

Crood'lar Film Serisi Özelinde Animasyon Sinemasında Aile, Antropoloji ve Arketipler

→ Aysu UĞUR BALCI*

Öz

Filmler, gündelik hayatta görülen olayları, durumları ve kavramları görsel-işitsel imajlarla izleyiciye aktarmaktadır. Sinemada aile kavramı, tür ve tema çerçevesinde şekillenerek hikâyelerde önemli bir yer tutmaktadır. Özellikle aile temasının sıkça işlendiği animasyon filmleri hem çocuk hem de yetişkin izleyicilere yönelik eğlendirici olduğu kadar düşündürücü anlatılar sunmaktadır. Renkli ve hareketli dünyasıyla animasyon anlatısı, çocuk seyircilere belirli mesajlar iletmeyi amaçlamaktadır. Bu çalışma, Crood'lar film serisi özelinde animasyon sinemasında aile kavramının nasıl işlendiğini antropolojik ve arketipsel bir bakış açısıyla incelemektedir. Bu araştırma, animasyon sinemasının yalnızca çocuklara yönelik bir eğlence aracı olmanın ötesinde, toplumsal yapıları, kültürel normları ve aile içi ilişkileri nasıl yansıttığını ve yeniden şekillendirdiğini ortaya koyması açısından önem taşımaktadır. Özellikle Joseph Campbell'in kahramanın yolculuğu modeli ve Carl Gustav Jung'un arketip kavramı çerçevesinde, animasyon filmlerinde karakter gelişimi ve aile dinamiklerinin nasıl şekillendiği ele alınmaktadır. Çalışmada betimsel analiz yöntemi kullanılmış olup Crood'lar filmlerinde aile yapısı, öykünün ilerleyişi ve toplumsal değişimler, kahramanın yolculuğu modeliyle incelenmiştir. Çalışma, animasyon sinemasının aile kavramını nasıl şekillendirdiğini, geleneksel ve modern değerlerin nasıl işlendiğini ve aile içi rollerin zamanla nasıl değiştiğini ortaya koyarak, animasyonun sosyokültürel bir anlatı aracı olarak işlevini incelemektedir. Çalışma sonucunda modern animasyonların aile kavramını ele alırken arketipleri daha esnek bir şekilde kullandığı görülmektedir. Aile kavramı ve arketiplerin dinamik kullanımı, filmi geleneksel mitlerden beslenen ancak modern anlatılarla harmanlanan özgün bir yapım hâline getirmektedir.

Anahtar Kelimeler: Film Çalışmaları, Animasyon Sineması, Aile, Arketip, Kahraman

*Arş. Gör. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, Ankara, Türkiye

E-mail: aysu.ugur@hbu.edu.tr

ORCID: 0000-0003-0671-2909

Uğur Balci, A. (2025). Crood'lar Film Serisi Özelinde Animasyon Sinemasında Aile, Antropoloji ve Arketipler. TRT Akademi, 10(24), 422-443. <https://doi.org/10.37679/trta.1647513>

Family, Anthropology, and Archetypes in Animation Cinema: A Case Study of The Croods Film Series

➔ Aysu UĞUR BALCI

Abstract

Films convey events, situations, and concepts observed in everyday life to the audience through audiovisual imagery. In cinema, the concept of family takes shape within the framework of genre and theme, occupying a significant place in storytelling. Particularly, animated films, where the theme of family is frequently explored, offer narratives that are not only entertaining but also thought-provoking for both children and adult viewers. With its colorful and dynamic world, animation storytelling aims to communicate specific messages to young audiences. This study examines how the concept of family is portrayed in animation cinema through an anthropological and archetypal perspective, focusing on The Croods film series. The research is significant in demonstrating that animation cinema goes beyond being merely a source of entertainment for children, as it reflects and reshapes social structures, cultural norms, and family relationships. Specifically, within the framework of Joseph Campbell's Hero's Journey model and Carl Gustav Jung's concept of archetypes, the study explores how character development and family dynamics are structured in animated films. The research employs a descriptive analysis method, examining The Croods films in terms of family structure, narrative progression, and societal transformations through the Hero's Journey model. This study investigates how animation cinema shapes the concept of family, how traditional and modern values are represented, and how family roles evolve over time. By analyzing these elements, the research highlights the function of animation as a sociocultural narrative medium. The findings indicate that modern animated films adopt a more flexible approach in using archetypes when addressing the concept of family. The dynamic use of family themes and archetypes makes the film a unique production, drawing inspiration from traditional myths while blending them with modern storytelling.

Keywords: Film Studies, Animation Cinema, Family, Archetype, Hero

1. Giriş

Sinema; toplumsal yapıları, kültürel normları ve bireyler arası ilişkileri yansıtırma gücüne sahip önemli bir anlatı aracıdır. Filmler, gündelik hayatın olaylarını, durumlarını ve kavramlarını görsel-işitsel imajlarla izleyiciye aktararak farklı bakış açıları sunmaktadır. Sinemada aile kavramı, birçok tür ve tema içinde önemli bir yer tutmakta, özellikle dramatik çatışmaların kaynağı ve karakter gelişiminin temel unsuru olarak öne çıkmaktadır. Animasyon filmleri, aile ile izlenebilecek bir yapıda tasarlanarak çocuk seyirciye hitap etmektedir. Öyle ki çoğu filmin konusunda aile teması geçmektedir. Animasyon sinemasının teknik üretiminin yanı sıra filmlerin yumuşak güç aracı olarak kültür aktarımında kullanıldığı (Akgün, 2024, s. 20), güncel konulara göre temaların değiştiği ve modern anlatılarla kahramanlığa bakışın çeşitlendiği görülmektedir. Animasyon sineması, aile temasının en sık işlendiği türlerden biri olup, yalnızca çocuklara yönelik bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda toplumsal değerleri aktaran güçlü bir mecra olarak kabul edilmektedir. Bununla birlikte animasyon filmlerindeki aile içi dinamikler ve karakterlerin yapısının belirli arketiplerden oluştuğu görülmektedir. Bu arketipler, masallarda, mitlerde, destanlarda ve filmlerde benzer kalıplarda olmaktadır. Zira insanı anlatan her sanat, insan olma hâlinin değişik versiyonlarının bir yansımasıdır. Arketipler çok önemlidir çünkü rüyalarda, sanat eserlerinde ve edebiyatta yarattığımız sembollerin temelidir (Jung, 1969).

Carl Gustav Jung (2006, s. 155) insanlığın davranışlarındaki ortak kalıpları, edimleri ve rolleri, geleneksel aktarıma bağlı gelişen kolektif bilinç dışı olarak yorumlamaktadır. Bu anlayışa göre insanlar bazı inanış ve davranışlarını atalarından almıştır. Bu inanışlar, her kültürde görülen evrensel kodlardan oluşmaktadır. Arketipler ise evrensel kodların bir yansıması olmaktadır. Arketip, Yunanca arkhe (ilkel, orijinal, köken) ve tupos (model, desen) kelimelerinden türetilmiştir. Arketipler, gündelik yaşamda görüldüğü gibi sinema gibi sanatlarda da bulunmaktadır. Carl Gustav Jung'un arketip teorisi, eserlerdeki kişilik alanındaki karakterleri incelemek için popüler bir yöntemdir (Ekaputri, 2019). Bu bağlamda çalışma, Crood'lar film serisi özelinde animasyon sinemasında aile kavramının nasıl ele alındığını incelemektedir. Antropolojik ve arketipsel bir bakış açısıyla ele alınan bu inceleme, filmlerin aile yapısı, toplumsal değişim ve karakter gelişimi açısından nasıl bir anlatı sunduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır. Arketipler, masallarda, mitlerde, destanlarda ve öykülerde tekrarlayan motifler ve temaları oluşturmaktadır.

