

DOĞADAN İLHAM ALAN BİR KAHRAMANIN MİTOLOJİK YOLCULUĞU: SAGUN ÇİZGİ FİLM ÖRNEĞİ

“Marifet yola çıkmaktır.

Yola çıkan aradığını bulur endişelenme!”

Alev ÖZTÜRK MERDİN*

Öz

Birey, doğumundan ölümüne kadar olan süreçte, varoluşu anlamlandırma çabasına girmektedir. Bireyin varoluş sürecinde kültürel belleği aktaran mitler, anlamlandırma çabasının en somut örneğidir. Mitler, ilkel dönemlerde insanlara doğanın ve kendilerinin nasıl var olduğunu anlattığı gibi insanlara nasıl yaşamaları gerektiği konusunda da rehberlik etmiştir. Bu anlatılar, zaman içinde sözlü kültür ortamından kitle iletişim araçları vasıtasıyla elektronik kültür ortamına taşınarak yaşamın değişim ve dönüşüm sürecine dâhil edilmiştir. Günümüzde sanayileşmenin insan ve tabiat üzerinde bir hiyerarşi oluşturması, tabiat ve birey ilişkisinde geri dönüşü olmayan yıkıcı etkilere neden olmaktadır. Bu olumsuz etkileri azaltmak ve çevreyi korumak için sözlü ve yazılı kültür ortamında, doğayı ve varoluşu merkeze alan çalışmalar yapılmaktadır. Kitle iletişim araçları, erken çocukluk döneminden itibaren değerler eğitiminin bilişsel/ sosyal/ahlaki açıdan aktarılmasına hizmet eden bir veri merkezi olarak değerlendirilebilir. Toplum belleğinde üretilen temel değerlerin çocukluk döneminden itibaren aktarıldığı kitle iletişim araçlarının başında çizgi filmler yer almaktadır. Çizgi filmler, çocukların dış dünya ile uyumlu bilgi birikimini, estetik eğilimlerini mitolojik imgeler vasıtasıyla somut bir veriye dönüştürebilen dijital içeriklerdir. Son zamanlarda, ekolojik dengenin korunması ve toplumda farkındalık yaratılması amacıyla hazırlanan içerikler, çizgi filmlerin de ana temaları arasındadır. Ele aldığımız bu çalışma, toplumsal sorunları dile getirmesi ve ekolojik dengenin korunmasına mitolojik bağlamda yaklaşımı açısından önemli bir örnektir. “Diyar diyar dolaşırım, benim adım Sagun.” şeklinde bir girişle başlayan TRT’de yayınlanan Sagun çizgi filminde kahramanın anlatı boyunca başından geçen macera, Joseph Campbell tarafından aktarılan “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” adlı çalışmasında yer alan monomitin aşamalarının yola çıkış, erginlenme ve dönüş teorileri bağlamında çözümlenmeye çalışılmıştır. Hikâye kahramanı Sagun, geçmişte hanlık tahtına geçmiş olan babasını ve ailesini bulmak için yollara düşen 12 yaşında bir çocuktur. Sagun’un yaşayacağı maceralar erginlenme sürecini de tamamlaması için bir basamak niteliğindedir. Sagun çizgi filminin on üç bölümlük serisi doküman analizi yöntemi ve bütüncül bir bakış açısıyla analiz edilmiştir. Çalışmada, kahramanın sonsuz yolculuğunu anlamak için mitoloji ve ekolojik bilgi kavramları ilişkilendirilerek teorinin temel dayanaklarını oluşturan alt bağlamlar tasnif edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kahramanın yolculuğu, mitoloji, ekoloji, çizgi film, Sagun

* Öğr. Gör. Dr., Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Rektörlük, Türk Dili Bölümü, Kırşehir/TÜRKİYE
alevmerdin@ahievran.edu.tr. ORCID: 0000-0002-6957-4913

THE MYTHOLOGICAL JOURNEY OF A HERO INSPIRED BY NATURE: THE EXAMPLE OF SAGUN CARTOON

“True skill lies in setting out on a journey.

Don't worry, for those who embark on the path will find what they seek.”

