evin dışına tam anlamıyla adapte olmasını güçleştiren ve bölünmüşlük yaşamasına sebep olan bir olgu konumundadır. Erkek ise bu yeni düzene alışmakta oldukça zorlanmaktadır. Ancak Kun'un babasının hızla öğrenmeye başlaması, Japon erkeğinin yeni dönemin koşullarına uyum sağlayacağına bir göstergesi ya da en azından temennisidir. Yönetmen, artık yapılması gerekenin, kadının elde ettiği gücü kabul ederek yeni düzene uyum sağlayarak yaşamak olduğunu belirtir. Erkeğin yapması gereken, kadını anlamak, onun yeni düzendeki yerine saygı duymak ve yardımlaşma içinde yaşayarak ilerlemeyi sağlayıp olgunlaşmaktır.

Kadın-erkek ilişkisi bir yana; film, modern ve geleneksel baba figürlerini de kıyaslamaktadır. Böylelikle 1945 sonrası ortaya çıkan otorite boşluğu ve baba figürü eksikliği meselesi kendini yeni baştan hatırlatır. Küçük Kun, film boyunca iki farklı baba figürü ile karşılaşır. Öncelikle, kendi öz babası vardır hayatında. Ancak Modern Japonya'nın ona sunduğu bu baba, kendine güvensiz, sakar ve telaşlı bir görüntü çizen silik bir tiptir. Kun, ona hayranlık duymaz ve her fırsatta ses yükseltir. Diğer yanda ise zaman yolculuğu sırasında tanıştığı büyük büyükbabası bulunmaktadır. Topallayan bacağı ile bu adam, modern öncesi Japon erkeğinin arda kalan temsilcilerinden birisidir. Savaş sonrasında dahi yaralı ama hala güçlüdür ve Kun'u etkileyip kendine hayran bırakır. Öz babasının aksine bu adam, öz güvenli, biraz mesafeli fakat yine de şefkatli ve etrafındakilerden saygı gören bir kişidir. Öz babası, Kun'a bisiklet sürmeyi öğretemez ancak büyük büyükbaba, sadece bisiklet sürme konusunda değil, genel olarak azimli bir birey olması konusunda Kun'a yol gösterir, onu teşvik eder. Kun'un atın sırtındayken korkup büyük büyükbabasını "baba" olarak çağırması da önemli bir detaydır. Büyükbaba, onun zor anında ihtiyaç duyduğu baba figürüdür. Öz babası, o bisikletten düşerken onu tutamaz ancak büyükbaba küçük çocuğu tutar ve o güveni aşılır. Büyükbabanın topallıyor oluşunun da bir sembolik anlamı vardır. Büyükbaba, savaş sonrası Japon erkeğinin filmdeki gösterenidir ve onun yeni dönemde güç kaybedişini, total kalan bacağı ile simgelemektedir. O nesil, savaş öncesine göre güç kaybetmiştir ancak Kun'un babasının nesline göre yine de daha güçlü bir baba figürü olarak görünmektedirler. Yönetmen, baba figürü eksikliği konusu üzerine de önceki filmlerine benzer bir söylemde bulunur. Mutlak otorite olan baba figürü ancak gelenekte ve dolayısıyla geçmişte bulunabilmektedir. Modern toplum içerisinde baba figürü eski konumundan uzaktır ancak yeni dönemin koşulları ile yeni baştan şekillenmekte ve olgunlaşmaktadır. Tıpkı Kun'un babasının öğrenerek gelişmesi gibi.

Sonuç olarak yönetmen, *Mirai no Mirai* adlı bu filmde ele aldığı konu itibariyle bir çocuk filmi sunduğu izlenimini uyandırmaktadır. Ancak arka planda ise modern Japon aile yapısına ve kadın-erkek ilişkilerine odaklanmaktadır. Modern toplum ile birlikte güçlenen kadın ve yeni düzene ayak uydurmaya çalışan erkek arasındaki ilişki aktarılmaktadır. Bu yeni düzende belirli bir görev dağılımı yoktur; yardımlaşma ön plana çıkmaktadır. Ancak kadın annelik olgusu sebebiyle iş ve ev arasındaki bölünme ile yüzleşirken, erkek ise ev içi deneyimsizliği ile başa çıkmak zorundadır. Ayrıca modern ve geleneksel baba figürleri arasında da bir karşılaştırma yapılır; geleneksel baba figürü bu karşılaştırmadan üstün çıkmakla birlikte o figürün modern dünyada yeri yoktur ve Japon erkeği yeni döneme uygun bir baba figürü geliştirmek zorundadır.

Film, tüm bu çatışmaları, esas ve yan hikayeleri sunarken, hayal ile gerçeğin sınırlarında dolanan bir görsel dil kullanır. Yaşanan her şeyin gerçek mi yoksa küçük Kun'un hayali mi olduğu tam anlamıyla net değildir. Yukko, ailenin köpeği ve küçük çocuğun bir bakıma tek oyun arkadaşıdır. Diğer yandan annesinin çocukluğunu ve büyük büyükbabayı da aile albümlerinden görüp hikayeleri dinlemektedir. Bu bağlantılar, yaşananların Kun'un kurduğu oyunlar ve onun hayali olduğunu akla getirmektedir ancak diğer yandan hem kendi hem de kardeşinin büyümüş halleri ile tanışması ve Yukko'nun son sahnede kendi kendine konuşması, yaşananların gerçeklik yönünü kuvvetlendirmektedir.

#### 4.2.11. Tenki no Ko-Weathering With You

Yıl: 2019. Stüdyo: CoMix Wave Films. Yönetmen, Senaryo, Orijinal Yaratıcı: Shinkai Makato. Seslendirilenler: Mori Nana (Hina), Daigo Kotarou (Hodaka).<sup>503</sup>

*Tenki no Ko*, hem yönetmen Shinkai Makato'nun tez kapsamında seçilen üçüncü filmi hem de 2010-2019 arası dönemin son örnek filmidir. Önceki iki yapım gibi CoMix Wave Films stüdyosu tarafından piyasaya sürülen film, elde ettiği "\$125,769,538" hasılat ile 2019 yılının Japon gişesinde en fazla kazanan filmidir. Film, tür olarak ise romantik, dram ve fantastik başlıklarına dahil olmaktadır. Filmin senaryosu, bir aşk hikayesi etrafında şekillenmektedir.

---

503 Shinkai Makato, *Tenki no Ko*, CoMix Wave Films, 2019, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/tenki-no-ko>, 24/07/2020-01:19

Film, Hina (15) ile Hodaka (16) adlı iki gencin fantastik aşk hikayesini anlatmaktadır. Hikayenin inşa sürecinde ise Japon Mitolojisi, modern dünyaya aktarılır. Tıpkı yönetmenin bir önceki filmi “*Kimi no Na wa*”da olduğu gibi, Şinto kamileri bu filmde de gerçektirler ancak fiziksel bir form ile gözükmezler. Elçiler yoluyla iletişim kurarlar; Hina da bu elçilerden birisidir. Film, ön plandaki aşk hikayesi ve fantastik yönünü sağlayan Japon Mitolojisi’nin dışında ayrıca doğa-insan çatışması ile de dikkat çekmektedir. Doğa ile insan arasındaki çatışmanın odak noktası ise modern Tokyo kentidir. Doğa, insanın Tokyo’da bozduğunu onarmaya çalışmaktadır.

Film, yağmurlu bir günde, hastane odasında, annesinin başucunda bekleyen Hina ile başlar. Hina, pencereden dışarıyı izlemektedir ve fırtınanın ortasında, tüm şehirde sadece tek bir noktanın güneş aldığını görür. Hastaneden çıkar ve hızla o noktaya ulaşmaya çalışır. Güneş ışığı, bir binanın çatı katındaki küçük bir Şinto tapınağına vurmaktadır. Hina, çatıya çıkar ve annesi ile güneşli bir gökyüzünü seyredebilmek için tapınağın “torii”sinin altından dualar ederek geçer. Sonrasında kendini bir anda gökyüzünde bulur; burada, sudan balıklar ve buluttan ejderhalar ile birlikte uçar. Bu olaydan bir yıl sonra ise Hodaka, iş bulup çalışmak ümidiyle Japonya taşrasından vapur ile Tokyo’ya seyahat eder. Vapur, yağmurlu havada Tokyo’ya doğru yol almaktadır ve genç adam, yağmurun yağışını izleyebilmek için dışarı çıkar ancak yağışın şiddeti artıp da balina görünümlü bir su kütlesi vapurun üstüne düşünce, ölüm tehlikesi geçirir. Yaşanan sarsıntı ile vapurdan düşmek üzereyken bir yetişkin yani Kei, onu kurtarır ancak sonrasında genç adamı ekonomik olarak sömürür. Minnetini göstermek isteyen Hodaka, ekonomik durumu iyi olmasa dahi Kei’ye yemek ısmarlar ancak adam fazlasını ister ve kendine pahalı bir bira da ısmarlatır. Tokyo macerası, Hodaka için baştan kötü bir hal alır. İlk çizdiği olumsuz görünüme rağmen Kei, vapurdan indikleri sırada Hodaka’ya iletişim bilgilerini verir ve ihtiyaç duyduğu anda kendisini aramasını söyler. Tokyo’ya ayak basan Hodaka, birçok yerde iş arar ancak yaşı sadece 16 olduğu için hiçbir yer onu kabul etmez. Parası biten, aç kalan ve sokaklarda yatan genç adam, üstelik bir de durmadan yağın yağmur ile yüzleşmektedir. Tokyo’ya geldiğinden beri durmayan bir yağış vardır. Çaresizliği giderek artan Hodaka, yiyecek bulmak ümidiyle çöpleri karıştırırken bir silah bulur. İyice zora düştüğü için kurtarıcısını arama fikri de mantıklı gelmeye başlar. Bu sırada Hina ile ilk defa bir fastfood restoranında tanışır. Hina, çalıştığı yere her gün gelen ama hiçbir şey yemeyen bu çocuğu fark ettiği için ona yemek ısmarlar.

Sokakta yaşamaya daha fazla katlanamayan Hodaka, sonunda Kei'yi arar ve onun mekanına gider. Burada, ilk başta Kei'nin sevgilisi sandığı ama sonradan yeğeni olduğunu öğrendiği yirmili yaşlarındaki bir kadın, Natsumi ile de tanışır. Kei, Hodaka'ya iş verir ve yanında kalmasına da müsaade eder; hem evi çekip çevirecektir hem de Kei ve Natsumi'ye dergi yazısı hazırlama konusunda yardım edecektir. Kei'nin son zamanlarda peşinde olduğu konu ise şehir efsaneleri ve bunların içinde en günceli olan “Gün Işığı Kızı Efsanesi”dir. Kei, bu efsane ile ilgili röportaj yapmaları için Natsumi ile Kei'yi Tokyo'nun çeşitli yerlerindeki insanlara yollar. Röportajların birinde Hodaka ve Natsumi, medyum bir kadın ile konuşurlar ve bu kadın, Gün Işığı Kızlarının gerçek olduğunu ve Kami İnari tarafından ele geçirildiklerini belirtir. Diğer yandan “Yağmur Kızları”ndan da bahseder ve bunların ise Kami Ryujin tarafından ele geçirilen kişiler olduğunu belirtir. Medyuma göre, doğanın güçlerini fazlasıyla kullanan bu tip kişiler, sonrasında ise doğa tarafından yutulmaktadırlar. Hodaka, medyumun anlattığı gibi fantastik olaylara pek inanan birisi değildir ancak Kei, ona kalacak yer ve bir iş verdiği için üstüne düşen görevi yerine getirmek için çaba gösterir.

Hodaka, Kei'nin yanındaki hayatına alışır ve bir düzen kurar ancak sokaklarda yattığı dönemde bulunduğu ve Ame (Yağmur) adını verdiği kediyi de unutmaz. Ara sıra gidip onu besler. Ame'nin yanına gittiği bir gün, yine sokaklarda yattığı günlerde karşılaştığı ve kendisini tartaklamış olan bir adamın Hina'yı rahatsız ettiğini görür. Ayrıca onun kendisine yemek ısmarlayan kız olduğunu da hatırlamaktadır. Hodaka'yı tartaklayan ve yanındakiler, Hina'yı bir iş bahanesiyle bir binaya sokmaya çalışmaktadırlar. Tam bu sırada yanlarına giden Hodaka, kolundan tuttuğu gibi Hina'yı kaçırmaya çalışmaz ve kısa sürede yakalanırlar. Çocukları yakalayan adamlar, Hodaka'yı tartaklamaya başlarlar ve çocuk, çöpte bulunduğu silahı ateşlemek zorunda kalır kurtulmak için. Adamların şaşırmasını ve korkmasını fırsat bilen ikili, hemen oradan kaçarlar. Sonrasında ise tapınağın bulunduğu eski binaya sığınır. Hodaka silah kullandığı için Hina ona kızar ve yanından ayrılır. Yaptığı şeyden pişman olan Hodaka ise silahı orada atar. Hina'nın gittiğini düşündüğü anda ise kız geri döner. Silah kullandığı için kızmıştır ancak kendisini kurtardığı için de minnettardır. Hodaka'ya teşekkür etmek isteyen Hina, onu binanın çatı katına çıkarır ve yağmuru durdurarak çocuğa güneşli bir Tokyo göğü armağan eder. Bu kurtarma ve kaynaşma süreci sonrasında ikili tanışır ve Hina, kendini 18 yaşına girmesine bir ay olan bir kişi olarak tanıtır ama aslında 15 yaşındadır.

Tokyo’da yağan yağmur, aylardır aralıksız devam etmektedir. Üstelik, gökyüzünden balina ve deniz anası gibi farklı hayvan formlarında su kütleleri düşmektedir. Yağmur tüm şiddetiyle devam ederken, Hodaka ve Kei de birbirlerini daha fazla tanıma imkanı bulurlar. Kei, eşini kaybetmiş ve üstelik çocuğunu da görmesine izin verilmeyen bir babadır. Hodaka ise evden kaçarak Tokyo’ya gelmiştir. Daha önce hiç kız arkadaşı olmayan Hodaka, Hina onu evine davet edince oldukça heyecanlanır. Ne yapacağını bilemese dahi bir şeyler alarak Hina’nın evine gider. Hina, Hodaka’nın getirdiği malzemeleri kullanarak ona yemek yapar ve yedikleri sırada Hina’nın kardeşi Nagi’de eve döner. Bu kişi, Hodaka’nın öncesinde otobüste kızlar ile birlikte gördüğü popüler çocuktur. Hem Hodaka’nın hem de Hina’nın acil olarak para kazanmaya ihtiyaçları vardır çünkü Hodaka, Kei’nin yanında çok çok az bir paraya çalışmaktadır ve Hina ise çalıştığı işinden çıkarılmıştır. Annesini bir önceki yıl kaybeden ve babası da bulunmayan Hina, kardeşine bakabilmek için çalışmak zorundadır. Yaşı ile ilgili yalan söylemesinin sebebi de budur. Hodaka, Hina’ya hava durumu ile ilgili bir iş kurmayı teklif eder. Bir internet sitesi kurarlar ve gelen isteklere göre Gün Işığı Kızı, yağmuru belli alanlar içinde durdurur. Sonrasında ise siparişi veren kişiden ödeme alırlar. Hina, Hodaka ve Nagi, bu işi hep birlikte yürütürler. Uygun buldukları talepleri kabul ederek sonuçlandırır ve kısa zamanda internet sitelerinin popülerliği artar.

İnsanların internet sitesine bu kadar yoğun ilgi göstermesinin sebebini müşterilerden birisi, “Mavi gökyüzünü görmek, hayatta olduğunuz için bile sizi mutlu eder.” şeklinde açıklamaktadır. Yağmurun durmaksızın sürdüğü Tokyo’da, insanlar güneşi görme fırsatını kaçırmamak için uğraşmaktadırlar. Yaz Festivali geldiğinde ise şehir yetkilileri, havai fişek gösterisinin yapılacağı anda yağmurun durdurulması talebinde bulunurlar ve Hina, bu isteği yerine getirip karşılığında da gösteriyi manzaralı bir yerden izleme imkanı bulur. Gökdelenin tepesinde gösteriyi izledikleri sırada ise Hodaka, Hina’ya aşık olduğunu fark eder. Hodaka’nın hava durumu işi oldukça iyi giderken, Kei’nin dergi işleri ise iyi gitmemektedir ve Natsumi de kendine sürekli olarak düzenli bir iş aramakta ama bulamamaktadır. Bu sırada Hodaka, sokak kedisi Ame’yi kendileri ile yaşaması için Kei’nin mekanına getirmiştir ve Ame artık onların evcil hayvanıdır. Hodaka için işler yolunda gitse bile Hina için aynı durum söz konusu değildir. Yaptığı iş onu çok yorduğu ve görüntüleri sosyal medyada dolaştığı için işe bir süre ara vermeye karar verir. Ancak ara öncesinde son bir iki iş daha alırlar. Ağustos ayı içinde kutlanan “Obon Festivali”nde yani ölülerin yaşayan akrabalarını ziyaret için göklerden indiklerine inanılan günde yaşlı bir kadının isteğini kabul ederler ve onun evine giderler.

Obon Festivali'nde insanlar, akrabalarının yolu bulabilmesi için ateş yakarlar ve ruhlar, dumanı takip ederek ailelerine gelirler. Yaşlı kadın da bahçesinde rahatça ateş yakabilmek için yağmuru durdurmak istemektedir. Hina yağmuru durdurduktan sonra yaşlı kadın kocası için, Hina ise ölen anneleri için ateş yakar.

Hodaka ile Hina hava durumu işi ile uğraşırken, Kei ile Natsumi ise Gün Işığı Kızı röportajlarına devam ederler. Gittikleri bir Şinto tapınağında karşılaştıkları yaşlı bir rahip, onlara gökyüzünde ejderhaların ve balinaların dolaştığı 800 yıllık bir resim gösterir. Sonrasında ise “Hava Rahibesi” hikayesini/mitini anlatır. Eski zamanlarda birçok yerleşim yerinde bulunan bu rahibeler, insanların dileklerini kamilere ulaştıran elçiler olarak görev yapmaktadırlar ancak bu görevin ağır bir bedeli vardır; rahibenin kendi hayatı. Bu sırada, Hodaka'nın silah kullandığı güvenlik kamerası kayıtları ortaya çıktığı ve evden kaçmış bir çocuk olduğu için polis onu aramaktadır. İlk olarak ise Hodaka'yı tartaklayan adama ulaşırlar. Yine aynı zamanlarda Hina'nın doğum günü de yaklaşmaktadır ve Nagi, ablasına hediye alması konusunda Hodaka'yı hem cesaretlendirir hem de ona yardımcı olur. Hava durumu işini sonlandırırken, ekip en son bir iş daha kabul eder. Bu iş, Kei'nin kızıyla vakit geçireceği zaman diliminde Tokyo Kulesi civarının yağmurunu durdurma görevidir. Görev tamamlandıktan sonra ise Hina'ya yüzük vermeyi planlamaktadır Hodaka.

Kei'nin kızı Moka'nın astımı bulunmaktadır. Bu sebeple Kei, sigarayı bırakmaya çalışmaktadır. Güneşli bir hava siparişini de yine aynı sebeple vermiştir. Kei, kızı Moka, Nagi, Hina, Hodaka ve Natsumi, hep birlikte parkta vakit geçirirler. Natsumi, bulduğu bir fırsatta, yaşlı rahip ile yaptıkları röportajı Hina'ya dinletir. Parktan ayrıldıktan sonra, Nagi diğerleri ile birlikte gider ve Hina ile Hodaka ise eve birlikte dönerler. Ancak gidiş yolundalarken, yağmur damlaları Hodaka'nın gözü önünde Hina'yı havalandırmaya başlarlar. Hina, gökyüzüne bağlı olduğu için yavaş yavaş, gücünü her kullanışında suya dönüşmektedir. Bu olağüstü olayın ardından birlikte Hina'nın evine giderler. Akşam ise polisler kapıya dayanır. Geliş sebepleri hem Hodaka'yı bulmak hem de ebeveynsiz yaşayan Hina ve Nagi'yi devlet gözetimi altına almaktır. Hina, Hodaka'yı saklayarak polisin elinden kurtarır. Ancak yetkililer, çocukları almak için tekrar geleceklerdir. Bu sırada polisler Kei'nin yanına da uğrarlar ve üstü kapalı bir şekilde onu da çocuk işçi çalıştırdığı için tehdit ederler ancak Kei, bunu inkar eder fakat sonrasında Hodaka ile buluşur, ona para vererek memleketine gitmesini söyler. Kei, kızının velayetini almaya çalışmaktadır ve bu sebeple mahkemede aleyhine olabilecek bir durumun içinde bulunmak istememektedir. Kei'nin öğütlerine rağmen Hodaka, yağmur Tokyo'da

şiddetini giderek arttırırken, Hina ve Nagi ile birlikte kaçmaya karar verir. Çocukların evden kaçtıkları gece, olağanüstü yağmur yağışı hayatı felç eder. Şehirde birçok yeri sel basar. Sokaklarda kalan üç çocuk, yanlarında bir yetişkin bulunmadığı için hiçbir otelde kalacak yer bulamazlar. Hava durumu daha da kötüleştiği için Ağustos ayında kar yağmaktadır. Yağış tüm şiddeti ile devam ederken Kei ve Natsumi, yaşlı rahibin anlattığı mit üzerine konuşurlar. Mite göre; bu olağanüstü hava durumunu düzeltmenin tek yolu Hina'yı kurban etmektir. Bu sırada sokaklarda dolanan çocuklar ise polisler ile karşılaşır. Hina ve Nagi'nin kaçabilmesi için kendini feda eden Hodaka, polislerin üzerine saldırır, sonrasında ise kendisini takip etmeleri için kaçar. Ancak Hina, onu geride bırakıp uzaklaşmaz. Kami'ye dua eder ve ardından buldukları yerin çok yakınına yıldırım düşer. Polislerin bu olayla dikkatleri dağıldığında ise hep birlikte kaçmayı başarırlar. Normal otellerde yer bulamayan çocuklar, sonunda bir aşk oteline yerleşirler. Hodaka, hep birlikte kaldıkları o odada çok mutludur ve bunu koruması için Kami'ye dua eder. Gecenin ilerleyen saatlerinde, Nagi uyuduktan sonra, Hina, şeffaflaşan ve giderek suya dönüşen bedenini Hodaka'ya gösterip yaşanan felaketi durdurmak için kurban edilmesi gerektiğini açıklar. Ancak Hodaka bunu kabullenmez ve doğum günü için aldığı yüzüğü ona vererek üçünün her zaman birlikte olacaklarını söyler.