Arketipler, farklı kültürlerde benzer biçimde görülmektedir (Tecimer, 2005, s. 91). Animasyon sinemasının mit, destan, masal, hayali bir evren ya da gerçek dünyadan esinlendiği düşünüldüğünde arketipleri sıklıkla kullanması doğal bir durumdur. Özellikle modern animasyon sinemasında, kavramlar ve anlatılar dönüşüme uğramış, arketiplerin içkin anlamlarının bazı noktalarda değiştiği gözlemlenmiştir. Karakterler artık keskin bir iyi-kötü ayrımına tabi tutulmamakta, farklı karakterler başrol olmakta, otoriter arketiplerin de hata yapabildiği ve zamanla doğruyu bulabildiği anlatılarda vurgulanmaktadır. Örneğin yeni film üretimlerinde yapay zekâ, çevre kirliliği, tarihi anlatılar gibi farklı temalar göze çarpmaktadır. Bu bağlamda filmin örneklem olarak seçilmesinin nedeni tarihi anlatılarla ilgili bir animasyon olarak farklı bir temayı ele alması ve aile kavramını modern bir anlatıyla sunmasıdır. Çalışmanın önemi ise animasyon sinemasının teknik ve eğitim boyutunun yanı sıra içeriğinin ele alındığı sınırlı çalışma olmasından kaynaklıdır. Çalışmada, Joseph Campbell'in kahramanın yolculuğu modeli ve Carl Gustav Jung'un arketip kavramı temel alınarak, filmlerde karakterlerin dönüşüm süreçleri ve aile teması analiz edilmektedir. Çalışmada betimsel analiz yöntemi kullanılmış olup, Crood'lar film serisi aile, arketipler, anlatı yapısı, antropoloji ve toplumsal dönüşüm bağlamında değerlendirilmiştir.

2. Sinemada Aile Kavramı ve Arketipler

Aile, bireylerin kan bağı, evlilik veya duygusal bağlarla bir araya geldiği en temel toplumsal birimdir. Aile, bireyin doğduğu, büyüdüğü ve toplumsal değerleri öğrendiği ilk ortamdır. Aile kavramı, sosyolojik bir kavram olarak kültürle, yaşam biçimiyle ve eğitimle ilişkilidir. Zira kişi, yaşamla ilgili bilgileri ilk olarak ailede öğrenmektedir. Sosyolojik açıdan bakıldığında aile, bireylere kimlik kazandıran, onları topluma hazırlayan ve duygusal destek sağlayan bir kurumdur. Psikolojik olarak ise güven, sevgi, aidiyet ve bağlanma gibi temel ihtiyaçların karşılandığı yerdir.

Birey, varoluşu gereği toplumsal bir varlıktır ve her zaman başka insanlara ihtiyaç duymaktadır. Malinowski (2016, s. 42) üreme, güvenlik, sağlık gibi ihtiyaçları temel ihtiyaçlar; akrabalık, barınma, temizlik gibi ihtiyaçları da kültürel tepkiler olarak tanımlamaktadır. Temel ihtiyaçlar ve kültürel tepkiler zamanla çeşitlenmiştir. Geleneksel toplumlarda aile genellikle geniş aile (ebeveynler, çocuklar, büyükanne ve büyükbaba, akrabalar) şeklinde örgütlenirken, yoğun iş hayatının olduğu küreselleşmiş toplumlarda çekir-

dek aile (anne, baba ve çocuklar) daha yaygındır. Aile kavramının incelenmesinde önemli yer tutan sembolik etkileşimsel yaklaşımına göre, aile içinde her bireyin bir rolü vardır ve bireylerin davranışları kendi eylemlerine ve başkalarına verdiği anlamı yansıtır (Hallaç ve Öz, 2014, s. 150). Aile içi roller, hemen hemen çoğu geleneksel kültürde belirgindir. Geleneksel kodlar, tarih boyunca kuşaktan kuşağa benzer şekilde aktarılmıştır. Anne, çocuklarını topluma ve yaşama, kişilikli, karakterli olarak hazırlarken, kişisel bakımlarına yol gösterici eylemler yapar. Bunu yaparken de en temel toplumsal davranış eğitimi gerçekleştirmiş olur. Baba ise ailenin geçimini sağlamak üzere çalışırken aileye kol kanat gerer, kültür ve değer taşıyıcısı olarak rol model olurken toplumsal değerleri korur. Ancak küreselleşmiş toplumlarda bu durum daha esnek hâle gelmiş, kadın da iş yaşamında aktif rol almış ve ev içi roller eşit şekilde paylaşılmaya başlanmıştır. Aile içi rollerin belirli arketipler oluşturması şüphesiz yaşamın kendisinin bir yeniden inşası ya da yansması olarak görülen sinemada da görülmektedir. Çünkü sinema, kolektif anıların ve kimliklerin pekişmesinde büyük bir rol oynar (Morley ve Robins, 2011, s. 131). İnsanı merkeze alan sanatlar içinde sinema, görsel ve işitsel imajlarıyla insan olmanın farklı hâllerini yansıtır. Farklı hikâyeler, farklı perspektiflerle seyircilere aktarılır. Sinemanın gücü tam bu noktadan gelerek sayısız bakışla, sayısız hikâyeleri ve karakterleri gözler önüne serer.

Sinemanın, gündelik yaşam ve kültürle olan ilişkisi çok boyutludur. Toplumların değerleri, alışkanlıkları ve sosyokültürel dinamikleri sinemaya yansırken sinema da bu unsurları şekillendirme gücüne sahiptir. Sinemada gerçekçilik kuramına göre, filmler verili bir dünyanın resmedilmesidir ve kamera bir sine-göz gibi olan biteni kaydetmektedir (Vertov, 2007, s. 48). Sinemanın kurgu, renk, müzik gibi öğeleriyle bir anlam inşa ettiği biçimci görüşe göre, filmler verili gerçekliği değiştirebilir ve bir anlam üretebilir. Zira, “sinema yeni sözcüklerle konuşur” (Monaco, 2002, s. 159). Filmler ister doğrudan gerçekliği yansıtsın ister sinemasal öğelerle yeniden şekillendirilsin, sonuçta insanı anlatan ve insanın ürettiği bir sanat, toplumdan bağımsız düşünülemez. Bu nedenle, gündelik hayatımızı var eden dinamikler, beyaz perdede de kaçınılmaz şekilde kendini gösterir. “Çağdaş sinema ve tiyatro, bize gündelik hayatın hakikatının belirlediği başka eserler sunmaktadır” (Lefebvre, 2012, s. 16). Bülent Diken ve Carsten B. Laustsen’in (2016) Filmlerle Sosyoloji adlı eserinde, sinemanın toplumsal yapı ile güçlü bir etkileşim içinde olduğu vurgulanmaktadır. Yazarlar, filmlerin yalnızca toplumu yansıtmakla kalma-

yıp aynı zamanda onu yeniden şekillendiren ve üreten bir unsur olduğunu belirtir. Bu bağlamda, sinema ve toplum arasında karşılıklı ve sürekli bir etkileşim söz konusudur.