Abstract

In the process from birth to death, the individual makes an effort to make sense of existence. Myths, which transmit cultural memory in the process of the individual's existence, are the most concrete example of the effort to make sense. In primitive times, myths not only told people how nature and themselves existed, but also guided people on how they should live. Over time, these narratives have been transferred from the oral culture environment to the electronic culture environment through mass media and have been included in the process of change and transformation of life. Today, the fact that industrialization creates a hierarchy over human and nature causes irreversible destructive effects on the relationship between nature and the individual. In order to reduce these negative effects and protect the environment, studies are carried out in the oral and written cultural environment, centering on nature and existence. Mass media can be considered as a data center that serves to transfer values education in cognitive/social/moral terms from early childhood. Cartoons are the primary mass media through which the basic values produced in the collective memory are transmitted from childhood onwards. Cartoons are digital contents that can transform children's knowledge and aesthetic tendencies compatible with the outside world into concrete data through mythological images. Recently, the contents prepared for the protection of ecological balance and raising awareness in society are among the main themes of cartoons. This work is an important example in terms of expressing social problems and approaching the protection of ecological balance in a mythological context. In the Sagun cartoon broadcasted on TRT, which starts with an introduction such as “I wander around the land, my name is Sagun.” The adventure that the protagonist goes through throughout the narrative is tried to be analyzed in the context of the theories of departure, maturation and return of the stages of the monomyth in Joseph Campbell's “The Infinite Journey of the Hero”. Sagun, the protagonist of the story, is a 12-year-old boy who sets out on a journey to find his father and his family, who had taken the khanate throne in the past. Sagun's adventures are a stepping stone for him to complete the process of coming of age. The thirteen-part series of the Sagun cartoon was analyzed with the document analysis method and a holistic perspective. In the study, in order to understand the eternal journey of the protagonist, the concepts of mythology and ecological knowledge were associated and the sub-contexts that constitute the basic foundations of the theory were classified.

Keywords: Hero's journey, mythology, ecology, cartoon, Sagun.

Giriş

Bir milletin sanat anlayışı, edebiyat anlayışı ve toplumsal yaşam biçimleri mitlerin tematik yansımaları da zorunlu kılmıştır. Milletlerin en eski düşünsel, dinsel ve kültürel özellikleri mitoloji aracılığıyla aktarılabilmektedir. Mitlerin oluşumu toplumların yaşam biçimleri, var oluş hikâyeleri ile doğrudan ilişkilidir.

Yaratım ve üretim odaklı olan mitlerin temelinde bireyin kendini ve yaşadığı dünyayı anlamlandırma çabası olduğunu söylemek mümkündür (Campbell, 2010:3). Mitlerde temelde var olan “yaratılış ve üretim” öyküsünü aktarmaktır. Mitler, kronolojik düzlemde, en eski zamanda doğaüstü varlıkların bütün gerçeklerini anlatmasının yanı sıra doğada var olan kozmosun bir parçası hakkında da bilgi veren anlatılardır. Gerçek ve kutsal öyküler, kozmogoni, mitlerin temelinde var olan konulardır. Mitler gerçek hayattaki şeyleri simgeleştirir ve bu da onun gerçeklikle olan ilişkisini ortaya koyar. Campbell, “Mitolojinin simgeleri üretilmez; takip edilemez, uydurulamaz ya da kalıcı bir şekilde bastırılmazlar. Onlar ruhun kendiliğinden oluşan ürünleridir ve her biri kaynağının tohumunu gücünü bozulmamış olarak içinde barındırır.” (2010: 13) şeklinde gerçeklikten bahseder.

Mitoloji konusunda çeşitli yaklaşımlar mevcuttur. Jung, mitolojiye analitik düzlemde yaklaşmıştır. Joseph Campbell çalışmalarında kolektif bilinçdışı ve mitoloji ile ilgili kavramlara yer vermiştir. Campbell ve Jung, kültürün zaman ve mekândan bağımsız ortak imgeleri barındırabileceği anlayışına vurgu yapmaktadır. “Kolektif bilinçdışı” kavramı ile ifade edilen bu yaklaşımda toplumların zaman ve mekân mefhumu dışında ortak bellekleri bulunmaktadır. Belleğin aktarıcısı, belleği kuşaklar arası devam ettirebilecek toplumu oluşturan bireyler olacaktır.

