

ANİMASYON SİNEMADA ÖLÜM KAVRAMI: COCO VE KÖTÜ KEDİ ŞERAFETTİN ANİMASYON FİMLERİ ÜZERİNE BİR ANALİZ*

Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP**
Yiğit PEHLİVAN***

ÖZET

Ölüm hayatımızın bir parçasıdır ve hayatımız ölümlü olduğumuz için anlam kazanmaktadır. Herkes için aynı duyguları hissettiren bir kavram olmadığı için toplumlara ve kültürlere göre değişiklik göstermektedir. Bir son olduğu kadar yeni bir başlangıç hatta ölümsüzlüğe atılan bir adım olarak da ifade edilmektedir. Kültürlere bağlı olarak değişen değerler, ölüm kavramının farklı şekillerde ele alınmasına yol açmaktadır. Ölüm kavramı, sanatın her alanında olduğu gibi sinema ve animasyon filmlerde de sıklıkla ele alınmaktadır. Özellikle animasyon sinemanın teknik olanaklarının yaratım gücüne sağladığı sınırsızlık ile ölümün tasviri çok farklı şekillerde kendini göstermektedir. Bu hem animasyon sinemanın hikâye ve karakter yapısına zenginlik sağlamak hem de Dehşet Yönetimi Kuramında belirtildiği gibi insanın kendisine stres yaratan konularda başa çıkma mekanizmalarına da hizmet etmektedir. Bu çalışmada, ölüm kavramının animasyon sinemada biçim ve içeriğe nasıl yansıtıldığı araştırılacaktır. Dünya'dan ve Türkiye'den seçilen iki animasyon film, Meredith Cox'un çizgi filmlerde ölümün ele alınış biçimini incelemek için ortaya koyduğu beş başlık (karakter durumu, ölüm tasviri, ölüm durumu, duygusal tepki ve nedensellik) altında ayrıntılı olarak incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon sinema, Ölüm kavramı, Yaratıcılık, Biçim, İçerik.

Geliş Tarihi: 11.05.2022

Kabul Tarihi: 18.10.2022

Makale Türü: Derleme Makalesi

*Bu makale Yiğit Pehlivan'ın Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Çizgi Film/Animasyon Anasanat Dalı Yüksek Lisans Programında Doç. Dr. Çiğdem Taş Alicenap danışmanlığında hazırladığı "Animasyon Sinemada Biçim ve İçerik Olarak Ölüm Kavramının Temsili" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

**Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film (Animasyon) Bölümü, Eskişehir/Türkiye, ctas@anadolu.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-9893-1070

***Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı, Eskişehir/Türkiye, yigitphlvn@gmail.com,
ORCID: 0000-0001-6669-4023

THE CONCEPT OF DEATH IN ANIMATION CINEMA: ANALYSIS OF COCO AND KÖTÜ KEDİ ŞERAFETTİN (THE BAD CAT ŞERAFETTİN) ANIMATION MOVIES*

Assoc. Prof. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP**
Yiğit PEHLİVAN***

ABSTRACT

Death is a part of our life and our life gains meaning because we are mortal. Since it is not a concept that makes everyone feel the same emotions, it varies according to societies and cultures. It is expressed as an end as well as a new beginning and even a step towards immortality. Values that change depending on cultures cause the concept of death to be handled in different ways. The concept of death is frequently discussed in cinema and animated films, as it is in every field of art. Especially with the limitlessness provided by the technical possibilities of animation cinema on creative power, the depiction of death manifests itself in many different ways. This not only provides richness to the story and character structure of animated cinema, but also serves the coping mechanisms for the issues that cause stress in the person, as stated in the Horror Management Theory. In this study, it will be investigated how the concept of death is reflected in the form and content in animation cinema. Two animated films selected from the world and Turkey were examined in detail under five titles (character status, depiction of death, death status, emotional reaction and causality) that Meredith Cox put forward to examine the way death is handled in cartoons.

Keywords: Animated cinema, The concept of death, Creativity, Form, Content.

Received Date: 11.05.2022

Accepted Date: 18.10.2022

Article Types: Review Article

*This article is based on Yiğit Pehlivan's thesis titled "*Representation of the Concept of Death as Form and Content in Animation Cinema*" supervised by Assoc. Prof. Dr. Çiğdem Taş Alicenap in Anadolu University, Post Graduate School of Fine Arts, Department of Animation.

**Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Animation, Eskişehir/Turkey, ctas@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9893-1070

***Anadolu University, Post Graduation School of Fine Arts, Department of Animation, Eskişehir/Turkey, yigitphlvn@gmail.com,

ORCID: 0000-0001-6669-4023

1. GİRİŞ

Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde ölüm kavramı, "Bir insan, bir hayvan veya bitkide hayatın tam ve kesin olarak sona ermesi, ahiret yolculuğu, ebedî uyku, emrihak, irtihal, memat, mevt, vefat (http 1)" olarak tanımlanmaktadır. Başka bir deyişle canlı olan her şeyin yaşamının sona ermesidir. İnsanoğlu doğduğu andan itibaren belli bir sistem içerisinde gelişir, yaşlanır ve ölür. Ölüm konusunda toplumların, kültürlerin, dini sistemlerin farklı ritüelleri ve inançları olmasına rağmen tüm insanlık için ölüm konusunda ortak sayılabilecek özellik "bilinmez" olmasıdır. Hayatın sonlanması ve ölümden sonrası merak konusudur. Bu yüzden ölüm anlatılardan, geleneksel ritüellere, dini metinlerden sanatsal üretilere kadar çok farklı alanlarda anlaşılır kılınmaya çalışılmıştır.

Terror Management Theory of Self-Esteem and Cultural Worldviews: Empirical Assessments and Conceptual Refinements isimli çalışmalarında J. Greenberg, S. Solomon ve T. Pyszczynski, Freud ve Ernest Becker'in görüşlerinden yola çıkarak dehşet yönetimi kuramını ortaya koymuşlardır. Greenberg ve diğerlerinin "...Freud'un yaşam-ölüm içgüdüleri ve Ernest Becker'in ölümün reddi kavramlarından yola çıkarak oluşturdukları kurama göre insanlar ölüm farkındalığının yarattığı dehşet duygusundan kurtulma güdüsüyle benlik bütünlüğünü ve kendi değerlerini korumaya, içinde buldukları kültürün değer ve normlarına uygun davranmaya yönelmektedir... (Greenberg vd., 1991'den aktaran Ünal, 2020: 69)". Dehşet yönetimi kuramının temelini oluşturan Ernest Becker "Ölümün İnkârı" isimli eserinde insanların ölüm düşüncesinden kendilerini uzaklaştıracak uğraşlara yönelerek (evlenme, üreme, din, bilimsel çalışma, sanat vb) ölümün önemini azaltmaya çalıştığını belirtmektedir (Becker, 1997'den aktaran Ünal, 2020: 69).

Ölüm karşısında sergilenen davranış biçimleri

birçok alanla ilişkilidir. Ekonomik durumdan, fiziksel çevrenin oluşturduğu yaşam standartına, siyasi duruştan toplum baskılarına, insanların sahip olduğu mesleklerden zamana bağlı olarak değişik etkilerle şekillenmektedir (Kellehear, 2012: 9-10). Eski Mezopotamya uygarlığına ait kaynaklara göre, ölen herkesin yerin altında olduğu varsayılan ölümler diyarına gidip sonsuza kadar orada kaldığı inancı hakim olmuştur (Kahya, 2018: 50-55). Eski Mısır uygarlığı öteki dünyaya mutlu ve mükemmel bir şekilde geçmenin önemini vurgulamıştır. Bunun için çürümeyi engelleyen mumyalama tekniğini kullanmışlardır (Pipe, 2014: 22-27). Antik Yunan kültüründe ölüm ve yaşlılık birlikte bir bütünü oluşturmaktadır. Yaşlı insanların yaşadığı fiziksel problemleri, ölüme giden yolda olduklarını belirten bir durum olarak görmüşlerdir (Kızıl, 2017: 33-34). Antik Çin'de, yaşam süresinin kısa olması sebebi ile insanlar ölüm olayına çok sıradan bir eylem olarak yaklaşmışlardır (Gökenç, 2016: 88-89). Ölüm kavramı bazı kültürlerde ele alınması ve düşünülmesi yasak bir unsurken, bazı kültürlerde ise ciddi bir şekilde yaşamın bir parçasıdır. Batı toplumlarında ve modern dünyada ölümden konuşulması genellikle çok zordur ve bundan kaçınılır. Hâlbuki dünyanın başka yerlerinde ölüm kavramı tabu olmaktan ziyade sosyal hayatın ve toplum geleneklerinin bir parçasıdır. Buna örnek olarak Endonezya'nın güney Sulawesi bölgesinde, ölümler ve bedenlerinin toplumun hâlâ bir parçası olmayı sürdürdüğü Toraja etnik grubu gösterilebilir. Buradaki bedensel ölüm, batıdakinin tersine, ebedi bir ayrılık değil fakat bir sürecin aşamasını oluşturur. Bu süreç içerisinde yaşayanlar, ölümlerle konuşmaya ve yemek yemeye devam edip, onları yalnız bırakmazlar. Ölümler düzenli olarak mezarlarından çıkarılıp yeni giysiler giydirilip şehirde gezdirilirler. Sulawesi bölgesindeki Torajalar, yakınları yaşamlarını yitirdiklerinde aslında ölmediklerine inanarak, onlarla derin bağlar kurmaya devam etmektedir (http 2).