Aile, sinemada sıkça dramatik çatışmaların kaynağı olarak kullanılır. Aile içi ilişkiler, çatışmalar, bağlılık, ihanet, sadakat gibi duygusal derinliği olan unsurlar sinemanın güçlü anlatım araçlarıdır. Sinemada aile kavramının ele alınışı ve arketipler filmin dönemine, yapımına, ülkesine, ülkenin kültür kodlarına, film türüne, hatta yönetmenine göre değişebilmektedir. Arketip, Carl Gustav Jung'un analitik psikoloji kuramında ortaya koyduğu bir kavramdır ve kolektif bilinç dışında yer alan evrensel semboller, imgeler ve kalıplaşmış karakterler anlamına gelir. Jung (2006, s. 155) arketiplerin atalardan miras olarak aktarıldığını ifade eder. Arketipler, insanlığın ortak deneyimlerinden beslenen ve mitlerden, masallardan, edebiyattan ve sanattan günümüze kadar aktarılan evrensel anlatı unsurlarıdır. Arketipler masallarda, mitlerde ve öykülerde bulunan benzer imgeler, motifler ve temalardır (Tecimer, 2005, s. 95). Arketip imgesi özellikle edebiyat ve sinema gibi anlatı temelli alanlarda sıkça kullanılır. Hikâyelerde kahraman, bilge kişi, gölge, anne figürü, hilebaz ve yol gösterici rehber gibi karakter tipleri arketipsel öğelere örnek olarak verilebilir. Arketipte olduğu gibi anne arketipinin de birçok tezahürü vardır (Jung, 2005, s. 30). Örneğin, Klasik Hollywood sinemasında aile, genellikle idealize edilir ve toplumsal normlara uygun bir şekilde temsil edilir. Özellikle iyi kadın-kötü kadın gibi belirli kalıpların yerleşmesinde Amerikan sineması büyük ölçüde rol oynamıştır. 1920'lerde Amerikan film endüstrisinde görülen yıldız sistemiyle popüler kadın oyuncular öne çıkmış, güzel ve çekici kadınların başrolde olduğu filmler yapılmıştır (Monaco, 2002, s. 234). 'Kadın filmleri', kadınların toplumsal rolleri, aşkları, cinsellikleri ve deneyimlerini konu edinmiştir. Ancak bu dönemde kadınlar ya masum, ev içi rollerini üstlenen ve bir erkeğe muhtaç şekilde tasvir edilmiş ya da fethat, çekici ve oyunbaz karakterler olarak olumsuz rollerde yer almıştır (Basinger, 1993, s. 26). Bu dönemde kadınlar özgür bir ortamda gösterilse de filmlerin sonunda geleneksel normlara dönüş sağlanarak mutlu sona ulaşıldığı vurgulanmıştır (Haskell, 2016, s. 45). Günümüz popüler filmlerinde bu geleneksel kodlar ve arketipler görülmektedir. 1950'lerde ise İtalyan Yeni Gerçekçilik ve Fransız Yeni Dalga gibi akımlarda kadınlar bağımsız ve bireysel bir şekilde temsil edilirken, karakterler yalnızca iyi ya da kötü olarak değil, çok boyutlu ve insani yönleriyle ele alınmıştır. Bu iki anlatı farklılığı Türk sineması açısından da görülmektedir.

Yeşilçam sinemasında aile, genellikle geleneksel, fedakâr, sevgi dolu ve toplumsal değerleri koruyan bir yapı olarak betimlenmiştir. Filmlerde aile, bireyi topluma hazırlayan, ona ahlaki değerler kazandıran bir unsur olarak işlenirken, aile içindeki çatışmalar, fedakârlık ve toplumsal baskılar da önemli temalar arasında yer almıştır. Türk sinemasının Yeşilçam döneminde kadın ve erkek rollerinde belirli arketipler vardır. Kadınlar, köyden kente göç eden ya da evde sevdiği erkeği bekleyen masum figürler olarak veya tehlikeli kadın (femme fatale) karakteriyle temsil edilmiştir. Melodramlarda zengin kız-fakir oğlan aşkı gibi klasik öykü kalıpları vardır. Yeşilçam sinemasında bu arketipler dışında aile kavramına önem verildiği görülmektedir. Ataerkil bir yapı içinde, aile reisi olarak baba figürü ön plandadır. Anne, fedakâr bir karakterdir ve evin düzenini sağlayan kişi olarak temsil edilir. Çocuklar, masumiyetin simgesi olarak görülür ve genellikle zorluklar içinde hayata tutunmaya çalışır. Filmlerde büyük aile yapısı yaygındır ve geniş aile içindeki dayanışma vurgulanır. Gurbet Kuşları (1964, Halit Refiğ), Neşeli Günler (1978, Orhan Aksoy), Canım Kardeşim (1973, Ertem Eğilmez) gibi filmlerde melodram türü, aile kavramı etrafında şekillendirilmiştir. Bağımsız Türk sinemasında, dünya sinemasında olduğu gibi kent ve taşra yaşamındaki aile içi sorunlar, kadın temelli anlatılar ve kadın karakterlerin yalnızca iyi ya da kötü olarak değil, çok boyutlu şekilde işlenmesi gibi temalar öne çıkmaktadır. Sinema, aile kavramını sadece bireysel ilişkiler üzerinden değil, aynı zamanda toplumsal bir eleştiri aracı olarak da kullanır. Ailenin tüketim toplumundaki rolü (American Beauty, 1999), geleneksel değerlerin sorgulanması (A Separation, 2011) gibi temalar sinemada karşımıza çıkmaktadır. Dram, komedi, melodram, kara film, fantastik film gibi türlerde görülen aile kavramı, animasyon sinemasında kendine özgü formlarda mevcuttur. Animasyon sinemasında aile teması hem çocuklar hem de yetişkinler için evrensel değerler sunarak duygusal bağlar kurmayı amaçlamaktadır. Aile içi ilişkiler, sevgi, fedakârlık ve aidiyet gibi kavramlar, karakter gelişimini destekleyen temel unsurlar olarak işlenmektedir. Aynı zamanda, küreselleşmiş modern aile yapısındaki değişimler, kuşak çatışmaları ve bireyselleşme gibi konular da animasyon filmlerinde ele alınarak izleyiciye hem eğlenceli hem de düşündürücü bir anlatı sunmaktadır.

3. Animasyon Sinemasında Tema, Anlatı ve Aile Kavramı

Animasyon sineması, durağan görsellerin (çizimler, kuklalar, bilgisayar üretimi görüntüler vb.) sıralı bir şekilde konumlandırılarak hareketli hâle getirilmesiyle oluşturulan film türüdür. Canlandırma ya da animasyon, “tek tek resimleri ya da devinimsiz nesneleri, gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenleme ve filme aktarma işidir” (Özön, 2000, s. 133). Animasyon sineması, genellikle çocuklara hitap etse de yetişkinlerin de izleyebileceği şekilde çok katmanlı anlatılarla inşa edilmektedir. Çocuk ve yetişkin seyirci kitlesine hitap etmesinden dolayı filmler genellikle komedi anlatılarını içermektedir. Güldürürken ve eğlendirirken bir mesaj vermeyi amaçlayan animasyon filmlerinde kahraman, zorlukları aşıp mutlu bir sona ulaşır. Toplumsal düzen yeniden sağlanır, ilişkiler düzelir ve yaşam devam eder. Komedi, insanın hayatta kalma gücünü ve hayatın yenilenebilirliğini vurgular (Campbell, 2008, s. 23). Animasyon sineması, kahramanın yolculuğu, başına gelen kötü olaylar ve o kötü olayları yenmesi biçiminde ilerler. Filmlerde, klasik senaryo anlatısındaki giriş, gelişme ve sonuç bölümleri belirgin bir şekilde işlenirken, çatışma genellikle zirve noktasına ulaşp ardından çözüme kavuşacak şekilde yapılandırılır. Postmodern ya da parodik anlatıda ise geleneksel masalların ve mitlerin yapıları sorgulanır. Örneğin Shrek (2001) filmi klasik masalları parodi hâline getiren bir animasyondur. Filmde geleneksel peri masallarındaki iyi-kötü ayrımı, kahramanlık, aşk ve mutlu son gibi kalıpları ironik, mizahi ve modern bir bakış açısıyla ele alınır. Geleneksel masallarda kahraman genellikle yakışıklı, cesur ve asil biridir. Ancak Shrek, çirkin, kaba ve toplumdan dışlanmış bir ‘canavar’ olarak sunulur. Bununla birlikte animasyon filmleri zamana ve teknolojiye göre konularını çeşitlendirmektedir. Geçmişte masallar ve fantastik hikâyelerle sınırlı olan animasyonlar, günümüzde yapay zekâ, çevre krizi, bireyselleşme, toplumsal cinsiyet eşitliği ve dijitalleşme gibi çağdaş temaları işlemeye başlamıştır. Örneğin, Next Gen (2018) filmi, insan ve robotlar arasındaki ilişkiye odaklanan bir yapımdır. Filmde yapay zekâ ile duygusal bağ kurma ve teknoloji bağımlılığı gibi konular işlenmektedir. Wall-E (2008) filminde çevre kirliliği ve tüketim çılgınlığı temaları ele alınmaktadır. Filmde insanlığın dünyayı terk etmek zorunda kaldığı bir gelecek anlatılmaktadır.