Bir yıl önce Hina'nın Gün Işığı Kızı olduğu gün, aynı ışığı Hodaka da görmüştür ve o ışığı takip etmek istediği için Tokyo'ya gelip Hina'yı bulabilmiştir. Hem Hina hem de Hodaka, birbirlerini ilk nasıl bulduklarını rüyalarında görürler. Çocuklar uyurken, Hina gökyüzüne yükselir ve tamamen su formu alır. Bu haldeyken Hodaka'nın verdiği yüzük parmağında durmaz ve düşer. Nagi ise ablasının gökyüzüne yükselip kaybolduğu bir rüya, bir kabus görür. Uyandıklarında ise polisler odayı basıp Nagi ve Hodaka'yı yakalarlar. Elbette Hina'nın odada bulunmayışı çocukları şoka uğratar. Şehirdeki olağan dışı yağışın durmuş olduğunu gördüklerinde ise Hina'nın neden odada bulunmadığını da anlarlar. Yağmur durduğu ve güneşli gökyüzü görüldüğü için şehirdeki herkes çok mutludur; neredeyse herkes. Polis çocukları sokağa çıkardığında ise Hina'nın yüzüğü tam olarak Hodaka'nın önüne düşer. Hem yüzüğü görmenin yarattığı şok hem de Hina'nın aslında 15 yaşında bir kız olduğu gerçeğini öğrenmek Hodaka için oldukça yıkıcı olur. Polisler, tutuklanan iki çocuğu karakola götürürler ancak karşılarındakilerin iki çocuk olması onları rahat davranmaya ittiği için dikkatleri dağılır ve Hodaka, bulduğu ilk fırsatta karakoldan kaçar. Sokakta ise motorsikleti ile Natsumi'yi bulur ve onun yardımıyla polisten kaçmaya devam eder. Nagi ise karakoldan başka bir merkeze nakil edilir ve burada, okuldan kız arkadaşları onun ziyaretine gelirler.

Kızlardan birisi görevliyi oyalarken, Nagi ise diğer kız ile kılık değiştirir ve o da kaçar. Hodaka, tapınağın bulunduğu çatı katına ulaşmak ve Kami ile iletişim kurabilmek amacıyla. Kovalamaca sırasında Natsumi'nin motoru bir su birikintisine saplanır çünkü yağın yağmur sonrası şehrin bazı kısımları sular altındadır. Aracını kaybeden Hodaka, Natsumi'yi geride bırakarak tren hattına geçer ve raylarda koşarak tapınağın binasına ulaşmaya çabalar. Bu sırada polisler ise Kei'yi sorgulamaya giderler ve çocuğun yerini bilip bilmediğini öğrenmeye çalışırlar. Böylece Kei de olan bitenden haberdar olur. Hodaka binaya vardığında ise Kei, karşısına çıkıp onu karakola götürebilmek için ikna etmeye çabalar. Bu sırada polisler de gelir ve Hodaka köşeye sıkıştırılır. Çaresiz kalan Hodaka, daha öncesinde atmış olduğu silahı tekrar görünce onu kullanarak polisleri uzak tutmaya çabalar ancak başarılı olamaz. İşler kötüye giderken binaya gelen Nagi ve fikir değiştiren Kei, Hodaka'nın yakalanmasını engellemek için polisleri saldırlar. Arkadaşlarının yardımıyla çatıya ulaşan Hodaka, dualar ederek "torii"nin altından geçer ve kendisini bir anda gökyüzünde uçan sudan balıkların arasında bulur. Sonrasında Hina'nın olduğu yönü bulmayı başaran Hodaka, mavi bir gökyüzünü değil, onunla birlikte olmak istediğini söyler. Hodaka'nın onun için gelmesine mutlu olan Hina, ikna olur ve iki çocuk birlikte bulutlardan atlayarak eve dönebilmek için dua ederler.

Kami, çocukların dileğini kabul eder. Hina ile Hodaka, çatıya geri döndükleri anda ise gökyüzünde şimşekler çakar, buluttan ejderhalar gökyüzünü kaplar ve bardaktan boşanırcasına yağmur yağmaya başlar. Yağmur, o günden sonra üç yıl boyunca aralıksız bir şekilde devam eder ve Tokyo'nun yarısı sular altında kalır. İşlediği suçlar sebebiyle yargılanan Hodaka, tedbirli olarak, memleketine dönüp liseyi bitirmesi ve sürekli gözetim altında olması şartıyla salınır. Üç yıl boyunca Hina'yı görmeden ailesinin yanında kalır. Liseyi bitiren Hodaka, Tokyo'ya geri döner ve hem üniversite başvuruları yaparken hem de iş arar. Uzun zamandır kontrol etmediği internet sitesine de bakan Hodaka, Obon Festivali sırasında yanına uğradıkları kadından yeni bir istek olduğunu görür ve artık bu işi yapmadıklarını söylemek için bizzat kadının yanına gider. Kadınlı gerçekleştirdikleri sohbette durumu açıklayan Hodaka, yaşlı kadından çok farklı bir bilgi elde etmeyi de başarır. Yaşlı kadının söylediğine göre, yağış Tokyo'yu eski haline getirmektedir. Yaklaşık iki yüz yıl önce deniz olan yerler doldurularak şekerleşme sağlanmıştır o bölgelerde ve şimdi ise doğa kendine ait olanı geri almaktadır. Hodaka, Kei'nin yanına uğramayı da ihmal etmez. Kei, işlerini geliştirmiştir ve Ame'yi de kendisi ile birlikte tutmaktadır. Yaşananlar üzerine

konuştuklarında ise yağmurun durmaksızın yağmasının sebebinin Hina ve Hodaka olduğuna inanmadığını söyler ve üstelik hala Hina'yı görmeye gitmemiş olduğu için Hodaka'yı azarlayıp Hina'nın yanına yollar. Hina'nın evine doğru giden ancak ne yapması, ne demesi gerektiğini bilmeyen Hodaka, Hina'nın daha önce havalandığını gördüğü yokuşa geldiğinde sevdiği kızla yıllar sonra tekrar karşılaşır. Hina, bir kez daha yağmuru durdurur ve iki aşık birbirine kavuşurlar.

Yönetmen, tıpkı bir önceki filmi olan "*Kimi no Na wa*"da yaptığı gibi, Şinto inancını ve Japon Mitolojisi'ni oldukça etkili bir şekilde kullanmaktadır. Japon ilahları olan kamilere hikaye içinde yer verir ancak onlara fiziksel bir form vermeyerek filmin odağının kaymasının önüne geçer. Filmde adı net olarak anılan iki ilah bulunmaktadır. Bunlar Kami İnari ve Kami Ryujin'dir.

Natsumi ile Hodaka'nın röportaj yaptıkları medyum kadın, Gün Işığı Kızı'nın Kami İnari tarafından ele geçirilmiş bir kişi olduğundan bahseder. Kami İnari, Japon Mitolojisi içinde yer alan bir tarım ilahıdır; aynı zamanda bereket, bolluk, refah kavramları ile de anılan İnari, elçisi konumundaki tilkiler ve kırmızı torii ile özdeşleşmiş tapınakları ile de bilinmektedir. Günümüzde, sadece çiftçiler değil, iyi kazanç elde etmek isteyen her türlü meslek sahibi, Kami İnari'ye ibadet edebilmektedir. Ancak öncelikli olarak pirinç ile özdeşleşen bir tarım ilahıdır. Tarım ilahı oluşu, onu aynı zamanda yağmur ile de ilişkilendirmektedir bu sebeple.<sup>504</sup> Hem medyumun söylemleri hem Hina'nın altından geçtiği toriinin kırmızı renkli oluşu hem de filmin merkezinde yer alan olayın yağmur ile ilişkili oluşu, sürecin ardında yer alan ilahın Kami İnari olduğu fikrini desteklemektedir.

Ancak, medyum aynı zamanda Kami Ryujin'in varlığını da hatırlatmaktadır. Medyum kadın, Yağmur Kızı inancından da bahseder ve bu kişilerin ise Kami Ryujin tarafından ele geçirildiklerini belirtir. Kami Ryujin, birçok farklı özelliği içinde bulunduran bir ilahdır. Öncelikle dev bir yılan ya da ejderha formuna sahip olduğuna inanıldığı için Ejderha Kralı olarak anılır. Denizlerde yaşadığına inanılması ise onu Başlıca Deniz Kamisi olarak bilinen Owatsumi-no-kami ile özdeşleştirmektedir. Hem deniz hem yağmur hem de gök gürültüsü ile ilişkilendirilen bu ilah, karmaşık bir doğaya sahiptir. İnsanlara bereket ile yaşam sunabileceği gibi onların ölümüne ve yıkımına da sebep olabilmektedir. Ryujin, aynı zamanda hem iyi hem de kötü olabilecek güçte bir ilahdır.<sup>505</sup> Filmde, olayların ardında yer alan ilahın da

---

504 Ashkenazi, s.263-266

505 Ashkenazi, s.368-369

Ryujin olması oldukça muhtemeldir. Filmde, yağmur insanlara felaket getirmektedir ve üstelik gökyüzünde ejderha formunda bulutlar da yer almaktadır ki belirtildiği gibi Ryujin'in fiziksel formu da ejderhadır.

Film boyunca gökyüzünde su formunda dolanan bir başka hayvan ise balınadır ve bu hayvan, başka bir ilah ile özdeşleştirilir, yani Kami Ebisu ile. Bir marebito yani gezgin ilah olan Ebisu, balıkçıların koruyucusu olan iyi şans ilahıdır. Denizlerde dolaşan bu ilahın, birçok kaminin aksine, belli bir yeri, mekanı yoktur. Her yerde olabilir. Bu sebeple birçok yerde insanlar ona ibadet ederler. Başka kamiler ile de özdeşleştirilmekle birlikte, hayvan formu olarak bu ilahın özdeşi balınadır. Her iki figür de denizden gelirler ve kendileri ile birlikte bereket getirirler. Ancak Ebisu, tıpkı deniz ile ilişkilendirilen diğer ilahlar gibi, bereket ve iyilik getiren bir kami olduğu kadar da tekinsizdir. O sebeple, saygıda kusur edilmemesi gereken bir ilahdır.<sup>506</sup> Film boyunca; su formundaki balınalar, gökyüzü denizinde yüzerek dolaşmaktadırlar. Tokyo'nun farklı noktalarında ortaya çıkarlar. Bu bağlamda, su balınaları Ebisu'nun film evrenindeki gösterenleri olarak okumak mümkündür. Ancak yönetmen, yaşanan olaylara net olarak, belirtilen ilahlardan birinin sebep olduğunu söyleyen bir ilerleyiş sunmaz. Hina ve Hodaka, muhattap aldıkları kişiye/varlığa sadece "Kami" olarak hitap ederler ancak özelde hangi kami olduğunu belirtmezler. Bu sebeple, dinmeyen yağmurun nedeni, Ebisu, İnari ve Ryujin üçlüsünde birisi olabileceği gibi, her üçünün de aynı anda da dahil olabilir. Sonuçta her üçü de deniz ve yağmur yani su ile ilişkilendirilebilen ilahlardır. Japon Mitolojisi içerisinde sekiz milyon ilah inancı yer aldığı için yağışın ardında hiç bilinmeyen başka bir deniz ya da gök gürültüsü ilahının da olması muhtemel bir seçenektir. Ancak ortaya konulan göstergeler eşliğinde en güçlü adaylar başta Ryujin olmak üzere, İnari ile Ebisu'nun da dahil olduğu üçlüdür.

Filmle ilgili değinilmesi gereken son mitolojik bağlantı ise Hina'nın durumudur. O, ilahlar ile insanlar arasında bir köprü görevi görmektedir; kamilerin elçisidir. Hina'nın kurban edilmesi gerekliliği ise genç kızı aynı zamanda bir sunu haline de getirmektedir; kamilerin öfkesini dindirmek ya da onları mutlu etmek için verilen bir sunu. Hina, içinde bulunduğu durum itibarıyla bir miko\* olarak konumlanmaktadır. Günümüzde daha sembolik bir hal alan bu makam, eski çağlarda ise oldukça kutsal kabul edilmektedir. Miko olarak seçilen genç

---

506 Ashkenazi, s.223-224

\* Miko: Kami için Kagura adlı kutsal dansı gerçekleştiren, tapınak ibadet törenlerinin hazırlanmasına yardımcı olan, kimi zamanlarda kehanetlerde bulunan ve bazen de kamiler tarafından vücudu ele geçirilen Şinto tapınak rahibesi. (Ashkenazi, s.469)

kızlar, tapınağın ibadet ettiği kamiye eş olarak yetiştirilirler. Ona göre bir eğitimden geçerler. Yine bu genç rahibelerin ettikleri ekinin, dokundukları eşyanın da kutsal olduğuna inanılmaktadır. Üstelik kamiler, kimi zaman bu rahibelerin ağzından konuşarak toplum ile iletişim haline geçerler. Dolayısıyla kamiler, güçlerinin bir kısmını kendileri için hazırlanan bu kadınlar ile paylaşırlar. Festival zamanlarında gerçekleştirilen Kagura dansı ise bir noktada bu rahibelerin kamiler için bir adak olarak sunulmasıdır; ilahı mutlu edecek bir adak.<sup>507</sup> Filmde, Hina'nın konumunu adlandırmak için kullanılan bir diğer kavram ise "Hava Rahibesi"dir. Yönetmen, bu adlandırma ile birlikte Hina'yı eski çağların mikolarının bir göstereni olarak konumlandırmaktadır. Hina, gücünü bir kamiden alan, kami ile insanlar arasında elçi olarak bir iletişim sağlayan, insanlardan saygı gören ve sonunda kaminin öfkesini dindirmek için kurban edilmesi gereken bir adak olduğu anlaşılan bir karakterdir. Hikayenin ilerlediği yol, Hina ile eski çağ rahibelerini özdeşleştirmektedir.

Yönetmen, bu filmde de önceki filmlerine benzer bir tutumu sürdürmektedir. Filmin yaklaşık iki saatlik süresi içerisinde iki farklı "din-kültür-mitoloji" temelli festivali yansıtmaktadır. İlk önce havai fişek gösterilerinin düzenlendiği "Yaz Festivali", sonrasında ise ölen akrabalar ile ataların anıldığı "Obon Festivali". Hem bu festivaller hem de mitolojik referansların kullanımı, ulusal seyirci bir tarafa, kültürün yabancı izleyici arasında yayılmasında yarar sağlamaktadır. Bir adanın ve o adada ikamet eden milletin inancı olan Şinto, bu tarz kullanımlar sayesinde hiç olmadığı kadar bilinir bir konuma yükselmektedir. Filmlerdeki bu motifler ve referanslar, Japon kültür ihracatının örneklerini oluşturmaktadırlar.

Film içerisinde, çok ön planda olmasa dahi bir modern-geleneksel çatışması mevcuttur. Bu çatışma bozulan aile yapısı üzerinden yansıtılır. Örnekleri ise Hina ve Nagi'nin ailesi ile Kei'nin ailesi oluşturmaktadır. Hina'nın annesi ölür, babası ise hiçbir şekilde anılmaz. Varlığı üzerine konuşulmaz. Birçok filmde tekrar ve tekrar seyirci karşısına çıkan baba figürü eksikliği ve modern dünyada güç kaybeden erkek meselesinin bir diğer yansımasıdır Hina'nın bir babaya sahip olmayışı. Üstüne annesini de kaybedince, çocuk yaşta ailesinin sorumluluğunu üstlenmek durumunda kalır. Diğer yandan Kei ise filmde yer alan tek baba figürüdür ve geleneksel Japon babasından oldukça uzak bir görüntü çizmektedir. Sorumsuz ve pasaklı bir adamdır. Başkaları (Natsumi ile Hodaka) sürekli arkasını toplamaktadır. Her iki örnekte de modern dünya, geleneksel aile yapısını parçalamaktadır. Bu süreçte, Hodaka'nın taşradaki ailesi ise yansıtılmaz. Kısacası; taşra ve kent aile yapılarını

---

507 Hearn, s.99-100

karşılaştırmak yerine, kent ortamının geleneksel Japon ailesine etkilerine yoğunlaşılır. Gösterilen her iki örnek ailede de anne figürlerinin ölerек eksilmesi, üzerine durulabilecek bir diğer noktadır. Modern dünyanın kadını tükettiği gibi geleneksel aile yapısını özendirmeyi amaçlayan bir mesaj olarak düşünülebilir ancak bu mesele üzerine fazlaca durulmadığı için değerlendirmek güçleşmektedir. Ancak Kei'nin film içerisindeki gelişimi, hem karakterini hem de işini düzeltip güç kazanarak kızının velayetini alışı bir mesaj olarak alınmalıdır. Modern Japonya'nın erkeklerine verilen bir mesaj olarak görülebilir. Yeniden, farklı bir yolla gelişip güç kazanıp baba olarak o eski saygınlığı elde etmek mümkündür. Bu geleneksel ailenin geleneksel saygınlığı ile aynı şey değildir ancak modern dünyanın koşulları ile şekillenen yeni bir güç, yani bir saygınlıktır. Modern dünyada yepyeni bir baba figürüdür.

Filmin asıl ve bariz çatışması ise doğa ile medeniyet ya da başka bir söylem olarak doğa ile insan arasındadır. Kamiler, modern Tokyo kenti üzerine hiç dinmeyen bir yağmur yağıdırmaktadırlar. Bunun nedeni ise filmin sonunda ortaya çıkar. Kamiler, insan tarafından bozulanı doğaya tekrar kazandırmaktadırlar. İnsanların denizi doldurarak medeniyete kattıkları Tokyo bölgesini, tekrar ait olduğu denize göndermektedirler. Bu filmde de “Hosada Mamoru”nun “*Wolf Children*” filmiyle benzer bir değişim, bir çelişki ortaya çıkmaktadır. Şinto inancı ve Japon Mitolojisi, doğa ile iç içe bir şekilde varlık göstermektedir ki Şinto tapınakları da bunun bir göstergesi olarak genellikle dağlarda ve orman içlerinde inşa edilmektedirler. Yine Şinto kamilerinin bir çoğunun kökeni bir doğa olayına dayanmaktadır; Ryujin'in gök gürültüsü, Owatsumi'nin deniz ve Amaterasu'nun güneş ilahı olması gibi. Eski çağlarda insanlar, doğadan korktukları vakit ya da ondan bir beklentileri olduklarında kamilere dua edip adaklar adamaktadırlar. Bu şekilde kamilerin koruması ve lütfu elde edilmektedir. Bu dönem, insanın doğa ile uyum içinde yaşamaya çalıştığı dönemdir. Günümüzde ise insanlık doğa ile uyumlu olmak yerine ona hükmetmeye çabalamaktadır. Filmdeki Tokyo örneğinde olduğu gibi, doğayı kendi ihtiyaçlarına göre şekillendirmektedir. Bu durum beraberinde değişimi de getirmektedir. Eskiden doğadan insanları koruyan kamiler, artık doğayı insandan korumak zorunda kalmaktadırlar. Tıpkı “*Wolf Children*”da Ame karakterinin orman canlılarını insanlardan korumak için bir Dağ Kamisi'ne dönüşmesi gibi “*Tenki no Ko*” filminde de olaylara dahil olan kamiler, doğayı insandan korumak için dinmeyen yağmurları yollamaktadırlar. Yönetmen, bu hikaye ve bu anlatım ile birlikte, doğaya hükmeden değil, onunla uyum içerisinde yaşamaya çabalayan, doğaya saygı duyan

kltr hatırlatmaktadır. Mitolojinin kullanımı aısından bakıldığında ise bu film, mitolojiyi bir ara olarak kullanmaktadır; gemiři, geleneęi ve kltr hatırlatan bir ara.

## SONUÇ

Mitoloji, yazının icadından önceki sözlü kültür çağlarının bir ürünüdür ve dilden dile aktarılan, ozanlar tarafından anlatılan mitler yoluyla oluşmuştur. Bu mitler ise o dönem için insanların cevap veremediği sorulara bir yanıt niteliğinde hikayeler içermiştir. Anlatılan hikayeler, cevapları ilahi varlıkların sorumluluğuna yükleyerek o dönemlerin ilkel dini yapılarının oluşmasına önyak olmuştur. Japon Mitolojisi ise bu kültürün en uzun ömürlü örneklerinden birisidir. İlk gelişimini antik çağlarda sergileyen bu mitoloji, tarihi ve dini bağları, ortaya çıktığı ülkenin coğrafi konumu ve elbette devletin dışa kapanma politikaları sebebiyle ancak II. Dünya Savaşı sonunda resmi olarak son bulmuştur. Elbette imparatorun ilahi konumundan vazgeçmesi Japon Mitolojisi'nin tarih ile olan ilişkisini resmi olarak sonlandırmıştır ancak Şinto'nun adada güçlü oluşu mitolojinin inanç üzerinden varlığını halen sürdürebilmesini sağlamaktadır.

Mitolojinin hikaye anlatıcılığı işlevi, yüzyıllar boyunca çeşitli teknik değişimlere ve gelişimlere uğrayarak 21. yüzyıla kadar ulaşmıştır. Yazının icadı, mitlerin her anlatılışta değişen hikaye yapısının sabitlenmesini, kayıt altına alınmasını sağlamıştır. Sonrasında ise yazı ile resim birlikte kullanılarak (E-makimono tomarları gibi) yepyeni bir anlatım şekli oluşturulmuştur; kelimelerin yanına bir de görsellik eklenmiştir. Hikaye anlatıcılığının sonraki adımı ise 19. yüzyıl sonlarında sinemanın doğuşuyla birlikte olmuştur; artık hikayeler hareketli görseller ile anlatılacaktır. Sinemanın hikaye anlatıcılığına en geç dahil olan ancak en hızlı şekilde gelişen sanat/teknik olduğunu söylemek mümkündür. 20. yüzyıl başından itibaren sesin sinemaya dahil olması; üstelik sadece fotoğrafik görüntülere değil, çizimlere de hareket kazandıran animasyon tekniklerinin icat edilmesi, hikaye anlatıcılığında yepyeni bir dönem başlatmıştır. Anime ise Japonya'nın animasyon tekniklerini kullanarak geliştirdiği ve 21. yüzyıl itibarıyla tüm dünyaya sunduğu kendine has bir hikaye anlatma yöntemidir. Tezin dördüncü bölümünde sunulan örnek anime film ve diziler göstermektedir ki bu hikaye anlatma tekniği, Japon Mitolojisi'nden de sıklıkla kaynak olarak yararlanmaktadır.

