



ISSN:1306-3111

e-Journal of New World Sciences Academy
2011, Volume: 6, Number: 3, Article Number: 4C0112

HUMANITIES

Received: May 2011

Accepted: July 2011

Series : 4C

ISSN : 1308-7320

© 2010 www.newwsa.com

Alev Fatoş Parsa

Gaye Edizler

Ege University

alev.parsa@ege.edu.tr

Izmir-Turkey

**SİNEMASAL ANLATIDA DUYGUSAL ZEKA
AVATAR (2009) FİLM ÇÖZÜMLEMESİNDE OLAYLAR VE KARAKTER ÖRÜNTÜSÜ
ÜZERİNDE DUYGUSAL ZEKA GÖSTERGELERİNİN ANALİZİ**

ÖZET

James Cameron'un yönettiği Avatar (2009) filmi güçlü görsel sunumuyla bilinç ve bilinçaltı boyuta hitap etmekte ve duygusal zeka göstergelerine ilişkin önermeler içermektedir. Çalışmada Avatar filminin olay örüntüsü ve ana karakter oyuncularının (a) duyguların farkındalığı (b) duygu yönetimi (c) empati ve (d) ilişki yönetimi duygusal zeka boyutları sinemasal anlatı temelinde incelenmiştir. Çalışmada ayrıca Avatar filminin ticari boyutlarının ötesinde, bireylerin duygusal okuryazarlık gelişimine ne ölçüde katkı sağladığı çözümlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Duygusal Zeka, Duygusal Okuryazarlık,
Sinemasal Anlatı

**EMOTIONAL INTELLIGENCE IN CINEMATIC NARRATIVE
THE ANALYSES OF EMOTIONAL INTELLIGENCE INDICATORS OVER THE EVENTS AND
CHARACTER PATTERNS IN THE AVATAR (2009) FILM**

ABSTRACT

The film Avatar, directed by James Cameron, addresses both the conscious and unconscious dimensions with its strong and effective visual presentation and includes postulates about the emotional intelligence indicators. The event pattern of the Avatar movie and the main characters' (a) awareness of emotions (b) emotion control (c) empathy (d) relationship management are analyzed at the base of theatrical expression in the study. Besides that, rather than the economic side of the film, its contributions to the development of emotional literacy in viewers are analyzed in the study.

Keywords: Emotional Intelligence, Emotional Literacy,
Cinematic Narrative

1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

1990'lı yıllarda ele alınmaya başlayan sosyal beyin, sinirbilim çalışmaları ile beynin sosyal davranışı yönlendirme ve sosyal yaşamın da beyin-beden üzerindeki etkileri daha çok anlaşılır hale gelmiştir. Sosyal beyin, bedeni, diğer insanların ruh haline sürekli ayak uydurmayı sağlayan ve karşılığında onların ruh halinden etkilenen tek biyolojik sistemdir. Sosyal sinirbilim (beyin psikolojisi) çalışmalarında, düşünce ve duyguların farklı işlevlerini gerçekleştirebilen, ancak birbiriyle koordine alt sembolik sistemler olduğu görüşü kabul edilmektedir. Her iki sistem de çevreden gelen uyarıları eylemlere rehberlik edecek biçimde kullanmaya katkı sağlamaktadır. Bilişsel sistem anlamlandırma konusunda bireyi yönlendirirken; duygusal sistem ise, birey üzerinde neyin önemli olduğu konusunda işlev görmektedir. Bilişsel sistem, hangi sorunun bastırıldığı veya etkilediğini bilmeksizin, giren uyarıyı anlamlandırmaya çalışmakta, bununla birlikte öncelikleri ve bireyin mücadele etmesinde fiziki (bedensel) kaynakları kullanmasını belirleyememektedir. Duygusal sistem ise, öncelikleri belirlediği gibi, uyarının ve seçeneklerin anlamı konusunda iyi bir bilgilendirme perspektifi olmaksızın, mücadele etmede bedensel kaynakların kullanımını sağlamaktadır. Bu ise, karmaşık sosyal dünyada zaman zaman düşünmeden, ani ve sıklıkla da mantıksız sonuçlarla karşılık bulabilmektedir. İlk sıra duygu bilişi, bireylerin kendileri ve değerlerinin duygusal etkileşimlerini algılama, değerlendirme ve hatırlamaları konusunda önemli bir faktördür. Böylece günlük sosyal etkileşimler süresince iç içe geçmiş iki konu olan duygusal ve bilişsel süreçlerden, birini diğerine oranla öncelikli değerlendirmek oldukça güçtür (Planalp ve Fitness, 1999: 737).

Bu bağlamda düşünce duygudan yoksun oluşmamaktadır. Ruh hali ve duygular düşünceyi, karar alma mekanizmalarını kritik biçimde etkilemektedir. Böylece başarı, hem entelektüel hem de duygusal alanın kombine ve etkili biçimde kullanımıyla ortaya çıkmaktadır. Duygusal zekasız bir zeka veya entelektüel zekasız bir duygusal zeka, başarıya giden yolda çözümün sadece bir kısmıdır. Duyguların insan yaşamındaki yerini kısaca, bireyin belleksel ve bedensel bir takım gerekli değişimleri yaşamasını sağlamak, bununla birlikte, içinde bulunulan durumla ilgili değerlendirme yapmasını, karar verme sürecini, öğrenme yetisini ve kişilerarası ilişkileri biçimlendirmesi olarak tanımlamak mümkündür. Bu bağlamda, duyguların temel işlevi, 'doğaya ve topluma uyum sağlamaktır' (Dökmen; 2006:108).

Avatar filmi (2009) bilinmeyen yeni bir doğaya, topluluğa uyumu ve bu süreçte duyguların etkin rolünü görsel bir zenginlik içinde izleyiciye sunmaktadır. Duygusal zeka, filmin içeriğinde yönetmenin öne çıkardığı bir faktör olarak görülmektedir. Filmde işlendiği gibi "insanın varoluşunun farkına varması, bir amacın olması gerektiği düşüncesi, hem bireysel açıdan hem de toplumsal faydaları bakımından duygusal zeka kavramını ortaya çıkarmıştır" (Tarhan; 2006:208). Filmin ana karakter oyuncusu Jack'in (Sam Worthington) farklı bir dünya ırkı Navi'lerle kaynaşmak ve o gruba ait olmak için sergilediği duygusal zeka göstergeleri bu perspektifte yorumlanabilir.

2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Araştırma sorunu doğrultusunda, Avatar filmindeki karakterlerin yansıttıkları duygusal zeka boyutları nelerdir? Sinemasal yapı içinde duygusal zeka perspektifinden anlatı evreleri dizimsel boyutta nasıl yer almaktadır? Dizisel boyutta ikili karşıtlıklar gösterge sistemi içinde anlamı ve değerleri nasıl üretmektedir? Bu doğrultuda, filmin çözümlemesine katkı sağlayacak biçimde, öncelikle duygu-düşünce-eylem ilişkisi bağlamında duygusal zeka göstergeleri üzerinde durulmaktadır.

Ardından filmin ana karakterlerinin duygusal zeka göstergeleri ve kullanımları boyutunda filmin anlatı yapısı dizisel ve dizimsel evreler üzerinden çözümlenmektedir.

Çalışmada duygusal zekâ olarak adlandırdığımız ve temelde insanın kendini tanıması, anlaması, "ötekinin" penceresinden görme, ilişki yönetimi gibi sosyal ve kişisel yeterlilik ölçütleri; sinemasal anlatı yapısı içinde ve film karakterleri üzerinde incelenmektedir. Bu inceleme ise filmde duygunun düşünceye ve eyleme nasıl eşlik ettiğini görmeye katkı sağlamaktadır. Ayrıca bireylerin duygu eğitimi ve duygusal okuryazarlık gelişim sürecini bir filmin anlatı yapısı içinde değerlendirmek, önemli ve geliştirilebilecek nitelikte bir çalışma alanı olmaktadır. Film izleme sürecinde, pasif izleyici konumunda olmaktan çok, olaylar örüntüsü ve karakter özelliklerinden etkilenen izleyici, kendi duygusal yeterlilik ölçütlerini de aktif biçimde sorgulamaktadır. Bu sorgulama ise, katharsise ulaşma, empati kurma, ötekinin deneyimlerinden dersler çıkarma, yani olgun ve bilge insan olma sürecine katkı sağlamaktadır.