Animasyon filmleri, görsel ve işitsel öğrenmeyi destekleyen, bilgiyi daha etkili ve eğlenceli hâle getiren güçlü bir eğitim aracıdır. Hem çocuklar hem de yetişkinler için eğitsel içeriğin sunulmasında geniş bir yelpazeye sahiptir.

Animasyon sineması, yumuşak güç aracı olarak kültürel ve ideolojik kimliklerin yansıtıldığı sempatik bir ifade şeklidir (Akgün, 2024, s. 20). Aynı zamanda animasyon sineması, farklı kültürlerin değerlerini, geleneklerini, mitlerini ve toplumsal yapılarını anlatan güçlü bir araçtır. Bu araç dil, müzik, yemek, giyim ve ritüeller gibi kültürel unsurları sinema diliyle anlatır. Örneğin Doğu kültürünü yansıtan animasyonlar (*Spirited Away*, 2001, Japonya), Batı kültürünü anlatan filmler (*Coco*, 2017, ABD; Meksika'nın Ölüler Günü kültürünü anlatır) bu duruma örnek olarak gösterilebilir.

Animasyon sineması, aile kavramını sıklıkla işleyen ve bu temayı farklı bakış açılarıyla ele alan bir türdür. Geleneksel aile yapılarından küreselleşmiş aile formlarına kadar çeşitli anlatılar, animasyon filmlerinde karşımıza çıkmaktadır. Aile içi ilişkiler, ebeveyn-çocuk bağları, kardeşlik, kuşak çatışmaları ve bireyselleşme gibi temalar animasyon sinemasının önemli yapı taşlarından biridir. Animasyon sinemasında aile konusu diğer türlerde olduğu gibi belirli kalıplarla verilmektedir. Klasik animasyon filmlerinde anne, baba ve çocuklardan oluşan çekirdek aile teması işlenir. Aile birliği, fedakârlık, sevgi ve bağlılık gibi kavramlar öne çıkar. Bu tür filmler genellikle, ailenin bir arada kalmasının önemi üzerine odaklanır. Aslan Kral (1994), Kayıp Balık Nemo (2003) gibi animasyonlar aile birliğinin önemi ve aile için mücadele vermek üzerine kuruludur. Muhteşem aile stereotipinden farklı olarak modern animasyonlarda boşanma, ölüm veya kayıp nedeniyle eksik kalan aile yapıları sıkça ele alınır. Filmlerde çocuk karakterlerin eksik ebeveyn figürüyle büyümesi ve bununla başa çıkmaya çalışması anlatılır. Örneğin Lilo ve Stitch (2002), anne ve babası olmayan Lilo'nun, ablasıyla kurduğu güçlü kardeşlik bağını konu edinir. Postmodern animasyonda aile kavramı ise verili değil seçilmiş aile ve dostluklar üzerinden işlenmektedir. Madagaskar (2005) filminde birbirinden farklı hayvanlar, birbirlerini bir aile olarak kabul eder. Shrek, geleneksel aile yapısının dışında, Fiona ve arkadaşlarıyla kendi 'seçilmiş ailesini' oluşturur. Klasik animasyonlarda aile, idealize edilmiş ve kutsal bir yapı olarak sunulurken, modern animasyonlar farklı aile formlarına ve gerçek hayattaki zorluklara daha fazla odaklanmaktadır.

4. Crood'lar Film Serisinde Aile, Antropoloji ve Arketipler

4.1. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma, Crood'lar film serisi özelinde animasyon sinemasında aile kavra-

mının nasıl işlendiğini antropolojik ve arketipsel bir bakış açısıyla incelemeyi amaçlamaktadır. Antropoloji, insan yaşamının toplumsal ve kültürel yönlerini incelemektedir. Crood'lar filmi antropolojik bir hikâye sunarak aile kavramını tarihsel, toplumsal ve evrimsel açıdan ele almaktadır. Çocuk seyirci açısından filmin tarihsel arka plan oluşturması önemli görülmektedir. Zira hem mitoslar hem de arketipler masallarda, filmlerde hatta gündelik hayatta kendine yer edinmektedir (Tecimer, 2005, s. 96). Crood'lar filmi, animasyon anlatısında aile kavramına farklı bir bakış açısı kazandırırken, kahraman arketipleri açısından da çeşitli örnekler sunmaktadır. Arketiplerin belirlenmesinde Joseph Campbell'in kahramanın yolculuğu şeması ve Jung'un arketip sınıflandırmaları kullanılmaktadır. Joseph Campbell "The Hero with a Thousand Faces" (2008) adlı kitabında edebiyat, tiyatro ve sinema gibi anlatılarda ve dünya mitolojilerinde ortak kahraman anlatılarına vurgu yapmaktadır. Campbell (2008, s. 77) kahramanın geçirdiği temel süreçleri şöyle tanımlar;

1. **Ayrılış:** Kahraman, sıradan dünyasından ayrılarak bilinmeye-ne doğru bir yolculuğa çıkar.
2. **Giriş:** Kahraman, yolculuk sırasında çeşitli zorluklarla karşılaşır, dostlar ve düşmanlar edinir, büyük bir sınavdan geçerek güçlenir.
3. **Dönüş:** Kahraman, edindiği bilgiyi veya gücü dünyasına geri getirir, ancak geri dönüş süreci de kendi içinde mücadeleler içerir. Kahraman, korkularından arınmış, dönüşümünü tamamlamış ve bilgeliğe ulaşmıştır.

Jung da benzer şekilde arketip kavramını kolektif bilinç dışında bulunan ve insanlık tarihinin ortak deneyimlerinden türeyen evrensel semboller ve temalar olarak tanımlamaktadır. Jung (2006, s. 155) arketip imgelerinin ve alışkanlıkların atalardan miras kaldığını belirtmektedir. Böylelikle yüzyıllık deneyimleri ifade eden kolektif bilinç dışı, arketiplerle görülmeye başlar (Tecimer, 2005, s. 94). Jung'a göre, bu arketipler bilinç dışı düzeyde var olur ve rüyalar, mitler, dini öğretiler, sanat ve edebiyat gibi birçok kültürel formda kendini gösterir. Bu bağlamda çalışmanın araştırma soruları şöyledir;

- Crood'lar filminde aile kavramı modern anlatı açısından nasıl ele alınmaktadır?
- Crood'lar filminde aile yapısı, tarihsel ve antropolojik açıdan nasıl değerlendirilebilir?

- Joseph Campbell'in kahramanın yolculuğu modeli ve Carl Gustav Jung'un arketip kavramı, Crood'lar filminde nasıl karşılık bulmaktadır?