Hem Japon Mitolojisi'nin hem de animenin değişen kaderi açısından değinilmesi gereken çok önemli bir tarihi süreç bulunmaktadır; II. Dünya Savaşı. Japonya, bu savaşa dahil olmadan önce, mitoloji gerçek tarihin bir parçasıdır. İmparatorluk hanesi dolayısıyla, Japon

tarihinden geriye doğru gidildikçe gerçek tarih ile mitler iç içe geçmektedir; Japon tarihi, Kojiki ve Nihongi metinlerinde yer alan başlangıç mitine bağlanmaktadır. Anime ise devletin Asya içlerindeki yayılcı politikalarını desteklemek amacıyla kullandığı bir propaganda aracıdır. Japonya'nın politikalarını haklı kılmaya çalışan ve Batılı güçleri esas düşman olarak kodlayan anime filmler üretilmektedir. Ancak Japonya'nın savaşa girişi, kaybedişi ve işgale uğrayışı, hem mitoloji hem de anime için birçok şeyi değiştirmiştir.

Savaşın kaybedilmesi, Japonya'nın kamiler tarafından korunan bir ülke olduğu inancını yıkmıştır çünkü ülke, tarihleri boyunca ilk defa işgale uğramıştır. Üstelik, imparator da ilahi yetkilerinden vazgeçerek mitolojik kökenlerini resmi olarak inkar etmiştir. Bu ağır darbe sonrası Japon Mitolojisi'ni unutulmaktan ve yok olmaktan alıkoyan iki temel unsur vardır; inanç ve sanat. Mitoloji ile doğrudan bağlantılı bir inanç olan Şinto'nun varlığını müdafaa etmesi sebebiyle inançlı çevrelerde ve özellikle taşra bölgesinde Japon Mitolojisi varlığını korumaktadır. Diğer yandan sanat ise mitolojiye yeni bir alanda başka bir değer kazandırmıştır. Japon Mitolojisi, birçok Japon sanatı için bir kaynak noktasıdır. Bu kaynaktan sıklıkla yararlanan animeler de savaş sonrasında hızla değişme ve gelişme imkanı bulmuşlardır. Savaştan yeni çıkmış ve kötü bir ekonomi içinde varlık göstermeye çalışan Japon toplumu, ucuz bir eğlence aracı olarak mangalara yönelmiştir. Topluma gerçeklikten kaçış için bir imkan sağlayan mangalar, böylelikle bir sektör olarak hızla büyüme imkanı bulmuştur. Savaş sonrası ülke ekonomisi hızla toparlanırken Hollywood filmlerinin Japon sinema pazarındaki etkisi ve televizyonun ülke içinde giderek yaygınlaşması Japon sinemasının gerilemesine sebep olurken animeler ise yükselişe geçmiştir. Günümüzde ise Japon sinema pazarında Hollywood filmleri ile mücadele edebilen başat unsur anime filmlerdir ki dördüncü bölümde sunulan gişe rakamları bu yargıyı desteklemektedir. Sonuç olarak; II. Dünya Savaşı, Japon Mitolojisi'ni tarihi bir gerçeklik olmaktan çıkarıp sanat için bir kaynağa dönüştüğü yola sokarken, animeler ise bu dönem sonrasında doğrudan bir propaganda aracı olmaktan çıkıp yıllar içinde hızla gelişerek Japon popüler kültürünün önemli bir parçası ve ekonominin önde gelen bir ihracat ürünü olmuştur.

Japon kültürünün bu iki önemli parçası; mitoloji ile anime arasındaki ilişkinin irdelenmesi, değerlendirilmesi ve bir sonuç elde edilmesi için başlanan bu tez çalışmasında üç bölümden oluşan bir ilerleyiş gerçekleştirilmiştir. İlk bölümde, Japon Mitolojisi'nin gelişim sürecinde etkisi bulunan tarihi ve dini süreçlere yoğunlaşıp mitoloji ile ilgili bilgiler sunulmuştur. Ardından gelen bölümde ise animeye ve animenin gelişiminde etkili olan diğer

sanat dallarına değinilmiştir. Son bölüm, önceki iki bölümde mitoloji ve anime hakkında sunulan bilgiler ışığında örneklem olarak seçilen filmlerin incelenmesi şeklinde tamalanmıştır.

“Japon Tarihi ve Mitolojisi” olarak adlandırılan ilk bölümde, iki ana başlık halinde Japonya’nın tarihine ve mitolojisine değinilmiştir. İlk kısımda, Japonya tarihinin eski çağlarından başlayarak 1945 yılına kadar olan kısmı genel hatlarıyla özetlenmiştir. Bu tarih aktarımı, bölümler halinde sunulmuştur. Öncelikle “Geleneksel Dönem” yani adaya gelen ilk toplulukların önce klan yapılarını kurdukları, sonrasında Yamato klanının diğer klanlar üstünde kontrol sağlayarak devletleşmeye başladığı ve daha sonrasında ise bir imparator yönetiminde geçen Nara ve Heian başkentlerinin yılları anlatılmıştır. Bu dönem, devletin kurulduğu, Çin’den alınan bilgiler yoluyla da geliştirildiği ve imparatorun hem dini hem de siyasi lider olduğu yıllardır. Sonrasında ise “Feodal Dönem” başlar. Bu dönemi hazırlayan süreç, Geleneksel Dönem’de imparatorun gücü diğer klanlara kaybetmeye başlaması ve Çin’den alınan vergi sistemlerindeki yanlış uygulamal sebebiyle ülkenin farklı bölgelerinde “daimyo” olarak anılan güçlü toprak sahiplerinin ortaya çıkmasıdır. Başkent dışındaki güçlü ailelerden birinin yani Minamoto klanının askeri ve siyasi gücü ele geçirmesinin ardından ise Feodal Dönem ve Meiji yıllarına kadar sürecek olan Japonya’nın ikili yönetimi başlamış olur. Kendilerini şogun olarak adlandıran klan liderleri ülkenin siyasi önderleri haline gelirken imparator ise kamilerin soyundan gelmesinden ötürü dini lider konumunu korumayı başarmıştır. Feodal Dönem içerisinde şogun makamı farklı aileler arasında el değiştirmiş ancak imparatorluk hanesi her zaman korunmuştur. Tokugawa Şogunluğu yıllarında ise ülkenin sınırları dışa kapatılmıştır. Bunun temel sebeplerinden birisi ise Hristiyan rahiplerin misyonerlik faaliyetleri ve ardından gelebilecek potansiyel Batılı istila güçleridir. Gücün şogunlardan alınıp tekrar imparatora verildiği “Meiji Dönemi (1868)”nden 1945 yılında II. Dünya Savaşı’nın kaybedilmesine kadar süren ve “Modern Dönem” olarak adlandırılan yıllar ise ülkenin sınırlarının zorla açıldığı, bir ortaçağ ülkesinden hızla sanayileşmiş, modernleşmiş ve Batı’yı yakalamış bir ülkeye dönüşüldüğü; ülke tarihinin zirvesinin ve çöküşünün yaşandığı yıllardır. Tarih başlığının 1945 yılında sonlandırılmasının temel sebebi, mitolojinin bu tarihte resmi olarak son bulması ve imparatorun ilahi konumunu reddederek kamiler panteonunun dışına çıkmasıdır.

Bölümün ikinci ana başlığı ise mitoloji ve mitolojinin gelişimine katkı sağlayan dinler ile alakalıdır. Bu başlık altında cevaplanan ilk soru, mitolojinin ne olduğudur. Mitoloji, önce

kavram olarak açıklanıp hikaye anlatmadaki amacı ve işlevi ortaya konulmuştur. Mitoloji, bilimin ve teknolojinin yeterli seviyede gelişmediği ve insanların birçok sorusuna yanıt bulmaya çalıştığı eski çağların bir ürünüdür. İnsanlar, yanıtlayamadıkları soruların cevaplarını kendilerinden daha üstün varlıklarda aramış ve bunun sonucunda da birçok farklı konuya cevaplar üreten mitler ortaya çıkmıştır. Bu mitler ise çeşitli ilahları içeren hikayeler sunarak ilkel dini yapıların oluşumuna katkı sağlamışlardır. Japonya'nın Şinto inancı da bu ilkel dini yapıların bir örneğidir. Bu inancın İslam ya da Budizm gibi kapsamlı kurallar içeren bir din olduğunu söylemek güçtür. Şinto, daha çok doğa ile uyumu amaçlayan bir felsefe konumundadır. Bu inançta, Japon Mitolojisi'nde yer alan ilahlara tapılmaktadır; bu sebeple öncelikli olarak bu inanışın ne olduğu, nasıl oluştuğu, neler içerdiği anlatılmıştır. Şinto sonrasında ise adadaki ikinci büyük etkiyi yaratan dine, Budizm'e yönelinerek bu inanç açıklanmıştır. Budizm, Japon toplumunun gündelik hayatını ve inancını etkilediği kadar mitolojiyi de etkilemiştir. Başta Buda olmak üzere Budizm'e ait birçok dini figür ya Şinto kamileri ile özdeşleştirilmiş ya da doğrudan Şinto panteonuna dahil edilmiştir. Japon Mitolojisi üzerindeki bariz etkilerinden ötürü; Budizm'in ortaya çıkışı, kurucusu Gautama Buda, yayılma süreci, Japonya'ya gelişi ve adada ortaya çıkan Zen Budizmi gibi çeşitli mezhepler bu başlık altında açıklanmıştır. Şinto ve Budizm hakkında verilen ayrıntılı bilgiler sonrasında ise mitolojiyi, Şinto ve Budizm'e göre, görece daha az etkileyen Konfüçyüsçülük ve Taoizm inançlarına kısaca açıklamalar getirilmiştir.

Japon Mitolojisi'nin gelişimine katkı sağlayan dini inançların açıklanmasının ardından ise başlıca mitlere ve önemli mitolojik karakterlere değinilmiştir. Japon Mitolojisi'ni oluşturan mitlerin ve karakterlerin içinde bulunduğu en eski yazılı kaynaklar ise “Kojiki (MS 712)” ve “Nihongi (MS 720)” adlı metinlerdir. Büyük oradanda, 7. yüzyıl ortalarında yönetimi ele geçiren imparatorluk ailesinin kendi iktidar haklarını ilahi bir garanti altına alma çabasının bir ürünüdür bu eserler. Bazı anlatımsal farklılıklar içermekle birlikte her iki eser de Şinto kamilerini tek bir panteon altında toplar ve bu kamileri, birçok mitte yer alan çeşitli akrabalıklar ile birlikte imparatorluk hanesinin ataları olarak konumlandırır. Kamilerin yöneticisi konumundaki “Güneş Kamisi Amaterasu”, imparatorluk hanesinin büyük büyük atasıdır. Hem Kojiki hem de Nihongi, temel olarak üç önemli Japon mitinden birisi olan “Güneş/İmparatorluk Soyu Mitini” anlatmaktadır. Mitin sonu ise bir noktada gerçek tarihe ve Yamato hükümdarlarına bağlanır. Güneş Soyu Mitinden sonraki diğer iki önemli mit ise tarihi dönemlerde yaşanan olayların fantastik unsurlar eklenerek mitleştirilmesi şeklinde

oluşmuşlardır. “Kamikaze Miti”, Kamakura Dönemi içerisinde gerçekleşen iki Moğol istilası girişiminin fırtınalar sonucu engellenmesi üzerine doğmuştur. Japonya’nın kamiler tarafından korunan bir diyar olduğuna yönelik inanç bu dönemde güç kazanmaya başlamıştır. Sonrasında ise Japonya, II. Dünya Savaşı sonuna kadar başka bir istila girişimi ile karşılaşmamış ve bu inanç giderek güçlenip en sonunda 1945 yılında ise hüsrana ile sonuçlanmıştır çünkü Japonların tüm çabalarına rağmen savaşın olumsuz gidişatı engellenememiş ve Japon savaş pilotlarının adeta kendilerini feda edercesine yaptıkları intihar saldırıları dahi “Kami Hachiman”ın yardım yollamasını ve nihai savunmayı devreye sokmasını sağlamamıştır. Mit, başarısız olmuştur. Bu bölümde bahsedilen son mit ise yine tarihi bir olay sonucu gelişen “47 Ronin Miti”dir. Tokugawa Dönemi’nde yaşanan bir olay olan bu mitte verilen mesaj samurayın efendisine karşı göstermiş olduğu ölümün ötesine geçen bağlılıktır. “Japon Ruhü” olarak adlandırılan olguyu en iyi şekilde yansıtan mitlerden birisidir bu örnek. Bu bölümde kısaca değinilen her üç mit de tezin sonunda ek olarak yer alacaktır. Bu bölümde ayrıca, mitlerde, kaynak kitaplarda ve animelerde sıklıkla karşılaşılan önemli ilahlar, kahramanlar ve diğer mitolojik yaratıklardan bazı örnekler de sunulmuştur.

İlk bölümde mitoloji anlatıldıktan sonra; bir sonraki bölümde animeye, animenin ne olduğuna, biçim ve içeriksel özelliklerine ve de gelişim tarihine odaklanılmıştır. Ayrıca, animenin gelişiminde basamak etkisi yaratan farklı sanat türlerine dair de açıklamalar yapılmıştır. “Genel Hatlarıyla Japon Sanatı ve Japon Animasyon Sineması (Anime)” adlı bu bölüm, iki ana başlık şeklinde tamamlanmıştır. İlk başlık, Geleneksel Dönem’den Modern Dönem’e kadar animenin gelişiminde katkısı bulunan yerli ve yabancı sanat türlerinin açıklanması şeklinde ilerlemiştir. İkinci başlık ise 1945 sonrası animeye odaklanmıştır.

İlk başlık, “Meiji Restorasyonu” öncesi yani modern öncesi resim sanatlarına, 1945 öncesi manga, sinema ve animeye ve de 1945 sonrası manga ve sinemaya odaklanmıştır. Her ne kadar live-action/canlı çekim Japon sinemasının yaşadığı çeşitli değişimlerin de etkisi olsa dahi, animenin gelişmesinde ve popülerleşmesinde itici güç manga olmuştur. Bu sebeple, bu başlık altında öncelikle manganın gelişimi ele alınmıştır. Manga, Doğulu ve Batılı sanatların karması konumundaki melez bir türdür. ABD ve Avrupa çizgi romanlarının belirgin etkisine karşın, modern öncesi Japon resim sanatları da mangaya giden süreçte bir basamak işlevi görmüşlerdir. Geleneksel Dönem Japon sanatları, çoğunlukla Çin’den alınan bilgilerin ve tekniklerin Japonlaştırılması sürecinin ürünleridirler. Bu dönemde resimli hikaye anlatıcılığı denildiğinde akla gelen esas teknikler “Yamato-e” ve “E-makimono” eserleridir. Yamato-e

eserleri okunacak bir metin ya da parşömen değil, mimarinin bir sonucu olarak ev kapılarını süsleyen resimlerdir ancak genel anlamda saray hayatına yönelik çeşitli anlatımlar barındırmaktadırlar. Diğer yandan, E-makimono ise tarz olarak mangaya çok daha yakındır. Yazı ve resimler içeren bu eserler, parşömen formundadır ve anlattıkları hikayenin metnini ya en başta verip sonrasında resimler ile devam ederler ya da yazıları resimlerin arasına yayarlar. Tokugawa'nın dışı kapalı yıllarında ise tiyatro oyuncularının posterlerinden cinsel içeriklere kadar oldukça geniş yelpazeli görsellere sahip olan “Ukiyo-e” adlı baskı resim sanatı ortaya çıkmıştır. Bu yeni teknik ile birlikte görsel anlatı kopyalanabilir ve çok daha geniş kitlelere ulaştırılabilir bir hal almıştır.

Resimli hikaye anlatıcılığına yabancı olmayan Japonya, 19. yüzyıl içerisinde manga olarak adlandırmaya başladığı çizim tekniklerini, resimli hikaye anlatıcılığını, Meiji iktidarıyla birlikte ülkenin Batı ile ilişkileri ilerletmesinin bir sonucu olarak geliştirme imkanı elde etmiştir. Modern Dönem ile birlikte Batılı teknikler ile tanışan Japon çizgi romanı, hızla gelişmeye başlamış ancak 20. yüzyılın getirdiği siyasi ortamda, birçok diğer medya organı gibi bir propaganda aracına dönüşmüştür. Üstelik II. Dünya Savaşı boyunca Batı ile sekteye uğrayan iletişim sebebiyle manganın gelişimi de sekteye uğramış ve Batı ülkelerindeki teknik gelişmelerden geri kalmıştır.

1945 yılına kadar ilerleyen sinema ve animasyon da manga ile benzer bir kader yaşamışlardır. 20. yüzyıl başından itibaren hem live-action/canlı çekim sinema hem de animasyon, adada hızlıca kabul görmüştür. Japonya, sadece alan ve izleyen değil, aynı zamanda da üretim yapan bir ülke görünümü sergilemiştir. Özellikle 1920'ler hem anime hem sinema hem de manga için gelişimi hızlandıran özgürlükçü bir ortam sağlamıştır ancak 1930'larda yönetimde etkin olmaya başlayan ordu sebebiyle sinema ve animasyon da birer propaganda aracı olarak hizmet görür hale gelmişlerdir.

1945 yılında savaşın kaybedilmesi ve ülkenin işgal edilmesi manga, sinema ve anime için yeni bir dönemi başlatmıştır. Savaş öncesinde Avrupa çizgi roman tekniklerinden etkilenen manga, bu yıllarda ise ABD çizgi romanlarından, özellikle “Altın Çağ” olarak adlandırılan yılların örneklerinden etkilenmiştir. Başta “Tezuka Osamu” olmak üzere birçok mangaka, savaş sonrası dönemde kendini gösterme ve mangalarını okur ile buluşturma imkanı bulmuştur. İşgal yıllarında manga, toplumun olumsuz yaşam koşullarından uzaklaşmak için başvurduğu ucuz bir eğlence aracı olarak popülerleşmiş ve gelişim göstermiştir. Özellikle Tezuka'nın ABD çizgi romanlarından ve animasyonlarından esinlenerek ortaya koyduğu

çizim teknikleri manganın gelişiminde çok önemli olmuştur. Manganın yıllar geçtikçe artan popülerliği ve sektör olarak büyümesi ise hem insanlara sistemin dışında bir iş imkanı sağlarken hem de animelere kaynaklık edip gelişimini sağlamıştır.

1945 sonrasında sinema ise genel olarak medyanın savaşa yönelik konularda karşılaştığı sansüre karşı “Kurosawa Akira” gibi önemli yönetmenlerin varlık gösterdiği bir toparlanma dönemi yaşamıştır. Ancak Hollywood filmlerinin pazardaki yoğunluğu ve daha da önemlisi televizyonun 1960’larda giderek ülke içinde yaygınlaşması Japon sinemasının gelişimini sekteye uğratmıştır. Sinemayı canlandırma ve seyirciyi salonlara çekme çabaları ise 1960’larda “Yeni Dalga” gibi toplumsal tabuları yıkan, 1970’lerde “Pembe Filmler” gibi tamamen şiddet ve cinsellik yüklü denemeleri doğurmuştur. Japon sineması, günümüzde ise, anime dışında, dünya sinemasına kazandırdığı korku ve canavar filmleri ile ön plana çıkmaktadır. 1950’lerden itibaren çekilmeye başlanan “*Godzilla (1954)*” gibi canavar filmleri ve özellikle 1990’larda dini korkuları kaynak olarak kullanan “*Halka (1998)*” gibi korku filmleri Japonya’nın dünya sinemasına katkıları açısından önemlidir.

Bu bölümün ikinci ana başlığı ise tamamiyle 1945 sonrası anime üzerinedir. Daha önce de belirtildiği gibi, Japonya’da animasyon çalışmaları 1900’lerin başından itibaren faaliyet göstermiştir ancak günümüz animesine giden asıl süreç 1960’larda kendini ortaya koymuştur. Dönemin ünlü ve başarılı mangakası Tezuka Osamu’nun bir manga serisinden TV için uyarlanan “*Astro Boy (1963)*” ile birlikte anime serileri ve özellikle mangalardan uyarlanan yapımlar giderek popülerleşmiş ve sektör hızla büyümüştür. İnsanlar, dergilerde mangalarını okudukları karakterleri bu defa da TV’de izlemeye başlamışlar ve talep giderek artmıştır. 1970’lerde ise bu talep sinemaya da etki etmiştir. Mangalardan TV için uyarlanan anime serilerinin bu defa ise sinema filmleri hazırlanmaya başlanmıştır. Anime filmlerin hem talep görmesi hem de live-action/canlı çekim filmlere kıyasla oldukça düşük maliyetlere üretilmeleri ise yapımcıların bu alana yatırımlarını arttırmıştır. 1980’lerde giderek büyüyen anime sektörü, yurtdışı ihracatını arttırmaya başlarken 1990’lar ile birlikte ise tam anlamıyla bir kültürel ihracat ürünü ve Japon popüler kültürünün önemli bir parçası olmuştur. Günümüzde ise gelişen teknoloji ve her geçen gün sayıları artan “Netflix” gibi internet platformları sayesinde, animeler çok daha geniş bir izleyici kitlesine hitap edebileceği bir ortam edinmiştir. Böylece; bir ada ülkesi olan Japonya, animeler üzerinden kültürünü, tarihini ve inanışını geçmişte hiç olmadığı kadar geniş bir kitleye ulaştırma imkanına sahip olmuştur.

Örneğin Şinto; adanın yerel inancı olan bu din/felsefe, günümüzde daha önce hiç olmadığı kadar bilinir olma imkanına sahiptir.