3. ANALİTİK ÇALIŞMA (ANALYTICAL STUDY)

Avatar (2009) filminin anlatı evreleri, olaylar dizisi, ana ve çerçeve öyküleri yapısal çözümleme yöntemi ile incelenmektedir. Kurmaca sinemada dramatik yapı oluşturulurken çekim, sahne ve sekans gibi bir dizi karmaşık öğeyle anlatı yapısı oluşturulmaktadır. Anlatısal herhangi bir metinde öyküleme, yani öyküdeki olaylar dizisinin ve verilerin seyirciye aktarılış biçimi son derece önemlidir. Bu bağlamda her anlatı yapısı beş evre içermektedir (Kıran-Kıran 2003: 21-22). Bu evreler:

1. Evre- Başlangıç Durumu
2. Evre- Dönüştürücü Öğ
3. Evre- Eylemler Dizisi
4. Evre- Dengeleyici / Düzenleyici Öğ
5. Evre- Bitiş durumu

Anlatı programının bu beş evresi birbirine eklenen gerçek ya da düşsel olaylar dizisini (yani anlatının sentaksı, sözdizimi ve buna bağlı olarak da anlatının anlamını) anlatmaktadır. Bu da, anlatıda olay örgüsü içinde yer alan işlevlerdeki anlamı oluşturmaktadır.

Yapısal çözümlemede göstergebilim her türlü anlamlı yapıyı incelemeye yönelik bir yöntem geliştirmiştir. Birçok değişik türden göstergebilim alanlarından söz edilebilir: mimari göstergebilim, tiyatro göstergebilimi, sinema gibi farklı alt alanları belirtebilir. Kurmaca her tür anlatısal yapı, anlam oluşumu, anlatı evreleri ve metnin derin işleyişi süreci göstergebilimle çözümlenerek ortaya konabilir. Bu güne kadar en çok yazınsal göstergebilim incelendiyse de, son dönemde görsel kültürün yükselişi ve imgelerin orijinallerinden daha ilginç hale gelmesiyle görsel göstergebilim yükselişe geçmiştir. Bu bağlamda her anlatı ve her metin üç düzeyde incelenebilir: Belli bütünlük içinde sunulan anlatı incelenir, metni oluşturan birimler arasındaki ilişkiler ortaya konur. Böylece yüzeysel yapıdan derin yapıya doğru bir okuma süreci gerçekleşir. Bu okuma süreçlerinden yola çıkarak imgenin yapısı yeniden ortaya konmaya çalışılır ve dizisel aşamadan dizimsel aşamaya doğru bir sıra izlemeyi gerekli kılar. Bu şekilde sinemasal anlatı ve okuma süreci ise aynı zamanda izleyicinin alıcısı olduğu mesaj ve imgelere ilişkin duygusal okuryazarlık sürecine de katkı sağlar.

Çalışmada filmin anlatı ve okuma sürecinde literatürde sıklıkla adres gösterilen Goleman'ın duygusal zeka modelinden yararlanılmıştır. Film çözümlemesinde filmin anlatı yapısı içinde karakterlerin duygusal zeka özellikleri kişisel ve sosyal yeterlilik alanı olmak üzere iki ana boyuta bağlı, beş alt boyut içinde incelenmiştir. Bunlar: (1)

duyguları anlama, (2) duygulara yön verme, (3) motivasyon, (4) başkalarının duygularını anlama (empati) ve (5) ilişkileri ele alma şeklindedir (1998: 38-39).

4. DUYGUSAL ZEKA KAVRAMI VE GÖSTERGELERİ (CONCEPTS AND INDICATORS OF EMOTIONAL INTELLIGENCE)

Zeka gerçekleri algılama, yargılama ve bunlardan sonuç çıkarma ya da sonuca varma, anlık ve beklenmedik olaylara uyum sağlayabilme, olayları daha iyi anlama ve kavrama, anlatıları öğrenme, öğrendiklerini analiz etme yeteneği olarak tanımlanabilir. Yakın zamana değin sadece tek boyutlu matematiksel ve uzaysal beceriler - bilişsel yetiler- ile tanımlanan ve ölçülen zeka kavramı; 1980 yılında Gardner'ın 'Çoklu Zeka Kuramı' (sözel, matematik, kinestetik, sosyal, müzikal, doğa, benlik, görsel zeka) ile çok boyutlu algılanmaya başlamıştır. Böylece zeka araştırmalarında gelinen noktada, yaşamda başarı ve koşullara uyum sağlamada salt analitik yeteneklerden çok; "empati, duyguları ifade etme ve anlama, mizacı kontrol etme, bağımsızlık, uyum sağlayabilme, kişiler arası sorunları çözme, sebat, vicdanlı olma, nezaket, saygı... " gibi duygusal yeterlilikler ön plana çıkmaktadır. Ayrıca duyguların davranışı kritik biçimde etkilemesi, düşünce ve eyleme öncülük etmesi, duyguların akıllıca yönetilmesi olarak tanımlanabilen duygusal zeka olgusu literatürün tartışma ve ilgi odağı olmuştur.

Genel zekâ kavramı kelime ve rakamlarla ifade edilirken, duygusal zekâ ise iletişim becerileri, yani ses tonu, el kol hareketleri, mimik ve bedenin farklı kullanımlarının altında yatan anlatımlarla ilişkilendirilmektedir. Diğer insanların beden dili ve anlatımlarına bakılarak, onların ne hissettiğini bilme ve davranışlarını buna göre düzenleme becerisi ise sosyal etkileşimlerde önemli katkılar sağlamaktadır (Yaylacı, 2006; 209).

Literatürde duygusal zeka konusundaki çalışmaların başlangıcı niteliğinde sayılan Thorndike'e göre sosyal/duygusal zeka kavramı "kadın, erkek, çocuk, genç tüm insanları anlama becerisi ile insan ilişkilerinde geniş algılarla hareket etme" sürecini işaret etmektedir. (1920: 228) Reuven Bar-On çalışmalarında duygusal zekayı, "bireyin çevresel baskı ve taleplerle başa çıkmasında, ona başarı kazandırma yeteneğini etkileyen bilişsel olmayan beceriler, yetenekler ve yetkinlikler sıralaması" olarak tanımlamaktadır (1995: 5). Goleman ise, duygusal zekayı kendini harekete geçirebilme, aksiliklere rağmen yoluna devam edebilme, dürtüleri kontrol ederek tatmini erteleyebilme, ruh halini düzenleyebilme, sıkıntıların düşünmeyi engellemesine izin vermeme, kendini başkasının yerine koyma ve umut besleme olarak tanımlamaktadır (1998:36).

Duygusal zekânın geliştirilmesi öncelikle bireyin kendinin farkına varması, bir başka deyişle, "öz bilinç" ile sağlanır. Öz bilinç bireyin kendisini bilmesi, doğru değerlendirmesi ve öz güvene sahip olması olarak tanımlanabilir. Öz bilinç ile başlayan ve kendine çekidüzen verme ve motivasyon olarak sayılan kişisel yeterlilikler; empati ve sosyal ilişkilerin yer aldığı sosyal yeterlilik gelişimine öncülük eder.