Latin Amerika'da özellikle Meksika'da her yıl Kasım ayının ilk günlerinde kutlanan "Ölümler Günü Bayramı" temelde Maya Uygurluđı, Aztek İmparatorluđu ve İspanyolların, Aztek ölüm tanrısına yaptıkları törenin bugünkü şeklindedir. İnanışa göre ölüm şekli üç aşamadan oluşmaktadır. Birincisi ruhun bedeni terk etmesiyle oluşan fiziksel ölüm, ikincisi bedenin gömülmesi ile gerçekleşen ölüm, üçüncüsü ise ölen kişiyi hatırlayacak kimsenin kalmamasıyla birlikte unutulmuş olarak gerçekleşen ölümdür. Ölen kişinin unutulması ölümlerin en kötüsü olarak kabul edilir. Bu yüzden Meksika kültüründe ölüm anlayışı, ölümler günü bayramı ile ölümleri hatırlamak amacıyla bir kutlamaya dönüşmüştür. Ölümler gününde, evlerde hazırlanan sunaklara ölümlerin resimleri, çeşitli yemekler ve mumlar koyulur. Yapılan bu hazırlıklar ayrıca ölüm çiçeđi olarak adlandırılan kadife çiçeđi ile süslenir. İnanışa göre çiçek yapraklarının ruhlara yol gösterdiğine inanılır (Sađır, 2013: 130-131).

Dini inançların da kültürün çok önemli bir parçası olduđu yadsınamaz. Dünya üzerinde kabul gören yaygın kutsal dinlere bakıldığında ölüm kavramına yaklaşımların farklılaştığı görülmektedir. Hıristiyanlık inancında, öldükten sonra tekrar dirilen ve gökyüzüne yükseldiđine inanılan İsa'nın kıyamet gününe yakın bir tarihte tekrar dünyaya inerek kıyametin yaklaştığını haber vermesi beklenir (Küçük vd., 2010: 372-373). İslamiyet inancında, kıyamet ile birlikte canlı ve cansız bütün her şeyin yok olacağına, sonrasında ahiret hayatının başlayacağına inanılır. Hinduizm inancında, reenkarnasyon mevcuttur. Bunun da ruhun bir bedenden başka bir bedene geçerek gerçekleşeceđi düşünülür (Küçük vd., 2010: 256). Budizm inancında da yeniden doğuşa yani reenkarnasyona inanılır. Nedeni, ölüm döngüsünden kaçıp yeniden doğarak mükemmel huzura ulaşmaktır (http 3). Yahudilik inancında, ahiret kavramı belirsizlik gösterir. Fakat Yahudi din adamları yeni bir

yorum getirerek ahiret inancını Yahudilik inancına taşımışlardır (Küçük vd., 2010: 302-304).

Genel olarak bakıldığında insanlığın varoluşundan bu yana ölüm kavramı ve ölümden sonraki belirsizlik farklı çağlarda, farklı toplumlarda kültür ve inanışa bađlı olarak deđişik şekillerde ele alınmıştır. Bu konuda deneyimlenemeyen soyut bir kavramın sanat yoluyla yorumlanması ise geçmişten bugüne gerçekleşmiş ve gerçekleşmeye devam etmektedir. Bu çalışmada sanatın her alanında ele alınıp, işlenen ölüm kavramının animasyon sinemada nasıl temsil edildiđine odaklanılmıştır.

2. ANİMASYON SİNEMADA ÖLÜMÜN TEMSİLİ

İnsanların kendilerini ifade ediş biçimlerinde sanat her zaman etkin rol oynamıştır. Sözler, simgeler, işaretler zaman içerisinde kendi anlatım biçimlerine dönüşmüştür. Bilinmeyen, cevap bulunmayan, kaygı ve korku yaratan durumlar karşısında insanlar mitleri oluşturan sözlü anlatı geleneđine başvurmuşlardır. Anlamlandıramadıkları durumları hikâyelerle kabul edilebilir gerekçelere dayandırmayı denemişlerdir. Sonrasında sözlü anlatı yerini yazılı ve görsel anlatılara bırakmıştır. Ölüm kavramı da anlamlandırılmayan ve anlatılara konu olan bu kavramlardan biri olmuştur. Bu sayede ortaya çıkan sanat eserleri, "dehşet yönetimi kuramını" destekler nitelikte, ölüm kavramının belirsizliđinin oluşturduđu kaygının etkisini biraz olsun azaltarak daha anlaşılır ve kontrol edilebilir bir unsur olarak ele alınmasını sağlamaktadır. Düşüncelerimizi görselleştirme konusunda sınırın sadece hayal gücüne bađlı olduđu animasyon sinema da ölüm kavramının ele alındığı medyumlardan biridir. Animasyon hem teknik hem de yaratıcılık olarak sahip olduđu imkânlar anlamında sınırsız bir ortamdır. Ölüm kavramı da her ne kadar bilinmezliđini koruyan ve soyut bir kavram olsa da animasyon

teknığının zengin anlatım biçimi ile kolaylıkla farklı anlamlar kazanabilmektedir. Animasyon sinemada ölümün ele alınış biçimi üzerine yapılan sınırlı çalışmalara baktığımızda, odaklanılan temel sorunun hedef kitlesi çocuklar olan filmlerde ölümün nasıl ele alındığı, işlendiği ve çocukların algıları üzerinde etkilerinin neler olduğuna yoğunlaştığı görülmektedir.

Marissa Lammon, *Mezardan Eğlenceye: Disney Animasyonunda Ölüm Ritüeli* (From Entombment to Entertainment: Death Ritual in Disney Animation) isimli makalesinde, çocukların ölümle başa çıkma yollarından biri olarak görülen popüler kültür ürünlerinden animasyonları çalışmanın odağına almıştır. Ölüm ritüelini analiz etmek için Disney Stüdyosuna ait 15 animasyon filmi incelemiştir. Çalışma sonunda, Disney'in sembolizm ve mitlere dayanan çeşitli temalar aracılığıyla, bu filmlerde ölüm ritüellerini kültürel ve dini ideolojiyle nasıl aktardığı ortaya konulmuştur. Çocuk medyasında ölüm temasının endişe verici derecede az çalışılmış bir araştırma alanı olduğu üzerinde duran çalışma, aralarında *Yedi Cüceler ve Pamuk Prenses* (1937, Snow White and the Seven Dwarfs), *Küçük Deniz Kızı* (1989, The Little Mermaid), *Aslan Kral* (1994, The Lion King), *Pocahontas* (1995), *Herkül* (1997, Hercules), *Mulan* (1998), *Tarzan* (1999), *Karlar Ülkesi* (2013, Frozen), *Moana* (2016) gibi filmlerin de bulunduğu örneklem üzerinde gerçekleştirdiği analizde; "15 Disney animasyon filmindeki ölüm ritüelinin, karakterlerin ölümü anlama ve ölümle başa çıkma biçimleriyle ilgili birçok temayı ortaya çıkardığı ve özellikle bu karakterlerin tamamen hikâyede ölen bir karakterin oynadığı role bağlı olan tutarlı bir duygusal ifadeyle yanıt verdiği (kötü adamlar korkak ve sonuna kadar ölümü hak eder) yönünde bulgulara ulaşmışlardır. Şiddetle uyumlu temalar da barındıran bu filmlerin ölüm sonrasında ölümle başa çıkmak için gerçek dünya köklerine özgü kültürel

inançlara uygun tören uygulamaları içerdiği ve çocukların bir bireyin hayatının değeri hakkında kendi değer yargılarını var olan ideolojiler üzerinden değiştirme potansiyeline sahip olduklarını ortaya koymuştur." (Lammon, 2022: 1-6). *Animasyonda Ölüm Temasının Anlatım Stratejisi Çocukların Bilişsel Perspektifinden Filmler* (Narrative Strategy of Death Theme in Animated Films Under Children's Cognitive Perspective) isimli bir başka çalışmada, Yan Lui, çocukların 5-9 yaş arasında ölüm kavramını derin anlamlandıramadığı, düşünemediği ve ölüm kavramını pasif olarak kabul ettiklerine dikkat çekerek, Meksika Ölüler Bayramını konu alan *Coco* filminin çocuklara ölüm kavramını bilişsel olarak nasıl sunduğu üzerine odaklanmaktadır. Çalışmada, filmde ölümün ele alınış biçiminin, çocukların bilişsel uyum sürecine uygun, yaratıcı ve eğlenceli olduğunu ortaya koyarak, çocukların ölümle ilgili bilişsel gelişimlerinde eğitici bir içerik sunduğunu vurgulamaktadır. Çalışma, *Coco* animasyon filminin her yaşa hitap ederek tabu sayılan ölüm korkusunu yıkan bir içerikle, ölüme dair duyulan rahatsız edici duyguları hafiflettiğini ortaya koymuştur (Lui, 2020: 304-306).