Bu ikinci ana başlık altında, ayrıca animelerin yaratım sürecindeki biçimsel ve içeriksel özelliklere de değinilerek bir animenin nasıl hazırlandığı belirtilip ardından da animeler ile birlikte gelişen türlere odaklanılmıştır. Animeler, tıpkı mangada olduğu gibi, cinsiyet temelli türlere ve sonrasında da içerik temelli alt türlere göre üretilmektedirler. Çocuklar, genç kızlar ve erkekler ve de yetişkin kadınlar ve erkeler için farklı içeriklerde animeler üretilmektedir. Japon animelerini Batılı animasyonlardan, kültürel yansımalar dışında, ayıran temel nokta ise şiddet ve cinselliğin daha yoğun bir şekilde kullanılmasıdır. Batı'da animenin sadece pornografik bir üretim olduğuna yönelik oluşan kimi algılar ise bu şiddet ve cinselliğin aşırı kullanımının olduğu çeşitli anime örneklerinin ihraç edilmiş olmasındandır. Ancak anime sadece şiddet ve cinsellikten oluşmaz; felsefik konulara odaklanan ve sırf öğretici amaçlar ile üretilen eserler de mevcuttur.

Animeler içerisinde en sık karşılaşılan bir diğer durum ise modern toplumda giderek güçlenen kadın ve II. Dünya Savaşı'nın kaybı sonrasında hızla güç kaybeden erkek arasındaki çatışma ve çekişmedir. Ataerkil bir topluma sahip olan Japonya'da, kadının değişen konumu toplum ve aile düzeni için bir endişe oluşturmakta, çatışma yaratmaktadır. Bu sebeple; daha muhafazakar görüşlü stüdyolar, kadına evin içine dönmesi gerektiğini söyleyen animeler üretirken, daha liberal stüdyolar ise kadının yeni düzendeki gelişimini destekleyen ve güçlü kadın karakterler içeren eserler üretmektedirler. Bu tez çalışması kapsamında incelenen filmlerin çoğunda da yaşanan bu çatışma doğrudan veya dolaylı olarak kendisini göstermektedir.

Bu başlık altında ayrıca, anime-manga hayranları açısından sektörel ürünlere ulaşabilecekleri önemli noktalara, "Otaku" olarak adlandırılan ve anime-mangayı hayatının merkezi haline getiren fanatik hayranlara ve de sektörde ön plana çıkan çeşitli stüdyolara da değinilmiştir. Anime ile ilgili değinilen bir diğer önemli nokta ise günümüzde bir yumuşak güç unsuru olarak propaganda amacıyla kullanılan bir araç olmasıdır. Animeler, dünya genelinde Japonya hayranlığını ve sempaticanlığını arttırmaya yönelik çalışmalar için devlet tarafından desteklenmektedirler. Japonya, animeler üzerinden, dünyaya kendi kültürünü satmaktadır. 1945 öncesinden farklı olarak; diğer ülkeleri, milletleri veya inançları karalamak yerine kendine ait olanı ön plana çıkarmaya çalışmaktadır. Kendi kültürünü pozitif yönleri ile sunmaktadır.

Bu kültürü ise gündelik hayat, tarih, din ve mitoloji gibi unsurlar oluşturmaktadır. Herhangi bir anime film ya da dizide, konusu ne olursa olsun, bu sayılan unsurlardan bir ya da birkaçını bulmak mümkündür. Liseli aşıklar Şinto tapınağına gidip dua edebilir, korsanlar sake içebilir, bir silaha bir kaminin adı verilebilir; örnekleri genişletmek mümkündür. Animelerin mitoloji ile kurduğu bağ da bu kültür ihracatında önemli bir kaynak sağlar. Bu sebeple sonraki bölümde mitoloji ile ilişkileri bağlamında 10 tane anime film incelenmiştir.

“2010-2019 Yılları Arasında Anime Filmlerinde Mitolojik Yansımalar” adlı tezin son bölümü, iki ana başlık halinde tamalanmıştır. İlk başlık içerisinde; tezin kapsamı, kullanacağı yöntem ve seçilen filmler açıklanmıştır. Tezin örneklemini oluşturan 10 filmin 2010-2019 arasından seçilmesinin sebepleri sıralanmıştır. Temel sebepler olarak; bu on yıllık dönemde, milyar dolarlık hasılat rakamlarına ulaşan Hollywood filmleri karşısında anime filmlerin Japon sinema pazarında elde ettikleri hasılatlar ile öne çıkmaları, gelişen teknoloji ile birlikte anime üretimindeki kalitenin giderek artması ve dijital platformlar ile korsan yayın yapan birçok internet sitesi sayesinde animelerin global olarak daha fazla seyirciye ulaştırılması sayılabilir. Elbette seçilen yılların en güncel on yıllık periyod olması da bir diğer önemli noktadır. Ancak bu dönemin seçiminin ana sebebi animelerin geçmiş on yıllara oranla, internetin sunduğu imkanlar sayesinde, küresel çapta çok daha fazla seyirciye ulaşabilir ve kendi kültürünü daha yoğun bir biçimde ihraç edebilir bir konumda olmasıdır. Japonya, dijital platformlar üzerinden, kendi yerel kültürünü küresele aktarmakta, küresel seyirci ile güncel olarak buluşmaktadır. Örnek vermek gerekirse; “*A Whisker Away (2020)*” gibi bir anime film, “Netflix” üzerinden yayınlandığı andan itibaren hem Japonya’da hem de bu platforma erişimi olan birçok diğer ülkede aynı anda seyredilme imkanına sahiptir. Anime sektörü, öncelikli olarak Japon seyirci için üretim yapan bir sektörden küresel seyirci için üreten bir konuma doğru ilerlemektedir. 2010’lar, bu güncel küresel ulaşılabilirliğin doğduğu yıllar olarak seçilmişlerdir.

Filmlerin değerlendirilmesinde ise film eleştirisi yöntemlerinden birisi olan “göstergebilimsel film eleştirisi” kullanılmıştır; gösteren, gösterilen, gösterge ve dizimsel kod gibi kavramların daha anlaşılır halde olması için de bu yöntem için bir açıklama alt başlığı oluşturulmuştur. Anime-mitoloji ilişkisinde sembolik anlatımlar ve yerine koymalar çok fazla kullanıldığı için göstergebilimsel yöntem tercih edilmiştir. Filmsel hikayeler bir anlatı yapısı etrafında, belirli kodlar kullanılarak geliştirilmekte ve filmsel anlamlar oluşturulmaktadır. Bu anlamlar ise göstergebilim sayesinde çözümlendikten sonra yoruma açık hale gelmektedirler.

Anime-mitoloji ilişkisinin yorumlanabilmesi için öncelikli olarak dolaylı yollarla film hikayelerine yerleştirilen mitolojik anlam kodlarının çözümlenmesi ve sembolik kullanımlardaki gerçek ve yan anlamların ortaya çıkarılması gerekmektedir. Göstergebilimsel film eleştirisi, bir deşifre yöntemidir ve filmlerin mitolojik açıdan incelenmesinde başvurulacak en uygun araçtır. Bu yöntem, filmde yorumlanacak malzemeyi ortaya çıkarmaktadır. Filmlerde göstergebilim yöntemi ile ortaya çıkarılan göstergeler ise daha önceki bölümlerde sunulan bilgiler ışığında yorumlanmış ve değerlendirilmiştir.

Bölümün ikinci ana başlığı ise örneklem olarak seçilen 10 filmin göstergebilimsel olarak incelemesini ve filmlerden önce sunulan TV animelerindeki Japon Mitolojisi'ne ait örnekleri içermektedir. Yaklaşık 20 farklı TV animesinden doğrudan veya dolaylı kullanımlar ile anime-mitoloji ilişkisine ait örnekler sunulmuş ve sonrasında ise belirlenen filmlerin ayrıntılı incelemelerine geçilmiştir.

Tezin örnekleme için "*Karigurashi no Arrietty-The Secret World of Arrietty-Aşırıcular (2010)*", "*Hoshi wo Ou Kodomo-Children Who Chase Lost Voices-Derinlerden Gelen Kayıp Sesi Arayan Çocuklar (2011)*", "*Ookami Kodomo no Ame to Yuki-Wolf Children-Kurt Çocuklarımız: Ame ve Yuki (2012)*", "*Saint Oniisan-Saint Young Men-Aziz Genç Adamlar (2013)*", "*Rakuen Tsuihou-Expelled from Paradise-Cennetten Kovuluş (2014)*", "*Bakemono no Ko-The Boy and The Beast-Çocuk ve Canavar (2015)*", "*Kimi no Na wa-Your Name-Senin Adın (2016)*", "*Yoake Tsugeru Lu no Uta-Lu Over the Wall (2017)*", "*Mirai no Mirai-Mirai of the Future (2018)*" ve "*Tenki no Ko-Weathering With You (2019)*" adlı filmler seçilmiş ve değerlendirilmiştir.

Seçilen filmlerin tamamı mitoloji ile çeşitli bağlantılar içermekte ve bu bağlantıları modern dünya içerisinde kurmaktadırlar. Anime-mitoloji ilişkisi açısından bakıldığında; öncelikli olarak mitoloji, filmlerde bir araç, bir gösteren olarak kullanılmakta ve olduğundan başka şeyleri sembolize edebilmektedir. Kısacası animenin anlatımına güç katmaktadır. Ancak aynı şekilde anime de mitolojiyi değiştirmekte ve geliştirmektedir. Sözlü kültür ürünleri olan mitolojik varlıklara fiziksel görünüşler ve yeni formlar vermektedir. Ayrıca, birçok mitin ise yeniden yorumları yapılmakta ve mitin orijinaline de yeni bir misyon yüklenmektedir. Örneğin *Wolf Children (2012)* filminde mitoloji asıl sunulmak istenen modern-geleneksel çatışmasının anlatımını kuvvetlendirmek için bir araç olarak kullanılmıştır. Ana karakterler Ame ve Yuki'nin mücadelesi, çatışmaya fiziksel ve görsel bir gerçeklik kazandırmıştır. Her iki kardeş de çatışmanın bir tarafını temsil eder bir gelişim göstermiştir. Yine aynı film içerisinde

erkek çocuk Ame'nin kurt formunu kabul edip doğanın koruyucusu olarak dağa gitmesi ise mitolojik "Dağ Kamisi" inancına fiziksel bir form kazandırmıştır. Bir mitin yeniden yorumlanmasının bariz örneklerinden biri ise *Expelled from Paradise (2014)* filminde yer almaktadır. Filmin ana karakteri Angela'nın DEVA adlı uydudan yeryüzüne inişi ve sonrasında taraf değiştirmesi, Kami Waka-hiko'nun gökyüzü ilahları tarafından yeryüzünü kontrol için gönderiliş ve sonrasında ise ihanet ediş mitini anımsatmaktadır. Filme ait bu kısmın mitin bir yeniden yorumu olduğu, en azından dizimsel anlam yaratma kodlarının tekrar edildiğini söylemek pekala mümkündür. Seçilen diğer filmler içerisinde de başka birçok örnek bulunmaktadır.

*Saint Onisan (2013)* dışındaki diğer dokuz film, "giriş-gelişme-sonuç" yapısını takip eden klasik anlatı yöntemi ile oluşturuldukları için filmler sürekli olarak çatışmalar etrafında şekillenmektedir. Mitoloji ise bu çatışmaların anlatımını kuvvetlendiren fiziksel mekanlar ve varlıklar yaratmak için kullanılmaktadır. Geriye kalan dokuz filmde, "modern-geleneksel", "doğa-medeniyet", "taşra-kent", "kadın-erkek", "geçmiş-günümüz", "doğa-teknoloji", "birey-toplum", "doğa-insan", "birey-birey" ve "birey-aile" gibi çatışmalar gözlemlenmektedir. Mitoloji ise bu çatışmalar içerisinde genel anlamda bir tarafın göstereni olarak kullanılmaktadır ama asıl olarak anlatımı kuvvetlendirici, albeniyi arttırıcı bir işlevi vardır. 2010'un filminde mitoloji, doğa-medeniyet ve modern-geleneksel çatışmalarında doğa ile gelenekselin gösterenlerini ortaya koyan bir araçtır. Modernin temsilcisi insan, gelenekselin temsilcisi parmak insanlar ile bir mücadele halindedir. 2011'de modern-geleneksel çatışmasının geleneksel kısmı ise yine mitolojik mekanlar ve karakterler ile sağlanmaktadır. Ana karakterler Morisaki ve Asuna, mitolojik bir mekan olan Yomi'ye giderek kendi geçmişleri ile hesaplaşmaktadırlar. 2012 yılının filmi olan *Wolf Children*'da birçok farklı çatışma yer almaktadır ve bu çatışmalar içerisinde mitoloji taşra, geleneksel, doğa, geçmiş ve de erkek ile özdeşleşmektedir. Bunu ise dağlarda güçlü ama şehirde ölümle yüzleşen kurtlar üzerinden sunmaktadır. 2014'ün filminde mitoloji, doğa-teknoloji ve birey-toplum çatışmalarının her iki tarafında da yer almaktadır. Sadece bir tarafın göstereni olmak yerine çatışmayı yaşayan karakterlerin arka planını oluşturmaktadır. Örneğin ana karakterlerden Angela'nın filmsel hikayesi, bu karakteri Kami Waka-hiko ile özdeşleştiren durumlar içine sokmaktadır onu; göklerden yeryüzüne gönderiliş amaçları ve bu amaçtan kendi istekleri için sapmaları gibi.

2015 yılının filmi olan *Bakemono no Ko*'da mitoloji, baba figürünün güçlü olduğu geçmiş ve geleneksel ile özdeşleşip onun görsel gösterenlerini film evrenine kazandırmaktadır. Kumatetsu adlı ayı, geleneksel bir baba figürü olarak filmde öne çıkmaktadır. 2016'nın filminde ise erkeğin güçlü olduğu geleneksel dünya ile kadının giderek daha güçlü olmaya başladığı modern dünya arasında bir bağlantı noktası olarak yer almaktadır mitoloji; bu iki çatışan ucu birleştiren bir araç görevi üstlenmektedir. İki aşığın zamanın ötesinden birbirlerine kavuşmalarını sağlarken aynı zamanda modern ile geleneksel arasındaki potansiyel uyumu ve dengeyi de işaret etmektedir. 2017 yılı için seçilen filmde ise mitoloji doğa-insan çatışmasında insanın mücadele ettiği doğaya fiziksel bir form, bir kişilik kazandırmaktadır. İnsanlar, mitolojik yaratıklar olan deniz halkı ile savaşmaktadır; mitoloji, yeniden çatışmanın bir tarafının gösterenini üretmektedir. *Mirai no Mirai* (2018) adlı filmde ise mitoloji, hem çatışmaların arka planını hem de hikayenin anlatımını zenginleştiren fantastik göstergeler yaratmaktadır. Küçük bir çocuğun yeni duygular ile başetme serüvenini hayal ile gerçek arasında bir anlatım ile ortaya koymaktadır. 2019'un ve çalışmanın son filminde ise mitoloji, doğa-insan veya doğa-medeniyet çatışmasında doğanın bir göstereni ve aynı zamanda geçmişin ve kültürün hatırlatıcısı olarak bir işlev üstlenmektedir. Kamiler artık insanı doğadan değil, doğayı insandan korumak için mücadele eden varlıklar olarak konumlandırılmaktadırlar.

Genel anlamda bakıldığında ise; filmlerin en çok içine düştüğü çatışma, modern ile geleneksel arasındadır. Seçilen filmlerin tamamının hikayesi modern dönemde geçmektedir ve modern öncesi dönemin bir ürünü olan mitoloji ise büyük oranda güçlü toplum, güçlü erkek, doğaya saygı gibi geleneksel toplum unsurlarının bir hatırlatıcısı, bir göstereni olarak işlev görmektedir. Ancak aynı zamanda, daha önce belirtildiği gibi, varlık gösterdiği her filmde de yeni bir yorum ve yeni bir anlam kazanarak gelişmektedir Japon Mitolojisi; tıpkı antik dönem ozanlarının mitleri her anlatışlarında yeniden yorumlayışları gibi. Seyircinin zihninde; mitler ile anime versiyonları arasında özdeşlikler kurulması imkanı doğmaktadır.

Mitolojinin animelerde kullanılma gerekçelerine dair dikkat çeken bir diğer nokta ise Japonya'nın modern toplum içinde geleneksel değerlerinden ve kültüründen kopma endişesidir. Mitolojinin fantastik yönünün albenisinden yararlanılarak filmler dikkat çekici hale getirilirken aynı zamanda modern öncesi bir unsur olan mitolojinin kullanımıyla birlikte gelenekler ve geleneksel kültür ise hem Japon seyirciye hatırlatılıp hem de yabancı izleyiciye öğretilerek bu kültürün kaybolmasının önüne geçilmeye çalışılmaktadır. Bu çaba, Susan J.

Napier'in belirtmiş olduđu animelerdeki “ađıt” temasını akla getirmektedir. İncelenen on film içerisinde de ađıt teması, mitolojinin kullanımı ve modern-geleneksel çatışmasının hemen hemen her filmde kendine yer bulması sebebiyle kendini göstermektedir. Filmlerin verdiđi mesajlarda ortak olan unsur, geçmişe dair özlem, hüznün ve geleceđe dair endişedir. Geçmişini ve geleneđini unutan bir neslin geleceđe ilerleyişinden korkan Japonlar, her ne kadar geçmişe, eski düzene dönemeyeceklerini kabul etmiş olsalar dahi modern dünyada geleneksel değerlerinden tamamiyle kopmadan yaşamının yollarını bulabilmek için filmler içerisinde sorular sorup cevaplar vermektedirler. Verilen cevapların uygulamalarını ise genç neslin kolayca özdeşleşebileceđi tipte karakterler üzerinden sergilemektedirler. Örnekleme olarak seçilen on filmin genelinde ana karakterler, 10-20 yaş aralığındaki bireylerdir. Kadın-erkek ve birey-toplum ilişkilerinde her filmin verdiđi mesajlar farklılık gösterse bile ulaşılan ortak mesaj, ortak arzu, modern ile gelenekselin uyum içinde olduđu bir ortam, bir ilerleyiş sağlamaktır ki aslında bu uyumun başarılı örneklerinden birini bizzat animeler biçimsel olarak sunmaktadırlar. Modern öncesinin bir ürünü olarak mitolojinin animelerde kullanılması modern-geleneksel çatışmasını ama aynı zamanda da uyumunu beraberinde getirmektedir. Modern bir biçim ve geleneksel bir içerik birleşerek her ikisinden de izler taşıyan yeni bir ürün ortaya koymaktadır. Animenin kaynak olarak mitolojiden faydalanması ve mitolojinin de anime sayesinde yeni bir biçim kazanması, modern ile gelenekselin uyum içinde olabileceđine yönelik bir kanıt niteliđi kazanmaktadır.

Anime ile mitoloji arasındaki ilişkinin, daha da özelde mitolojinin anime üzerinden varlığını nasıl sürdürdüđünün, kendini geliştirip geliştiremediđinin ortaya konulması için başlanan bu tez çalışmasında iki yönlü bir ilişkinin varlığı gözlemlenmiştir. Hem anime hem de mitoloji, kurulan bu ilişkiden karşılıklı bir fayda sağlamaktadır. Örnekleme olarak seçilen on filmin incelemesi göstermektedir ki Modern Japonya hala “Geleneksel-Feodal Japonya” ve onun geleneksel toplum kuralları ile bir çatışma halindedir. Meiji yıllarında romanlar üzerinden kendini göstermeye başlayan modern-geleneksel çatışması 2010 sonrasında dahi halen bitmiş değildir. Modern öncesinde, toplum, aile ve erkek mutlak güç sahibi unsurlardır. Ancak modernleşme ile birlikte erkek ve toplum güç kaybederken kadın ile bireysellik olgusu ise güç kazanmıştır. Yaşanan bu deđişim de geleneksel Japon aile yapısını etkilemiştir. İncelenen on filmde dördünde kadınların iş hayatında yer almasının çocuklarının gelişiminde olumsuz etkileri olduđuna yönelik bakış açısı doğrudan yansıtılmaktadır. Diđer yapımlarda da benzer imalar dolaylı olarak yer alırken kadın, annelik yönüyle geleneksele çekilmeye

çalışılmaktadır. Kabullenilmiş olan gerçek şudur ki erkeğin kadın üzerinde eski otoritesi kalmamakla birlikte anneliğin etkisinde değişen bir şey yoktur. İncelenen filmlerin neredeyse tamamında bariz bir şekilde yansıtılan diğer nokta ise baba figürü eksikliği ve erkeğin otorite kaybıdır. Muhafazakar bir bakış sergileyen filmler, kadını annelik yönüyle eve çekip erkeğin gücünü bu şekilde geri kazandırmaya çalışırken daha liberal bakışa sahip filmler ise, örneğin “*Mirai no Mirai (2018)*” gibi, evin içindeki sorumluluklardan kaçmayan ve her konuda eşi ile ortaklaşa hareket eden yeni bir baba ve erkek profili ortaya koymaktadır. Modern Japonya’nın kadın-erkek ve birey-toplum arasındaki çatışmaları güncel dönem filmlerine yansıdığı şekliyle henüz son bulmamış gibi görünmektedir.

Sonuç olarak; mitoloji, bu çatışmaların yansıtılmasında, zenginleştirilmesinde ve çözümler sunulmasında bir araç olarak kullanılmaktadır. Daha önce de belirtildiği gibi mitoloji, genel olarak, çatışmanın geleneksel tarafına fiziki ve görsel bir form vermektedir. Bu form, bu gerçeklik, kimi zaman “*Hoshi wo Ou Kodomo (2011)*”da olduğu gibi mitsel bir mekan, kimi zaman “*Bakemono no Ko (2015)*”da olduğu gibi insansı görünümlü hayvanlar, kimi zaman ise “*Tenki no Ko (2019)*” ya da “*Kimi no Na wa (2016)*” da olduğu haliyle doğaüstü olaylar şeklinde kendini göstermektedir. Aynı zamanda mitolojinin animelerde kullanımı hem kaynak olarak hikayeyi zenginleştirmekte hem de daha gerçekçi bir senaryo ile anlatıldığında ilgi çekemeyebilecek olayların, çatışmaların fantastik bir dil ile albenisini arttırarak verilmek istenen mesajların daha fazla kişiye ulaşmasını sağlamaktadır. Diğer taraftan animeler de mitolojiye katkı sağlamaktadır. Ülke içinde popüler kültürün bir parçası olarak çok geniş bir kitleye hitap eden ve yurtdışında da giderek daha fazla izleyiciye ulaşma imkanı elde eden animeler, mitolojiyi içeriklerinde kullanarak hem ondan fayda sağlarken hem de onu görünür kılmaktadırlar. Animeler, bir bakıma antik çağ ozanlarının misyonunu üstlenmiş durumdadır. Mitolojiyi hikayesinde kullanan her yeni TV animesi ya da anime film ile birlikte mitolojik varlıklara ve mitlere yeni bir yorum katılmaktadır. Her yeni ve farklı yorumlamayla birlikte mitoloji ise hem değişip hem de gelişmektedir. Kısacası; mitoloji animenin anlatımını kuvvetlendirirken, anime ise mitolojinin unutulmasını önleyip onu görünür kılmaktadır.