Yüksek duygusal zeka yetileri, kişinin duygularının farkında olması ve kontrol altına alması, empatik davranması, motivasyon sağlaması ve sosyal ilişkilerde yetenekli olmasına işaret etmektedir. Bu yetiler bireylerin içsel benliğiyle ne kadar barışık ve duygularının ne oranda farkında olduğunu, kendisi hakkındaki düşünceleri ile yaşamda yapabileceklerini belirlemektedir (Stein ve Book, 2003:22). Dolayısıyla bireyler vicdanlı, özgüvenli, uyumlu, iyimser ve başarıya dürtüsüne sahip oldukları ölçüde yaşamdan doyum sağlayacaktır. Sayılan özellikleri ile kişisel yeterliliğe sahip

bireyler sosyal açıdan da yeterli olup, duygularını rahatça dışa vurabilir, düşüncelerini ve inançlarını bağımsız, güçlü şekilde ifade edebilir ve kendine güvenli duruş sergileyebilirler.

Goleman'ın duygusal zeka modelinde yer alan iki temel boyuta bağlı 25 alt kategori bireyin yaşamda başarı sağlaması ve etkili ilişkiler kurmasında etkin rol oynamaktadır. Yüksek duygusal zeka için bu beş alanın gelişimi önemlidir. Bu beş alanın birine ilişkin yetersizlik ise genel duygusal zeka puanını düşürmektedir. Örneğin sosyal becerileri eksik olan birey büyük olasılıkla başkalarını ikna etme, esinlendirme ve ekiplere yol göstermede de başarısız olacaktır. Benzer biçimde öz bilinç düzeyi düşük olan birey kendi zayıf veya güçlü yönlerinin farkına varamayarak; öz güven eksikliği ile ilişki kurma boyutunda sorunlar yaşayacaktır. Duygusal zeka bireyin yaşam boyu devam eden ustalaşma ve olgunlaşma sürecini belirlemede; öğrenilebilir ve öğretilen bir zeka boyutu olarak karşımıza çıkmaktadır. Goleman'ın (1998) literatüre tanıttığı duygusal zeka göstergeleri aşağıda 2 temel boyutta sıralanmaktadır.

KİŞİSEL YETERLİLİK KATEGORİLERİ

Öz bilinç

Kendi iç hallerini, tercihlerini, kaynaklarını ve sezgilerini bilmek,

- Duygusal bilinç: kendi duygularını ve bu duyguların etkilerini tanımak
- Doğru özdeğerlendirme: kendi güçlü yanlarını ve sınırlarını bilmek
- Öz güven: kendi değerini ve yeteneklerini güçlü biçimde duyumsamak

Kendine çekidüzen verme

Kendi iç hallerini, dürtülerini ve kaynaklarını yönetmek

- Özdenetim: yıkıcı duygu ve dürtüleri kontrol altında tutmak
- Güvenilirlik: doğruluk ve dürüstlük standartlarını korumak
- Vicdanlılık: kişisel edimlerin sorumluluğunu üstlenmek
- Uyumluluk: değişim karşısında esneklik
- Yenilikçilik: yeni fikir ve yaklaşımlara, yeni bilgilere açık olmak

Motivasyon

Hedeflere ulaşmayı sağlayan ya da kolaylaştıran duygusal eğilimler

- Başarma dürtüsü: bir mükemmellik standardını yakalama veya yükseltme arayışı
- Bağlılık: grup ya da kuruluşun hedeflerini benimsemek
- İnisiyatif: fırsat doğduğunda harekete geçmeye hazır olmak
- İyimserlik: engellere ve yenilgilere rağmen hedefler doğrultusunda yol almakta ısrar etmek

SOSYAL YETERLİLİK KATEGORİLERİ

Empati

Başkalarının hislerini, ihtiyaçlarını ve endişelerini anlamak

- Başkalarını anlamak: başkalarının hislerini ve bakış açılarını sezme ve sorunlarıyla etkin biçimde ilgilenme

- Başkalarını geliştirmek: başkalarının kişisel gelişim ihtiyaçlarını sezme ve yeteneklerini pekiştirmek
- Hizmete yönelik olmak: müşterilerin ihtiyaçlarını önceden görmek, kabul etmek ve karşılamak
- Çeşitlilikten yararlanmak: farklı türlerden insanlar aracılığıyla fırsatları kullanmak
- Politik bilinç: bir grubun duygusal akımlarını ve güç ilişkilerini okumak

Sosyal Beceriler

Başkalarında istenen tepkileri uyandırmakta usta olmak,

- Etki: etkili ikna taktikleri kullanmak
- İletişim: açık olarak dinlemek ve inandırıcı mesajlar yollamak
- Çatışma yönetimi: anlaşmazlıklarda uzlaşma ve çözüm sağlamak
- Liderlik: bireylere ve gruplara ilham vermek ve yol göstermek
- Değişim katalizörlüğü: Değişimi başlatmak ya da yönetmek
- Bağ kurmak: amaca hizmet edebilecek ilişkileri geliştirmek
- İmece ve işbirliği: ortak hedefler doğrultusunda başkalarıyla çalışmak
- Ekip yetileri: kolektif hedefleri izlerken grup sinerjisi yaratmak (Goleman, 1998: 37).

5. FİLMİN GENEL BETİMLEMESİ (GENERAL DESCRIPTION OF THE FILM)

Avatar (2009), James Cameron'un senaryosunu yazdığı ve yönettiği, epik bir bilim kurgu filmidir. Üç boyutlu (3D) sinema teknolojiyle çekilen film, en yüksek bütçeli yapımlardan biri olarak, 18 Aralık 2009 tarihinde gösterime girmiştir. Avatar filminin resmi bütçesi 237 milyon dolardır. 67. Altın Küre Ödülleri'nde en iyi film ve en iyi yönetmen ödüllerini kazanırken, 9 dalda aday gösterildiği 82. Akademi Ödülleri'nde ise sanat yönetimi, görüntü ve kurgu dallarında 3 ödül kazanmıştır. Filmin künyesi aşağıda açıklanmaktadır:

Avatar Film Künyesi

Yönetmen	James Cameron
Yapımcı	James Cameron Jon Landau
Senarist	James Cameron Sam Worthington Zoe Saldana
Oyuncular	Stephen Lang Sigourney Weaver Michelle Rodriguez
Müzik	James Horner
Görüntü Yönetmeni	Mauro Fiore
Kurgu	James Cameron John Refoua Stephen E. Rivkin
Tür	Bilim Kurgu
Dağıtım Şrk.	20th Century Fox
Gösterim	10 Aralık 2009
Gösterim Süresi	162 dk.

Ülke	ABD
Dil	İngilizce
Bütçe	237 milyon dolar
Hasılat	2,640,229,805 dolar

Filmin hikâyesi 22. yüzyılda, Pandora adlı bir uyduda geçer. Bir gaz devinin yörüngesinde dönen Pandora, 3-4 metre uzunluğunda, mavi insansı görünümlü, kabile kültürünü benimsemiş, saldırıya uğramadıkları sürece barışçıl olan Na'vi halkına ev sahipliği yapmaktadır. İnsanlar, Pandora'nın havasını soluyamadıkları için, sinirsel bağlantı aracılığıyla kontrol edilebilen insan ve Na'vi karışımı Avatarlar üretirler. Filmin ana karakteri olan felçli Deniz Piyadeleri mensubu Jake Sully (Sam Worthington), bir Avatar olarak Pandora gezegeninde yaşamaya gönüllü olur. Bir Na'vi prensesine aşık olan Jack, kendisini Pandora'yı gün geçtikçe tüketen insan ordusu ile Na'vi halkının arasındaki çatışmanın ortasında bulur. Onu bu gezegende en çok etkileyen şey, sağlıklı bir beden içinde olup, felçli olan bacaklarını tekrar hissederek Avatar bedeniyle eskisi gibi koşabilmesidir. Zamanla Prenses Neytiri (Zoe Salana) ile bir ilişki içine girdiklerinde, Jake artık dünyalılarının amacını tamamen unutup, Na'vi direnişine lider rolüyle katılarak sisteme karşı çıkar. Hikayenin sonu, Neytiri ve Jake'in tekrar birleşmesi ve Jake'in tamamen Avatar bedeniyle Pandora gezegeninde yaşamayı tercih etmesiyle biter.