Bridgewater ve arkadaşları, 2021 tarihli *Animasyon Filmlerde Ölümü Yakalamak: Filmler Çocuk ve Ebeveynlerin Ölümle İlgili Konuşmalarını Teşvik Edebilir Mi?* (Capturing death in animated films: Can films stimulate parent-child Conversations about death?) isimli çalışmasında birçok animasyon filmde ölüm kavramının yaygın bir biçimde kullanıldığını ve çocukların bu filmleri ebeveynleri eşliğinde izlediğini belirtmiştir. Çalışma, çocukların ölümle ilgili soruları biyolojik çerçevede olduğundan animasyon sinemadaki biyolojik ölümlerin açıklanmasının ebeveynler tarafından kolay olduğunu dile getirmiştir. Bunun yanında bedensel olmayan ölümlerin sahip olduğu sürekliliği, karakterlerin ruh olarak devam

ettiğini dile getirerek bunu da dini veya manevi bilgilerle açıklamanın ebeveynler açısından yararlı olduğunu ortaya koymuştur. Bu sayede, animasyon filmlerdeki ölüm kavramının hem biyolojik hem de biyolojik olmayan biçimdeki anlatımının çocuklar için iyi bir bilgi kaynağı olabileceği ifade edilmiştir. Buna karşın Bridgewater ve arkadaşları, ölümlerin çoğunun örtük ölüm olduğunu belirterek, gerçekleşip gerçekleşmediği konusunda belirsizlik yarattığını, bazı durumlarda ölümün derin bir uyku olarak tasvir edildiğini, bu sebeple çoğu ebeveynin bu sahnelerle ilgili açıklama yapmak zorunda kaldığını da belirtmektedir (Bridgewater vd., 2021: 1-19). Gerçekleştirilen çalışmalar, çocukların ölüm hakkında düşünceleri ve bilişsel gelişimleri üzerine odaklanmış ve aslında doğru bir içerikle çocukların ölümü algılayışları üzerine olumlu katkılar sağlayabileceği yönünde bulgulara ulaşmışlardır. Çizgi filmlerde ölümün işleniş biçimi üzerine en kapsamlı çalışmayı Meredith Cox ve arkadaşları gerçekleştirmiştir.

Meredith Cox ve arkadaşlarının 2005 yılında yaptığı *Disney Filmlerinde Ölüm: Çocukların Ölümü Anlamasına Etkileri* (Death in Disney Films: Implications for Children's Understanding of Death) isimli çalışmalarında 1937 ve 2003 yılları arasında üretilen Disney filmleri üzerine yaptığı çalışmada çizgi filmlerde ölüm kavramını ve nasıl ele alındığını incelemiştir. Cox (2005) çizgi filmlerde ölümün ele alınış biçimini beş ana başlıkta toplamıştır. Bunları; karakter durumu, ölüm tasviri, ölüm durumu, duygusal tepki ve nedensellik olarak kategorize etmiştir. Bunlar (Cox vd., 2005: 272-273);

Karakter durumu; ölen karakterin filmdeki pozisyonuyla ilgilidir. İyi (kahraman) veya kötü (düşman) karakter olarak iki alt başlıkta ele alınır.

Ölüm tasviri; karakterin ölümünün filmde nasıl gösterildiğidir. Karakterin kesinlikle ölü olduğunu gösteren açık ölüm; ölümle sonuçlanacak bir olayla karşılaştıktan

sonra karakterin izleyici tarafından tekrar görülmediğini gösteren örtük ölüm ve karakterin uzun süreli bir uyku durumuna düşmesiyle gösterilen uyku ölümü olarak üç alt başlıkta ele alınır.

Ölüm durumu; karakterlerin ölümünün gerçek bir son mu yoksa değiştirilebilir bir sonuç mu olduğunun göstergesidir. Hiçbir şekilde geri gelmediği kalıcı ölüm; öldükten sonra herhangi bir yolla hayata geri dönebildiği geri dönüşümlü ölüm; ölü olarak yine kendi ölü bedenine geri gelebildiği tersine çevrilebilir -aynı ölüm ve öldükten sonra farklı bir formda geri gelebildiği tersine çevrilebilir- değiştirilmiş ölüm olarak dört alt başlıkta ele alınır.

Duygusal tepki; ölen karakterin çevresinde bulunan diğer karakterlerin ölümüne duygusal anlamda nasıl tepki verdikleridir. Bir karakterin ölüm karşısında mutlu veya rahat davranışlar sergilediği olumlu duygu; hayal kırıklığı, öfke veya üzüntü içeren davranışların sergilendiği olumsuz duygu veya önemsizmiş gibi nötr davranışların gösterildiği duygu eksikliği olarak üç alt başlıkta ele alınır.

Nedensellik; gerçekleşen ölümün haklı veya haksız olarak yorumlanmasıdır. Bir karakterin başka bir karaktere zarar verme niyetiyle gerçekleşen kasıtlı ölüm, kasıtsız veya istenmeden gerçekleşen bir olay sonucu meydana gelen kazara ölüm, karakterin cezalandırılması gerektiği düşünülen gerekçeli ölüm ve hak etmedikleri veya yanlış bir şey yapmadıkları halde gerçekleşen haksız ölüm olarak dört alt başlıkta ele alınır.

Tüm bu açıklamalar içerisinde “ölüm durumu” başlığı altında diğer bütün başlıkların ortak paydada bulunduğu yer kabul edilebilir. Bu sayede ölümün bir son mu yoksa devamı mümkün olan bir durum mu olduğu sorularını yorumlamaktadır. Cox, 1937-2003 yılları arasında incelediği 10 Disney animasyon film içeriğinde

%74 kalıcı ölümün, %26 geri dönüşümlü ölümün çeşitli şekillerde ele alındığını saptamıştır. Ayrıca geri dönüşümlü ölüm çeşitlerinin sadece ana karakterlerin başına geldiğini belirtmiştir.

James A. Graham (2018: 6-7) ve arkadaşları yaptığı araştırmada, 2003 yılından 2016 yılına kadar üretilen Disney/ Pixar yapımı animasyon filmleri inceleyerek bu araştırmaya katkı sağlamış ve incelediği 8 animasyon filmin %90'lık kısmında kalıcı ölüm, diğer %10'luk kısmında ise geri dönüşümlü ölümlerin olduğunu belirtmiştir.

Cox ve arkadaşlarının yapmış olduğu çalışmaya katkı sağlayan bir diğer çalışma Kelly E. Tenzek ve Bonnie M. Nickels, 2017 tarihli *Disney ve Pixar Filmlerinde Yaşamın Sonu: Zor Bir Konuşmaya Başlamak İçin Bir Fırsat* (End-of-Life in Disney and Pixar Films: An Opportunity for Engaging in Difficult Conversation) isimli makaledir. Çalışmada Tenzek ve Nickles, yan ve/ veya ekstra karakter ölümlerini içeren ölüm durumu kategorisine bir uzantı oluşturmuşlardır. Bunun gerekçesini de Disney ve Pixar filmlerinde tüm karakter türleri için ölüm ve ölümün nasıl iletildiğine dair derinlemesine bir bakış olarak belirtmişlerdir. Cox'un belirttiği beş başlığa uymayan fakat yine de ölüm ve ölüm tasviriyle ilgili **Gerçek olmayan anlar, Hayatın sonunu yönetmek, Öldürme niyetleri, Dönüşüm ve ruhsal bağlantı adını verdikleri dört kategoriden bahsederler. Gerçek olmayan anlar;** filmlerdeki karakterlerin hayatının sonlanmasına uygun olan ancak daha sonra hayatta kalabilen durumları belirtir. Bu durumlar karakterin hayata geri dönmesini sağlayan sihirli bir güç içermektedir. **Hayatın sonunu yönetmek;** keder, üzüntü, başa çıkma, gerçeği kucaklama veya reddetme ile ilgili düşünce ve duyguları ele almaktadır. Karakterde, sevdiklerini kaybetmenin sebep olduğu kimlik kaybı ve karakterin nasıl ilerleyeceğini seçmesi gerekliliğini ele alır. **Öldürme niyetleri;** filmlerde tekrar eden bir unsur olduğunu ve birçok karakter için ölüm tehdidi oluşturan