Campbell, Jung’dan farklı olarak çoğu kültürde süregelen bir örüntü olarak belirttiği ortak yaklaşımı “Monomit Kuramı” ile tasnif etmiştir. Campbell, “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” eserinde Monomit kuramını oluşturan bağlamı, 17 alt aşamayı içeren dönemler ile açıklamıştır. Kuramın temelinde tüm hikâyelerin belli bir döngüye bağlı olarak gelişimini tamamladığı yaklaşımı bulunmaktadır. Monomit kuramı kahramanın yolculuk sürecini üç başlık altında ele alır. Yola çıkış bu sürecin ilk basamağıdır. Kahramanı ikinci basamakta erginlenme süreci beklemektedir. Son düzlükte ise dönüş ana temasıyla kahramanın yolculuğu tanımlanabilir.

Campbell, monomit kuramında kahramanın öncesinde dingin ve basit bir hayatın içinde olduğunu belirtir. Bu süreçte kahraman sıra dışı yeteneklerinin farkındadır ancak bir yolculuğa çıkacağına bilincine varmamıştır. Genellikle çocukluk döneminin sonlandığı süreçte olay örgüsüne sıradanlığı bozan bir şeyin dâhil olması yolculuğun başlamasının habercisi olmaktadır. Bu kuramda, bir mitte ya da masalda evrensel konuların tekrar edilmesi neticesinde yolculuğun tamamlandığını belirtmiştir (Çobanoğlu, 2005: 190).

Kahramanlık hikâyelerinde kahramanın yolculuğu birtakım engel, zorluk ve güçlükleri barındırır. Kahraman bu engelleri aşarak kimi zaman düşmanları yenip kimi zaman da çevresindeki rehber kişilerden yardım alarak yolculuğu başarılı bir şekilde tamamlamaktadır (Jung, 2005; Campbell, 2010).

Hikâyeye Yergöğü adıyla bilinen mekânda hikâyenin ana kahramanı olan Sagun’un ada çevresindeki gezintisiyle başlanır. Geriye dönüş tekniğinin kullanıldığı ilk bölümde, Yergöğü adlı mekânın kahramanların yolculuğunu nasıl etkilediği hakkında detaylı bilgi verilmiştir. Geçmiş dönemde Yergöğü’nde Hanlık görevini yapan hikâye kahramanı Çağrı Han, kötü kalpli bir kahraman olan Gagamor’un yöreyi istila edip ele geçirmesi sonucu bölgeyi terk etmek durumundadır. Geride oğlu Sagun ve kendisinin de öğreticisi olan Ayaz kalmıştır. Sagun 12 yaşına geldiğinde Gagamor’un adamları tarafından bulunması neticesinde hikâyenin ana kahramanı olan Sagun’un yolculuğu başlamıştır. Sagun’un babası olan Çağrı Han’ın hanlık simgesi olarak bırakmış olduğu şanlı bir miğfer, Gagamor’un eline geçmiştir ancak miğferi yerinden hiçbir şekilde kaldıramamaktadır. Miğferin yerinden kaldırılmasının tek yolu, Çağrı Han’ın oğlu Sagun’un boynuna takmış olduğu madalyonda gizlidir. Hikâye boyunca Gagamor, Sagun’un boynundaki madalyonda yer alan simgeyi ele geçirme telaşına düşecektir.

Sagun çizgi dizisinin ilk bölümü olan “Madalyon” da Sagun adlı ana kahramanın bulunduğu adaya Gagamor’un askerlerinin baskın yapması, Sagun adlı kahramanın yaşayacağı maceranın ilk

habercisidir. Bu zamana kadar adada Ayaz adında yardımcı kahraman aracılığıyla coğrafya, tıp, güreş, savaş taktikleri gibi birçok eğitimi alan Sagun, düşman kuvvetleri ile ilk karşılaşmasını ansızın yaşamıştır. Dizide Sagun'u zor durumda bırakacak, babasına ulaşmasını engelleyecek olumsuz karakterler: Gagamor ve askerleridir. Gagamor, kötülükten beslenen olumsuz bir karakter olarak tanıtılmıştır. Hâkimiyet kurduğu bölgelerde insanları zor durumda bırakan, mallarına zarar veren bu karakterin en büyük amacı Sagun'a babası tarafından emanet edilmiş olan hanlığın önemli bir simgesi olan madalyonu almaktır. Eserde madalyon, güç ve iradenin de temsili olarak değerlendirilen miğferin anahtarı niteliğindedir. Sagun, sıradan bir kahraman değildir. Çizgi film genelinde babası Çağrı Han'dan zaman zaman bahsedilerek Gagamor'un hâkimiyeti altındaki bölgede Çağrı Han'ın geçmişte büyük bir yönetici olarak yer aldığı dilden dile aktarılmaktadır.