6. DUYGUSAL ZEKA GÖSTERGELERİ PERSPEKTİFİNDEN FİLMİN DİZİMSEL ÇÖZÜMLEMESİ (SYNTAGMATIC ANALYSES OF THE FILM FROM THE INDICATORS OF EMOTIONAL INTELLIGENCE PERSPECTIVE)

Avatar (2009) filminin konusu çözümlenebilir kapsamı içerisinde anlatılmakta ve yapısal çözümlenmesinde anlatı evreleri filmin olaylar dizisi, ana ve çerçeve öyküleri aşağıda açıklanmaktadır:

- **1. Evre:** Başlangıç Durumu- Kurulu düzenin bozulmasından önce, kişilerin, zaman ve uzamın sergilendiği andır (Kıran-Kıran 2003: 21).

Hikaye 2154 yılında Alpha Centauri yıldız sisteminde yer alan Polyphemus adlı gezegenin uydusundan biri olan Pandora'da geçmektedir. Pandora'nın atmosferi, insan ırkının solunumu için uygun olmadığından, dünyalı bilim insanları, o gezegende yaşayan ve Na'vi adı verilen yerli halkıyla, insan ırkından laboratuvar ortamında melez bir canlı yaratmışlardır. Onları, bağlı oldukları bir takım aletler sayesinde zihinsel olarak kontrol edebilmekte ve yönetebilmektedirler. İnsanlardan vücutça daha iri, yaklaşık üç metre boyundaki, mavi tenli Pandora'nın yerlileri Na'viler, bambaşka bir ekolojik ve kültürel dünyaya ait, ilkel görünümlerine rağmen son derece zeki ve hümanist duyarlılığa sahip bir ari ırk olarak resmedilmektedir. Henüz kirlenmemiş doğası, çok farklı flora ve faunadan oluşan dünyalarında uyum içerisinde yaşayan Na'viler, Ana Tanrıçaları olan Eywa'ya tapmaktadırlar. Na'viler Dünya'daki 'yerlileri' (İng. Native) andırmaktadır. Bir kabile hayatının sürdüğü Pandora'da, insanoğlunun daha önce bilmediği, kilosu milyonlarca dolar eden ve unobtanium adı verilen bir maden keşfedilir. Kısa süre sonra insanoğlunun bu gezegeni 'sömürgeleştirmeye' başlayacağını ilk izleri de bu Başlangıç Durumu'nda verilmektedir.

- **2. Evre:** Dönüştürücü Öğe- Birdenbire bir olay başlangıçtaki durumu sarsar ya da altüst eder (Kıran-Kıran 2003: 21)

Bu evre 16. dakikada felçli deniz piyadesi Jake'in bedeninin Avatar'a dönüşmesiyle başlar. Başlangıçtaki durum tamamen altüst edilmiştir. Bu evre sinematografik olarak basit bir görüntüleme işinin

çok ötesindedir. Düşünce, hareket, duygusal ifade, ton ve iletişimin söze gelmeyen tüm diğer biçimlerini alarak, onları görsel terimler haline getirme sürecini de başlatmaktadır. Dönüştürücü öge ile birlikte, ilk bölümde görülen sergileme aşamasının sinemasal teknik, konuşma ve hareketlerden oluşan içeriğine, anlam ve alt metin katmanları eklenerek, yöntem ve tekniklerin de geliştiği görülmektedir. Film artık geniş bir yelpazeye yayılmaya başlar.

Avatar filmi klasik bilim kurgu türünün özelliklerini içerirken, parlak ışıklı mekanlar, farklı dekor ve kostümler, hayal gücünü zorlayan teknolojik araçlar, insan beden ve ruhunun yer değiştirmesi gibi özellikler bu film türünün belirgin göstergelerini oluşturmaktadır. Sinemada en maliyetli ve en karlı sayılan bu tür aracılığıyla filmde, aşk ve dram olgusu da geleneksel Hollywood anlatı tarzıyla işlenmektedir. Böylelikle mesaj daha etkili ve belirgin şekilde izleyici algısı üzerinde işlenmektedir. Yine mesajın etkili işlenmesi adına teknoloji karşısında yer alan doğa olgusuna, kapitalizmin yerleştirdiği bireyselliğe karşı geleneksel kabile yaşamına ve nesli tükenmiş değerlere açıkça yer verilmektedir. (Foto 1 ve 2)



Foto 1 ve 2
(Picture 1 and 2)

- **3. Evre:** Eylemler Dizisi - Düzenin bozulmasıyla olaylar birbirini izler (Kıran-Kıran 2003: 22).

Eylemler dizisi bir Avatar bedenine dönüşen Jake'in Pandora gezegeninde gece yalnız kalmasıyla başlar. Çeşitli yaratıkların saldırısına uğrarken, hayatta kalmak için ateş yakar ve mücadele eder. Bu evrenin başlangıcında olaylar dizisi içinde ana karakter oyuncusu Jack'in farkındalık ve çevreye uyum gibi kişisel yeterlilik boyutundaki duygusal zeka göstergeleri ortaya çıkmaktadır. Gece prenses tarafından vurulacakken, ilahi bir mesaj gelir ve Eywa'nın işareti, yani kutsal ağacın tohumları saf ruhlar Jake'in bedeninin etrafını sarar (Foto 3 ve 4).



Foto 3 ve 4
(Picture 4 and 5)

Prensese Neytiri'nin annesi Mo'at, Eywa'dan gelen mesajları yorumlayan ruhani bir liderdir ve prensese Jake'e kendi ırklarını tanıtmaya ve onu yetiştirme görevini verir (Foto 5).



Foto 5
(Picture 5)

Genellikle Hollywood filmlerinde bir ana öykü, bir de çerçeve öykü dizisi yaşanmaktadır. İlki çerçeve öykü çizgisidir. Çerçeve öyküler anlatıda kısa ve bilgi verici bir iskelet kurarlar ve öykünün geri kalan büyük kısmını zamanda geriye dönüşler yaparak anlatırlar (Miller 1993: 56). İkincisi ise, ana öykü çizgisidir ve filmde en büyük zaman dilimini alırlar. Filmimizin ana öyküsü, başlıca iki ana karakter (Jake ve Neytiri) ve sanal gerçeklik üzerine kuruludur. Çerçeve öykü ise, gerçek dünya üzerine kurulmuştur. Ana öykü çizgisinde Jake Pandora'da prenses tarafından eğitilerek güçlendirilmektedir. Bu eylemler dizisi sırasında olaylar sürekli ikili karşıtlıklar şeklinde işlenmektedir. Çevreye duyarlılık, insan bedenindeki enerjinin sadece doğadan ödünç alındığı zamanı gelince geri verileceği, izleyicinin yaşadığı post-modern çağdan

uzaklaştırılıp mesajı daha etkili kılmak adına doğa olgusunun teknolojiye nazaran ön planda verilmesi, yerliliğin ve yerelliğin güzelliği doğallığı vb. karşıtlıklarla işlenmektedir. Bireysel yaşama karşın kabile yaşamı, gezegende ormanlarda kullanılan hakim yeşil renk, teknoloji esiri olan insanlığın mahrum kaldığı doğayı vurgulamaktadır. Benzer biçimde orman içinde kullanılan farklı ve mistik renkler izleyiciye görsel bir şölen yaşatmakta, aynı zamanda dikkati de uyararak verilen mesajların algılama kuvvetini arttırmaktadır. Dünyanın doğasında nesli tükenmiş, yok olmuş değerler Pandora gezegeninde yaşayan farklı canlılarla hafızalarda uyandırılmaktadır.