ve/ veya başka bir karakteri öldürme planları içeren durumu ifade eder. **Dönüşüm ve ruhsal bağlantı;** karakterin bir başka şeye, çoğu zaman bir hayvana veya ruha dönüştüğü filmlerde ortaya çıkan bir durumdur. İzleyiciler karakterin hâlâ ölmediğini bilir ve ekranda görürler. Fakat filmdeki diğer karakterlerin bunu bilmediği gösterilir. Hikâyenin anlatımıyla aynı çizgide dönüşümler ve atalar, tanrılar ve ruhlar dahil olmak üzere ruhsal bağlantılar karakterin yollarını bulmada yardımcı olur. Filmdeki bu tür dönüşüm ölüm ve ölme tasvirlerine karşı gerçek dışı bir durum oluşturmaktadır. Bu konuya bağlı bir alt başlık *Karakter Ahlakı*, yaşam ve ölüm aracılığı ile karakterin dini ve manevi durumlarını ele almaktadır. Bir düşman ve kahraman yaratmada, özellikle ölüm karşısında, kötü ve iyi karakterin karşılaşmasında bir taraflılık söz konusudur. Filmlerin çoğunda kötü karakterin amacı, arzu ettiği bir şeye ulaşmak için iyi karakterin ölmesini sağlamaktır (Tenzek ve Nickels, 2017: 1-20).

Ölüm, ölümden sonra hayata dönme, cinayet, ölümler diyarı gibi konuları sıklıkla animasyon filmlerine taşıyan en bilinen isim ise Tim Burton'dur. Stop-motion tekniği ile ürettiği filmlerinde senaryo ve karakter- konsept tasarımlarında ölüm temasından sıklıkla faydalanır. Alman Dışavurumcu sinemanın izlerini taşıyan filmlerinde ölümler diyarı ile yaşayanlar diyarına gelip geçen karakterler, öldükten sonra bilimsel çalışmalarla hayata döndürülen hayvanlar, katiller, mezarlıklar vb. pek çok öge görülmektedir. *Ölü Gelin* (2005, Corpse Bride) filminde mezarlıkta yanlışlıkla ölü bir gelinle evlenen ve ölümler diyarına giden Victor'un hikâyesini anlatır. Bir diğer filmi *Frankenweenie* (2012) ise en yakın arkadaşı olan ölen köpeğini deneyle yeniden hayata döndüren Victor'un hikâyesini anlatır.

Sinemadan bağımsız olarak devamlılık gerektiren çizgi dizilerde ölüm durumu ele alındığında,

bütün ölüm şekillerinin senaryolarda kullanıldığı görülmektedir. Kalıcı ölüm çoğunlukla düşmanların başına gelmektedir. Böylece ana karakter hayatta kalarak hikâye sürekliliğini sağlamaktadır. Eğer ana karakterin başına ölümle sonuçlanabilecek olay/ olaylar gelmişse hiçbir şey olmamış gibi geri dönüşümlü ölümle hikâyeye geri dönmesi sağlanır. Bu duruma verilebilecek en bilinen örnekler *Tom ve Jerry*, *Bugs Bunny*, *Daffy Duck*, *Sylvester ve Tweety*, *Coyote ve Road Runner* ve *Pembe Panther* çizgi dizileridir.

Batılı animasyonlar dışında Doğu kültüründe Japonya'ya ait bir animasyon türü olan animelerde ölüm kavramını sıkça kullanmaktadır. Kültürel unsurların oluşumunda önemli rol oynayan Shinto, Budizm ve Zen inanç sistemlerinin getirisi olan ve günlük yaşantılarını şekillendiren tanrı ve ruh öğelerinin kullanılması animeleri hikâye ve karakter çeşitliliği anlamında zenginleştirmektedir. Diğer bir konu ise Japon tarihinin en büyük travması olan ve tüm dünyayı etkileyen Nagasaki ve Hiroşima'daki bombardıman ve sonrası yıkımdır. Atom bombası hem dünyanın hem de Japonya'nın belleğinde derin izler bırakarak pek çok hikâyeye konu olmuştur. Napier bu durumu "pek çok akademisyenin belirttiği gibi İkinci Dünya Savaşı'nın Japon yakası genelde bir "kurbanlar tarihi" olarak tanımlanabilir (Napier, 2008: 250)" şeklinde aktarmaktadır. Isoa Takahata'nın 1988 yapımı *Ateş Böceklerinin Mezarı* (Grave of the Fireflies) filminin başkarakterleri olan Seita ve Seseuke isimli iki çocuğun savaş sırasındaki zor şartlarda ölümle sonlanan hayatları, ölümün gerçek hayattaki acı sonunu hissettirir şekilde Cox'un açık ölüm olarak nitelendirdiği ölüm durumuna girmektedir. Napier'in aktardığı gibi de savaşa kurban giden iki çocuğun hikâyesidir. Jordan Trygstad ve diğerleri (2012) *Animede Ölümü Yaşamak* (Living through Death in Anime) isimli çalışmalarında ele aldıkları animelerde ölüm farklı şekillerde temsil edilse

de, bir karakter öldüğünde artık var olmadıkları anlamına gelmediğini vurgulamışlardır. Bu durumu Japon peri masalları ve dini inanışlarıyla ilişkilendirmişlerdir. Çalışmalarının sonuç bölümünde *Ghost Hunt* ve *Ghost Stories* anime dizilerinde kötü ruhların ölümden sonra yok olurken iyi ruhların sevdikleriyle kalmasına ve onlara göz kulak olmalarının mümkün olduğuna dair ortak bir temanın olduğunu ortaya koymuşlardır. Buradan hareketle de Japonların ölüme bakış açısının olumlu olduğunu ve animelerin de bunu yansıttığını dile getirmişlerdir (http 4, s. 1-14). Pek çok anime film ve dizi serisi ölümü farklı şekillerde senaryolarında işlemektedir. Bu durum kimi zaman şiddetin de yoğun olduğu içeriklere kadar uzanmaktadır.

Genel olarak geniş izleyici kitlelerine ulaşan animasyon filmlerde ölüm kavramı sıklıkla karşımıza çıkan bir temadır. Kültüre, inanç sistemlerine ve sanatçıların yaratıcılıklarına göre biçime ve içeriği farklı şekillerde yansımaktadır.

3. TÜRK ANİMASYON SİNEMASINDA ÖLÜMÜN TEMSİLİ

Ölüm kavramı Türk sanatında hem görsel hem de yazınsal olarak ele alınmıştır. Resim ve edebiyat alanlarında kimi zaman dini öğelerin kimi zaman da sanatçıların/ yazarların ölüm anlayışı ile şekillenmiştir. Türk resim sanatında kullanılan ölüm kavramlarına ait görseller incelendiğinde, sahip oldukları ilk anlamlarının yanında, onlara yüklenen anlamları da barındırdıkları görülmektedir. Geçmişten bugüne süregelen inanışların yansımalarını bu çalışmalarda görmek mümkündür. Yaratıcının yeri olarak kabul edilen gökyüzü, gökyüzüne ulaşmak için kullanılan hayvan ve ağaç görselleri, mezarlar ve üzerindeki yazılar bu kullanımlara verilebilecek bazı örneklerdir (Yılmaz, 2016: 249-274). Romatizmin etkisi ile Edebiyat alanında da kendisine yer bulan ölüm kavramı, İslamiyet öncesi dönemde bir kahramanın arkasından düzenlenen törenle