## **EKLER**

- **Güneş Soyu/İmparatorluk Soyu Miti**
- **Kamikaze Miti**
- **47 Ronin Miti (Bushido Miti)**

## Ek 1: Güneş Soyu/İmparatorluk Soyu Miti\*

Önce, hiçlikten “Ame no Minaka-nushi no kami”, “Takamimusubi no kami” ve “Kamimusubi no kami” adlı ilahlar varoldular ve bedenlerini gizlediler. Daha sonra ise “Umashi-ashikabi-hikoji no kami” ve ardından “Ame no Tokotachi no kami” adlı ilahlar doğdular ve onlar da bedenlerini sakladılar. Bu ilk beş kami özel gök ilahları olarak anılırlar. İlk beş ilahın ardından “Kuni no Tokotachi no kami” ve “Toyokumono no kami” adlı ilahlar doğdular ve bu iki ilah da bedenlerini gizlediler. İlk yedi gizli ilahtan sonra ise çiftler halinde yaratılmış olan ilahlar doğdular. Bu ilahların isimleri ise şöyledir; “Uhijini no kami ve eşi/kız kardeşi Suhijini no kami”, “Tsunoguhi no kami ve eşi/kız kardeşi İkuguhi no kami”, “Ohotonoji no kami ve eşi/kız kardeşi Ohotonobe no kami”, “Omodaru no kami ve eşi/kız kardeşi Ayakashikone no kami” ve son olarak “İzanagi no kami ve eşi/kız kardeşi İzanami no kami”.<sup>508</sup>

Göksel kamiler topluca, İzanagi ve İzanami’ye emir verip onların yeryüzünü yaratmalarını ve düzenlemelerini istediler. Bu amaçla kurucu çifte göksel mücevherli mızrağı verdiler. Mızrağı ve görevi alan iki kami göğün asma köprüsünde durup mızrağı aşağıya doğru dürttüler ve tuzlu akıntıyı karıştırıp pıhtılaşmasını sağladılar. Mızrağı geri çekerken ucundan dökülen damlalar bir yığın oluşturdu ve böylece “Onogoro” adası ortaya çıktı. İki kami bu adaya iniş yaptılar ve “Göksel Sütun” ile “Sekiz Kulaçlık Hol”ü inşa ettiler. Sonrasında ise birbirine eş olmaya ve üreyip çoğalmaya karar verdiler. İzanami Göksel Sütü’nun sağından, İzanagi ise solundan dolaşacak ve tekrar buluştuklarında eş olacaklardı ve öyle yaptılar. Tekrar buluştuklarında önce İzanami söze girdi ve birbirlerine hoş sözler söylediler ama kadının erkekten önce konuşması hoş karşılanan bir şey değildi. Yine de evliliklerini tamamladılar ve “Hiruko” yani “Sülük Çocuk” dünyaya geldi ama iki ilah bu çocuğu sazlardan yapılma bir kayığa koyup nehre bıraktılar. Daha sonra ise “Aha/Awa Adası”nı oluşturdular. Sahip oldukları ilk çocuğun iyi olmadığını düşünen iki ilah gidip Göksel Kamilere başvurdular ve öğrendiler ki evlilik gerçekleşirken kadın önce konuştuğu için böyle olmuştur. Böylece Göksel Kamiler kehanette bulundular ve yeryüzüne inip evlilik

---

\* Hem Kojiki hem de Nihongi, Güneş Soyu Miti’nin yazıya geçirilmesi için hazırlanmış eserlerdir. Ancak Nihongi’nin Çince yazılması ve içerisinde daha fazla Çin etkisi barındırması; buna karşılık Kojiki’nin ise otoriteler tarafından daha öz Japon bir eser olarak kabul görmesi sebebiyle, mitin aktarımında Kojiki versiyonu temel alınacaktır.

508 Naumann, s.45

törenini yeniden gerçekleştirmelerini söylediler. İzanagi ve İzanami Göksel Sütun'un etrafında tekrar dolaştılar ve bu defa önce İzanagi konuştu; sonra tekrar birlikte oldular. Bu birliktelik sonucunda İzanami “Büyük Sekiz Ada”yı doğurdu. Böylece “Büyük Sekiz Ada Ülkesi” ortaya çıkmış oldu. İzanami sonrasında altı ada daha doğurur. Adaların doğumu bittikten sonra İzanami ilk 31 ilahı dünyaya getirir. Onların ardından ise “Ohogetsu-hime no kami (Büyük Beslenme Prensesi)” ve “Hi no kagawo no kami (Hızlı yanan Ateş Adamı)” adlı ilahlar doğdular.<sup>509</sup>

Ardından “Hi no Kagutsuchi no kami (Ateş Kamisi)”yi doğuran İzanami'nin edep yeri yandı ve hastalanıp yatağa düştü. Bu esnada idrarından, kusmuğundan ve dışkısından birçok başka kamiler dünyaya geldiler. Ateş Kamisi'ni doğuran İzanami bir vakit sonra vefat etti. Eşinin ölümüne çok üzülen İzanagi gözyaşı daktı ve bu yaşlardan “Nakisawame no kami” doğdu. Sonrasında ise İzanagi eşini İzumo ve Hahaki ülkeleri arasında bulunan “Hiba Dağı”na defnetti. Eşinin ölümüne sebep olduğu için evladı Ateş Kamisi'ne öfkeli olan İzanagi, bir kılıç darbesi ile onun kafasını uçurdu ve bu olayda etrafa sıçrayan Ateş Kamisi'nin kanından birçok başka ilah doğdu. Bunlardan birisi de “Takemikazuchi no Wo no kami”ydi. Ateş Kamisi'nin kanından doğan sekiz ilah “kılıçla doğan kamiler” olarak bilinirler. Ateş Kamisi'nin vücut parçalarından ise sekiz başka “Dağ Kamisi” dünyaya gelmiştir. İzanagi'nin Ateş Kamisi'ni öldürmek için kullandığı kılıcın adı “Ame no Wohabari”dir.<sup>510</sup>

Eşinin yokluğuna alışamayan ve onu görmek isteyen İzanagi, Yomi'ye gider ve yeraltı ülkesinin sarayının önünde İzanami'yi bulur. Yeryüzünü yaratma görevlerinin daha bitmediğini söyleyerek birlikte geri dönmeyi teklif eder. İzanami hem mutlu olur hem de daha erken gelmediği için İzanagi'ye sitem eder. Ardından Yomi kamilerinden izin alabilmek için saraya döner ve İzanagi'ye dışarıda beklemesini, kendisine bakmamasını tembihler. Bir süre bekleyen İzanagi, İzanami gelmediği için sabırsızlanır ve başındaki tarağın köşe dişini kırıp onu ışık olarak yakar. Saraya giren İzanagi, İzanami'nin çürümüş bedeni ile karşılaşır ve üzerinde dolanan Gök Gürültüsü Kamilerini görür. İzanagi, gördüğü manzara karşısında ürküp kaçmaya kalkışınca İzanami hiddetlenir ve onun peşinden Yomi'nin iğrenç kadınlarını gönderir. İzanagi, kadınlardan kurtulmak için başındaki siyah sarmaşık çelengini atar ve çelengin düştüğü yerde asmalar ortaya çıkar. Kadınlar durup asmaları yerken İzanagi kaçmaya devam eder. İzanami bu sefer Gök Gürültüsü Kamilerini ve Yomi'nin bin beş yüz savaşçısını

---

509 Naumann, s.56-57

510 Naumann, s.73-74

İzanagi'nin peşine takar. İzanagi ise sırtında taşıdığı kılıcını ardındakilere doğru fırlatıp kaçmaya devam eder ama savaşçılar ve kamiler peşini bırakmaz. Yomi'nin bayırına ulaşan İzanagi, bu sefer de üç tane şeftaliyi takip edenlere doğru atar ve hepsi geri çekilirler. Son olarak İzanami'nin kendisi İzanagi'nin peşine düşer ancak İzanagi, normalde bin kişinin kaldırabileceği bir kaya ile Yomi'nin girişini tıkar ve koca kaya aralarındayken boşanma sözlerini kullanarak İzanami'de ayrılır. Bunun üzerine İzanami, her gün bin insanı öldüreceğine yemin eder; İzanagi ise buna karşılık her gün bin beş yüz insanın dünyaya geleceğini söyler. Bu olaydan sonra İzanami “Karanlığın Büyük Tanrıçası” olarak anılmaktadır. Yomi'den kurtulan İzanagi, kendini kirlenmiş hissettiği için yıkanıp arınmaya karar verir ve üstündeki eşyaları çıkarırken 12 yeni kami dünyaya gelir. Nehre girip yıkandığında ise iki “Fenalıklar Kamisi”, iki “Düzeltilme Kamisi” ve üç “Deniz Kamisi” daha doğar. İzanagi, sol gözünü yıkadığında “Amaterasu Ohomikami”, sağ gözünü yıkadığında “Tsukuyomi no mikoto” ve burnunu yıkadığında ise “Susa no Wo no mikoto” doğmuşlardır.<sup>511</sup>

İzanagi, arınma sırasında sahip olduğu birçok yeni çocuğu için çok mutlu oldu ancak son üçünü en soyluları olarak kabul etti. Boynundaki zinciri çıkarıp Amaterasu'ya verdi ve onu Takamagahara'nın hakimi ilan etti. Sonra Tsukuyomi'ye döndü ve onu gecelerin efendisi olarak atadı. Son olarak da Susano-wo'yu denizlerin hakimi olarak görevlendirdi. Hem Amaterasu hem de Tsukuyomi, babalarının verdiği sorumlulukları kabul ettiler ancak Susano-wo, İzanagi'nin sözüne karşı çıktı ve görülmemiş bir şiddetle ağlamaya başladı. Öyleki yeryüzüne kuraklık da dahil birçok musibet getirdi. İzanagi neden ağladığını sorduğunda ise annesi İzanami'nin ülkesine gitmek istediğini söyledi Susano-wo. Bunun üzerine hiddetlenen İzanagi onu sürgün etti. İzanagi adlı kami, Afumi'deki Taga'da bulunmaktadır.<sup>512</sup>

Susano-wo sürgün edildikten sonra ablası Amaterasu ile vedalaşmak için Takamagahara'ya yükselmeye başladı ve bu yükseliş sırasında yeryüzü sarsıldı. Bunu duyan Amaterasu, kardeşinin kötü niyet içinde olduğunu ve ülkesini ondan almaya geldiğini düşündü. Bu sebeple bir savaşçı gibi zırh ve silah kuşandı; toprağı inleyen bir dans edip kardeşine meydan okudu ve neden göklere yükseldiğini sordu. Susano-wo ise kötü niyetle gelmediğini söyledi ancak ablasını ikna edemedi; işte o zaman birlikte yakarış (ukehi) yapmayı ve çocuklar meydana getirmeyi teklif etti. İki kami “Göksel Yasu Irmağı”nın iki kıyısında durdular ve ukehi yaptılar. Önce Amaterasu başladı ve Susano-wo'nun kılıcını alıp

---

511 Naumann, s.81-83

512 Naumann, s.100

üç parçaya böldü, “Gök Çeşmesi”nde yıkadı, sonra da ağzına alıp çiğnedi ve üfledi. Bu üfleştikten üç tane dişi kami doğdu. Bu sefer sıra Susano-wo’ya geçti. Susano-wo, Amaterasu’nun “yasaka eğri mücevher sicimli” mücevherlerini istedi, mücevherleri Gök Çeşmesi’nde yıkadı ve ağzına alıp çiğnedikten sonra dışarı üfledi. Susano-wo’nun sırasında ise Ninigi’nin babası “Ame no Oshihomimi no mikoto” dahil beş erkek kami dünyaya geldi. Amaterasu son doğan beş erkek kaminin kendi çocukları olduğunu çünkü onun mülkünden doğduklarını söyledi ve ilk doğan üç dişi kami ise Susano-wo’nun çocukları oldular.<sup>513</sup>

Susano-wo, kendisinin sahip olduğu üç kız evladın onun niyetinin berraklığının kanıtı olduğunu ve ukehiyi kazandığını söyledi. Bundan sonra ise kötücül tavırlarını ortaya koydu; çeltik tarlalarına ve hendeklere zarar verdi, Amaterasu’nun pirinç tadımı yapacağı hole dışkısını bıraktı. Ancak tüm bunlara rağmen Amaterasu kardeşinin tavırlarını hoş gördü. Bunlarla yetinmeyen Susano-wo, Amaterasu “Kutsal Dokuma Holü”nde tanrısal elbiseler dokurken, holün çatısında bir delik açıp, işkence edip derisini ters yüz ettiği göksel alacalı atı hole attı. Bunu gören “Göksel Dokumacı” ürkünce edep yerine iğne battı ve öldü. Gördükleri karşısında çok şaşırın Amaterasu, kendini bir mağaraya kapattı. Böylece hem Takamagahara hem de Sazlıkların Ana Diyarı karanlıklar içinde kaldılar.<sup>514</sup>

Sekiz milyon kami Göksel Yasu Irmağı’nın yatağında buluştular ve Amaterasu’yu mağaradan çıkarmak için plan kurdular. Birçok kamiye birçok görev verildi. Kimi “Sakaki ağacı”nı getirmekle, kimi mücevher, kimi ayna yapmakla görevlendirildi. Elbette daha birçok kurbanlıklar hazırlandı ve hepsi de Sakaki ağacının dallarına asıldılar. “Ame no Koyane no mikoto” ayin duasını okudu, “Tachikarawo no kami” kendini mağaranın girişinin yanına gizledi. “Ame no Uzume no mikoto” ise bir kazanın üstüne çıkıp hem dans etti hem de edep yeri ile göğüslerine ortaya çıkardı. Sekiz milyon kami hep bir ağızdan gülüştiler. Yeryüzünü ve gökyüzünü karanlıklar içinde bıraktığı halde dışarıdaki kamilerin hala nasıl eğlendiğini merak eden Amaterasu, mağaranın girişini aralayıp kamilere nasıl böyle eğlendiklerini sordu. Kamiler ise aralarında Amaterasu’dan daha saygıdeğer bir kami olduğunu söylediler ve önceden yaptıkları aynayı mağaranın girişine koydular. Aynadaki yansımasını gören ve şaşkınlığı daha da artan Amaterasu, mağaranın çıkışına yaklaşınca saklanan Tachikarawo onu çekip dışarı çıkardı ve kamiler geri dönmesine müsaade etmediler. Yeryüzü ve gökyüzü tekrar ışıkla doldu.<sup>515</sup>

---

513 Naumann, s.107-108

514 Naumann, s.113

515 Naumann, s.129-130

Amaterasu'yu mağaradan çıkarmayı başaran sekiz milyon kami, bu defa da Susano-wo'nun kefarete cezasına karar verdiler. Susano-wo'nun saçını, sakalını, el ve ayak tırnaklarını kestiler. Sonrasındaysa Susano-wo'ya bir "harahe (kovma/arınma)" gerçekleştirip onu sürgün ettiler.<sup>516</sup>

Göklerden kovulan Susano-wo, yeryüzüne, İzumo'daki "Hi Irmağı"nın yakınlarına indi. İrmakta yemek çubukları aktığını gören Susano-wo, birilerini bulmak amacıyla nehrin yukarisına doğru yürüdü ve orada yaşlı bir adam, karısı ve kızı ile karşılaştı. Aile ağlamaktaydı. Susano-wo kim olduklarını ve neden ağladıklarını sorunca; yaşlı adam adının "Ohoyamatsumi no kami'nin oğlu Ashinazuchi", karısının "Tenazuchi" ve kızının da "Kushinada-hime" olduğunu söyledi. Ağlamalarının sebebi ise sekiz kızlarından yedisinin önceki yıllarda sekiz başı ve sekiz kuyruğu bir bedende olan canavar yılan tarafından yenmiş olmasıydı. Üstelik canavarın tekrar gelme ve son kızlarını alma zamanı da yaklaşmaktaydı. Her şeyi öğrenen Susano-wo, Ashinazuchi'den kızını kendisine eş olarak vermesini istedi. Susano-wo'nun kim olduğunu öğrenen yaşlı kami ise bunu seve seve kabul etti. Susano-wo, Kushinada-hime'yi bir tarağa dönüştürüp başına taktı ve yaşlı kamilere sekiz defa hazırlanmış şarap hazırlamalarını, sekiz kapılı sekiz çit kurmalarını ve her kapıya bir testi şarap koymalarını söyledi. İhtiyar çift, Susano-wo'nun dediklerini yaptılar ve bir süre sonra dev yılan canavar ortaya çıktı. Her kapıdaki her testiden şarap içip sarhoş oldu ve sonunda uykuya daldı. Canavar uyuyunca, Susano-wo kılıcını çekip onu parçalara ayırdı ve canavarın kanı ırmağı kıpkırmızı hale soktu. Susano-wo canavarın ortadaki kuyruğunu keserken içinde "Kusanagi" adlı kılıcı buldu ve bunu ablası Amaterasu'ya sundu. Canavarı öldüren Susano-wo, sonrasında ise kendi sarayını inşa edeceği bir yer aramaya koyuldu ve "Suga" bölgesine yerleşti. Sarayı bittiğinde ise kayınpederini bu saraya kahya yaptı Susano-wo. Sonrasında ise Kushinada-hime ile evlilik ilişkileri başladı ve Susano-wo'nun soyu çoğaldı; kaminin altıncı nesil soyu olarak da "Okuninushi" dünyaya geldi.<sup>517</sup>

Okuninushi'nin (Ohokuni-nushi no kami) seksen erkek kardeşi bulunuyordu ancak Sazlıkların Ana Diyarı'nın yönetimi yine de ona kaldı. Okuninushi'nin seksen erkek kardeşinin her biri "İnabalı Yagami-hime" ile evlilik hayalleri kurmaktaydılar ve bu sebeple İnaba'ya doğru yola çıktılar. Okuninushi'yi de yanlarında, yükleri taşıyan ve onlara hizmet etsin diye götürdüler. "Keta Burnu" diye anılan yere vardıklarında ise kürkü soyulup çıplak

---

516 Naumann, s.144

517 Naumann, s.168-169

bırakılmış bir tavşan buldular. Tavşana yardım edeceklerini söyleyip onu kandırdılar ve deniz suyunda yıkanmasını, rüzgarlı bir tepede kurulanmasını söylediler. Seksen kaminin dediğini yapan tavşanın yaraları daha beter oldu. Seksen kami yollarına devam ettiler. En geriden Okuninushi geldi ve ızdıraptan ağlayan tavşanı gördü ve derdini sordu. Tavşan, “Oki Adası”ndan İnaba’ya geçmek için deniz timsahlarını kandırıp kendine o timsahlarda bir köprü yaptığını ama daha karaya adım atamadan kendini tutamayıp timsahlar ile alay ettiğini ve bu sebeple de timsahların derisini yüzdüğünü; daha sonra ise seksen kaminin onu daha beter hale getirdiğini anlattı. Durumu öğrenen Okuninushi, tavşana yardım etti, nehir suyunda yıkattı, şifalı otları öğretti ve tavşanın kürkü eski haline geldi. Bunun üzerine tavşan bir kehanette bulundu ve Yagami-hime ile Okuninushi’nin evleneceğini söyledi. Bu tavşan, “İnabalı Beyaz Tavşan\*”dır. Seksen kami Yagami-hime’nin yanına vardıklarında onun Okuninushi ile evlenmek istediğini öğrendiler. Bunun üzerine, hep birlikte Okuninushi’yi öldürme planı yaptılar ve onu Hahaki ülkesinde bulunan “Tema Dağı”na ava götürdüler. Seksen kami dağın tepesine çıktı ve Okuninushi’yi ise aşağıda bıraktılar. Okuninushi’ye aşağıya doğru kovalayacakları domuzu yakalama görevi verdiler ve eğer yakalayamazsa onu öldüreceklerini söylediler. Tepeye çıkan seksen kami, yabandomuzu gibi görünen bir kayayı ateşe verip aşağı yuvarladılar. Kayayı tutmaya çalışan Okuninushi yanarak öldü. Evladının ölümüne feryat eden annesi, Kamimusubi no mikoto’dan yardım istedi. Böylece Kamimusubi, “Kisagahi-hime (Prenses Ark Midyesi)” ve “Umugi-hime (Prenses Venüs Midyesi)” adlı kamileri yeryüzüne yolladı; bu kamiler de Okuninushi’nin yaralarını iyileştirip onu hayata döndürdüler. Okuninushi’nin dirildiğini öğrenen seksen kami, onu tekrar kandırıp yine öldürdüler; Okuninushi’nin anası, evladının cesedi bulup onu yine diriltti ve Susano-wo’nun yönettiği “Ne no katasu-kuni” yani köklerin sağlam ülkesine gitmesini yoksa seksen kaminin onu bir gün yok edeceğini söyledi. Okuninushi’nin hayatta olduğunu öğrenen seksen kami, yine onun peşine düştüler ama Okuninushi bu defa ellerinden kaçmayı başardı. Susano-wo’nun ülkesine varan Okuninushi, orada Susano-wo’nun kızı “Suseri-hime”yi gördü ve aşık olup hemen eş oldular. Suseri-hime, eşini babasına yakışıklı bir adam olarak tanıştırdı ancak Susano-wo onu “Sazlık Ülkenin Çirkin Adamı” olarak çağırdı ve kalması için yılanlarla dolu bir oda verdi. Okuninushi, karısının yardımıyla, gece yılanlı odadan sağ kurtuldu. Sonraki gün

---

\* İnabalı Beyaz Tavşan ile ilgili daha fazla şey öğrenmek ve onun hikayesini okumak isteyenlere “Yei Theodora Ozaki”nin derlemesini yaptığı “Japon Masalları” adlı kitapta yer alan “Beyaz Yaban Tavşanı ve Timsahlar” adlı hikaye önerilir. (Ozaki, s.171-179)