Na'vi ırkının mavi olması umudun simgesi konumunda bir göstergedir. Denizin ve gökyüzünün renginin insan üzerinde uyandırdığı umut, özgürlük, gelecek ve mutluluk hissi, bu ırkın hizmet ettiği ancak insanoğlunun unuttuğu değerleri de beraberinde getirmektedir. Filmin üçüncü evresinden itibaren empati, liderlik, takım çalışması, iletişim gibi sosyal yeterlilik boyutlarının ağırlıklı olarak ele alındığı görülmektedir. İlk bölümde Jack'in uyum, öz bilinç, oto kontrol ve yönetim ile başlayan kişisel yeterlilik süreci, sosyal yeterlilik gelişimine doğru evrilmektedir. Kişisel yeterlilik bireyin sosyal yeterliliğinin ön koşulu olmakta ve ilişki yönetimine katkı sağlamaktadır. Bu açıdan bakıldığında Jack'in yeniden doğuşu ve olgunlaşma süreci, tüm kabile üyelerinin katıldığı bir kutlama töreniyle izleyiciye yansıtılmaktadır. Törende tüm üyelerin birbirleriyle el ele tutuşması ve şarkı söylemesi topluluğa ait olmanın verdiği sinerji ve uyumu göstermektedir. Törende kabile lideri Eytucan'ın konuşma sahnesi, aslında bu varoluş ve sosyalleşme sürecinde duyguların temel işlevini yansıtır niteliktedir (Foto 6).

Eytucan: "İki kez doğulur, ikincisi halkın arasında yerinizi aldığınız (kabul edildiğiniz) zamandır. Jack, Omitica'nın evladı oldun. Artık halkın bir parçasısın."



Foto 6
(Picture 6)

Film boyunca sahneler müzik ve efekt sesler aracılığıyla desteklenirken, karakterlerin ses tonları ve konuşmaları izleyici üzerinde uyandırılmak istenen duyguları etkilemektedir. İzleyiciler görsel sinyallerin yanı sıra, kaynağın (karakterlerin) ses tonu ile duygusal enformasyon geliştirmektedir. Bilinçaltı, içinde duygu, heyecan barındıran bu kelimelere hemen takılmaktadır. Sözlü iletişimde duygular bireyin ses tonuna büyük ölçüde yansımaktadır. Böylece kişinin sesi, ses perdesi gibi boyutları içinde bulunduğu duygusal durumu algılamada şaşmaz bir barometre işlevi görmektedir (Glas, 2004: 12) Komutan acımasız, bencil ve otoriter tavrıyla ABD ülkesini temsil ederken, kararlı ve kalın ses tonuyla konuşturulmuş, Na'viler ise, daha yumuşak, mistik, sakin ve bir mesaj taşır şekilde doğal yaşama uygun gösterilmiştir (Foto 7). Böylece iyi-kötü karşıtlığı verilmek

istenen sözlü ve sözsüz mesajlarda direkt olarak izleyiciye sunulmuştur.



Foto 7
(Picture 7)

- **4. Evre:** Dengeleyici Düzenleyici Öge - Olaylar dizisine son veren ve durumu dengeleyen olay gerçekleşir (Kıran-Kıran 2003: 22).

Filmde yaşanan eylemler dizisinde sömürgeci ve kapitalist dünyalılar ile doğal ve yerli Na'viler arasındaki iyi-kötü savaşı olaylar dizisi aracılığıyla direkt olarak sunulmaktadır. Bu esnada yaşanan ironi ise, ABD'nin sömürgeci anlayışına hizmet eden felçli asker Jake'in eksik kalmış yanlarıyla ülkesini temsil ederken, Avatar bedenine dönüşümüyle Na'vilere yardım ederek sömürgecilik anlayışını engellemesidir. Olaylar dizisine son veren ve durumu dengeleyen olaya geçmeden önce filmde doruk nokta yaşanmaktadır. Yerli ırka kendini kabul ettirmek için üzerine bindiği Toruk ile birlikte Jake, tüm kabileleri bir araya getirme çabaları içine girer ve dünyalıların açtığı savaşa karşı gezegeni korumaya çalışır. Doruk nokta da bu süreç içinde yaşanır ve gezegene barışı getirilir.

Duygusal zekanın sosyal yeterlilik boyutunda yer alan ötekinin bakış açısını anlama ve gösterme olarak tanımlanan empatinin görüldüğü sahnelerden birisi, Neytiri'nin Jack'e verdiği 'ikrana binme' eğitimidir. Filmde Navi'li savaşçıların sadece kendilerine hizmet eden ikranları vardır. Dolayısıyla Jack'in sosyalleşme ve kendini ispatlama sürecinde büyük önem taşıyan 'İkran eğitimi' ile ilgili sahnelerde geçen diyaloglar empati açısından çözümlenebilir.

Neytiri: "İkran hayatı boyunca temas ettiği avcı ile uçar. Hazır olduğunda onun seni seçmesi, senin de onu seçmen gerekiyor."

Jack: "Peki onun (ikran) beni seçtiğini nasıl anlayacağım?"

Neytiri: "Seni öldürmeye çalışacak."

Neytiri ve Jack arasında geçen bu diyaloglar bize zor koşullarda duyguları, düşünceyi kolaylaştıracak şekilde kullanma, sebat gösterme, meydan okumanın başarıya nasıl öncülük ettiğini göstermektedir. Filmde ikranla bağlantı kurmanın yolu olarak saheylu adı verilen ve ikrana binme sürecinde kilit anahtar işlevi gören kuyruk ise, aslında insan beyninde uyarıların iletilmesinden sorumlu nöron temasını çağrıştırmaktadır. Diğerlerinin nöron temaslarını keşfetmek ve onlarla uyumlu olmak, yani empati kurmak, ötekini anlamaya katkı sağlayan duygusal zeka boyutudur.

- **5. Evre:** Bitiş durumu - Başlangıç durumuna dönülür ya da yeni bir durumun başlangıcı ortaya çıkar (Kıran-Kıran 2003: 22).

Bu evrede artık denge yeniden kurulur, olaylar çözülür ve ucu açık kalmış sorun bırakılmaz. Jack, Ruhlar Ağacı ve Yüce Ana olarak adlandırılan, hayatın dengesini koruyan, taraf tutmayan mistik Eywa

ağacının (Foto 8) altında ruh ve beden geçişini tamamlar. Sevdiği Neytiri'ye bir Na'vi olarak katılır ve Pandora gezegenine barışı tekrar getirir.



Foto 8
(Picture 8)

Tür filmi olması nedeniyle mutlu ve iyi sona ulaşılmaktadır. Üstün teknolojik güce sahip materyalist insanoğlunun tam karşısında, metaforik olarak kültürü simgeleyen kalın ve köklü bir ağacın çevresinde yaşayan, doğal, manevi ve mistik değerlere sahip insanüstü varlıklar yer almaktadır. Kabile yaşamıyla üyeler arası olumlu sinerji ve yaratıcı etki ise tüm gerçekliğiyle gözlenmektedir.

Anlatı yapısının kurulmasına hizmet eden merkezi karşıtlıkları bulmak filmdeki anlamı ortaya koymaya katkı sağlamaktadır. Filmin dizisel yapısı üzerinde ikili karşıtlıklar Tablo 1'de işlenmektedir.