Çalışmada verilerin toplanması filmin sahne sahne analiz edilerek içerik çözümlemesi yapılmasıyla sağlanmıştır. Çalışmada, filmlerden alınan sahneler, diyaloglar, karakterlerin özellikleri ve anlatı yapısı analiz edilmiştir. Filmler, birden fazla kez izlenerek sahne sahne ayrıştırılmış, önemli anlatı sekansları not alınmıştır. Her sahne, karakterlerin özellikleri, aralarındaki ilişkiler, anlatı yapısı, kullanılan semboller ve diyaloglar açısından analiz edilmiştir. Joseph Campbell'in kahramanın yolculuğu modeli ve Carl Gustav Jung'un arketip kuramı, analiz sürecinde kuramsal çerçeve olarak kullanılmıştır. Film izlendikten sonra veriler betimsel analize tabi tutulmuştur. Betimsel analiz, verilerin belirli temalara, kavramlara göre özetlenmesi ve yorumlanmasıdır (Özdemir, 2010, s. 336). Bu analiz türü, elde edilen bulguların okuyucuya anlamlı ve yorumlanmış bir şekilde aktarılmasını amaçlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2003). Bu yöntemin uygulanması, filmdeki belirli sahnelerin, diyalogların, görsel öğelerin, karakterlerin ve anlatının ayrıntılı olarak analiz edilmesini gerektirir. Bu bağlamda film sahnelerine ayrılarak anlatı yapısı ve karakter tipolojisi açısından incelenmiştir. Çalışmada aynı zamanda aile kavramının filmde nasıl işlendiği ve arketiplerin nasıl karşılık bulduğu ele alınmıştır.

4.2. Bulgular ve Analiz

Crood'lar serisinin ilk filmi, Chris Sanders ve Kirk DeMico'nun yönetmenliğinde 2013 yılında yapılmış bir Amerikan animasyon filmidir. Crood'lar, tarih öncesi çağda geçen ve bir ailenin hayatta kalma mücadelesini konu alan bir animasyon filmidir. Film, geleneksel ve icatların merkezde olduğu küresel yaşam arasındaki çatışmayı, aile içi ilişkileri ve değişime uyum sağlama sürecini eğlenceli bir dille anlatmaktadır. Crood ailesi, tehlikelerle dolu bir dünyada yaşayan ilkel bir mağara insanı ailesidir. Ailenin lideri olan baba Grug, ailesini tehlikelerden korumak için son derece katı kuralları olan bir hayat sürmektedir. Ancak genç ve meraklı kızı Eep, sürekli olarak mağaradan çıkmak ve yeni dünyaları keşfetmek istemektedir. Bir gün, yeni bir çağın başlangıcını haber veren büyük bir doğal felaket (deprem, kıtaların ayrılması) yaşanır ve Crood ailesi yaşadıkları mağarayı terk etmek zorunda kalır. Guy adında yenilikçi ve zeki bir gençle tanışır. Guy, ateşi kullanabilen, doğayı okuyabilen ve modern düşünceye sahip biri olarak Crood ailesinin

geleneksel yaşam anlayışına meydan okur. Aile, bu yeni dünyanın sunduğu zorluklarla yüzleşirken, değişimin kaçınılmaz olduğunu öğrenir ve yeni hayata uyum sağlamayı kabul etmek zorunda kalır.

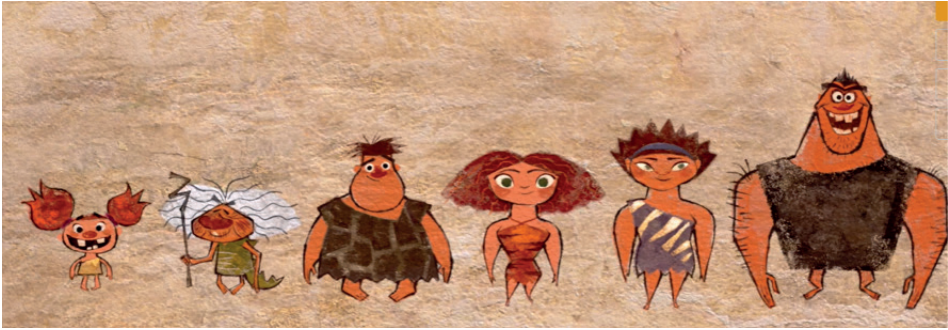
Crood'lar 2: Yeni Bir Çağ isimli ikinci film ise 2020 yılında gösterime girmiştir. Filmde, Crood ailesinin, ilk filmde mağaralarını terk ettikten sonra yeni bir yaşam arayışına girmesi anlatılır. Yolculukları sırasında, Bettermans (Daha İyiler) adlı başka bir aileyle tanışır. Bettermans ailesi, Crood'lardan daha gelişmiş, tarımla uğraşan, düzenli bir yaşam süren ve medeni bir yapıya sahiptir. Ancak bu iki aile, yaşam tarzları açısından tamamen farklıdır: Crood'lar, ilkel, vahşi doğaya alışkın, avcı-toplayıcı bir aileyken Bettermans, organize bir topluluk yapısına sahip, medeni, tarımla geçinen bir ailedir. İki filmin de konusu antropolojik bir anlatı sunarken ilk insanların yaşam biçimini, avcılık-toplayıcılıktan tarım toplumuna olan evrimini esprili bir dille konu edinir. Seyirciler, modern öncesi toplumlarda insanların ne gibi zorluklarla karşılaştığını, insanın toplumsal evrim sürecini ve aile içi rollerin nasıl konumlandığını öğrenmektedir.



Görsel 1. Crood'lar ve Crood'lar 2 Filminden Kareler

Filmin aile temasını işleme biçimine bakıldığında, günümüzdeki cinsiyet rolleri ve aile içi kalıplarının avcılık-toplayıcılık döneminin geleneksel kodlarından oluştuğu görülmektedir. Filmdeki karakterler incelendiğinde, geleneksel bir aile yapısının temel unsurlarını barındırdığı görülmektedir;

- Grug (Baba): Otoriter ve korumacı, değişime karşı direnen baba figürü.
- Ugga (Anne): Dengeli, sevgi dolu ve destekleyici bir anne figürü.
- Eep (Kız Çocuk): Özgürlüğüne düşkün, keşfetmeye meraklı ve maceraperest genç birey.
- Thunk (Oğul): Babasının kurallarına uyan ancak beceriksiz ve saf bir karakter.
- Gran (Büyükanne): Aileye mizah katan, güçlü ve bilge yaşlı kadın figürü.
- Sandy (Bebek): Küçük ama vahşi bir bebek figürü.



Görsel 2. Crood Ailesi

Jung'un arketip kavramına göre bakıldığında Grug (baba) koruyucu/baba arketipi olarak geleneksel ve korumacı bir figürdür. Eep, maceraperest ve meraklı kişiliğiyle tipik bir kâşif arketipidir. Guy, modern zekâsı ve yenilikçi fikirleriyle bilge arketipine uymaktadır. Ugga, ailesini destekleyen ve dengeli koruyan anne arketipidir (Jung, 2005, s. 30). Otorite figürü olarak Grug'u tamamlar ve aile içinde duygusal istikrar sağlar. Eep ve Grug arasında köprü rolü oynayarak uyumun sağlanmasına yardımcı olur. Thunk, saf, iyimser ve öğrenmeye açık yapısıyla masum arketipine uymaktadır. Gran, yaşı gereği bilge kadın arketipine sahip gibi görünse de daha çok vahşi kadın özellikleri