1. Sagun Çizgi Filminde Yer Alan Kahramanların Özellikleri

Sözlü kültür ürünlerinde yer alan birçok anlatı, içerdiği tasvir ve tasavvurlar aracılığıyla mitolojik bir arka plana sahiptir. Bu anlatılar, sinema ve çizgi film gibi dijital ortamlara aktarılarak çeşitli senaryolara esin kaynağı olmuştur. Bu çalışmada on üç bölümden oluşan Sagun çizgi filmi mitolojik açıdan değerlendirilirken kahramanların çözümlenmesi hususunda “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu ” eserine bağlı olarak çözümlenecektir.

1.1. Sagun

Sagun hızlı sonuç almak isteyen, yetenekli, lider ruhlu bir çocuktur. Ayaz tarafından savaş teknikleri ve tabiata uyum sağlama eğitimi verilmiştir. Saçları tepeden bağlanmış, boynunda bir kürk ve bu kürke bağlanmış yırtıcı bir hayvanın tırnağı bulunmaktadır.

1.2. Ayaz

Çizgi filmde, kahramanın en büyük yardımcısı Ayaz adında ak sakallı bilge tipidir. Başında borkü, kaftanı ile Sagun'a tüm bölümler boyunca yol gösteren, rehberlik eden Ayaz'ın, hayvanlarla da konuşabilme özelliği bulunmaktadır. Ayaz, yolculuk boyunca Sagun'un korumasını ve yolculuğu kolaylaştırmasına hizmet eden bir tipolojide tasvir edilmiştir.

Ayaz adlı öğretici, Sagun'a hikâye boyunca yol gösterirken Sagun'un yolculuğunda doğüstü güçlere sahip önemli bir rehber arketipi niteliğindedir. Hikâye boyunca Sagun'un gelişimine destek veren Ayaz; hayvanlarla konuşabilen, iyi derecede savaşan ve herkes tarafından tanınmasıyla Dede Korkut'ta yer alan aksakallı bilge kahraman tipolojisindedir. İlk bölümden son bölüme kadar Sagun'un sahip olduğu bilgi, beceri ve eğitimlerin en büyük destekçisi bu rehber arketip aracılığıyla gerçekleşmiştir.

1.3. Umay

Eski Türkçede etimolojik olarak “ana, inanmak ve ruh” gibi anlamları barındıran “Umay” sözcüğü, mitolojik anlatılarda ay simgesini karşılayan ve çocukları korumak için görevlendirilen ilahî vasıfları olan kişi/kült anlamında kullanılmaktadır (Bayat, 2007: 78). Çizgi filmde kahramanın yolculuğunu kolaylaştıran diğer rehber kahramanlar, Sagun'un arkadaşı Umay ve annesi Terken Hatun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu iki kahraman kimi zaman şifacı bir hekim kimi zaman yemek yapan bir usta kimi zaman da kahraman ile sohbet edip gizemi çözmesine yardımcı olan danışman görevindedir (URL-4). Mitolojik anlatılarda var olan “Umay Ana” tipolojisinin yorumunun Sagun çizgi filminde Umay'ın annesi Terken Hatun olduğu düşünülebilir.

1.4. Gagamor

Gagamor kısa boylu, elinde akbaba figürü bulunan bir sopa taşıyan olumsuz karakter tipolojisindedir. En büyük amacı güç timsali olan madalyonu alıp madalyonla aynı simgeyi taşıyan miğferi giyebilmektir. Gagamor'un yardımcısı Bars adında yak cinsi öküzlere binen insanî özellikleri taşıyan ve boynuzları olan geyik formunda bir askerdir. Gagamor'a destek olan diğer olumsuz karakterler, şaşkın ve beceriksiz olarak nitelendirilen askerlerdir. Gagamor, Türk mitolojisindeki kötüler dünyasının, yani yeraltı dünyasının, Erlik ve onun bölgesinde yaşayan diğer kötücül ruhların yeni bir yorumudur. Erlik, mitolojik kaynaklarda kötülüklerin yaratıcısı olarak değerlendirilir. Tabiatıta var olan olumsuzlukların kaynağı Erlik ile ilişkilendirilir (Bayat, 2007: 44). Erlik ve tebaası tıpkı çizgi filmde yer alan Gagamor gibi yeryüzünde yaşayan insanların sahip olduklarına ulaşmak ister ve bu hedefte sürekli insanlara engel olur, onları hasta eder ve onlara musallat olur.