Tablo 1. Avatar filmi dizisel çözümlemesindeki ikili karşıtlıklar
(Table 1. Binary oppositions of paradigmatic analyses in the Avatar film)

Gerçek dünya	Mistik gezegen
Bireysel yaşam - benmerkezcilik	Kabile yaşam - kolektif yaşam bilinci
Çevre ve doğaya duyarsızlık	Çevreye ve doğaya bilinçli duyarlılık
Acımasız otoriter lider	Hümanist ve paylaşımcı lider
IQ - analitik zeka	EQ - duygusal zeka
Teknoloji ve sermaye üstünlüğü	Doğayla işbirliği
Savaş - saldırı	Barış - savunma
Engelli beden	Sağlıklı beden
Rasyonel ve bilimsel yaşam	Mistik ve ruhani yaşam
Materyalizm	Hümanizm

Sonuç olarak, filmde vurgulanan ikili karşıtlıklar izleyici algısı üzerinde ideoloji ve değerleri sunmaktadır. Filmin en başında izleyicide sonuca dair sorular belirlemektedir. Savaşlardan dolayı ekonomisi bozulmuş bir ülkede gazi maaşıyla tedavi olamayan Jake'in, iyinin ve doğrunun yanında olacağına dair inanç film boyunca yüksek tutulmaktadır. Doğanın öneminin, maneviyatın ve her şeyin bir ruhu ile enerjisinin olduğu, zamanı geldiğinde mistik bir şekilde doğaya yine teslim edileceği inancı, günümüz maddeci, materyalist, kültürü yozlaşmış ve teknolojinin esiri durumuna gelmiş insan ile karşılaştırılmaktadır. Bu ise analitik zekanın (IQ) temsilleri olan teknoloji, sermaye, maddecilik vb. ile duygular, hisler, değerler, yaratıcılık, hayal gücü gibi duygusal zeka (EQ) temsilleri arasındaki karşıtlık biçiminde de yorumlanabilir. Başarı, mutluluk ve yaşam kalitesi hem entelektüel, hem de duygusal alanın kombine ve etkili biçimde kullanımıyla ortaya çıkmaktadır. Bir başka ifadeyle, duygusal

zekasız bir zeka veya entelektüel zekasız bir duygusal zeka, başarıya giden yolda çözümün sadece bir kısmıdır (Yaylacı, 2006: 30).

Çağımızda doğaya verilen zararlar insanlığın neler kaybettiği, hangi kültürel ve geleneksel değerlerin yok olduğu düşüncesi ile izleyici karşı karşıya bırakılmaktadır. Film boyunca çizilen iyi-kötü insan profiliyle, izleyicinin iyinin yanında yer almasıyla, masumiyetin ve geleneksel değerlerin önemine de vurgu yapılmaktadır. Aksi düşünüldüğünde, izleyici filmi izlediği koltuktan rahatsız kalkacak, ekonomik gücün ve kapitalizmin her şeyi acımasızca yuttuğu eleştirel bir fikre kapılacaktır. Kültürel köklere ve manevi değerlere bağlılık, ütopyik bir anlatımla toplumsal yaşama saygıyı da beraberinde getirmiştir. Bununla birlikte sömürgeci güçlerin baskısına uğrayan devletler, ancak ortak bir liderin varlığı aracılığıyla kurduğu birliktelik ve manevi güçle düşmanlarını yenebileceği mesajını vermektedir. Filmde aynı zamanda ABD'nin haksız işgalleri, sömürgeci ve materyalist ideolojileri eleştirilmekte ve insanoğlunun doğaya, kültürel değerlere karşı nasıl zayıf düştüğü aktarılmakta, ilahi güce olan inanın mistik bir kurtuluşa öncülük edeceği fikri işlenmektedir.

7. FİLMDEKİ KARAKTERLERİN DUYGUSAL ZEKA GÖSTERGELERİ BOYUTUNDA ANALİZİ (THE ANALYSES OF THE FILM CHARACTERS ABOUT INDICATORS OF EMOTIONAL INTELLIGENCE)

Filmde yer alan karakterler, senaryo içerikleri ile birlikte duygusal zeka göstergeleri boyutunda analiz edilmiştir.

Jake Sully (Sam Worthington): Filmin kahramanı Jake, ölmüş ikiz kardeşinin DNA'sından üretilmiş bir avatarın kontrolü ile programa dahil edilen baş karakterdir. Askeri geçmişi, navi prensesiyle tanışması ile Na'vilerle iletişim kurması ve onların yaşamını her yönüyle öğrenmesini film boyunca izleriz. Jack'in temsil ettiği karakteristik özellikleri cesur, korkusuz, lider, mücadeleci, koşullara uyum sağlayabilen, meydan okuyan şekilde tanımlanabilir. Filmin başlangıç evresinde ana karakter duygusal farkındalık ve duyguyu yönetimi boyutlarında sorun yaşamaktadır. Bu sorun ve farkındalık gelişimi ise, Jack'in videoya kaydettiği günlük kayıtları ile gözlenmektedir. Duygusal zeka boyutunun ilk aşaması duygusal farkındalık ve öz değerlendirme. Bireyin duygusal farkındalığı, güçlü ve zayıf yönlerini bilmesi ve kendini objektif biçimde değerlendirmesi, sosyal açıdan yeterliliğinin ön koşuludur. Jack, Na'vilerin bilgilerini Selfridge ve Quaritch'e sızdırması ile ihaneti sonrasındaki pişmanlığını şöyle dile getirmekte ve kendisiyle yüzleşmektedir: "Ben kaçak, hain, yabancı ve gözün görmek istemediği her şeyim." Filmde ayrıca Jack'in kameraya sözlü olarak kaydettiği video günlükleri, bize yüzleşme ve farkındalık analizi çabasını da göstermektedir.

Uyum düzeyi yüksek bireyler değişimi talep ederek, farklı ve değişken sorumlulukları içeren, fırsatlara açık görevlerde başarı sağlayabilmektedir. Dolayısıyla ana karakterin, hiç bilmediği bir ortamda, tanımadığı bir kültür içinde yer alma ve hatta grubun liderliğine geçme süreci, yüksek uyum özelliğini ve başarıya dürtüsü olgusunu yansıtmaktadır.

Duygusal zekanın kişisel ve sosyal yeterlilik ana boyutları aslında Jack'in film boyunca Avatar programına dahil olma, Na'vi halkı'na dahil olma, uyum sağlama ve yeni dünya düzeni doğrultusunda gelişim sürecine paralel biçimde gözlenmektedir. Filmin ilk evresinde ana karakterin duygusal bilinç, öz değerlendirme alt kişisel yeterlilik kategorilerindeki gelişimi izlenirken; ikinci evresinde diğerlerini anlama, farklılıkları algılama ve uyum, politik bilinç, çatışma yönetimi, liderlik, değişim, işbirliği ve takım çalışması alt

sosyal yeterlilik kategorilerindeki gelişimi görülmektedir. Duygu iletişimi ve ilişki yönetimi; neyin, nasıl, nerede, ne zaman, ne biçimde ve kime ifade edileceği/edilmeyeceğini bilme, hislere yön verme ve tepkileri etkileme olarak ifade edilebilir. Na'vilerin hayatını korumak için, genç savaşçı ve rakibi Tsu-Tey'e "Sen olmadan bu savaşı kazanamayız, sensiz hiçbir şey yapamam. Sen iyi bir savaşçısın." sözüyle, rakibini yanına çekerek ilişki yönetimindeki ustalığı sergilemektedir. Ayrıca halkın ritüelleriyle hareket etmesi (kutsal ağaç altında dua etme, Toruk Mokta efsanesini yaşatma, Mo'at'tan yardım isteme vb.) ve topluluğa yaptığı konuşmasında, değerleri ve pozitif duyguları temel alan cesaret, motivasyon içeren sunumu yüksek düzeyde liderlik göstergelerini yansıtmaktadır.

Grace Augustine (Sigourney Weaver): Avatar programının başı, kurucusu dış dünyadaki canlıları inceleyen bir biyologdur. Na'viler, Jack ve çalışma grubunun eğitimcisidir. Filmde temsil ettiği karakter özellikleri barışçıl, diplomat, olgun, gerçekçi, araştırmacı olarak sayılabilir. Filmde "Ben bilim insanıyım, peri masallarına inanmam" sözü karakterin analitik yönüne vurgu olarak değerlendirilebilir.