gösterilirken, İslamiyet sonrasında ağıt şeklini almıştır. Tanzimat döneminden sonra Türk edebiyatının Fransız edebiyatından da etkilenmesiyle beden yok oluşu ve bu yok oluş süreci şiirlerde kullanılmıştır. Romantizm döneminde serbest olarak ele alınan ölüm kavramı, bu etkiyle aklın esas alındığı kuralcı bir yaklaşımla din anlayışının dışına çıkmıştır. Bir kavuşma ve sonsuz bir hayat olarak ele alınan ölüm kavramı, sonrasında yerini yok oluşa ve hayatın bir hiç olduğu inancına bırakmıştır (Aydemir, 2013: 233-253). Ölüm olayının sıradan bir eylem haline geldiği sinema dünyasında ölüm kavramı ayrıntılı bir biçimden ziyade hikâyenin ilerlemesine katkıda bulunan bir öğe olarak ele alınmaktadır. Ölüm kavramı sinemada sıklıkla gerçek anlamıyla ele alınmaktadır (Bilis, 2017: 296-312). Dünya sinemasında ölüm kavramı ve teması başta korku sineması gibi tür filmlerinde sıklıkla ve farklı şekillerde ele alınmakla birlikte Türk sineması için aynı şey söz konusu değildir. Özellikle kültüre ve geleneklere bağlı bir anlatım içerisinde ölüm gerçek anlamıyla Türk sinemasında ele alınmakla birlikte, yeniden hayata dönüş, farklı bir forma ya da ruha dönüşme gibi gerçek anlamının ve bağlamının dışında ele alınmadığı görülmektedir. Fakat yine de ölüm kavramına Türk kültürüne ait izleriyle, Türk sinemasında rastlamak mümkündür. Bu filmlerin tamamına yakını karakterlerin hayatlarının sonlanması olarak filmlerde ele alınmıştır. Genellikle ölen kahramanın arkasından yapılan dini törenlerle birlikte, mezar başındaki duygusal anlar ve yası yaşama şeklinde işlenmiştir (http 6). Ya da 1990'larda arda arda çekilen korku filmlerinde olduğu gibi inanç sistemlerinden gelen unsurların ölüm nedeni olarak (cinler, dabbe, büyü vb.) kullanıldığı örneklere rastlamak mümkündür.

Türkiye'de animasyon yapımı 1930 yıllarında karikatür sanatçıların denemeleriyle başlamıştır. Fakat bu animasyonlar teknik

anlamda son derce sınırlı kalmıştır. Çalışacak ekip ve ekonomik desteklerin yetersizliği Türkiye'de animasyonun gelişimini biraz ötelemiştir. O yıllardan bugüne az sayıda üretilen animasyon sinema projelerinde de ölüm ve ölüm kavramı yok denecek kadar az işlenmiştir. Yine de Cox'un belirttiği başlıklar üzerinden değerlendirildiğinde örnekler karşımıza çıkmaktadır.

1963 yılında Bedri Koraman tarafından tasarlanan bir çizgi romandan uyarlanan Cici Can isimli canlı aksiyon Türk filminde Cici Can karakteri ölür. Fakat öldükten sonra ruh olarak hikâyeye devam eder (http 5). Cici Can karakterinin ruhu, canlandırma sanatından destek alınarak tasarlanmış ve hareketlendirilmiştir. Bu örnek, Cox'un tersine çevrilebilir- değiştirilmiş ölüm tanımına denk gelmektedir. Çünkü öldükten sonra kendi bedeninde değil ruh formunda geri dönmüştür. Bu örnek Türk sineması için ilklerden sayılabilir. Animasyon yardımıyla hazırlanan sahnede Cici Can'ın hayalet tasviri en kült hayalet formuyla karşımıza çıkmaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. Cici Can filmi, 1963.

Bir diğer dikkat çeken örnek 1966 yılında Oğuz Aral, Ferruh Doğan ve Tekin Aral tarafından hazırlanan *Koca Yusuf* isimli kısa animasyon

filmdir. Gerçek bir hikâyeden yola çıkılarak tasarlanan yaklaşık 4 dakikalık film, Dünya şampiyonu milli güreşçi Koca Yusuf'un Amerika Birleşik Devletleri'ne gittiği ve galibiyet kazandığı bir güreş müsabakası sonrası gemisinin Atlas Okyanusu'nda batması neticesinde ölmesini konu almaktadır. Hikâyenin sonunda Koca Yusuf'un gemisi batmış ancak kendisinin ölümü gösterilmemiştir. Karakterin ölümü, Cox'un ölümün tasvirinde bulunan örtük ölüme ayrıca nedensellik anlamında karakterin bir kaza sonucu ölmesi ise kazara ölüme örnek oluşturmaktadır. Yine filmde iki kovboyun düello sahnesinde, düello anında ortaya çıkan barut dumanından sonra birinin yerinde mezarlık gösterilmesi örtük ölüme bir başka örnektir (Görsel 2).



Görsel 2. Koca Yusuf çizgi filmi, 1966.

1988 yılında kuruculuğunu Bahattin Alkaç'ın yaptığı Damla Animasyon tarafından yapılan *Deli Dumrul* animasyon filminde Deli Dumrul'un bir ayıyı öldürdüğü sahnede ölüm tasviri, açık ölüme örnektir. Yine aynı filmde hikâye içerisinde nasıl öldüğü bilinmeyen ve genç bir kişiye ait olduğu belirtilen ölü bir beden yine ölümün tasviri başlığında örtük ölüme örnekken, çevresindeki insanların bu ölüm karşısında gösterdiği üzüntü ve öfke, duygusal tepki başlığındaki olumsuz duyguya örnek olarak verilebilir. Genel bir değerlendirme ile

ölümlerin ciddi bir çoğunluğu kalıcı ölüm olarak gösterilmiştir (Görsel 3).



Görsel 3. Deli Dumrul çizgi filmi, 1988.

Türkiye'de yeni gelişmekte olan ve son yıllarda hızlı bir ilerleme kaydeden çizgi/ animasyon filmlerin çoğu TRT Çocuk kanalında örneklerini gördüğümüz gibi çocuk hedef kitleye yöneliktir. Bu sebeple ölüm konu olarak senaryolarda kullanılmamaktadır. Buna karşılık yetişkin hedef kitleye yönelik içerik ve uzun metraj animasyon filmlerde ölüm teması daha sık kullanılmaktadır. Yurtdışında durum daha farklı olmakla birlikte (Disney ölüm temasını sıklıkla hikâyelerinde kullanır. Animelerde çok sık şiddet ve ölüm teması kullanılır.) Türkiye'de hedef kitlenin pedagojik gelişimi dikkate alınarak konuların seçilmesi ve hikâyelerde kullanılması önemli görülmektedir. Yetişkin hedef kitleye yönelik animasyon filmlerde durum daha farklıdır. Örneğin *Kötü Kedi Şerafettin* filmi yetişkin hedef kitleye yönelik bir içerik olması bakımından ölüm temasını senaryoya taşımaktadır.

4. COCO VE KÖTÜ KEDI ŞERAFETTİN ANİMASYON FİMLERİNİN ÖLÜMÜ TEMSİLİ ÜZERİNDEN ÇÖZÜMLENMESİ

Dünyadan ve Türkiye'den seçilen iki animasyon film, Meredith Cox'un çizgi filmlerde ölümün ele alınış biçimini incelemek için ortaya koyduğu beş başlık (karakter durumu, ölüm tasviri, ölüm durumu, duygusal tepki ve nedensellik) altında ayrıntılı olarak incelenmiştir. *Coco* animasyon filmi senaryo gereği *Meksika Ölüler Günü Bayramı*'ni konu alması bakımından tercih edilmiştir. *Kötü Kedi Şerafettin* filmi ise Türkiye'de üretilen sınırlı sayıdaki uzun metraj animasyon filmlerden biri olması ve yetişkin hedef kitleye yönelik olarak +18 pek çok unsur gibi ölüm durumuna da filmde yer verdiği için tercih edilmiştir. Her iki animasyon filmde de ölüm kavramının biçim ve içeriğe nasıl yansıtıldığı ayrıntılı olarak incelenmiştir.

4.1. Coco Animasyon Filminin Ölümü Temsili Üzerinden Çözülmesi

Bu çalışmada, Meksika kültüründeki *Ölüler Günü*'ne ait kültürel değerler temel alınarak oluşturulan *Coco* (2017) adlı animasyon filmi, Cox'un ölüm kavramının çizgi filmlerde nasıl temsil edildiğini belirlediği başlıkları ve ayrıca "ölüm durumu" olarak adlandırdığı başlıktaki tüm tanımları içerdiği için evrensel anlamda iyi bir örnek olduğu düşünülmektedir. Disney/Pixar ortak yapımı olan ve yönetmenliğini Lee Unkrich'in üstlendiği film, Meksikalı bir ailenin 12 yaşındaki oğulları Miguel'in müziğe olan tutkusunu, yaptığı bir hata yüzünden ölümler diyarına geçmesini ve ölü aile bireyleriyle birlikte kendi geçmişini araştırmasını konu edinir. Filmde Hector, Imelda, Chicharrón, Ernesto de la Cruz, Miguel, Dante, Coco ve Coco'nun diğer ölen aile büyüklerinin ölümleri ve ölümler diyarı ile yaşayanların dünyası arasındaki ilişkileri Cox'un beş başlığı altında ayrıntılı olarak aşağıdaki gibidir;

Karakter durumu başlığı altında, Hector, Chicharrón ve Coco'nun ölümü iyi karakterin ölümünü, Ernesto de la Cruz'un ölümü ise kötü karakterin ölümünü göstermektedir.