2. Sagun'un Mitolojik Yolculuğu

“Diyar diyar dolaşırım bir amacım var benim adım Sagun

Han oğluyum yenemez Gagamor beni döneceğim gün belli

Maceradan maceraya atlarım cesurca.” (URL-1).

Dizeleriyle aktarılan jenerik müziği, Sagun çizgi filminin genel temasını da oluşturmaktadır. Çalışmanın evrenini “Sagun” adlı çizgi filmin TRT Çocuk kanalında yayınlamış on üç bölümü oluşturmaktadır. Söz konusu çizgi filmin ana kahramanı olan Sagun, mitolojik bir sahnede yolculuk etmektedir. Sagun’ un yaşadığı değişim ve dönüşüm, monomit yolculuğunun da bir parçasıdır.

Müzik, kültürün en önemli boyutlarından, en temel alanlarından ve başlıca değişkenlerinden bir tanesidir. Çalışmada yer alan Sagun çizgi filminin jenerik müziği, mitolojik yolculuğun ipuçlarını vermesi açısından önemli bir geçiş aracıdır. Birey doğumdan ölüme kadar olan süreçte süregelen bir yolculuk içindedir. Dünyaya geldiği noktada çeşitli sınavlar, zorluklar ve mücadeleler her defasında bir eşiği aşmak için yeni başlangıçları da beraberinde getirir. Bu sorgulama ve macera, kahramanın/kişinin yaşamını icra ettiği bir oyun sahnesidir. Sagun çizgi filmi kahramanın yolculuğunu mitolojik unsurlara bağlı kalınarak aktarması açısından önemli bir örnektir.

2.1. Yola Çıkış-Ayrılma

“Maceraya çağrı” aşamasında, anlatılarda çoğu kez kahramanın başına maddî ya da manevî bir yokluk-sıkıntı gelir ya da hâlihazırda var olan sıkıntı dayanılmaz bir hâl alır. Kahramanın kendi içinde merak ve arayış içine girmesi bulunduğu konumdan ayrılmak istemesi, yeni bir yola çıkışı da beraberinde getirmektedir. Kahraman, sıradan yaşamını terk ederek bilmediği, alışmadığı bir ortama dâhil olacaktır (Campbell,2010: 55).

Sagun çizgi dizisinin ilk bölümünde, Sagun adlı ana kahramanın yaşadığı adaya düşman güçlerden olan Gagamor’un askerlerinin aniden gelmesi, Sagun’un yaşayacağı maceranın ilk habercisidir. (URL-1).) Sagun, içinde bulunduğu dünyadan bilinmeyen bir mekâna doğru arayışlarla daha büyük hedeflerin peşinden yeni bir yolculuğa çıkar. Bu yolculuk bir anlamda Sagun’un “maceraya çağrı” yolculuğunda ilk aşama olarak değerlendirilebilir (Campbell, 2010: 55). “Yola çıkış”, Campbell’da monomitin merkezini oluşturmaktadır(2000: 41). Sagun’un Ateş adında bir kurt ile güreş oyunu oynayarak başladığı bölümde, Sagun’un doğum öyküsü ile ilgili doğrudan bir anekdota yer verilmez. Filmin devamında kurdun Sagun’u uzun yıllardır tanıdığı ve en yakın arkadaşı olduğundan bahsedilmektedir. İlerleyen süreçte, Sagun’un “yola çıkış” minvalinde yardım eden kahramanlardan birisi de oyun arkadaşı kurt olacaktır (URL-1).