göstermektedir. Komik ve asi tavırları, onu tipik bir bilge karakterden ayırmaktadır. Filmdeki karakterler ataerkil ve geleneksel bir aile düzenini yansıtmaktadır. Zira, avcılık-toplayıcılıkta baba ava giden, yemek bulan kişiyken anne ev içi düzeni sağlayan kişidir. Filmde, ilkel insanların mağarada yaşadığı, yemek bulmakta zorlandığı, yırtıcı hayvanlardan korunmak için aldığı önlemler gibi tüm ilkel yaşam pratikleri gösterilmektedir. Film, ana karakter Eep'in anlatıcı sesiyle başlar. Eep, gece ve gündüz hep mağarada kaldıklarından ve burada çok sıkıldığından yakınıdır. Seyirci Eep'in ağzından tüm hikâyeyi öğrenir ve aileyi tanır. Eep, babasının güçlü olması sebebiyle hayatta kaldıklarını ifade eder. Diğer komşuları ya hastalıktan ya da yırtıcı hayvanlardan dolayı ölmüştür. Mağara yaşamı, bu sahnede komik bir dille resmedilmektedir. Eep, dışarı çıkmanın ve eğlenceli olan her şeyin kötü olduğunu ifade eder. Geleneksel aile rolleri, filmin başında gösterilmeye başlanır. Baba avlanır, anne yemek yapar, iki genç çocuk ve bir bebeğin kendi dertleri vardır. Büyükanne ise onlarla birlikte yaşamaktadır. Eep, genç bir kız olarak bir maceraya atılmak ve mağara dışındaki yaşamı keşfetmek ister. Campbell'in (2008, s. 77) kahramanın yolculuğu olarak nitelediği ilk aşama olan ayrılış, filmin ilerleyen sekanslarında kendini gösterir. Eep, özgür olmak isteyen bir kız olarak öykünün gidişatını etkileyecek bir şey yapar. Gruş, aileyi mağarada tutarak tehlikelerden koruyacağını düşünür. Eep ise dış dünyaya meraklıdır ve babasının baskıcı kurallarına karşı gelir. Aile, zaman zaman çatışsa da en büyük güç kaynağı olarak gösterilir. Zorluklar karşısında aile fertleri birlikte hareket ederek hayatta kalır. Campbell'in (2008, s. 77) kahramanın birinci aşaması olarak nitelediği ayrılış aşamaları Tablo 1'de yer almaktadır.

Çağrıya Kulak Verme: Kahraman, olağan hayatını terk etmek için bir çağrı alır.

Çağrıyı Reddetme: Başlangıçta, kahraman korku veya belirsizlik nedeniyle çağrıyı reddeder.

Büyülü Yardımcı: Bilge bir rehber veya doğaüstü bir varlık kahramana yardım eder.

İlk Eşiği Geçme: Kahraman, bilinmeyen dünyaya adım atarak macerasına başlar.

Tablo 1. Kahramanın Yolculuğunda Ayrılış Aşamaları

Eep, bir gece mağaradan kaçar ve dış dünyayı keşfetmek ister. Dışarıda Guy adında modern düşüncelere sahip genç bir adamla tanışır. Guy, ateşi kullanabilen, akıllı ve doğayı okuyabilen bir karakterdir. Guy, dünyanın değiştiğini ve büyük bir felaketin yaklaştığını söyler. Kahramanın yolculuğunda ilk adım çağrıya kulak verme ile başlar. Eep, Guy'ı tanımadığı için onunla gitmeyi reddeder. Crood'lar yeniliğin kötü olduğuna inanır. Bu yüzden yeni icatları, yeni kişileri ve yerleri istemezler. Grug, Guy'un fikirlerini reddeder ve ailesini korumak için eski yöntemlere bağlı kalır. Bu aşamada hem Eep hem de Grug için çağrının reddedilme aşaması gerçekleşir. Sonrasında Eep ve ailesi, bilinmeyen dünyaya adım atarak macerasına başlar. Çünkü büyük bir deprem sonucunda Crood'ların yaşadığı mağara yıkılır ve aile hayatta kalmak için bilinmeyene doğru yola çıkar.

Denemeler, Müttefikler ve Düşmanlar: Kahraman, karşısına çıkan zorlukları aşarak güçlenir.

Babayla Uzlaşma: Kahraman, otorite figürüyle yüzleşerek önemli bir içsel dönüşüm yaşar.

Yüce Bilgi veya Ödül: Kahraman, dönüşümünü tamamlayarak bilgi veya büyük bir ödül kazanır.

Tablo 2. Kahramanın Yolculuğunda Başlangıç Aşamaları

Kahraman yolculuğunun ikinci aşamasını Campbell (2008, s. 121) başlangıç/giriş olarak adlandırır. Guy, ailenin hayatta kalmasına yardımcı olur ancak Grug, Guy'un fikirlerinden rahatsız olur. Guy'un zekâsı, Grug'un fiziksel gücüne meydan okur ve aile içinde bir liderlik çatışması doğar. Yolculuk boyunca Eep ve Guy birbirine yakınlaşırken Grug kendini dışlanmış hisseder. Aile yeni dünyaya uyum sağlamaya çalışırken modern düşünceyle geleneksel yaşam tarzı çatışmaya devam eder. Aile, devasa bir kıtalar arası kırım ile karşı karşıya kalır. Hayatta kalmak için Guy'un zekâsını ve Grug'un gücünü birleştirmeleri gerekir. Grug, sonunda Guy'un zekâsının hayatta kalmak için daha önemli olduğunu anlar. Eski yöntemlerinin her zaman işe yaramayacağını kabul etmek zorunda kalır. Ailesini kurtarmak için ilk defa kendi zekâsını kullanarak yaratıcı bir çözüm bulur. Aile büyük bir uçurumun karşısında mahsur kalır. Grug, ailesini kurtarmak için kendisini feda etmeye karar verir.

Onları güvenli bir yere fırlatırken kendisi geri kalır ve ölmek üzere olduğunu düşünür. Ancak yeni dünyada hayatta kalmanın yollarını öğrenmiştir ve zekâsını kullanarak geri döner. Kahramanın yolculuğunda son aşama ise dönüştür.

Geri Dönüşü Reddetme: Kahraman, edindiği gücü bırakıp eski hayatına dönmek istemez.

Sihirli Kaçış: Kahraman, düşmanlardan kaçarken öğrendiği bilgiyi veya kazandığı gücü yanında götürmek zorundadır.

İki Dünya Arasında Ustalaşma: Kahraman hem eski hem de yeni dünyasını anlamış ve dengeyi kurmuştur.

Özgürce Yaşama: Kahraman, korkularından arınmış, dönüşümünü tamamlamış ve bilgiye ulaşmıştır

Tablo 3. Kahramanın Yolculuğunda Dönüş Aşamaları

Grug, sonunda değişimi kabullenerek kendi zekâsını kullanarak ailesini kurar. Baba ve kız arasındaki çatışma sona erer. Grug artık değişimi kabul eden bir lider olur. Kahraman, öğrendiği bilgiyi kullanarak eski dünyasına geri döner veya yeni bir dünya kurar. Grug, artık yeniliklere açık bir baba ve liderdir. Ailesiyle birlikte, yeni dünyada yaşamayı öğrenirler. Eep ise hayalinin peşinden giderek dışardaki dünyayı tanımaya başlar. Eep ailesiyle ne kadar tartışsa da onlarla bir arada olmaktan mutluluk duyar. Eep, babası Grug'un ailesini kurtarmak için kendini feda ettiğini gördüğünde, onun aslında kötü niyetli olmadığını ve sadece ailesini korumaya çalıştığını fark eder. İlk başta ona karşı asi ve isyankâr bir gençken sonunda babasını kabul etmeye ve ona güvenmeye başlar. Babasının zekâsını kullanarak hayatta kalması, Eep'in de ona bakış açısını değiştirir. Eep, bağımsızlığını tamamen reddetmeden, ailesiyle birlikte nasıl güçlü olunacağını öğrenir. Eep, ilk baştaki asi genç kız değil, ailesiyle birlikte hem geçmişten hem de yeniliklerden güç alan bir birey hâline gelir.