Ölüm tasviri olarak bakıldığında, Hector, Chicharrón ve Ernesto de la Cruz 'un ölümleri açık ölüme, Coco'nun ölümü ise kapalı ölüme örnektir.

Ölüm durumu başlığı altında, Miguel, ölümler gününde Ernesto de la Cruz'un gitarını mezarlıktaki anıtından aldığı lanetlenir ve ölümler diyarına geçer. Bu olay sonucunda aslında ölmüştür. Canlılığının simgesi olan vücudu yavaşça silinmeye başlayıp iskelet formu ortaya çıkmaktadır. Burada tersine çevrilebilir- aynı ölüm şekli gerçekleşmek üzere. Eğer güneş doğmadan yaşayanların dünyasına geri dönmezse, ölümler diyarında sonsuz kadar iskelet formunda yaşayacaktır. Fakat hikâye ilerledikçe geri dönüşümlü ölüm gerçekleşir ve Miguel yaşayanların dünyasına geri dönmeyi başarır. Miguel ölümler diyarına geçtikten sonra onu görebilen tek canlı köpeği Dante'dir. Birlikte ölümler diyarına geçtiklerinde Dante de artık bir ölüdür. Hikayenin ilerleyen zamanlarında o da diğer Alebrijelerin sahip olduğu özellikleri edinir. Dante için tersine çevrilebilir- değiştirilmiş ölüm şekli gerçekleşmiştir. Hikayenin sonunda Miguel ile birlikte yaşayanların dünyasına geri dönmesiyle de geri dönüşümlü ölümü deneyimlemiştir. Hector, müzisyen arkadaşı Ernesto de la Cruz tarafından zehirlenerek öldürülür. Hatırlanması sayesinde tersine çevrilebilir- aynı ölüm şekli ile ölümler diyarında yaşamaya devam etmektedir. Hector'un eşi Imelda, hayatını kaybettikten sonra yaşayanların dünyasında hatırlandığı sürece tersine çevrilebilir- aynı ölüm şekli ile ölümler diyarında iskelet formunda yaşamına devam etmektedir. Ernesto de la Cruz, bir konser sırasında üzerine büyük bir çan düşmesi sonucu ölür. Yaşayanların dünyasında onu hatırlayan



Görsel 4. Coco filminde karakter tasarımı, 2017.

birçok kişi olduğu için tersine çevrilebilir- aynı ölüm şekli ile ölümler diyarında yaşamaya devam eder. Fakat yıllar sonra Hector'u öldürerek yaptığı ihanetin ortaya çıkması ve Miguel'i öldürme teşebbüsünde bulunması sonucu, Imelda'nın ruhani rehberi tarafından ortamdaki uzaklaştırılmak istenir. Yaşarken ölümüne sebep olan ölüm şekli ile ölümler diyarında da yine büyük bir çanın altında kalır ve kalıcı ölümle birlikte ölümler diyarını sonsuza kadar terk eder. Ölümler diyarında Hector'un arkadaşı Chicharrón, tersine çevrilebilir- aynı ölüm şekliyle ölümler diyarında yaşarken kendini güçsüz hissetmektedir çünkü yaşayanların dünyasında unutulmak üzeredir. Hector'dan kendisi için bir müzik çalmasını rica eder. Müzik dinlerken yaşayanların dünyasında artık tamamen unutulur ve kalıcı ölümle birlikte ışık ve toz bulutu şeklinde yok olur. Coco ise hikâyenin sonunda ölür ve bir sonraki yıl ölümler gününde fotoğrafı sunak odasına koyulur. Bu sebeple tersine çevrilebilir- aynı ölüm şekli ile iskelet formunda ölümler diyarında ailesi ile birlikte yaşamaya devam eder.

Sonuç olarak, Ernesto de la Cruz ve Chicharrón karakterlerinin geri dönmek üzere ölümler diyarını terk etmeleri kalıcı ölüme, Miguel ve köpeği Dante'nin ölümler diyarından tekrar canlıların dünyasına geri gelmeleri geri dönüşümlü ölüme örnektir. Canlılar dünyasında öldükten sonra yine kendi iskelet bedenlerinde yaşamaya devam eden, Hector, Imelda, Coco ve diğer aile üyelerinin ölümleri tersine çevrilebilir- aynı ölüm şekline, Dante'nin ise ölümler diyarına

geçtikten sonra vücuduna parlak renkler ve kanatların eklenmesi, tersine çevrilebilir- değiştirilmiş ölüm şekline örnektir.

Duygusal tepki durumu ise Coco ve Chicharrón'un ölümünde diğer karakterlerin hüzünlenmesi ve Ernesto de la Cruz'un ölümüne pek çok kişinin sevinmesi örnek gösterilebilir.

Nedensellik bağlamında ele alındığında, Ernesto de la Cruz'un Hector'u öldürmesi kasıtlı bir ölümdür. Bu sebeple Hector haksız yere öldürülmüştür. Fakat Ernesto de la Cruz'un yaptığı ihanetin ortaya çıkmasından sonra ölmesi gerekçeli ölümü göstermektedir. Dolayısıyla ölümün nedenselliği anlamında bağlantı kurulur.

Bu çerçevede incelendiğinde senaryoda ölüm kavramı Cox'un çizgi filmlerde ölümün ele alınış biçimini incelemek için ortaya koyduğu beş başlığı da içermektedir.

Biçimsel olarak ölüm kavramının filme yansımaları ise karakter ve konsept tasarımlarda kendisini göstermektedir. Tercih edilen mekanlar, dekor, kostüm hepsi filmin ana hikâyesini de oluşturan Meksika kültüründeki Ölümler Günü Bayramını destekler nitelikte Meksika kültürünün sembollerini filme taşımaktadır. Karakter tasarımına bakıldığında, ölümler diyarında yaşamaya devam eden karakterlerin bedenleri iskelet olarak tasarlanmıştır. Bu sayede aslında ölü oldukları fakat ölümler diyarında tersine çevrilebilir- aynı ölüm şekli ile yaşamaya devam ettikleri gösterilmektedir (Görsel 4).

Mekân tasarımında ölümler diyarı öne çıkmaktadır. Meksika kültüründe insanların öldükten sonra gittiğine inanılan ve ruhlarının yaşamaya devam ettikleri yerdir. Bu inanç sisteminin temelinde Maya uygarlığının ölüm anlayışı olduğundan, ölümler diyarının mekân temeli de Maya piramitlerinin üzerine inşa edilmiştir. Kadife çiçeğinin ölümlere yol gösterdiği varsayılarak, ölümler diyarından yaşayanların dünyasına geçişler bu kadife çiçeklerinin taç yapraklarıyla oluşturulan köprüler tarafından sağlamaktadır. Bütün ruhlar ölümler gününde bu köprülerden geçerek sevdiklerini tekrar görmek için yaşayanların dünyasına geçerler (Görsel 5).



Görsel 5. Coco filminde mekân tasarımı, 2017.

Dekor tasarımında ölümü daha iyi anlatmak için yaşayanların dünyasında olduğu kadar ölümler diyarında da kullanılan birçok öge vardır. Bunlar, Meksika kültürüne ait olan ve animasyonda da kullanılan delikli kâğıt, kadife çiçeği, sunak ve evrensel olarak ölümün simgesi olan kurukafadır. Delikli kâğıt, renkli kâğıt mendil yaprakların kesilmesiyle yapılan bir Meksika halk sanatıdır. Birçok tören ve bayramda sergilenmesinin yanında, en ünlü delikli kâğıtlar ölümler gününde asılanlardır (Görsel 6).



Görsel 6. Coco filminde delikli kâğıt, 2017.

Meksika kadife çiçeği veya Aztek kadife çiçeği olarak da bilinen bu çiçek Meksika'ya özgü bir çiçektir. Ölümler gününün en önemli öğelerinden biridir. Ölümler günü kapsamında sunakların ve mezarların süslenmesinde kullanılır. Bu yüzden ölümler çiçeği olarak da bilinmektedir (Görsel 7).



Görsel 7. Coco filminde Meksika kadife çiçeği, 2017.

Sunak, Meksika'da ölümler günü festivali için ölen insanların aileleri tarafından evin bir köşesinde veya odasında hazırlanan bir anma ortamıdır. Aynı zamanda mezarlıklarda ve kiliselerde de bulunabilmektedir. Bu sunaklar sayesinde aile üyeleri ölen yakınlarını hatırlayarak, onların yaşamaya devam ettiklerine ve kendilerini ziyaret edebildiklerine inanırlar (Görsel 8).