“Çağrının reddi” aşamasında, Sagun, Ateş adında kurt ile oynarken çizgi filmin olumsuz karakteri Gagamor ve askerleri adaya baskın yapar. Sagun ve Ayaz yaptıkları plan sayesinde bu baskından kurtulur. Gagamor’un askerlerinin başarısızlığı hikâyede yeni bir yolculuğun da habercisi olarak değerlendirilebilir. Sagun’un amacı kötü kalpli kahraman olarak tasvir edilen Gagamor’u yenerek babasını ve ailesini yeniden bulmaktır. Sagun’un han olan babasına ulaşmaya ve bulunduğu adada kaybettiği otoriteyi kazanma çabası yolculuğun genel amacını da ortaya koymaktadır.

“Doğüstü yardım” aşamasında, kahraman ilk aşamada kendisine yapılan çağrıyı kabul eder. Çağrının kabulü beraberinde koruyucu bir imgeyi de yolculuğa dâhil eder. Yaşlı bir adam, kadın, büyücü, rehber olarak karşılaşılan bu kişilerin temel görevi kahramanın zor durumda olduğu anda yardıma gelerek kahramanın ihtiyacına cevap vermektir. Kahraman yolculuk süresince koruyucu bir güç tarafından takip edildiğini bilerek maceraya devam eder (Campbell, 2010:45). Ayaz, hikâye boyunca kahramana yardım eden koruyucu ve bir figürdür. Ayaz’ın hayvanlarla konuşabilme ve doğadaki nesnelere kullanabilme gibi olağanüstü özellikleri bulunmaktadır. Hikâyede Gagamor, Sagun’u yakalamak ve elindeki madalyonu almak için tüm yolları denemektedir. Beraberindeki askerler ile obaya baskın yapar. Koruyucu kahraman rolündeki Ayaz; Sagun ve Umay’ı korumak için kendini feda ederek Gagamor’un sarayında esir alınır. Ayaz esaret sürecinde, oldukça çevik bir savaşçı olarak elindeki tahta değnekle Gagamor’un askeri Bars ile sonuna kadar mücadele eder. Bu mücadele, Ayaz ve Umay’ın kaçmak için zaman kazanmalarına vesiledir (URL-2).

“İlk eşiğin aşılması” aşamasında Ayaz, Sagun, Umay ve Ateş; Sagun’un ailesini aramak için yolculuğa çıkar. İlk durakları salgın hastalıktan ve çevre kirliliğinden dolayı kötü bir durumda bulunan köy merkezidir. Sagun, köy merkezinde var olan ekolojik kirliliğin Gagamor tarafından köye yapılan fabrikanın atık suları nedeniyle olduğunu köy halkından öğrenir. Bu duruma çözüm bulmak isteyen Sagun, yöredeki köylüleri ve fabrika çalışanlarını yanına alarak Gagamor ve askerlerinin bulunduğu kirli atık fabrikasına baskın yapmak ister. Fabrikada çalışan köylülerle birlikte Gagamor’un adamlarını etkisiz hale getirir. Bu süreç Sagun’un macerasında ilk eşiğin de başlangıcıdır. Kahraman, yardımcı kahramanlar ile bulunduğu obadan çıkarak sınır bölgesine doğru hareket etmeye başlamıştır. Sagun’un eşiğe ulaşması için kendi yapmış olduğu kayık ile derin bir nehirden geçerek fabrikaya ulaşması gerekmektedir. Ancak bu yolculukta, suyun kirli olması nedeniyle ilk eşiği aşmakta birtakım güçlüklerle karşılaşır. Sagun, zihinsel becerilerini kullanarak engeli aşar ve kayığı ters çevirmek suretiyle Umay ile fabrikaya ulaşmayı başarırlar. Bu eşik simgesel olarak birden fazla anlamı da barındırmaktadır. Sagun’un olay örgüsü boyunca temel hedefi kayıp babası olan Çağrı Han’a ulaşmaktadır. Çağrı Han, oğlunun yaşayacağı macerayı tahmin ederek kendisini bulması için birtakım ipuçları bırakmıştır. Sagun, babasına ulaşmak için girdiği uzun yolculukta babasının ve tüm halkın düşmanı olan Gagamor vasıtasıyla köyde var olan diğer sorunların da farkına varır. Yolculuk süresince çizgi filmde vurgulanan diğer tema da Gagamor’un doğaya verdiği zararlar üzerindedir. Ekolojik dengenin bozulması, köy halkının bu süreçte yaşadığı en büyük engeller arasındadır. Hikâyede olay örgüsü boyunca Sagun’un ikinci sorumluluğu da ekolojik kirliliğin düzelmesi için göstereceği çaba olacaktır (URL-3).