Kahramanın Yolculuğu Aşaması	The Croods'taki Karşılığı
Olağan Dünya	Crood ailesinin mağaradaki düzeni
Maceraya Çağrı	Eep'in mağaradan kaçışı ve Guy ile tanışması
Çağrının Reddi	Grug'un değişime direnci
İlk Eşiği Geçiş	Mağaranın yıkılması ve yolculuğun başlaması
Denemeler ve Sınavlar	Ailenin Guy'un rehberliğinde hayatta kalmaya çalışması
Babayla Uzlaşma	Grug'un Guy'un yöntemlerini kabul etmesi
En Büyük Sınav	Grug'un ailesini kurtarmak için kendini feda etmesi
Ödül ve Dönüş	Aile, yeni dünyada yaşamayı öğrenir

Tablo 4. Crood'lar Filminde Kahramanın Yolculuğu Aşamaları

Film, aile içi dinamikler, ebeveyn-çocuk ilişkileri, kuşak çatışması ve değişim-uyum sağlama gibi temaları ele alarak aile kavramını merkezine alan bir animasyon filmidir. Film, geleneksel aile yapısını ve modernleşme sürecini tarih öncesi bir dünya üzerinden anlatırken, aile içindeki sevgi, dayanışma ve değişim gibi kavramları da işlemektedir. Filmde aile teması üzerinden, değişimin kaçınılmaz olduğu, ailenin bireye en büyük desteği sağladığı ve hayatta kalmanın yeniliğe uyum gerektirdiği mesajı verilmektedir. Film, bazı noktalarda klasik aile içi rolleri esnetmektedir. Klasik bir anlatıda beklenen Eep'in babasının sözünden çıkmaması ve babanın haklı olmasıyla ailenin kurtuluşunun gösterilmesidir. Ancak filmde Grug ve Eep yaşadıkları dönüşümle bir arada güçlü olduklarını göstermiş, baba Grug'un yeniliğe karşı değişimleri ile aile kurtulabilmiştir.

Crood'lar 2: Yeni Bir Çağ isimli devam filminde ise yine değişimin ve aile olmanın işlendiği bir anlatı vardır. Kahramanın ayrılış aşaması yani ilk dönüşümü, yeni bir yer aramasıyla başlar. Crood ailesi, ilk filmde mağaralarını kaybettikten sonra yeni bir yaşam alanı bulmak için yolculuk etmektedir. Grug (baba), ailesinin vahşi doğada hayatta kalmasını sağlamak için çaba gösterirken Eep ve Guy'un ilişkisi gelişmeye devam eder. Grug, Eep'in büyüyüp bağımsızlaşmasından rahatsız olmaya başlar. Maceraya çağrı aşamasında aile, bir cennet gibi görünen, korunaklı bir vaha keşfeder. Bu vahada yaşayan "Bettermans" (daha iyiler) ailesi ile tanışırlar. Crood ailesi, bilinmeyen bir dünyaya girer ve farklı bir yaşam tarzıyla karşılaşır. Bettermans ai-

lesi, onlar için bir değişim ve gelişim fırsatı sunar. Bettermans ailesi, daha modern, medenileşmiş, tarım yapan ve kuralları olan bir toplum düzeniyle yaşamaktadır. Crood'ları vahşi, geri kalmış ve kaba bulurlar. Önceki filmdeki arketipler Crood ailesi açısından devam etmekle birlikte gölge arketipini simgeleyen Bettermans, ilk etapta aydınlanmış, bilgili ve uygar bireyler gibi görünseler de zamanla gölge arketipi özellikleri göstererek kendi kusurlarını ortaya koyarlar. Crood'lar'ı ilk başta küçümsemeleri ve kontrol etmeye çalışmaları, "sahte kahraman" veya "yanlış rehber" figürü olmalarına yol açar. Gölge arketipi, insanın bastırmaya çalıştığı karanlık yönleridir.

Çağrının reddi aşamasında Eep, modern yaşamın sıkıcı olduğunu düşünerek eski hayatına özlem duyar. Grug, Bettermans ailesinin modern hayatına hayran kalırken, Eep bu düzeni kurallarla dolu bulur. Bettermans ailesi, Guy'un Eep yerine kendi kızları Dawn ile birlikte olmasını istemektedir. Giriş olarak adlandırılan ikinci aşamada kahramanlar kötü düşmanlarla (maymunlarla) karşılaşır. Bettermans ailesinin yaptığı hatalar sonucunda Punch Monkeys adlı maymunlar, onları kaçıır. Babayla uzlaşma aşamasında iki baba, ailelerini kurtarmak için bir araya gelmek zorunda olduklarını anlar. Grug ve Phil Betterman (diğer ailenin babası), başta düşmanken iş birliği yapmak zorunda kalırlar. Kadınlar ve gençler de kendi yöntemleriyle ailelerini kurtarmaya çalışır. Crood ve Bettermans aileleri, birlikte çalışarak düşmanı yenmenin yollarını öğrenir. Kahramanın dönüş aşamasında ise kahraman, öğrendiği bilgiyi kullanarak eski dünyasına geri döner veya yeni bir dünya kurar. Grug ve Phil Betterman, artık birbirlerini anlamaya başlar ve düşman olmaktan çıkarlar. Eep ve Dawn arkadaş olur ve bağımsızlıklarını birlikte keşfederler. Aileler, vahşi doğada yaşamının ve modernleşmenin bir arada var olabileceğini kabul ederler. Artık tek bir büyük aile olarak yollarına devam ederler.

Kahramanın Yolculuğu Aşaması	Crood'lar 2'de Karşılığı
Olağan Dünya	Crood ailesi vahşi doğada göçebe olarak yaşıyor.
Maceraya Çağrı	Bettermans ailesi ile tanışıyorlar.
Çağrının Reddi	Grug, modern yaşamı reddediyor.
İlk Eşiği Geçiş	Aile, vahada yaşamaya başlıyor.
Denemeler ve Sınavlar	İki aile arasında uyum sağlama mücadelesi.
Babayla Uzlaşma	Grug ve Phil iş birliği yapıyor.
En Büyük Sınav	Punch Monkeys'le savaş.
Ödül ve Dönüş	Aileler birlikte yaşamayı öğreniyor.

Tablo 5. Crood'lar 2: Yeni Bir Çağ Filminde Kahramanın Yolculuğu Aşamaları

Serinin ikinci filminde iki farklı aile yapısı gösterilir. Çatışma, avcılık-toplayıcılıkla geçinen aile ile onlara göre modern sayılabilecek tarım toplumunu simgeleyen aile arasında yaşanır. Filmde iki farklı aile modeli karşılaştırılır. Crood ailesi, geleneksel, doğaya bağımlı bir aile, avcı-toplayıcı bir yaşam süren, korumacı, ataerkil bir aile yapısına sahiptir. Grug (baba), ailenin lideridir ve her kararı kendisi verir. Aile, doğayla iç içe ve tehlikelerle mücadele ederek hayatta kalmaya alışkındır. Eep, genç nesil olarak bağımsız olmayı ve kendi yolunu çizmeyi istemektedir. Bettermans ailesi, yardımcı aletlerin kullanıldığı, medeniyet yanlısı bir ailedir. Yerleşik yaşama geçmiş, tarımla uğraşan ve konforlu bir hayat süren bir yaşamları vardır. Phil ve Hope Betterman, kurallara dayalı ve düzenli bir yaşam sürmektedir. Doğayı kontrol etmeye çalışan, 'medenileşmiş' bir bakış açısına sahiptirler. Kızları Dawn, dış dünyayı tanımadığı için daha korunaklı büyütülmüştür. Film, aynı zamanda ebeveynlerin çocuklarının bireyselleşme sürecine uyum sağlaması gerektiğini vurgular. Grug (baba) ve Eep (kızı) arasındaki çatışma, ebeveynlerin çocuklarını özgür bırakmakta zorlanmalarını yansıtır. Eep, ailesinden bağımsız olmak ve Guy ile kendi hayatını kurmak ister. Grug, Eep'in büyüdüğünü kabul etmekte zorlanır ve onun hâlâ korunmaya ihtiyacı olduğunu düşünür. Dawn ise ilk defa Eep sayesinde dış dünyayı keşfeder ve ailesinin onu fazla koruyucu davrandığını fark eder. Her iki aile de kendi yaşam biçimlerini savunur ve kendi çekirdek ailelerini korur. Bu filmdeki temel mesele de aile biçimleri farklı olsa da kişilerin ortak bir yolda buluşabileceği ve iş