Görsel 8. Coco filminde sunak, 2017.

Ayrıca ölümler diyarında en öne çıkan sembol kurukafadır. Endüstriyel tasarımdan mimariye, küçük objelere kadar tasarımın genel çoğunluğunda kurukafa sembolü, ölümün biçimsel olarak tasvirinde kullanılmıştır (Görsel 9).

Kostüm olarak incelendiğinde, ölümler diyarında yaşamaya devam eden ölümlerin, canlıların



Görsel 9. Coco filminde kurukafa sembolü, 2017.

dünyasındaki yakınları tarafından hatırlanma derecelerine göre farklılık gösterir. Yakınları tarafından hatırlanan ölümlerin kıyafetleri daha parlak ve canlı renkler olarak tasarlanmıştır. Tam tersi olarak, daha az hatırlanan veya unutulmaya yüz tutmuş ölümlerde kıyafetler, daha eski, daha soluk renkli tasarıma sahiptir (Görsel 10).

İzleyici kitlesini çocukların ve gençlerin oluşturduğu animasyon filmlerde ölüm çok tercih edilmeyen bir kavramdır. Gerekli şekilde ele

alınmadığında çocukların bilişsel gelişimlerine zarar verme olasılığı oldukça yüksektir. Ancak ölüm kavramı çocuk animasyon filmleri için bir tabu değildir. Bu da Coco animasyon filminde görülmektedir. Yaratıcılar çocukların gerçek hayattaki deneyimlerini onların algılayabildikleri şekilde tasarladıkları sürece, böyle bir animasyon filmi ölüm kavramı hakkında iyi bir öğretici ortam oluşturmaktadır. Anlatı stratejisi filmin özünü oluşturur. Yönetmenin izleyiciye neler sunduğu ve bunu nasıl sunduğu önem taşımaktadır (Liu, 2020: 306). Animasyonun sınırsız yaratım süreci işe koşularak ölüm kavramını biçim ve içeriğe aktarma şekli, bu deneyimi bir kaba ya da eğlenerek deneyimlemeye dönüştürecek güce sahiptir.

4.2. Kötü Kedi Şerafettin Animasyon Filminin Ölümü Temsili Üzerinden Çözümlemesi

Küreselleşme ve teknolojiye bağlı olarak günümüzde hızlı bir gelişim gösteren Türk animasyonunda ölüm kavramı çok sık işlenmemektedir. Daha çok reklam ve çocuklar için dizi projesi olarak üretilen animasyonların eğlendirici ve eğitici konular üzerinden işlendiği görülmektedir. Buna karşın, 2016 yılında, karikatürist Bülent Üstün'ün aynı isimli çizgi



Görsel 10. Coco filminde kostüm tasarımı, 2017.

romanından uyarlanan, yönetmenliğini Ayşe Ünal ve Mehmet Kurtuluş'un üstlendiği *Kötü Kedi Şerafettin* adlı animasyon filmde ölüm kavramının işlendiği görülmektedir. Filmin senaryosu, kısaca Şero isimli kedinin evden kovulması, aynı gün aşık olması ve başına gelen bir dizi talihsiz olay sonucunda baba olduğunu öğrenmesini konu alır. Filmde Çizer, Pırtav, Cemil ve Tacettin karakterlerinin ölümle ilişkili olduğu görülmektedir. Film, Cox'un belirttiği beş başlığa göre değerlendirildiğinde ortaya çıkan sonuçlar aşağıdaki gibidir;

Karakter durumu başlığı altında Çizer karakterinin ölümü kötü karakterin ölümüne örnektir.

Ölüm tasviri başlığına bakıldığında, Pırtav, Cemil, Çizer ve Tacettin karakterlerinin ölümleri açık ölüme örnektir. Çünkü ölüm şekilleri seyirci tarafından açıkça görülebilmektedir. Cemil karakteri kalbine saplanan makasla, Pırtav karakteri elektrik çarpması sonucu, Çizer karakteri balkondan düşerek ve Tacettin karakteri ise kalbinden vurularak öldürülür.

Ölüm durumu başlığında Pırtav ve Cemil karakterlerinin ölümleri, geri dönüşümü olmadığı için kalıcı ölümdür. Tacettin karakteri öldükten sonra yapılan müdahalelerle hayata geri döndürüldüğü için ölüm durumu başlığındaki geri dönüşümlü ölüm gerçekleşmiş olur ve yeniden hikâyeye katılır. Çizer karakteri ise balkondan düşerek ölür. Sonra kendi ölü bedenine geri döner. Bu sayede hayata dönmesi tersine çevrilebilir- aynı ölüme örnektir.

Duygusal tepki durumunda Pırtav'ın ölümü, sahibi olan Çizer karakterini üzdüğü için olumsuz duygu durumuna örnektir. Hikâyenin sonunda Çizer karakterinin kalıcı ölümü, diğer karakterlerde olumlu duyguyu oluşturmuştur.

Nedensellik anlamında Pırtav'ın ölümü bir kaza sonucu meydana geldiği için kazara ölüme, Cemil karakteri ise Çizer tarafından öldürüldüğü için

kasıtlı ölüme örnek gösterilebilir.

Coco animasyonunda olduğu gibi senaryoda ölüm kavramı *Kötü Kedi Şerafettin* animasyon filminde de Cox'un belirttiği beş başlığı içermektedir. Ölüm kavramının biçimsel olarak filme yansımaları derin bir şekilde ele alınmamış olsa da karakter, mekan ve kostüm tasarımlarında nasıl ele alındığı görülmektedir.

Karakter tasarımına bakıldığında ölüm kavramının, kalıcı ölümü yaşayan karakterlerde gerçekçi bir şekilde ele alındığı görülebilmektedir. Cemil karakterinin kalbine saplanan makas yüzünden vücudundan kan akması ve Pırtav karakterinin elektrik çarpması sonucu yanarak vücudundan duman çıkması ölüm kavramı için oldukça açık biçimsel örneklerdir (Görsel 11).



Görsel 11. *Kötü Kedi Şerafettin*, Pırtav ve Cemil, 2016.

Bunun yanında Çizer karakteri balkondan düştüğünde kafatasının kırılarak beyinin görülmesi, vücudunun daha soluk ve deformasyonlu olarak tasarlanması da ölümü açıkça temsil etmektedir (Görsel 12).



Görsel 12. *Kötü Kedi Şerafettin* Çizer karakteri, 2016.

Mekân tasarımı anlamında ölüm kavramı en net anlamda iki şekilde gösterilmiştir. Birincisi Çizer, kedisi Pırtav'ın ölümüne üzüldüğünde, odanın penceresinden içeriye düşen gün ışığı tabut şeklinde ikisinin üzerine düşmektedir. Bu tasarım Pırtav'ın ölümüyle bağdaştırıldığı gibi daha sonrasında Çizer karakterin ölümünün bir habercisi olarak da değerlendirilebilir (Görsel 13).



Görsel 13. Kötü Kedi Şerafettin filmi mekân tasarımı, 2016.

İkinci mekân tasarımı ise Çizer balkondan düşüp öldükten sonra içinde bulunduğu dünya dışı ortamdır. Bu ortam ise karanlık, sisli ve tek renkli bir boşluk olarak görülmektedir (Görsel 14).



Görsel 14. Kötü Kedi Şerafettin filmi mekân tasarımı, 2016.

Kostüm tasarımında ölüm kavramının en açık örneği Çizer karakteridir. Tersine çevrilebilir- aynı ölüm şekliyle tekrar dirildiğinde kıyafetleri yırtık ve eski olarak tasarlanmıştır. Bu şekilde aslında canlılığını yitirdiği halde ölü olarak tekrar hayata döndüğü gösterilmiştir (Görsel 15).

Bülent Üstün'ün aynı isimli çizgi romanından uyarlanan Kötü Kedi Şerafettin adlı animasyon filmde kalıcı ölümlerle beraber hem geri dönüşümlü ölüm hem de kendini tekrar eden tersine çevrilebilir- aynı ölüm şekli görülmektedir. Yedi



Görsel 15. Kötü Kedi Şerafettin filmi kostüm tasarımı, 2016.

yaş ve üzeri (+7) hedef kitleye hitap eden Coco filminden farklı olarak +18 hedef kitleye hitap eden film ölümü ele alış biçiminde de Coco'dan farklı olarak ölümün daha şiddet içeren yönlerini (kalbe saplanan makas, kan, parçalanmış kafatası vb.) de ekrana taşımaktadır.