Susano-wo, bu defa Okuninushi'yi içi kırkayak ve eşekarı dolu bir odaya koydu ama Okuninushi, bu odadadan da eşinin yardımıyla sağ çıktı. Bir sonraki gün ise Susano-wo, uzak bir bölgenin ortasına bir ok atıp Okuninushi'den getirmesini istedi. Okuninushi bölgeye girdiğinde ise etrafını kapatıp her yanı ateşe verdi. Bu defa da bir fare gelip kurtardı Okuninushi'yi ve yer altına saklandılar. Yangın bittiği vakit ise oku blup getirdi aynı fare. Suseri-hime, kocasının öldüğünü sanıp yas tutmaya başladı ancak Okuninushi, elinde okla birlikte çıkageldi. Susano-wo, bu defa ise Okuninushi'nin çukur eve girmesini ve saçlarındaki bitleri ayıklamasını istedi ama Susano-wo'nun başındakiler bit değil kırkayaklardı. Okuninushi, yine eşinin yardımıyla yaşlı ilahı kandırdı ve sanki kırkayakları ağzında çiğniyormuş gibi eşinin verdiği meyveleri ve kırmızı toprağı tükürüp attı. Böylece Susano-wo damadını kabul etti ve bir uykuya daldı. Okuninushi ise hemen yaşlı ilahın saçlarını evin kirişlerine bağlayıp, karısını, Susano-wo'nun yaşam kılıcını, yayını ve oklarını ve göksel kanun biçimli konuşan müzik aletini alıp kaçtı. Kanun bir ağaca çarpıp sesiyle gümbürtü koparınca Susano-wo uyandı ve evini kendi başına yıktı ama saçlarını çözene kadar Okuninushi uzaklaştı ve karanlığın yamacına vardı. O zaman Susano-wo, Okuninushi'ye kendinden çaldığı silahları seksen kamiyi yenmek için kullanmasını ve Sazlıkların Ana Diyarı'nın hükümdarı olup kızı Suseri-hime'yi de baş zevcesi yapmasını söyledi. Okuninushi, yaşlı ilahın dediği gibi yaptı ve yeryüzünün yöneticisi oldu. Yagami-hime Okuninushi'ye bir çocuk doğurdu ama Suseri-hime'den çekindiği için geri İnaba'ya döndü.<sup>518</sup>

Okuninushi, İzumo'da "Miho Burnu" olarak anılan yere vardığında oraya göksel "kagami" kayığıyla gelen bir kami ile karşılaştı; adını sorduğunda ise cevap alamadı. Bu defa yanında bulunan diğer kamilere sordu ancak onlar da bilemediler. Sonra Okuninushi başka ilahlara da danıştı ve bunun Kamimusubi'nin oğlu Bodur İlah Sukunabikona olduğunu öğrendi. Durumu Sukunabikona'nın annesine bildirdiğinde ise Kamimusubi, oğlunun yeryüzünü yaratma görevinde Okuninushi'ye yardımcı olacağını bildirdi. Okuninushi ve Sukunabikona birlikte yeryüzünün yaratımını tamamladılar ve Bodur İlah denizlerin ötesindeki sonsuz diyara, geri dönmek üzere, gitti.<sup>519</sup>

Amaterasu, Sazlıkların Ana Diyarı'nın kontrol altına alınmasını ve oğlu "Ame no Oshihomimi no mikoto"nun yönetimine verilmesini emretti. Böylece Ame no Oshihomimi no mikoto, göğün asma köprüsüne indi ve yeryüzünün karmaşa halinde olduğunu gördü. Geri

---

518 Naumann, s.181-184

519 Naumann, s.194

dönüp annesine yeryüzünün durumunu rapor edip yönetilemez durumda olduğunu bildirdi. Amaterasu ve Takamimusubi, sekiz milyon kamiyi Göksel Yasu Irmağı'nın kurumuş yatağında toplayıp konu hakkında görüşmeye başladılar. Görüşme sonunda “Ame no Hohi no kami”nin yeryüzünü kontrol altına almak için gönderilmesine karar verildi. Ancak o sıralar Okuninushi'nin sevgisini kazanmaya çabalayan Ame no Hohi no kami, üç yıl sonra bile Takamagahara'ya hiçbir rapor yollamadı. Sekiz milyon kami bir kez daha toplanıp başka bir kamiyi yeryüzüne yollamaya karar verdiler ve bu görev için “Ame no Waka-hiko” adlı kamiyi seçip onu göksel yay ve oklar ile birlikte yeryüzüne yolladılar. Waka-hiko, yeryüzüne varır varmaz Okuninushi'nin bir kızı olan “Shitateru-hime” ile evlendi ve diyarı kendi için ele geçirme düşüncelerine daldı. Böylece Takamagahara'ya sekiz yıl boyunca hiçbir rapor gitmedi. Sekiz milyon kami tekrar istişare ettiler ve “Nakime (Ah-u Figan Karısı)” adlı sülünü Waka-hiko'yu kontrol etmesi için yeryüzüne yolladılar. Sülün, Waka-hiko'nun evinin yanında bir ağaca kondu ve kamilerin emirlerini söyledi. “Ame no Sugume”, sülünü duydu ve kuşun fena çığlıkları olduğunu söyleyerek Waka-hiko'yu dolduruşa getirdi. Waka-hiko, göksel okuyla sülünü vurup öldürdü; attığı ok Takamagahara'ya kadar ulaştı ve Takamimusubi'nin eline geçti. Yaratıcı ilah, oku geri yeryüzüne fırlatırken eğer Waka-hiko bu oku kötü niyetle attıysa ona zarar versin, eğer niyeti iyi ise ona dokunmadan geçip gitsin diye dilekte bulundu. Ok yeryüzüne ulaştığında uykusundan yeni uyanmış olan Waka-hiko'ya değdi ve onu öldürdü. Waka-hiko'nun eşi ve Takamagahara'dan yeryüzüne inen ailesi onun için bir cenaze düzenleyip yas tuttular. Göksel kamiler tekrar toplanıp yeryüzüne gönderilecek yeni bir kami için tartıştılar ve sonunda “Takemikazuchi no Wo no kami” adlı ilahın gitmesinde karar kıldılar. Takemikazuchi, yanına verilen “Ame no Toribune no kami” ile birlikte yeryüzüne indi. Takemikazuchi ve yoldaşı İzumo'ya inip Okuninushi'nin karşısına çıktılar ve Sazlıkların Ana Diyarı'nın yönetimini Amaterasu'nun oğluna bırakmakta bir sorunu olup olmadığını sordular. Ancak Okuninushi, buna kendi başına karar veremeyeceğini ve oğlu “Yahekotoshiro-nushi no kami”nin de fikrini alması gerektiğini söyledi. Böylece Yahekotoshiro-nushi çağırıldı ve soruldu. O, buna itirazı olmadığını bildirip kendini gizledi. Takemikazuchi, Okuninushi'ye konuşulması gereken başka oğlu olup olmadığını sorunca Okuninushi, “Takeminakata no kami” adlı bir oğlu daha olduğunu söyledi. Tam bu sırada Takeminakata çıkageldi ve mücadele etmeden boyun eğmeyeceğini bildirdi. Böylece Takemikazuchi ve Takeminakata güç savaşına tutuştular ancak sonunda üstün gelen gökyüzü kamisi oldu ve Okuninushi'nin oğlu kaçıp kurtulmaya çalıştı. Takemikazuchi, onu “Suwa

Gölü”ne kadar takip edip yakaladı. Tam öldürülmek üzereyken, Takeminakata, emirlere boyun eğeceğine ve buldukları gölden öteye ayrılmayacağına yemin etti. Her iki oğuldan da istediği sözleri alan Takemikazuchi, geri Okuninushi'nin yanına döndü ve yeryüzünü Amaterasu'nun oğluna devretmeye bir itirazı olup olmadığını tekrar sordu. Okuninushi, oğullarının kararına uyacağını ama varisin onun için “Göksel Saygın Saray”ı inşa etmesini istediğini bildirdi. Böylece Okuninushi için bir saray inşa edildi ve ilah da Sazlıkların Ana Diyarı'nın yönetimini göksel ilahlara devretti. Takemikazuchi, tekrar Takamagahara'ya yükselerek yeryüzünün ıslah edildiğini bildirdi.<sup>520</sup>

Amaterasu ve Takamimusubi, tahtın varisi olan Ame no Oshihomimi no mikoto'yu huzura çağırıp yeryüzünün kontrol altına alındığını ve artık oraya gidebileceğini söylediler. Ancak Ame no Oshihomimi no mikoto, kendisinin Takamimusubi'nin kızı “Yorozuhata Toyo'akizushi-hime no mikoto” ile olan evliliğinden iki oğlunun olduğunu ve bunlardan birinin gitmesinin daha doğru olacağını bildirdi. Bu oğulların adları “Ame no Ho'akari no mikoto” ve “Amenishiki Kuninishiki Amatsuhiko-hikoho no Ninigi no mikoto”dur. Böylece Ninigi, babasının yerine yeryüzüne gidecek kişi olarak seçildi. Amaterasu, yeryüzüne inişi için torununun yanına başlıca meslek gruplarının temsilcileri olan kamiler dahil birçok ilahı görevlendirdi. Ayrıca ona yasaka eğri mücevherlerini, mağaradan çıkmasına vesile olan aynayı ve Susano-wo'nun yolladığı “Kusanagi” adlı kılıcı da verdi. Amaterasu torunundan aynayı kendi taması (ruhu) olarak görmesini ve ona kendisine saygı gösteriyormuş gibi saygı duymasını istedi. Ninigi'nin yeryüzüne kutsal inişinde yanında bulunan kamiler, sonrasında birçok önemli klanın ataları oldular. Ninigi, yeryüzüne “Himuka”da yer alan “Takachiho”nun “Kujifuru Zirvesi”nde indi ve burada onu karşılayan iki kami daha Göksel Torun'un hizmetine girdiler. Ninigi, Himuka'da kendi sarayını kurdu ve orada ikamet etti.<sup>521</sup>

Ninigi, “Kasasa Burnu” olarak anılan yerde çok güzel bir kız gördü ve kim olduğunu sorduğunda ise onun “Ohoyamatsumi no kami”nin kızı “Konohana no Sakuya-hime” olduğunu öğrendi ve onunla evlenmek istedi; bu sebeple babasına kız isteme elçileri yollayıp durumu bildirdi. Aldığı habere çok sevinen Ohoyamatsumi no kami, Ninigi'ye hem Konohana no Sakuya-hime'yi hem de diğer kızı “İhanaga-hime”yi gelin olarak yolladı. Ancak İhanaga-hime çok çirkin olduğu için korkan Ninigi onu geri yollayıp sadece Konohana no Sakuya-hime'yi tuttu yanında ve onunla birlikte oldu. Bu yaşananlara çok üzülen

---

520 Naumann, s.209-213

521 Naumann, s.225-226

Ohoyamatsumi no kami, Ninigi'ye haber yollayıp neden iki kızını da yolladığını açıkladı. Dağ Kamisi, Ninigi'ye her iki kızını da yollayarak onun soyundan doğacak olanların hem bahar çiçekleri gibi tez açıp hem de kaya gibi sağlam ve uzun ömürlü olmasını istediğini söyledi. Ancak Ninigi, İhanaga-hime'yi kabul etmediği için onun soyundan gelen imparatorlar uzun ömürlü değil, bahar çiçekleri gibi kısa ömürlü oldular. Ninigi'nin kendine eş olarak kabul ettiği Konohana no Sakuya-hime, gelip hamile olduğunu ve doğum zamanının geldiğini söyleyince Ninigi ona inanmadı ve bir gecede hamile kalmasının şüpheli olduğunu ve karnındaki yeryüzü kamilerinden birinin çocuğu olduğunu söyledi. Ninigi'nin ona iftira ettiğini söyleyen Konohana no Sakuya-hime, kendine kapısız bir doğum evi inşa etti ve çocuk başkasından ise doğumun kötü geçmesini yok eğer çocuk Ninigi'nin ise doğumun iyi geçmesini dileyerek kendini o eve kapattı ve doğum başladığında ise evi ateşe verdi. Alevlerin arasında üç erkek çocuk doğurdu. Bu çocuklar “Hoderi no mikoto”, “Hosuseri no mikoto” ve “Ho-ori no mikoto” adlı ilahlardır.<sup>522</sup>

Hoderi “Deniz Mutluluk Prensi” olarak yaşamakta ve balıkçılık yapmaktaydı; Ho-ori ise “Dağ Mutluk Prensi” olarak yaşamakta ve avcılık yapmaktaydı. Ho-ori, bir gün abisi ile yer değiştirmek istedi ama üç defa sormasına rağmen Hoderi'yi ikna edemedi. Sonunda değiş tokuş yaşandığında ise Ho-ori, hem hiç balık tutamadı hem de Hoderi'nin olta çengelini denize düşürdü. Hoderi tekrar yer değiştirmek istediğinde ise olta çengelini kaybettiğini söyleyip kendi kılıcından abisi için beş yüz yeni çengel yaptı ama Hoderi kabul etmedi ve kendi çengelini geri istedi. Sonra bin çengel daha sunan Ho-ori, abisini yine de ikna edemedi. Ho-ori, deniz kenarına gitti ve oturup ağlamaya başladı. Bu sırada “Shihotsuchi no kami” adlı ilah geldi ve neden ağladığını sordu. Ho-ori, derdini anlatınca Shihotsuchi ona “Owatatsumi no kami”nin diyarına gitmesini ve orada Deniz Kamisi'nin kızına derdini açmasını söyleyip gidiş yolunu gösterdi. Ho-ori, Deniz Kamisi'nin diyarına gidip sarayının önündeki “Kassia” ağacına tırmandı ve bekledi. Bu sırada saraydan “Toyotama-hime no mikoto” nun hizmetçisi çıktı ve su almak için ağacın altındaki çeşmeye geldi. Su doldurmak için eğildiğinde ise Ho-ori'nin yansımasını gördü. Hizmetçi Ho-ori'ye içmesi için su uzattı ama o suyu içmek yerine boynundaki mücevherleri alıp çiğneyip su kabına tükürdü. Hizmetçi mücevherleri kaptan sökemediği için o şekilde efendisine götürdü ve olanları anlattı. Toyotama-hime dışarı çıkınca Ho-ori ile birbirlerine ilk görüşte aşık oldular. Toyotama-hime babası Owatatsumi no kami'ye haber verdi ve Deniz Kamisi, bu genç adamın Ninigi'nin oğlu olduğunu bilip onu sarayında

---

522 Naumann, s.247-248

iyi ağırladı ve kızı ile evlendirdi. Ho-ori, Deniz Kamisi'nin sarayında üç yıl kaldı. Üç yılın sonunda bu diyara geliş sebebini hatırlayan Ho-ori, derinden üzüldü. Eşinin üzüntüsünü gören Toyotama-hime, durumu babasına anlatınca Deniz Kamisi damadına ne derdi olduğunu ve kendi ülkesine ilk başta neden geldiğini sordu. Bunun üzerine Ho-ori bütün olan biteni kayınbabasına anlattı. Owatatsumi no kami, denizdeki tüm balıklara haber saldı ve çengel "Melanurya" adlı balığın boğazına takılmış halde bulundu. Deniz Kamisi, çengeli damadına verdiği anda ise ona emirde bulundu. Ho-ori, abisine teslim ederken çengele kötü sözlerle beddua edecek ve abisine tersten atacaktır. Sonra ise eğer abisi alçak bir tarlaya pirinç ekirse Ho-ori yüksek bir tarlaya ekecek; Hoderi yüksek bir tarlaya ektiğinde ise Ho-ori alçak bir tarlaya pirinç ekecek ve Deniz Kamisi de suyu buna göre ayarlayıp Hoderi'nin fakirleşmesini sağlayacaktır. Eğer bu yüzden Hoderi kardeşine saldırmaya kalkar ise Ho-ori, kayınbabasının ona verdiği sel baskını taşlarını kullanıp Hoderi'nin boğulmasını sağlayacak ve eğer Hoderi af dilerse de bu defa sel giderme mücevherlerini kullanıp onu kurtaracaktır. Bu emre uyan Ho-ori, bir deniz timsahının sırtında kendi ülkesine geri döndü ve her şeyi Deniz Kamisi'nin dediği gibi yaptı. Böylece Hoderi pes edip küçük kardeşinin hizmetkarı olmayı kabul etti. Toyotama-hime, hamile olduğu ve çocuğunu karada doğurmak istediği için kocasının ülkesine gelip sahilde kendine bir doğum evi inşa etti ama evi tamamlayamadan doğum sancıları başladı. Toyotama-hime, Ho-ori'den doğum sırasında kendine bakmamasını istedi ancak durumu garip karşılayan Ho-ori dayanamadı ve eşini gizlice gözledi. Toyotama-hime, doğum sırasında asıl formu olan timsah halini aldı; Ho-ori de bunu gördü ve ürküp kaçtı. Kocasının kendini izlediğini anlayan Toyotama-hime çok incindi. Oğlu "Amatsuhiko-hiko Nagisatake Ugayafuki'ahezu no mikoto"yu doğurduktan sonra onu bırakıp denize döndü ve denizler diyarı ile yeryüzü arasındaki kapıyı da giderken kapattı. Ancak yine de evladına bakması için kız kardeşi "Tamayori-hime"yi yeryüzüne yoladı. Ho-ori, beş yüz seksen yıl "Takachiho Sarayı"nda yaşadı ve öldü. Takachiho Dağı'na gömüldü. Amatsuhiko-hiko Nagisatake Ugayafuki'ahezu no mikoto, teyzesi ile evlendi ve oğullara sahip oldu. Oğullarında biri olan "Mikenu no mikoto" denizleri aşmış sonsuz yaşamın ülkesine gitti; bir diğer oğul olan "İnahi no mikoto" ise denize yani annesinin ülkesine gitti. Bir diğer oğul ise "Waka-Mikenu no mikoto" ya da öteki bir adıyla "Kamu-Yamato İhare-biko no mikoto"dur.<sup>523</sup>

Takachiho'daki saraylarında otururken Kamu-Yamato ve abisi "İtsuse no kami" yeryüzüne nasıl hükmedecekleri ve huzur getirecekleri konusunda istişare ediyorlardı.

---

523 Naumann, s.260-263

Böylece doğuya gitmeye karar verdiler. Çıktıkları seferde on altı yıl boyunca birçok farklı ülke gezip, birçok farklı sarayda kaldılar ama yolculuklarına devam ettiler. İki kardeş, deniz yoluyla “Shirakata Limanı” denen yere ulaştılar ve burada onlarla savaşmak için ordusu ile bekleyen “Tomili Nagasune-hiko” adlı adam ile karşılaştılar. Bu savaşta İtsuse no kami, düşman komutanın okuyla elinden yaralandı ve bu yarayı güneşi karşısına alarak savaştığı için aldığı söyledi. Böylece güneşi arkalarına alarak savaşmaya başladılar ve düşmanı yendiler. Kardeşler ülke içinde ilerleyip “Ki Ülkesi” içindeki “Wo Nehri”ne vardıklarında ise İtsuse no kami elindeki yaradan dolayı öldü. Kamu-Yamato, yoluna devam etti ve “Kumano” olarak anılan köye vardı. Burada karşısına dev bir ayı çıkıp bir anda kayboldu ve hem kendisi hem de ordusu güçten düşüp uyuyakaldılar. Tam o anda “Kumano no Takakuraji” adlı bir adam çıkageldi ve yanındaki kılıcı Kamu-Yamato’ya teslim ederek onun uyanmasını sağladı. Sazlıkların Ana Diyarı’nı daha önce dize getirmiş olan Takemikazuchi no kami’nin kılıcıydı bu. Kamu-Yamato, Takakuraji’ye bu kılıcı nasıl bulduğunu sordu. Takakuraji, rüyasında Amaterasu’yu, Takemimusubi’yi Takemikazuchi’yi gördüğünü ve ilahların kılıcı Kamu-Yamato’ya yardım edebilmek için gönderdiklerini söyledi. Kamu-Yamato, kılıcı teslim alır almaz Kumano Dağı’nda yaşayan bütün kötücül ilahlar yokolup gitiler. Takamimusubi, Kamu-Yamato’yu daha ileri gitmemesi çünkü orada çok fazla kötücül ilah bulunduğu konusunda uyarıp geri dönüşe yardımcı olması için “yata” kargasını yolladı. Yata kargasını takip eden Kamu-Yamato, “Uda” denen yere ulaştı. Uda’da “Ye-Ukashi” ve “Oto-Ukashi” adlı iki erkek kardeş vardı. Onlara önce yata kargası yollandı ve Kamu-Yamato’ya hizmet edip etmeyecekleri soruldu ancak Ye-Ukashi soruya olumsuz yanıt verip bir ok ile yata kargasını kovaladı. Kamu-Yamato ile savaşabilmek için ordu kurmak istedi ama kimseyi bulamadı. O zaman hizmet etmeyi kabul ettiği yalanını söyleyip bir hol inşa etti ve içine tuzak kurup Kamu-Yamato’yu davet etti. Ancak bunu öğrenen kardeşi Oto-Ukashi, gidip her şeyi Kamu-Yamato’ya anlattı. Durumu öğrenen Kamu-Yamato ve askerleri Ye-Ukashi’ye inşa ettiği hole ilk kendisinin girmesi emrettiler ve böylece Ye-Ukashi kendi kurduğu tuzakta öldü. Uda’dan ayrılan Kamu-Yamato, “Osaka”ya vardı. Burada çukurlu bir evde kuyruklu “Tsuchigumular” yani seksen cesur adam bulunuyordu. Kamu-Yamato, bu adamlar için bir ziyafet emri verdi ve seksen adam için seksen yemek sunucusu ayarlayıp hepsine birer kılıç verdirtti. Ziyafette şarkı çalışı işaretli ve şarkı başladığında seksen yemek sunucu seksen cesur adamı öldürdüler. Böylece hem kötücül ilahları hem de uygunsuz davranan insanları ortadan

kaldıran Kamu-Yamato, “Unebi” denilen yerdeki “Kashihara Sarayı”nda yeryüzü imparatorluğunu kurmuş oldu.<sup>524</sup>