birliği yapabileceğidir. “Aile, yalnızca aynı yaşam tarzına sahip insanlardan oluşmaz, farklılıkları kabul etmek önemlidir” önermesi mevcuttur. Her iki film de animasyon sinemasında aile konulu filmlere örnektir ve yenilikçi bir anlatısı vardır. Crood'lar kahramanların dönüşüm yaşadığı, ailenin önemini vurgulayan, esprili ve keyifli bir filmidir. Zira, komedi anlatısı, hayattaki her değişimle birlikte yenilenen yaşam biçimlerini hatırlatır (Campbell, 2008, s. 23). Film, animasyon sineması içinde hem antropolojik bir hikâye sunması hem de aile temasını işlemesi sebebiyle farklı bir yerde durmaktadır.

5. Sonuç

Crood'lar film serisi, animasyon sinemasında aile kavramının işlenişine dair kapsamlı bir örnek sunarken, Jung'un arketip teorisi ve Campbell'in kahramanın yolculuğu modeli çerçevesinde de değerlendirilebilecek önemli bir anlatıya sahiptir. Film, geleneksel aile yapısından yardımcı alet ve icatlara dayalı ve değişime açık bir aile modeline geçişi mizahi ve dramatik öğelerle ele almaktadır. Jung'un arketip yaklaşımına göre kolektif bilinç dışı atalardan miras kalan birikimdir ve evrensel olarak farklı kültürlerde görülmektedir. Antropolojiyle yakından ilişkili olan arketipler, insan davranışları ve yaşam biçimiyle ilgili eskiden süregelen kodları göstermektedir. Jung'un arketip yaklaşımına göre bireylerin davranışları belirli arketiplere göre şekillenmektedir ve mitler, masallar, filmler bu arketipleri kahraman tipolojisine uygun hâle getirmektedir. Animasyon sineması, masal ve mitlerden sıklıkla yararlanmakla birlikte arketipleri, kahramanı tanıtmakta kullanmaktadır. Bu bağlamda çalışmada antropolojik bir hikâye sunan Crood'lar isimli animasyon film hem kahramanın yolculuk aşamaları hem de aile içi rolleri oluşturan arketipler açısından analiz edilmiştir. Film, seyirciye mağara hayatında yaşayan ve avcılıkla uğraşan bir ailenin geçirdiği dönüşümü anlatmaktadır. Anne, baba, çocuk, kâşif, bilge, gölge arketipleri antropolojik bir bakış açısıyla ele alınmıştır. Crood'lar, Jung'un arketip teorisi çerçevesinde değerlendirildiğinde, aile içindeki rollerin klasik arketiplerle nasıl örtüştüğünü gözler önüne sermektedir. Grug, otoriteyi ve düzeni temsil eden baba arketipi olarak karşımıza çıkarken, Eep kâşif arketipi ile özgürlüğü ve değişimi simgeler. Filmde bilge arketipi olarak konumlanan Guy, yenilikçi fikirleriyle grubun dönüşümünü tetiklerken büyükanne karakteri vahşi kadın arketipi ile geleneksel bilgeliliği sıra dışı bir tavırla harmanlar. Crood'lar filmi, Jung'un arketip teorisi bağlamında incelendiğinde, karakterlerin belirli arketiplere dayalı

olarak şekillendiği ve hikâyenin bu dinamikler üzerinden ilerlediği görülmektedir. Bununla birlikte olay öyküsü Campbell'in kahramanın yolculuğu olarak nitelediği aşamalardan oluşmaktadır. Görüldüğü üzere animasyon sineması aile kavramını ele alırken arketipler ve kahramanın dönüşümü şemasını sıkça kullanmaktadır. Çalışmanın bir diğer bulgusu ise modern animasyon sinemasının arketipleri bazı aşamalarda dönüştürebildiğidir. Bir başka ifadeyle, anne, baba, çocuk figürleri sabit bir kalıpta kalmak yerine dönüşüm göstermektedir. Baba Grug, öncesinde kendi doğrularına inanan ve ailesini koruyan bir kişiyken, yeniliklere açık hâle gelip yaşam biçimini değiştirmeye başlamıştır. Benzer şekilde, Eep sadece asi bir genç karakter olarak değil, ailesiyle uyum içinde bireysel kimliğini inşa eden bir kahraman olarak gelişmektedir. Sonuç olarak, Crood'lar film serisi, animasyon sinemasının yalnızca çocuklara yönelik bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda toplumsal değerlerin, kültürel normların ve aile içi ilişkilerin dönüşümünü yansıtan güçlü bir anlatı sunduğunu göstermektedir. Aile kavramı ve arketiplerin dinamik kullanımı, filmi geleneksel mitlerden beslenen ancak modern anlatılarla harmanlanan özgün bir yapım hâline getirmektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Kaynakça

- Akgün, A. C. (2024). Bir Yumuşak Güç Aracı Olarak Çizgi Film: Rafadan Tayfa Örneği. *Kültür Araştırmaları Dergisi*, (22), 209-234.
- Basinger, J. (1993). *A Woman's View: How Hollywood Spoke to Women, 1930-1960*. Wesleyan University Press.
- Campbell, J. (2008). *The Hero with a Thousand Faces*. New World Library.
- Diken, B. ve Laustsen, C. (2016). *Filmlerle Sosyoloji*. (S. Ertekin, Çev.). Metis Yayıncılık.
- Ekaputri, N. I. D., & Fanani, A. (2022). *Persona and Shadow In Shatterday By Harlan Ellison and Fight Club By Chuck Palahniuk*. JEELL (Journal of English Education, Linguistics and Literature), 8(2).
- Hallaç S ve Öz F. (2014). Aile Kavramına Kuramsal Bir Bakış. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*. 6(2):142-153.
- Haskell, M. (2016). *From Reverence to Rape: The Treatment of Women in the Movies*. University of Chicago Press.
- Jung, C.G. (1969). *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Princeton University Press.
- Jung, C. G. (2005). *Dört Arketip*. (Z. Yılmaz, Çev.). Metis Yayınları.

- Jung, C. G. (2006). Analitik Psikoloji. (E. Gürol, Çev.) Payel Yayınları.
- Lefebvre, H. (2012). Gündelik Hayatın Eleştirisi 1. (I. Ergüden, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Malinowski, B. (2016). Bilimsel Bir Kültür Teorisi. (D. Uludağ, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Monaco, J. (2002). Bir Film Nasıl Okunur? (E. Yılmaz, Çev.). Oğlak Yayıncılık.
- Morley, D. ve Robins, K. (2011). Kimlik Mekânları. (E. Zeybekoğlu, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Özdemir, M. (2010). Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 11(1), 323-343.
- Özön, N. (2000). Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü. Kabalcı Yayınevi.
- Tecimer, Ö. (2005). Sinema: Modern Mitoloji. Plan B Yayınları.
- Vertov, D. (2007). Sine-Göz. (A. Ergenç, Çev.), Agora Kitaplığı.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2003). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Seçkin Yayınları.