SONUÇ

Ölüm kavramı, her ne kadar bilinmeyen bir kavram olsa da insanoğlunun sürekli merak duyduğu bir konudur. Deneyimlenmesi mümkün olmayan bir kavram olduğu için yoruma açık bir yapıya sahiptir. Coğrafyaya bağlı olarak fiziksel çevrenin oluşturduğu yaşam standartları ile beraber, sosyo-ekonomik durum, kültürel değerler veya dini inançlara kadar birçok alan, farklı şekilde yorumlanmasına sebep olabilen etkenlerdir. Kültürel değerler içerisinde sanat şüphesiz en önemlilerinden bir tanesidir. Sanatın birçok alanında ölüm kavramına ait sembollere rastlamak mümkündür. Bu sayede ölüm hakkındaki düşünceler ve semboller, kültürel birer değere dönüşerek toplum içerisinde ve toplumlar arası hatta nesiller boyu bir iletişim aracı haline gelmektedir. Resim, müzik, edebiyat ve sinemada uzun yıllar kendine yer bulan ölüm kavramının, animasyon sinemada da ele alındığı görülmektedir. Meredith Cox'un çizgi filmlerde ölüm kavramının nasıl ele alındığını belirttiği beş başlık, hem evrensel hem de yerel anlamda üretilen animasyon filmlerde soyut olan ölüm kavramının animasyon tekniğinin sağladığı zengin anlatım sayesinde nasıl somut olana taşıdığını göstermesi anlamında önemlidir.

İzleyici için bu konu hakkında fikir sahibi olmalarını sağlamaktadır. İnsanođlu bilinmeyen durumlar karşısında hep dehşete düşmüştür. Ölüm kavramı da ötesi bilinmeyen bir kavram olduğu için dehşet yönetim kuramı bu korku karşısında bir başa çıkma mekanizması olarak sanat ve çizgi filmde yardım almaktadır. Bu sayede biz izleyicilere, bilinmezliğini koruyan ölüm kavramı karşısında olası alternatif düşünceler oluşturmaktadır. Kimi filmler Coco filminde olduğu gibi daha küçük yaş hedef kitleye yönelik eğlenceli bir yaratıcılıkla ölüm kavramını somutlaştırırken kimi filmler ise Kötü Kedi Şerafettin filminde olduğu gibi yetişkin hedef kitleye yönelik olarak daha sert ve keskin sahnelerle ölümü somutlaştırmaktadır.

KAYNAKLAR

- Aydemir, M. (2013). Tanzimat Dönemi Türk Şiirinde Ölüm Algısı, *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Vol 8/4, s. 233-253.
- Bilis, A. E. (2017). Tarihsel Süreçte Ölüm Algısı ve Sinemada Ölüm: "The Bucket List" Film Örneği, *Erciyes İletişim Dergisi*, Cilt 5, Sayı 1, s. 296-312.
- Bridgewater, E. E., Menedez, D., Rosengren, K. S. (2021). Capturing Death in Animated Films: Can Films Stimulate Parent-Child Conversations About Death?, *Cognitive Development*, Volume 59; <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2021.101063>.
- Cox, M., Garret, E., Graham, J. A. (2005). Death in Disney Films: Implications for Children's Understanding of Death, *OMEGA*, Vol. 50 (4), s. 267-280.
- Gökneç, S. (2016). Çin'in Antik Dönemdeki Ölüm ve Cenaze Merasimi kültürünün Çince İmlere Yansıması, *Curr Res Soc Sci*, 2, s. 86-95.
- Graham, J. A., Yuhas, H., Roman, J.L. (2018). Death and Coping Mechanisms in Animated Disney Movies: a Content Analysis of Disney Films (1937-2003) and Disney/ Pixar Films (2003-2016). *Social Science*, 7, 199; DOI:10.3390/socsci7100199.
- Kahya, Ö. (2018). Ölüm Sonrası Hayat: Sümerce Metinlerde Öteki Dünya, *TAD*, Cilt 37, Sayı 63, s. 49-76.
- Kellehear, A. (2012). Ölümün Toplumsal Tarihi. (Çev. Tuğçe Kılınç). Phoenix Yayınları, Ankara.
- Kızı, A. (2017). Antik dönem Yunan Dünyası'nda Ölüm Kavramı ve Bununla İlgili Bazı Betimler, *Uluslararası Amisos Dergisi*, Cilt 2, Sayı 3, s. 32-65.
- Küçük, A., Tümer, G., Küçük, M. A. (2010) *Dinler Tarihi*. Ankara: Berikan Yayınevi.
- Lammon, M. (2022). From Entombment to Entertainment: Death Ritual in Disney Animation, *Journal of Death and Dying*, SAGE Journals; <https://doi.org/10.1177/00302228221133200>.
- Liu, Y. (2020). Narrative Strategy of Death Theme in Animated Films Under Children's Cognitive Perspective, *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Volume 416, s. 304-306.
- Napier, S. (2008). *Anime: from Akira to Princess Mononoke*. (Çev. M. M. Başhekim). İstanbul: Es Yayınları.
- Pipe, J. (2014). *Eski Mısır Mumyalar Sihir ve Efsaneleri*, Ankara: Akıl Çelen Kitaplar.
- Sağır, A. (2013). Ölüm, Kültür ve Kimlik: Iğdır Ölü Bayramı ile Meksika Ölü Günü Örneği. *Milli Folklor*, 25 (98), 125-137.
- Tenzek, K. E., Nickels, B. M. (2017). End-of-Life in Disney and Pixar Films: An Opportunity for Engaging in Difficult Conversation, *OMEGA-Journal of Death and Dying*, 0(0) 1-20; DOI: 10.1177/0030222817726258.
- Ünal, S. (2020). Dehşet Yönetimi Kuramı Bağlamında COVID-19 Salgını Hakkında Psikososyal Bir Değerlendirme, *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 23(Ek1), 67-71.
- Yılmaz, A. H. (2016). Türklere Ölüm Anlayışının Çağdaş Türk Resminde Göstergebilimsel Açından İncelenmesi, *İdil Dergisi*, Cilt 5, Sayı 20, s. 249-274.

İnternet Kaynakları

- http 1. www.tdk.gov.tr (Erişim Tarihi: 01.04.2022).
- http 2. Bennett, A (2016). When Death Doesn't Mean Goodbye. <https://www.nationalgeographic.com/magazine/2016/04/death-dying-grief-funeral-ceremony-corpse/> (Erişim Tarihi: 23.12.2018).
- http 3. <http://lmrpcc.org.au/admin/wp-content/uploads/2011/07/Customs-Beliefs-Death-Dying.pdf> (Erişim Tarihi: 25.12.2018).
- http 4. Trygstad, J., O'Conner, R., Birmingham, E., (2012) "Living Through Death in Anime", <https://library.ndsu.edu/ir/handle/10365/22367> (Erişim Tarihi: 01.04.2022).
- http 5. <https://www.tsa.org.tr/tr/film/filmgoster/6508/cici-can> (Erişim Tarihi: 01.04.2022).
- http 6. Pöteki, N. (2022) Hediye Sunumu Olarak Ölen Kişinin Ardından Yapılan Uygulamalar ve Türk Sineması Örnekleri. <https://docplayer.biz.tr/2961198-Hedye-sunumu-olarak-olen-kdsndn-ardindanyapilan-uygulamalar-ve-turk-sdnemasi-orneklerd.html> (Erişim Tarihi: 15.10.2022).

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. <https://www.youtube.com/watch?v=yUocq6PdBJI> (Erişim Tarihi: 31.03.2022).
- Görsel 2. <https://www.youtube.com/watch?v=kJMqdBFN7wQ> (Erişim Tarihi: 31.03.2022).

Görsel 3. <https://www.youtube.com/watch?v=2WL4FTqTgDc> (Erişim Tarihi: 31.03.2022).

Film Listesi

Arsoy, G. (Yapımcı) ve Göreç, E. (Yönetmen). (1963). *Cici Can* [Sinema Filmi]. Türkiye.

Aral, O., Doğan, F., Aral, T. (Yönetmen). (1966). *Koca Yusuf* [Çizgi Film]. Türkiye: Canlı Karikatür Stüdyosu.

Alkaç, B. (Yönetmen). (1988). *Deli Dumrul* [Çizgi Film]. Türkiye: Damla Animasyon.

Anderson, D. K. (Yapımcı) and Unkrich, L. (Yönetmen). (2017). *Coco* [3B Animasyon]. ABD: Disney/Pixar.

Kurtuluş, M., Berksoy, V. (Yapımcı) ve Kurtuluş, M., Ünal, A. (Yönetmen). (2016). *Kötü Kedi Şerafettin* [3B Animasyon]. Türkiye: Anima İstanbul.