Norm Spellman (Joel David Moore): Antropolog ve Avatar ekibinin aktif üyesidir. Jake ile birlikte Pandora gezegeninde biyolojik örnekler toplarlar. Jack'in arkadaşı rolündeki karakter kişisel yeterlilik boyutunda güvenilirlik, bağlılık göstergelerini yansıtmaktadır.

Neytiri (Zoe Saldana): İnsandan daha büyük, güçlü, mavi derili Na'vili prenses ve filmde yer alan diğer baş karakterdir. Jake'i kabileye dahil ederek, onun eğitimciliğini üstlenir, film boyunca Jake ile aralarında gelişen duygusal yakınlaşma ile birbirlerini eş olarak seçerler. Neytiri karakterinin temsil ettiği özellikler ise empatik, eğitmen, duyarlı, doğasever, lider, adil, sadık, iyimser, sabırlı vb. sayılabilir. Neytiri karakteri kişisel ve sosyal yeterlilik boyutlarına ilişkin birçok göstergeyi yansıtmaktadır. Filmde farklı kültürden Jack ile birlikteliği ve duygusal yakınlaşması, duygusal zekanın sosyal yeterlilik boyutunda empati ve farklılıkların yönetimini karşımıza çıkarmaktadır.

Mo'at (C.C.H.Pounder): Mesaj yorumlayıcı, bilge, empatik kadın, Neytiri'nin annesi, kabilenin ise ruhani lideridir. Na'vilerin karşı çıkmasına rağmen, Jake'nin gruba dahil olması ve Neytiri'nin eğitimciliğini üstlenmesi kararını verir.

Lideri güçlü kılan duygusal yeterlilikleridir. Güçlü öz farkındalık, duygu yönetimi ile ötekini anlama, davranışlara yön ve ilham verme özellikleri sergileyen bireyler, grup tarafından lider olarak tayin edilmektedirler. Dolayısıyla filmde izlediğimiz Mo'at karakteri olumlu düşünce, endişe ve korkulara karşı koyma, değişimi başlatma, gerçeklerden yapıcı biçimde yararlanma, yardımlaşma özellikleri ile olgun insan ve güçlü lider modelini yansıtmaktadır.

Albay Miles Quaritch (Stephan Long): Operasyonun güvenlik ekibi başkanıdır. Filmde askeri, muhafazakar yapıyı temsil eden, fanatik ve filmin ana muhalif karakteri olarak yer almaktadır. Filmde temsil ettiği diğer karakter özellikleri ise maskulin, otoriter, geleneksel, şiddet yanlısı, makyavelist olarak tanımlanabilir. İzleyici kapitalist yaşamın çıkarıcı, materyalist, soğuk yüzüyle giderek artan duygusal farkındalık eksikliği ve duygu yönetimi sorunlarını Quaritch karakteri ile sorgulamaktadır. Kötü adam rolünde izlediğimiz Quaritch sergilediği öfke, düşmanlık, hırs, kibir ile düşük duygusal zeki insan profilini yansıtmaktadır.

Parker Sefridge (Giovanni Ribisi): Madencilik operasyonlarını yürüten RDA güvenlik programının kurumsal başkanıdır. Jack'la görüşmesinde "Yerli adamları öldürmek kötü gösteriyor bizi. Ancak yatırımcıların başında kötü görünmekten daha önemli dertler var, o da

finansal durumun bozulması" sözü materyalist, çıkarıcı karakter özelliği ile filmin temel bir diğer muhalif karakterini vurgulamaktadır. Filmde empatik, duyarlı lider Mo'at karakterinin karşıtı otoriter, duyarsız yönetici modelidir. Pandora'da, değerli maden yataklarını ele geçirme ve sömürgeleştirme çabası içindedir. Na'vilere karşı güç kullanılmasında ısrarcı tavır ve korku duygusunu işlemekte ve düşük düzeyde duygusal zeka boyutlarını sergilemektedir. Örnek olarak, Parker'in Na'vilerin kutsal ağacını yok etme ve savaş kararı, Grace'in diplomatik çözümüne karşı güç kullanımı tartışması gösterilebilir:

Grace: "Savaş çıkarsa daha kötü olur. Bütün ağaçların kökleri elektro kimyasal bir bağla bağlantılı, aynı sınırlararası sinaplar gibi. İnsan beynindeki bağlantılardan daha fazla evrensel bağ. Onları ekleyip, indirebiliyorlar, ağaçlara anlam yüklüyorlar, zenginlik yer altında değil üstünde. Bu insanları anlamalısınız"

Eytucan (Wes Studi): Omaticaya'nın lideridir. Neytiri'nin babası ve Mo'at'ın eşidir. Filmde erkek otorite sembolü olarak yer almakta ve topluluğun koruyucu, güçlü, bilge, aile babası lider temsili olarak görülmektedir.

Tsue Tey (Laz Alonso): Sıradaki liderdir. Kabile tarafından Neytiri ile birlikte eş ve lider olmaları öngörülmüştür. Karakterin temsil ettiği kişilik özellikleri ise, kibirli, sadık, muhafazakar, maskulin, savaşçı, öfkeli, sabırsız vb. olarak tanımlanabilir. Jack'in gruba kabul edilmesine karşı çıkışı, meydan okuma ve muhalif tavrı, duygusal zekanın sosyal yeterlilik boyutundaki çatışma yönetimi, etki ve liderlik boyutları ile ilişkilendirilmektedir.

Trudy Chacón (Michelle Rodriguez): Güvenlik ekibinin kadın savaş pilotudur. Selfridge'e karşı gelerek, Jake ile işbirliği yapar ve Na'vi'lere ve bilim ekibine destek verir. Trudy'in filmde temsil ettiği duygusal zeka göstergeleri, kişisel yeterlilik boyutunda vicdanlılık, inisiyatif, iyimserlik, bağlılık, güvenilirlik, hizmete yönelik olma ve ekip yetileri olarak sayılabilir. RDA'nın kurallarının dışına çıkarak ve inisiyatif alarak, Quaritch'in hapsettiği Grace, Jack ve Norm'u kurtarma girişimi, Na'vileri korumak için kendi ırkıyla savaşması ve yaşamını riske atması temsil ettiği özellikleri sunmaktadır.

Film boyunca izlediğimiz Na'vi ırkı kabile yaşamı süren, gerçek dünyalılardan aksine konuşmadan zihinsel olarak anlaşabilen, kadına önem veren, doğasever, yüksek aidiyet ve sorumluluk bilinci, empatik iletişime sahip bir üst yapıyı temsil etmektedir. Jack'in Na'vi'lerle kaynaşma sürecinde, sosyalleşme, ait olma çabası ve bunun için gerekli olan politik bilinç, ilişki yönetimi, empati gibi sosyal yeterlilik boyutları devreye girmektedir.

8. SONUÇ (CONCLUSION)

Bilişsel zeka ile duygusal zeka arasındaki en önemli ayrımların başında, bilişsel zekanın kalıtımsal, duygusal zekanın bireysel oluşu, bilişsel zekanın yaşla orantılı olarak azalması söz konusuysen, duygusal zekanın yaştan bağımsız olarak artabilmesi gelmektedir. Bunun yanı sıra duygusal zekanın isteğe ve bireysel çabaya bağlı oluşu da ayırıcı bir etkidir. Ancak bu ayrımlara karşın, duygusal ve bilişsel zeka iç içe geçmiştir. Bunlardan birini diğerinden daha öncelikli olarak değerlendirmemek gerekmektedir. İkisinin de bireyin yaşam sürecinde kendini geliştirmesine ve başarılı olmasına katkısı yadsınamaz bir gerçektir. Ancak ilişkiler, çevreye uyum, uzlaşma, iletişim becerileri, sorunlara yaklaşım ve çözüm üretme söz konusu olduğunda duygusal zeka kavramı öne çıkmakta, kişinin hedefe ulaşmadaki başarısını açık bir biçimde etkilemektedir.