---

524 Naumann, s.277-280

## Ek 2: Kamikaze Miti

Kamu-Yamato ya da Jimmu Tenno olarak bilinen ilk imparatorun ardından nesiller geçti ve Yamato Devleti'nin "İmparator Chuai" tarafından yönetildiği yıllara gelindi. Bir gün, İmparator Chuai kanun biçimli müzik aletini çalarken eşlerinden biri olan ve bir diğer adı "Okinagatarashi-hime" olarak bilinen İmparatoriçe Jingu'nun bedeni kamiler tarafından ele geçirildi. Kamiler imparatora Batı'da servet dolu bir ülke olduğunu ve orayı ona verdiklerini söylediler. Kumaso'ya sefer düzenlemeye hazırlanan ve kamilerin sözlerini şüpheli bulan imparator, onları duymazdan geldi ve Batı'da görünen tek şeyin sadece deniz olduğunu söyledi. İmparatorun tavrına öfkelenen kamiler, tekrar bir kehanette bulundular ve vadedilen toprakları mevcut imparatorun ele geçiremeyeceğini söylediler. Kısa bir süre sonra imparator öldü. Bır süre sonra kamiler, İmparatoriçe Jingu aracılığıyla yeniden kehanette bulundular ve Batı'daki topraklara imparatoriçenin karnındaki, ölen imparatorun olma çocuğunun egemen olacağını söylediler. Kehanette bulunanlar, "Sokojutsu-no-o", "Nakajutsu-no-o" ve "Uwajutsu-no-oo" adlı İzanagi'nin çocuklarından olan üç deniz kamisiydi. Kehaneti kabul eden İmparatoriçe Jingu, bir ordu toplayıp kamilere adaklar adadıktan sonra Kore'de bulunan "Shiragi/Silla Krallığı"na gitti. Shiragi Kralı'na "asil seyis" konumu verildi ve imparatoriçenin bir kulu oldu. Sonrasında bir diğer krallık olan "Kudara"nın kralı da Japon imparatoriçeye kul oldu ve topraklarını da Japon İmparatorluğu'na kaybetti. İmparatoriçe Jingu, çıktığı bu sefer sırasında doğum ona engel olmasın diye beline taş bağladı ve doğumu sefer sonuna kadar geciktirdi. İmparatoriçe Japonya'ya döndükten sonra; İmparator Ojin, "Umi" olarak anılan yerde dünyaya geldi. İmparatoriçe saraya döndüğünde ise İmparator Chuai'nin diğer eşlerinden olma iki oğlunun isyan ettiğini gördü. İmparatoriçenin askerleri, bebek imparatorun öldüğü haberini yaydılar ve buna inanan isyancılar cenazenin bulunduğu gemiyi kontrole gittiklerinden askerler onları bozguna uğrattı; isyancılar "Yamashiro" denen yere kaçtılar. Bu defa da imparatoriçenin öldüğü haberi yayılınca isyancılar rahatladılar. Dikkati elden bıraktıklarında ise tekrar tuzağa düşürülüp bozguna uğradılar ve "Biwa Gölü"nde boğuldular. İmparatoriçe Jingu, yüzyıl yaşadı ve oğlu İmparator Jingu da elli iki yıl hükümdarlık yaptı. Bu zaman zarfından birçok çocuk sahibi olup ülke sınırlarını genişletti. Ancak sadece savaşta değil, kültür alanında da başarılı oldu. Onun zamanında Kore'den birçok sanatçı ve zanaatkar ülkeye geldiler ve beraberlerinde ilim taşıdılar. İmparatoriçe Jingu

ve İmparator Ojin, birlikte, savaş ve kültür alanındaki faaliyetleri sonrasında “Savaş ve Kültür Kamisi Hachiman” olarak ilahlaştırıldılar.<sup>525</sup>

15. İmparator olan Ojin sonrasında zaman ilerledi, imparatorluk makamı güç kaybetti ve şogun yönetimi Kamakura Dönemi ile başlamış oldu. Kamakura Şogunluğu ise Moğol istilası ile yüzleşmek zorunda kaldı ve bu mücadele şogunluğu zayıflattı. Kuzey Çin’de “Song Hanedanlığı”nın yönetimine son veren “Cengiz Han’ın torunu Kubilay Han”, Çin içindeki kontrolü sağlamlaştırdıktan sonra doğu ve güney sınırlarında bulunan topraklara yönelip 1266’dan itibaren de Japonya’ya elçiler yollayıp haraç istemeye başladı. Ancak Kamakura Şogunluğu’nun kontrolünü elinde bulunduran Hojo klanı, Kubilay Han’ın taleplerine boyun eğmedi. 1274 yılı geldiğinde ise Kubilay Han, artık elçiler yerine ordusunu yolladı. 25 bin kişilik bir orduyu taşıyan yüzlerce gemi Kyushu limanına geldiler. Kamakura yönetimi de kendi kuvvetlerini yolayarak Moğollar ile savaştı ve bu savaş sadece bir gece sürdü çünkü fırtınalara dayanamayan Moğol ordusu, ana karaya çekilmek zorunda kaldı. Bu başarısızlıktan sonra Güney Çin’in fethine yoğunlaşan Kubilay Han, Japonya ile de elçiler yoluyla iletişimini sürdürüp taleplerini ilettiler ancak Hojolar iki defa Kubilay Han’ın elçilerini idam ettiler. 1281 yılı geldiğinde ise Moğol ordusu bu defa 150 bin asker ve binlerce gemilik devasa ordusu ile tekrar Kyushu’ya geldi. Önceki seferin ardından Japonlar körfeze duvar ördükleri için Moğol filosu dar bir kıyı bölgesinde kaldı ve ilahi fırtına gelip de gemileri batırana kadar elli üç gün boyunca kıyıda ayrılmadı. Fırtınadan sonra geri çekilmek zorunda kalan Moğollar, güçlerinin ancak yarısını ana karaya ulaştırabildiler. Moğollar geri çekildikten sonra yirmi yıl daha Japon kuvvetleri Kyushu’da bekledi ancak Moğollar bir daha asla gelmedi.<sup>526</sup>

Her iki istila girişiminde de Hachiman, ilahi rüzgarı yollayarak Japonya’yı ve Japonları korumuş oldu. Hachiman’ın ilahi rüzgarları, Japonlar için nihai savunma olarak görülür hale geldi. Hem Budist hem Şinto rahipleri hem de halk bunu böyle kabul etti. Japon adaları kamiler tarafından korunmaktaydı. O zamana kadar kendi içinde çatışma halinde olan Japonlar, daha büyük bir düşman, bir dış tehdit karşısında fedakarlık edip birleşmiş ve mücadele etmiş. Bu fedakarlığı gören kamiler ise onlara yardım etmişti; Hachiman rüzgarları ile onları korumuştur. Aradan yüzyıllar geçti ve Japonya bir daha hiçbir yabancı güç tarafından işgal edilemedi; ta ki II. Dünya Savaşı’na kadar. Ülke yine benzer bir tehlike ile yüzyüzye di ve savaş kaybedilmek üzereydi. Bunu gören yöneticiler, kamikaze ruhuna tekrar başvurmaya

---

525 Ashkenazi, s.157-159

526 Meyer, s.82-83

karar verdiler ve askerlerinden fedakarlık yaparak intihar saldırıları yapmalarını istediler. Savaş uçakları ve denizaltılar, ABD ordusuna karşı intihar saldırıları yaptılar ve pilotlar fedakarca öldü ancak bu defa kamiler gösterilen fedakarlıkları ödüllendirmekte başarılı olmadılar ya da olmak istemediler. Böylece, binlerce yıllık tarihinde ilk defa Japon adaları düşman askerleri tarafından işgal edildi. Nihai savunma aşılmış ve kamiler Japonya'yı terk etmişti.<sup>527</sup>

---

527 Ashkenazi, s.291-293

### Ek 3: 47 Ronin Miti (Bushido Miti)

47 Ronin, Japonya'nın tecrit ile dış dünyaya kapandığı ve yoğun bir baskı ile denetim altında tutulup bugünkü Japon toplumu portresinin oluşturulduğu Tokugawa Dönemi'nde yaşanmış bir olaydır. Bu dönemde, merkezi şogun otoritesini güçlü tutabilmek adına daimyoların belli süreler kendi yönetimleri altındaki topraklar yerine şogunun sarayında kalmaları bir gelenektir ve takvimler 1700 yılını gösterirken yine böyle bir başkent ziyaretinde, mütevazı bir feodal lord (daimyo) olan "Ako daimyosu Asano", kendisinden daha yüksek mertebeli bir daimyo olan Kira tarafından hakarete uğrayınca kılıcını çekip hakarete bulunan lordu yaraladı. Ancak şogun sarayında kılıç çekmek yasaktı ve cezası da ölümdü. Asano kendini savunmasına rağmen şogun kararını değiştirmeyince o da verilen kesin cezayı kabul ederek harakiri yaptı ve öldü. Asano öldükten sonra topraklarına el konuldu, askerlerinin de samuraylık makamları ve mülkleri ellerinden alındı. Asano'nun sadık samurayları birer ronin haline geldiler.<sup>528</sup>

Asano'nun hizmetkarlarından 47 tanesi intikam almaya yemin ettiler. Ancak bir intikam girişimine karşı tetikte bulunan şogun güçlerinin dikkatini çekmemek amacıyla hemen harekete geçmediler; uzun ve sabır dolu bir bekleyiş sürecine girdiler. Ailelerinden uzaklaşıp sıradan işlerde çalıştılar ve sakin bir hayat sürüp kendilerini unutturdular. Meyer'e göre 1702, Ashkenazi'ye göre 1703 yılı geldiğinde ise harekete geçtiler. Aralık ayı içerisinde Lord Kira'nın şogunluk başkenti Edo dışındaki "Shinagawa"da bulunan konağına zorla girdiler. Önce kayıp vermeden Kira'nın hizmetkarlarını yendiler ve sonrasında ise Kira'nın başını efendilerinin harakiri yaptığı bıçakla keserek intikamlarını aldılar. Kestikleri başı da efendilerinin mezarına götürdükten sonra şogun güçlerine teslim oldular.<sup>529</sup>

Roninlerin komutanı olan "Kuranosoke Oishi" ve diğer 46 ronin, efendilerinin mezarının bulunduğu "Sengkuji Tapınağı"nda teslim oldular. Asano olayının geldiği halden üzgün olan şogun, roninlerin cezasını hemen vermedi ve yapılan uzun görüşmelerin ve efendilerine ölümden sonra bile sadık olan bu savaşçıların yarattığı romantik havanın sonucunda bir karara varıldı. Şogun, roninlerin en gencini bağışlayıp kalanların ise harakiri yapmasına müsaade etti. Harakiri yapan roninler, sonrasında efendilerinin yanına gömüldüler ve hayatta kalan son samuray ise memleketine dönüp yaşamını sürdürdü; yıllar sonra öldüğünde

---

528 Meyer, s.111

529 Ashkenazi, s.53

de aynı tapınağa, efendisinin ve silah arkadaşlarının yanına defnedildi. Her 14 Aralık'ta Japonlar, 47 Ronin'e saygılarını sunmak için Sengkuji Tapınağı'nı ziyaret ederler.<sup>530</sup>

---

530 Kölürbaşı, s.44-45

## KAYNAKÇA

### Basılı Yayınlar:

- Meyer Milton W., **Japon Tarihi**, 1.Basım, İstanbul; İnkılap, 2019
- Şen Aygün, **Kayıp Keşif Yolculuk Japon Sineması Manga ve Anime**, 1.Basım, İstanbul; Doğu Kitabevi, 2014
- Huffman James L., **Japonya Tarihi**, 1. Basım; İstanbul, İnkılap, 2020
- Hearn Lafcadio, **Japonya**, 1.Basım, Ankara; Doğubatı, 2016
- Kölürbaşı Serdar Nazım, **Modern Bir İmparatorluğun Anatomisi**, 2.Basım, İstanbul; Kösürat Yayınları, 2017
- Hunter Janet E., **Modern Japonya'nın Doğuşu 1853'ten Günümüze**, 1. Basım, Ankara; İmge Kitabevi, 2002
- Esenbel Selçuk, **Japon Modernleşmesi ve Osmanlı Japonya'nın Türk Dünyası ve İslam Politikaları**, 1. Basım, İstanbul; İletişim Yayınları, 2012
- Erhat Azra, **Mitoloji Sözlüğü**, 6. Basım, İstanbul; Remzi Kitabevi, 1996
- Duran Remzi (editör), **Mitoloji ve Din**, 1. Basım, Eskişehir; Anadolu Üniversitesi, 2012
- Rosenberg Donna, **Dünya Mitolojisi**, 1. Basım, Ankara; İmge Kitabevi, 1998
- Campbell Joseph, **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, İstanbul; Kabalcı Yayınevi, 2010
- Ono Sokyö, **Şinto Kamilerin Yolu**, 1. Basım, İstanbul; Okyanus Yayıncılık, 2004
- Holtom Daniel Clarence, **The Political Philosophy of Modern Shinto A Study of the State Religion of Japan**, London; Forgotten Books, 2013, e-kitap, (Orijinal eser 1922'de Chicago Üniversitesi Kütüphaneleri tarafından yayınlanmış)
- Prof. Dr. Mustafa Alıcı – Doç. Dr. Süleyman Turan (editörler), **Dinler Tarihi I-II**, 1.Basım, İstanbul; Lisans Yayıncılık, 2018
- Bonnefoy Yves, **Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü II. Cilt K-Z**, 1. Basım; Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2000
- Challaye Felicien, **Dinler Tarihi**, Bilgi Dizisi 18, İstanbul; Varlık Yayınları, Sayı 163
- Ashkenazi Michael, **Japon Mitolojisi**, 1. Basım; İstanbul, Say Yayınları, 2018

- Yami Vedat Şafak, **Japonya’da Budizm**, 1. Basım; Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2012
- Kaya Korhan, **Buddhistlerin Kutsal Kitapları**, 1.Basım; Ankara, İmge Kitabevi, 1999
- Sankrityayan Rahul ve Diğerleri, **Budizm ve Felsefe**, 2. Basım; İstanbul, Toplumsal Dönüşüm Yayınları, 1998
- Ruben Walter, **Eski Metinlere Göre Budizm**, 3. Basım; İstanbul, Okyanus Yayınları, 2000
- Conze Edward, **Kısa Budizm Tarihi**, 1. Basım; İstanbul, Yol Yayıncılık, 2005
- Güngören İlhan (çev.), **Zen Budizm D. T. Suziki’den Seçme Yazılar**, 3. Basım; İstanbul, Yol Yayınları, 1997
- Watts Alan W., **Zen Yolu Zen Budizmi’nin İlkeleri**, 1. Basım; İstanbul, Şule Yayınları, 1998
- Okakura Kakuzo, **Çay Kitabı**, 1. Basım; İstanbul, SUB Yayınları, 2019
- Dumortier Brigitte, **Dinler Atlası İnançlar, İbadetler ve Ülkeler**, 1. Basım; İstanbul, NTV Yayınları, 2007
- Naumann Nelly, **Japon Mitolojisi**, 1. Basım; İzmir, İlya İzmir Yayınevi, 2005
- Akbay Okan Haluk, **Kojiki Japon Mitolojisine Bir Yolculuk**, 1. Basım; Konya, Çizgi Kitabevi, 2014
- Roberts Jeremy, **Japanese Mythology A to Z**, 2. Basım; New York, Chelsea House Publishers, 2009
- Ozaki Yei Theodora, **Japon Masalları**, 3. Basım; İstanbul, Maya Kitap, 2018
- Munsterberg Hugo, **The Arts of Japan An Illustrated History**, 30. Basım; Tokyo, Charles E. Tuttle Company, 1980
- Öztekin Mehmet Korkut, **Manga Bir Kültürel Direniş Aracı**, 1. Basım; İstanbul, İletişim Yayınları, 2011
- Lee Sherman E., **A History of Far Eastern Art**, 4. Basım; Londra, Thames and Hudson, 1988
- Kuloğlu Gökhan (hazırlayan), **Tezuka’dan Miyazaki’ye Anime ve Manga**, 1. Basım; Antalya, Japon Yayınları, 2017
- Carter David, **Doğu Asya Sineması**, 1. Basım, İstanbul; Kalkedon Yayıncılık, 2011

- Gravett Paul, **Manga Japon Çizgi Romanının Tarihi**, 1. Basım, İstanbul; Plan B, 2008
- Buckland Warren, **Sinemayı Anlamak**, 1. Basım, İstanbul; Hayalperest Yayınevi, 2018
- Özarslan Zeynep (editör), **Sinema Kuramları 2 Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramlar**, 2. Basım, İstanbul; Su Yayınları, 2016
- Teksoy Rekin, **Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi**, 3. Basım, İstanbul; Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık, 2009
- Kuloğlu Gökhan (hazırlayan), **Başlangıcından Günümüze Japon Sineması**, 1. Basım, Antalya; Japon Yayınları, 2016
- Biryıldız Esra, **Sinemada Akımlar**, 6.Basım, İstanbul; Beta, 2016
- Napier Susan J., **Anime Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosuna**, 1. Basım, İstanbul, Es Yayınları, 2008
- Özden Zafer, **Film Eleştirisi Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi**, 2.Basım, Ankara; İmge Kitabevi Yayınları, 2004

#### Tezler ve Makaleler:

- Üstel Bahar Başak, **Güncel Mitolojik Okumalar**, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2014
- Şenavcu Halil İbrahim, **Japon Dini Bayramları**, Yüksek Lisans Tezi;Çanakkale, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, 2006
- Şamlıoğlu İbrahim Emre, **Çin ve Japon Dinlerinde Dağ Kültü**, Yüksek Lisans Tezi, Ankara; Türkiye Cumhuriyeti Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri (Dinler Tarihi) Anabilim Dalı, 2018
- Şenavcu Halil İbrahim, **Dünden Bugüne Japon Budizmi: İnanç ve Uygulamaları**, Doktora Tezi; İzmir, T. C. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Felsefe ve Din Bilimleri Programı, 2015

- Uzunbaz Bahtiyar, **Japon Ağaç Baskılarında Erotizm ve Cinsellik; Shunga**, Yüksek Lisans Tezi; İzmir, T.C. Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, 2017
- Körmükçü Hazım Alper, **Ukiyo-e'den Mangaya Japon Pop Sanatı**, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul; T.C. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Resim Programı, 2009
- Kurşuncu İpek, **Zen'den Manga ve Otaku Kültürüne Japon Sanatı ve Boşluk Bağlamında Değerlendirilmesi**, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul; T.C. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programı, 2014
- Keskin Hasan, **Bir Popüler Kültür Olarak Manga'nın Japon Neo Pop Sanatı ve Sanatçılara Etkileri: Takashi Murakami ve Süperdüz Akımı**, Yüksek Lisans Tezi, Mersin; Mersin Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2018
- Yurtkulu Yılmaz Emel, **Modern Mitoloji Üretiminde Fantastik Franco-Belge BD (Çizgi Roman)**, Sanatta Yeterlilik Tezi, İzmir; T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, 2011
- Şen Seda, **Amerikan Kültüründe Mit ve Kahraman: Washington Irving ve Mark Twain Kısa Hikayelerinden Marvel Çizgi Romanlarına Kadar Mit Yaratımı ve Kahraman Temsillerinin İncelenmesi**, Yüksek Lisans Tezi, Ankara; T.C. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Anabilimdalı, 2011
- Sarban Serpil, **Mangadan Animeye: Japonya'nın "Yumuşak Güç" Silahlarından Biri Olarak "Sen To Chihiro No Kamikakushi" Filminde "Tüketim Nesnesi" Sunumu: Otomobil Örneği**, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul; T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı Anabilim Dalı, 2011
- Sivas Ala, **Göstergebilim ve Sinema İlişkisi Üzerine Bir Deneme**, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, İstanbul, Yıl 11, Sayı 21, Bahar, 2012
- Köktürk Şaban-Eyri Semra, **Dilbilim ve Göstergebilim: Ferdinand de Saussure ve Göstergebilimi Anlamak**, Sakarya Üniversitesi Fen Edebiyat Dergisi, Sakarya, Sayı II, 2013

## İnternet Kaynakları:

- TDK Sözlükleri, <https://sozluk.gov.tr/>
- Kuloğlu Gökhan, **Kamakura Dönemi**, Japonya Tarihi, 23 Ocak 2016, Japon Sineması;
- <https://japonsineması.com/japonya-tarihi-3/>, (04/03/2020)
- tarihibilgi.org Sosyal Bilimler Sitesi, **Kast Sistemi Nedir? Kısaca Hint Kast Sistemi ve Özellikleri**, <https://tarihibilgi.org/kast-sistemi/> , (04/04/2020-13:48)
- Yeşilyurt Esin, **Japon Mitleri: “10 Kami ve Efsaneleri”**, Japon Kültürü, 29 Mayıs 2017, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/japon-mitleri-10-kami-ve-efsaneleri/>, (15/04/2020-01:00)
- Cangüler Bensu, **Japonya’yı Japonya Yapan 4 Mistik Özelliği**, 18 Ocak 2017, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/japonyayi-japonya-yapan-4-mistikozelligi/>, (15/04/2020-16:52)
- Cangüler Bensu, **Japon Mitolojisinde En Gizemli 5 Yokai**, 9 Ağustos 2019, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/japon-mitolojisinde-en-gizemli-5-yokai/>, (16/04/2020-00:42)
- **Kamikaze**, 5 Ağustos 2018, Japon Mitolojisi, mutlakaoku; <https://mutlakaoku.com/kamikaze-japon-mitolojisi/> , (20/04/2020-16:17)
- **47 Ronin**, 27 Mart 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; [https://tr.wikipedia.org/wiki/47\\_r%C5%8Dnin](https://tr.wikipedia.org/wiki/47_r%C5%8Dnin) , (20/04/2020-23:56)
- **Emakimono**, Wikipedia The Free Encyclopedi, 18 Şubat 2020; <https://en.wikipedia.org/wiki/Emakimono> , (24/04/2020-16:32)
- Kuloğlu Gökhan, **Japon Resim Sanatı: Ukiyo-e**, Japon Kültürü, 7 Nisan 2016, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/japon-resim-sanati-ukiyo-e/> , (27/04/2020-15:01)
- Mert Tugay, **Mangalar: Nasıl Doğdu-Gelişti-Yaygınlaştı?**, Manga, 31 Mart 2018, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/mangalar-nasil-dogdu-gelisti-yayginlasti/>, (29/04/2020-00:10)
- Kuloğlu Gökhan, **Geleneksel Noh Tiyatrosu**, 30 Ocak 2016, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/geleneksel-noh-tiyatrosu-2/> , (29/04/2020-17:45)
- Kuloğlu Gökhan, **Kabuki Tiyatrosu**, 23 Ocak 2016, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/kabuki-tiyatrosu-2/> , (29/04/2020-22:44)