Filmin temasının da desteklediği biçimde, duygusal yeterlilikler öğrenilebilen ve geliştirilebilen yeteneklerdir. Duygusal zeka ise, bireyin potansiyelinin gelişimini içermektedir. Filmde Neytiri ve Grace karakterlerinin Jack için üstlendiği gelişim ve eğitimlik rolü ötekiyi anlama, ötekinin bakış açısını algılama, uyum sağlama, öfke yönetimi, davranışlarına yön verme boyutlarına ilişkin duygusal okuryazarlık eğitimi olarak değerlendirilebilir. Aşağıdaki diyaloglar bu eğitim sürecini yansıtmaktadır:

Grace, Jack günlüğünü okurken, yönlendirme yapar ve şöyle der:
"Sadece el-kol koordinasyonuna odaklanmayıp, diğerlerinin söylediklerini de dinlemen gerekiyor. Ormanı onun gözünden görmeye çalış."

Neytiri (Jack'e): "Sana saldıran hayvanları öldürdüğüm için bana teşekkür etme, bu üzücü bir durum. Eğer sakın olsaydın, onlar ölmek zorunda kalmazdı"

Filmde duygusal eğitimliği üstlenenlerin kadın olması aslında rastlantısal bir durum değildir. Yapılan çalışmalarda cinsiyet-duygusal zeka arasındaki ilişki düzeyine bakılarak, kadınlar ve erkekler arasında belirgin bir fark olduğu ve kadınların erkeklere göre daha yüksek duygusal zekaya sahip oldukları saptanmıştır (Harrod & Sicheer, 2005; Groves, 2005; Goleman, 2000; Petrides ve Furnham, 2000; Kabakoff, 1998; Kirkpatrick ve Locke, 1996).

Batının bilimsel ve rasyonel değerlerine karşın, ötekinin doğaya ve metafizik güçlere bağlılığı kabile kültürünü ve onunla ilintili kodları yaşamaları çözümlemeye açıkça görülmektedir. Bu bağlamda eleştirel kuram çerçevesinde Avatar filminde batı kültürünün çıktıkları olan teknoloji, sermaye üstünlüğünün alternatif bir söylem geliştirememesi, buna karşın rasyonel akıl yerine doğa zekası ve empati, öz bilinç, vicdanlı olma, etkileme, başarıma dürtüsü gibi duygusal zeka göstergelerinin üst seviyede kullanıldığı görülmektedir. Ekonomik sermaye ve teknolojinin hakim olduğu ve kişisel çıkarların, kolektif çıkar ve değerlerin önüne geçtiği günümüz dünyasında toplumsal yaşamda uyum giderek azalmakta ve çatışmalar artmaktadır. Farklılıkların zenginliğe dönüştüğü, dostluk, doğallık içeren ilişkiler ve doğayla güçlü etkileşimin olduğu bir dünyada yaşam insanlığın özlemi haline gelmiştir. Filmde bu gerçeklik ve özlemden hareketle, farklı topluluklar batıya ait materyalist değerleri reddetmektedir. Sonuç olarak dizisel ve dizimsel çözümlemenin ışığında filmde Jack karakteri ile batının bütün olumsuzluklarının nasıl yapılandırıldığı didaktik olarak sunulmaktadır.

Gelişmiş duygusal zeka becerileri aslında olgun insan modelini sunmaktadır. İnsanlık, tarihinin başlangıcından beri, bir arada ve huzur içinde yaşamının yolunun, erdemli ve olgun insanlardan oluşan bir toplumdan geçtiği fikri herkesçe benimsenmektedir Avatar filmi de doğal ve barışçıl Pandora gezegenindeki bu ana tema ve mesajı işleyen çok sayıda sanatsal yapıtlardan birisi olarak değerlendirilebilir. Bu çalışmaya konu olan Avatar filminde ana karakterlerden Jack, toplumsal farklılıklardan doğan çatışmaları duygusal zekasını etkin bir biçimde kullanarak asmaya çabalamaktadır. Başka bir deyişle, "ötekinin" penceresinden dünyaya bakmaya çalışmakta, filmin sonlarına doğru ise bir anlamda ötekileşerek dostluk temelli ilişki yönetimini kurmaktadır. Sınıflar arasında uzlaşmayı sağlamak adına sosyal ve kişisel yeterlilik ölçütleri, film boyunca bireyin sorgulamasına aracılık etmektedir. Toplumlar da geçmişten günümüze taşınan kültürler ve ahlaki öğretiler, bugün duygusal zekâ olarak adlandırdığımız ve temelde insanın kendini tanıması, anlaması, ifadesi olan ilkelerin yani 'olma, pişme, olgunlaşma' sürecinin modern yorumudur. Sonuç olarak yaşanan toplumsal sorunlar olgun ve bilge insan modeline ulaşmak için, bireylerin duygularının her zamankinden daha çok

eđitilmeye ihtiyaçı olduđunu göstermektedir. 'İdeal insan ve toplum' modeline ulařmada duygu eđitimi ve duygusal okuryazarlık geliřimini ieren rn ve hizmetler talep grmeye devam edecektir.

KAYNAKLAR (REFERENCES)

1. Bar-On, R., (1995). EQ-I: The Emotional Quotient Inventory Manual: A Test of Emotional Intelligence, New York: Multi-Health Systems.
2. Dkmen ., (2006). Varolmak Geliřmek Uzlařmak, İstanbul: Sistem Yayıncılık.
3. Gardner, H., (1983). Frames of Mind: Theory of Multiple Intelligences, New York: Basic Books.
4. George, M.J., (2000). "Emotions and Leadership: The Role of Emotional Intelligence". Human Relations, Volume 53(8): 1027-1055: 01331, London: Sage Publication.
5. Glas, L., (2004). Ne Düşündüğünü Biliyorum, İstanbul: Dharma Yayınları.
6. Goleman, D., (1998). İş Başında Duygusal Zeka, İstanbul: Varlık Yayınları.
7. Goleman, D., (2006). Sosyal Zeka, İstanbul: Varlık Yayınları.
8. Groves, K., (2005). "Gender Differences in Social and Emotional Skills and Charismatic Leadership", Journal of Leadership and Organizational Studies, Vol:11, No:3.
9. Harrod, N.R. and Scheer, S.D., (2005). "An Exploration of Emotional Intelligence in Relation to Demographic Characteristics", Adolescence. Vol 40, 159 s.503.
10. Kabacoff, R., (1998). "Gender Differences In Organizational Leadership. A Large Sample Study", Annual American Psychological Association Convention, San Francisco.
11. Kıran (Eziler), A. ve Kıran, Z., (2003). Yazınsal Okuma Süreleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
12. Kirkpatrick, S.A. and Locke, E.A., (1996). "Direct and Indirect Effects of Three Core Charismatic Leadership Components on Performance and Attitudes", Journal of Applied Psychology, Vol:81, No:1.
13. Miller, W., (1993). Senaryo Yazımı. Eskiřehir: Anadolu Üniversitesi Yay., No: 733.
14. Planalp, S. and Fitness, J., (1999). "Thinking/Feeling About Social And Personal Relationships", Journal of Social and Personal Relationships, Vol:16(6).
15. Petrides, K.V. and Furnham, A., (2000). "Gender Differences in Measured and Self-Estimated Trait Emotional Intelligence", Sex Roles, 42, 449-461.
16. Stein, J.S. and Book, H.E., (2003). EQ Duygusal Zekâ ve Basarının Sırrı, İstanbul: Özgür Yayınları.
17. Tarhan, N., (2006). Duyguların Dili, İstanbul: Timař Yayınları.
18. Thorndike, E.L., (1920). Intelligence and Its Use, Harpers, 140.
19. Yaylacı, Ö.G., (2006). Kariyer Yařamında Duygusal Zeka ve İletişim Yeteneđi, İstanbul: Hayat Yayınları.