- Albayrak Birsen, **Japonya'nın Hacivat ve Karagöz Şovu: Manzai**, 23 Ağustos 2016, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/japonyanin-hacivat-ve-karagozsovu-manzai/> , (29/04/2020-23:44)
- Kuloğlu Gökhan, **Müzikli Kukla Tiyatrosu: Bunraku**, 9 Nisan 2016, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/muzikli-kukla-tiyatrosu-bunraku/> , (30/04/2020-00:20)
- Kuloğlu Gökhan, **Japon Sineması Tarihi**, 25 Ocak 2016, Sinema, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/japon-sinemasi-tarihi/> , (30/04/2020-15:01)
- Kuloğlu Gökhan, **Japonya Sineması ve Benshi Sanatı**, 30 Ocak 2016, Sinema, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/japon-sinemasi-ve-benshi-sanati/> , (30/04/2020-17:54)
- Kuloğlu Gökhan, **Geleneksel Sihirli Fener Gösterisi: Utsushi-e**, 20 Eylül 2016, Japon Kültürü, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/geleneksel-sihirli-fener-gosterisiutsushi-e/> , (01/05/2020-17:30)
- **All-Time Charts**, Box Office Mojo by IMDBPro; <https://www.boxofficemojo.com/charts/overall/?area=XWW> , (06/05/2020-00:30)
- Yeşilyurt Esin, **Manganın Ötesinde Bir Çizgi Dünyası: Gekiga**, 24 Ocak 2018, Manga, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/manganin-otesinde-bir-cizgi-dunyasi-gekiga/> , (12/05/2020-00:42)
- Kuloğlu Gökhan, **Mangalar Hakkında 10 Önemli Bilgi**, 11 Şubat 2016, Manga, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/mangalar-hakkinda-10-onemli-bilgi/> , (13/05/2020-00:32)
- Albayrak Birsen, **Manga Nasıl Okunur #2**, 4 Nisan 2016, Manga, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/manga-nasil-okunur-2/> , (13/05/2020-00:48)
- Karasoy Olca, **Japon Manga Dergileri**, 5 Mayıs 2017, Manga, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/japon-manga-dergileri/> , (13/05/2020-15:52)
- Albayrak Birsen, **ShounenJump Nedir? #3**, 7 Nisan 2016, Manga, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/shounenjump-nedir-3/> , (13/05/2020-16:40)
- Comikon İstanbul; <https://comikonistanbul.com/> , (13/05/2020-17:07)
- Manga Denizi; <https://mangadenizi.com/> , (13/05/2020-17:26)
- Gerekli Şeyler; <https://www.gereklişeyler.com.tr/urun/one-piece-43> , (13/05/2020-17:46)

- Kulođlu Gökhan, **Japon Manga Sanatçıları**, 17 Şubat 2016, Manga, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/japon-manga-sanatcilari/> , (13/05/2020-22:43)
- Kulođlu Gökhan, **II. Dünya Savaşı'nın Japon Sinemasındaki Yankıları**, 22 Ağustos 2017, Sinema, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/ii-dunya-savasinin-japonsinemasindaki-yankilari/> , (06/05/2020-17:43)
- Tureng Sözlük; <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/softcore> , (08/05/2020-23:51)
- Sekendiz Ahmet Ziya, **Japon Sinemasının Canavarcası/Kaiju Filmleri**, 20 Haziran 2017, Sinema, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/japon-sinemasinin-canavarcasi-i-kaijufilmleri/> , (09/05/2020-16:54)
- **Japanese Box Office Weekends For 2019**, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/weekend/by-year/2019/?area=JP> , (14/05/2020-17:40)
- **Avengers: Endgame Release Info**, Imdb; <https://www.imdb.com/title/tt4154796/releaseinfo> , (14/05/2020-17:45)
- Kulođlu Gökhan, **Anime Türleri**, 10 Şubat 2016, Anime, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/anime-turleri/> , (18/05/2020-15:57)
- Kulođlu Gökhan, **Anime Türleri 2**, 10 Şubat 2016, Anime, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/anime-turleri-2/> , (18/05/2020-16:06)
- Garip Eda, **Japon Animelerinin Yumuşak Güç Olarak Kullanılması-I**, 23 Kasım 2017, Anime, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/japon-animelerinin-yumusak-gucolarak-kullanilmasi-i/> , (19/05/2020-22:19)
- Garip Eda, **Japon Animelerinin Yumuşak Güç Olarak Kullanılması-II**, 25 Kasım 2017, Anime, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/japon-animelerinin-yumusak-gucolarak-kullanilmasi-ii/> , (19/05/2020-22:44)
- Kulođlu Gökhan, **10 Anime Stüdyosu Hakkında Önemli Bilgiler**, 13 Mart 2016, Anime, Japon Sineması; <https://japonsinemasi.com/10-anime-studyosu-hakkinda-onemlibilgiler/> , (20/05/2020-00:14)
- TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/index> , (20/05/2020-00:30)
- **Japon Yapımı Animeler**, Netflix; <https://www.netflix.com/browse/genre/1462141?so=az> , (20/05/2020-00:40)

- Şahin Serpil, **Animelerde Klişe Haline Gelmiş Kültürel Unsurlar**, 4 Şubat 2019, Anime, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/animelerde-klise-haline-gelmis-kulturelunsurlar/>, (18/05/2020-17:32)
- Mutlu Hafize, **Anime Mitleri: Halk Hikayeleri ve Efsaneler**, 20 Ocak 2017, Anime, Japon Sineması; <https://japonsineması.com/anime-mitleri-halk-hikayeleri-ve-efsaneler/>, (19/05/2020-01:06)
- **Netflix Hakkında&Netflix Zaman Çizelgesi**, Netflix Media Center; <https://media.netflix.com/en/about-netflix>, (05/06/2020-21:40)
- **Türk Dizileri**, Netflix; <https://www.netflix.com/search?q=T%C3%BCrk%20Dizileri>, (05/06/2020-21:54)
- **“Madhouse” Stüdyosu**, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/studyo/11/Madhouse>, (05/06/2020-23:30)
- Çetin Fahrettin, **Anime Türleri Nelerdir? Komeden Fantastiğe, Dramadan Polisiyeye-JANRA’LAR**, Otaku-Otaku Makale, Fanzade; <https://fanzade.com/otaku/otaku-makale/anime-turleri-janra/>,(17/06/2020-21:04)
- **Kentaurlar**, 16 Mayıs 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/Kentaurlar>, (18/06/2020-17:46)
- **Harpia**, 22 Ocak 2019, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/Harpia>, (18/06/2020-17:52)
- **Gulyabani**, 3 Haziran 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/Gulyabani>, (20/06/2020-01:09)
- **Yokai Nedir?-Hikayelerde Evlere Gelen 8 Yokai**, 9 Nisan 2019, Yaşam, Japonoloji.com; <http://japonoloji.com/yokai-nedir-hikayelerde-evlere-gelen-8-yokai/>, (23/06/2020-14:57)
- **Japon Mitolojisindeki Doğaüstü Canavarlar: “Yokailer”**, 26 Mayıs 2015, Onedio; <https://onedio.com/haber/japon-mitolojisinden-10-hayalet-298345>, (26/06/2020-00:07)
- **Japanese Wolf**, 11 Haziran 2020, Wikipedia The Free Encyclopedia; [https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese\\_wolf](https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_wolf), (04/07/2020-16:29)
- **İsa**, 08 Temmuz 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0sa>, (09/07/2020-16:30)

- **Gotama Buda**, 24 Mayıs 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; [https://tr.wikipedia.org/wiki/Gotama\\_Buda](https://tr.wikipedia.org/wiki/Gotama_Buda) , (09/07/2020-16:54)
- **Zeus**, 11 Haziran 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/Zeus> , (12/07/2020-00:36)
- **Ganeşa**, 26 Aralık 2018, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/Gane%C5%9Fa#:~:text=Ganesha%3B%20g%C3%B6bekli%20sar%C4%B1%20veya%20k%C4%B1rm%C4%B1z%C4%B1,da%20yan%C4%B1nda%20bir%20fare%20vard%C4%B1r> , (12/07/2020-00:52)
- **Siren**, 24 Mart 2020, Vikipedi Özgür Ansiklopedi; <https://tr.wikipedia.org/wiki/Siren> , (21/07/2020-16:16)
- **Kral**, Ou, Japonca Türkçe Sözlük; <http://jptr.org/?key=kral> , (21/07/2020-20:55)
- **Gölge**, Kage, Japonca Türkçe Sözlük; <http://jptr.org/?key=g%C3%B6lge> , (21/07/2020-20:59)

#### Filmler ve Diziler:

- Boscquelet Ben (yaratıcı), **The Amazing World of Gumball (animasyon seri)**, Cartoon Network (TV kanalı), ABD, 2011-2019, 4. Sezon, 37. Bölüm
- **Avengers: Endgame**, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r13754788609/weekend/> , (14/05/2020-17:51)
- **Frozen II**, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r13835986433/weekend/> , (14/05/2020-22:37)
- **Masquerade Hotel**, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r11790411777/weekend/> , (14/05/2020-22:42)
- **Doraemon: Nobita's Chronicle of the Moon Exploration**, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r12918220801/weekend/> , (14/05/2020-22:47)
- **One Piece: Stampede**, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r13108603137/weekend/> , (14/05/2020-22:51)
- **Detective Conan: The Fist of Blue Sapphire**, Box Office Mojo by ImdbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/r12095875073/weekend/> , (14/05/2020-22:53)

- **Weathering with You**, Box Office Mojo by ImdbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3742205185/weekend/>, (14/05/2020-22:57)
- **Godzilla**, Netflix; <https://www.netflix.com/search?q=godzilla> , (05/06/2020-17:43)
- **Iron Man**, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/iron-man> , (05/06/2020-23:38)
- **Wolverine**, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/wolverine> , (05/06/2020-23:42)
- **X-Men**, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/x-men> , (05/06/2020-23:46)
- **Blade**, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/blade> , (05/06/2020-23:49)
- **Batman Ninja**, IMDb; <https://www.imdb.com/title/tt7451284/> , (06/06/2020-00:49)
- **Altered Carbon Koleksiyonu**, Netflix; [https://www.netflix.com/search?q=altered%20carbon&suggestionId=81207593\\_collection](https://www.netflix.com/search?q=altered%20carbon&suggestionId=81207593_collection) , (06/06/2020-00:59)
- **Avatar**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1546880513/weekend/> , (06/06/2020-16:37)
- **Alice in Wonderland**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl891061761/weekend/> , (06/06/2020-16:42)
- **Toy Story 3**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl4094264321/weekend/> , (06/06/2020-16:46)
- **Umizaru 3: The Last Message**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1644528897/weekend/> , (06/06/2020-16:52)
- **The Secret World of Arrietty**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl674006529/weekend/> , (06/06/2020-16:57)
- **Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl2173863681/weekend/> , (06/06/2020-17:40)
- **Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1872398081/weekend/> , (06/06/2020-17:47)
- **Transformers: Dark of the Moon**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3473638401/weekend/> , (06/06/2020-17:51)
- **A Ghost of a Chance**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl241861889/weekend/> , (06/06/2020-17:55)
- **Detective Conan: Quarter of Silence**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3468067841/weekend/> , (06/06/2020-17:58)

- **The Avengers**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl607290881/weekend/> , (06/06/2020-22:16)
- **Skyfall**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1808893441/weekend/> , (06/06/2020-22:19)
- **Brave Hearts: Umizaru**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1711637761/weekend/> , (06/06/2020-22:23)
- **One Piece: Z**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1128891649/weekend/> , (06/06/2020-22:26)
- **Monster University**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1021413121/weekend/> , (06/06/2020-22:46)
- **The Fighter Pilot**, Box Office Mojo by IMDbPro;\_  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1727366145/weekend/> , (06/06/2020-22:52)
- **The Wind Rises**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3526591489/weekend/> , (06/06/2020-22:57)
- **Frozen**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1178765057/weekend/> , (06/06/2020-23:07)
- **Rurouni Kenshin Part II: Kyoto Inferno**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1062896897/weekend/> , (06/06/2020-23:11)
- **Stand by Me Doraemon**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl761890049/weekend/> , (06/06/2020-23:16)
- **Furious 7**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3769730561/weekend/> , (06/06/2020-23:29)
- **Jurassic World**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1394247425/weekend/> , (06/06/2020-23:40)
- **Star Wars: Episode VII-The Force Awakens**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl896041985/weekend/> , (06/06/2020-23:45)
- **Orange**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1246266625/weekend/> , (06/06/2020-23:47)
- **The Boy and the Beast**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl2043971073/weekend/> , (06/06/2020-23:50)
- **Zootopia**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl4220749313/weekend/> , (07/06/2020-00:40)

- **Finding Dory**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3012855553/weekend/> , (07/06/2020-00:43)
- **Rogue One: A Star Wars Story**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3244852225/weekend/> , (07/06/2020-00:47)
- **Shin Godzilla**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1280214017/weekend/> , (07/06/2020-00:50)
- **Your Name**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl842957825/weekend/> , (07/06/2020-00:54)
- **Doraemon: Great Adventure in the Antarctic Kachi Kochi**, Box Office Mojo by IMDbPro; <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3119547393/weekend/> , (07/06/2020-01:10)
- **Gintama Live Action the Movie**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl2709685249/weekend/> , (07/06/2020-01:14)
- **Beauty and the Beast**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl943687169/weekend/> , (07/06/2020-01:19)
- **Despicable Me 3**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3415049729/weekend/> , (07/06/2020-01:23)
- **Star Wars: Episode VIII-The Last Jedi**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl2120778753/weekend/> , (07/06/2020-01:27)
- **Avengers: Infinity War**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl2311948033/weekend/> , (07/06/2020-01:37)
- **Jurassic World: Fallen Kingdom**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl320505601/weekend/> , (07/06/2020-01:41)
- **Code Blue the Movie**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl501515265/weekend/> , (07/06/2020-01:44)
- **Detective Conan: Zero the Enforcer**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1928102913/weekend/> , (07/06/2020-01:48)
- **Aquaman**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3632760321/weekend/> , (07/06/2020-02:00)
- **Avengers: Endgame**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3754788609/weekend/> , (07/06/2020-02:04)

- **Aladdin**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl2299757569/weekend/> , (07/06/2020-02:07)
- **Toy Story 4**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl2274658049/weekend/> , (07/06/2020-02:19)
- **The Lion King**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl53774081/weekend/> , (07/06/2020-02:23)
- **Joker**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3860301569/weekend/> , (07/06/2020-02:26)
- **Frozen II**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3835986433/weekend/> , (07/06/2020-02:31)
- **Star Wars: The Rise Of Skywalker**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl78479873/weekend/> , (07/06/2020-02:35)
- **Masquerade Hotel**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl1790411777/weekend/> , (07/06/2020-02:39)
- **Weathering With You**, Box Office Mojo by IMDbPro;  
<https://www.boxofficemojo.com/release/rl3742205185/weekend/> , (07/06/2020-02:43)
- Hoods Entertainment (stüdyo), **Aki-Sora**, 2009, TürkAnimeTV;  
<https://www.turkanime.net/anime/aki-sora> , (17/06/2020-21:18)
- Diomedea, **Domestic na Kanojo**, 2019, TürkAnimeTV;  
<https://www.turkanime.net/anime/domestic-na-kanojo> , (17/06/2020-21:27)
- Studio Gokumi, **Kono Naka ni Hitori, Imouto ga Iru!**, 2012, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/kono-naka-ni-hitori-imouto-ga-iru>, (17/06/2020-21:43)
- AIC Build, **Ore no Imouto ga Konnai Kawaii Wake ga Nai**, 2010, TürkAnimeTV;  
<https://www.turkanime.net/anime/ore-no-imouto-ga-konnani-kawaii-wake-ga-nai>,  
(17/06/2020-22:16)
- Zexcs, **Oniichan no Koto nanka Zenzen Suki ja Nai n da kara ne!!**, 2011,  
TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/oniichan-no-koto-nanka-zenzen-suki-ja-nai-n-da-kara-ne> , (17/06/2020-22:20)
- Silver Link., **Oniichan dakedo Ai sae Areba Kankeinai yo ne!**, 2012,  
TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/oniichan-dakedo-ai-sae-areba-kankeinai-yo-ne>, 17/06/2020-22:27

- Shaft, **Arakawa Under The Bridge**, 2010, TürkAnimeTV;  
<https://www.turkanime.net/anime/arakawa-under-the-bridge> , (18/06/2020-00:54)
- White Fox, **Akame ga Kill**, 2014, TürkAnimeTV;\_  
<https://www.turkanime.net/anime/akame-ga-kill> , (18/06/2020-16:22)
- Lerche, **Monster Musume no Iru Nichijou**, 2015, TürkAnimeTV;  
<https://www.turkanime.net/anime/monster-musume-no-iru-nichijou> , (18/06/2020-17:38)
- Passione, **High School DxD Hero**, 2018, TürkAnimeTV;  
<https://www.turkanime.net/anime/high-school-dxd-hero> , (18/06/2020-22:16)
- Studio Pierrot, **Naruto**, 2002, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/naruto> , (19/06/2020-00:07)
- Studio Pierrot, **Naruto: Shippuuden**, 2007, TürkAnimeTV;  
<https://www.turkanime.net/anime/naruto-shippuuden> , (19/06/2020-00:35)
- Studio Pierrot, **Tokyo Ghoul**, 2014, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/tokyo-ghoul> , (20/06/2020-01:03)
- LandQ studios-Production I. G, **BEM**, 2019, TürkAnimeTV;  
<https://www.turkanime.net/anime/bem> , (23/06/2020-14:50)
- Ufotable, **Kimetsu no Yaiba**, 2019, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/kimetsu-no-yaiba> , (23/06/2020-16:31)
- Brain's Base, **Kamisama Dolls**, 2011, TürkAnimeTV;  
<https://www.turkanime.net/anime/kamisama-dolls> , (23/06/2020-22:27)
- Toei Animation, **One Piece**, 1999, TürkAnimeTV;\_  
<https://www.turkanime.net/anime/one-piece> , (24/06/2020-17:14)
- Bones, **Noragami**, 2014, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/noragami> , (26/06/2020-00:22)
- Yonebayashi Hiromasa, **Karigurashi no Arrietty**, Studio Ghibli, 2010, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/karigurashi-no-arrietty> , (26/06/2020-17:03)
- Shinkai Makato, **Hoshi wo Ou Kodomo**, CoMix Wave Films, 2011, TürkAnimeTV;\_  
<https://www.turkanime.net/anime/hoshi-wo-ou-kodomo> , (30/06/2020-17:18)

- Hosada Mamoru, **Ookami Kodomo no Ame to Yuki**, Studio Chizu, 2012, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/ookami-kodomo-no-ame-to-yuki> , (03/07/2020-01:28)
- Noriko Takao, **Saint Oniisan**, A-1 Pictures, 2013, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/saint-oniisan-movie> ,(08/07/2020-00:42)
- Mizushima Seiji, **Rakuen Tsuihou**, Graphinica, 2014, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/rakuen-tsuihou> , (10/07/2020-17:34)
- Hosada Mamoru, **Bakemono no Ko**, Studio Chizu, 2015, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/bakemono-no-ko> , (12/07/2020-03:02)
- Shinkai Makoto, **Kimi no Na wa**, CoMix Wave Films, 2016, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/kimi-no-na-wa> , (15/07/2020-01:40)
- Yuasa Masaaki, **Yoake Tsugeru Lu no Uta**, Science SARU, 2017, TürkAnimeTV; [https://www.turkanime.net/anime/yoake-tsugeru-lu-no-uta?\\_\\_cf\\_chl\\_jschl\\_tk\\_\\_=e36fe02bb6731bcd000fb62f448690a5bb273567-1595065519-0-AXw7WOYUfHCiuazz4K4OICYU8MQkRRlrY9-kjiAnMRpXtRadp4Lgyzi67f68m1C3npZ2hCjmNf69HrA3Skq8H6n7oVw6p6MdFSXw8Tgo1nUoU-xHqZwxMarNx5ieUzCviBUwiViLJjfTLJHBrfl42WBNs8OtOf5uyXxOr\\_0hZfZbaakSPV\\_2ozzkPR21EZpXO3N20L\\_ArUtilv-Jgeg1renf\\_SllyYzhiEOZZikVFDTdBLRdm9Td\\_PTHq5DvMnCc954C1LlnBCbjGjUVPJMCb5WNeo-veLSTXJ2IG-o2RWhunCLfqYmKWGt3PODGGZ5c3uER8vnDCks16E5Pt7hn0IC56nwDzU2VmzMOp6gjrr0RTPbBpcP3r3MLbWX8GeQ2w](https://www.turkanime.net/anime/yoake-tsugeru-lu-no-uta?__cf_chl_jschl_tk__=e36fe02bb6731bcd000fb62f448690a5bb273567-1595065519-0-AXw7WOYUfHCiuazz4K4OICYU8MQkRRlrY9-kjiAnMRpXtRadp4Lgyzi67f68m1C3npZ2hCjmNf69HrA3Skq8H6n7oVw6p6MdFSXw8Tgo1nUoU-xHqZwxMarNx5ieUzCviBUwiViLJjfTLJHBrfl42WBNs8OtOf5uyXxOr_0hZfZbaakSPV_2ozzkPR21EZpXO3N20L_ArUtilv-Jgeg1renf_SllyYzhiEOZZikVFDTdBLRdm9Td_PTHq5DvMnCc954C1LlnBCbjGjUVPJMCb5WNeo-veLSTXJ2IG-o2RWhunCLfqYmKWGt3PODGGZ5c3uER8vnDCks16E5Pt7hn0IC56nwDzU2VmzMOp6gjrr0RTPbBpcP3r3MLbWX8GeQ2w) , (18/07/2020-17:01)
- Hosada Mamoru, **Mirai no Mirai**, Studio Chizu, 2018, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/mirai-no-mirai> , (22/07/2020-16:10)
- Shinkai Makoto, **Tenki no Ko**, CoMix Wave Films, 2019, TürkAnimeTV; <https://www.turkanime.net/anime/tenki-no-ko> , (24/07/2020-01:19)