Çizgi filmde balinanın karnı olarak adlandırılan aşama ile ilgili bir veri gözlenmemiştir. Sagun’un ilk eşiğin aşılmasından sonra karşısına çıkan engellerle mücadele süreci başlamıştır.

2.2. Erginlenme

Erginlenme süreci, kahramanın macera boyunca birtakım güçlükler neticesinde çeşitli sorunlarla karşılaşma evresidir. Kahramanın çocuklukta var olan kalıp davranışları, dönüşüme uğrayarak kahraman, hayal dünyasını merkeze alan yeni bir yolculuğa devam etmektedir (Campbell, 2010: 115).

Erginlenme dönemine, Gagamor’un “gaga planör” ismini verdiği ve günümüzde “yelken kanat” olarak bilinen uçuş aleti ile Sagun ve arkadaşlarını aramak için yaptığı yolculuk ile başlanır. Yeryüzünde aradığını bulamayan Gagamor, Sagun’u gaga planörle gökyüzünde yakalayıp kahramana ulaşmak için çabalamaktadır. Sagun, hikâye boyunca çeşitli olaylarla mücadele etmeye devam etmiştir. Sagun bu süreçte kendi özelliklerini keşfetmeye başlayarak “erginlenme” dönemine geçiş yapmıştır. Çizgi filmin başındaki kahraman ile erginlenme dönemini tamamlayan bitiş noktasındaki kahraman arasında birtakım farklar bulunmaktadır.

Sagun’un erginlenme aşamasında karşılaştığı ilk zorluk yakın arkadaşı Umay’ın hastalanması neticesinde tezahür eder. Gagamor’un köyde yaptırmış olduğu fabrikada bulunan kirli atıklar Umay ve köyde yaşayan birçok kişiyi hasta etmiştir. Sagun, Ayaz ile Umay’ı iyileştirmek için çare aramaya başlar. Umay’ı iyileştirecek olan Otacı adında şifacı bir kadından destek isterler. Hikâyede Otacı adıyla bilinen şifacı hekim hakkında doğrudan bir bilgi verilmez. Otacı’nın da birtakım olağanüstü özellikleri bulunmaktadır. Sagun, Ayaz’a Otacı’nın kendilerini bulacağını söyler ve kısa bir süre sonra Otacı bir kurdun ağzına bağladığı büyük bir torbayı Ayaz’a gönderir. Ayaz, Sagun’a torbanın içinde Otacı’nın gönderdiği şifalı bir ilaç bulunduğunu söyler. Kurt ilacı bırakır ve oradan ayrılır. Ayaz, Otacı hakkında Sagun’a bilgi verir. Otacıların doğada var olan bitkiler aracılığıyla ilaç yaptıklarından ve tedavilerinden bahseder. Ormanda fazla zaman geçirdiği için otacıların hayvan dostları olduğunu belirtir. Bu ilacı getiren kurdun da otacının arkadaşı olduğunu söyler. İlacın içinden bir not çıkar ve notta, “Yeşil Dağlar” yazmaktadır. Umay ilacı aldıktan sonra iyileşir ve yollarına devam ederler (URL-4). Çizgi filmde yer alan Otacı adlı kahraman mitolojik anlatılarda zor durumda kalan insanlara yardım eden şamanlar ile de ilişkilendirilebilir. Otacı, şamanın başka bir görünümüdür. Şamanın hastalıkları tedavi etme görevi vardır. Çeşitli yollarla hastalıkları tedavi ettiğine inanılır Eliade, Şamanların otacı olarak değerlendirilebileceğini mistik güçleri nedeniyle otacılardan daha kapsamlı özellikleri bulunduğunu ifade eder (1999: 21-23).

Çizgi filmde doğrudan bir tanrıça arketipi bulunmamaktadır. Ancak Sagun'un yakın arkadaşı olan Umay'ın annesi Terken Hatun, dolaylı olarak tanrıça arketipi olarak değerlendirilebilir. Tüm bölümler boyunca Sagun'a yemek hazırlayan, Sagun'un babası Çağrı Han hakkında bilgiler veren, Ayaz'ı da yakından tanıyan bu kahraman koruyucu ve kollayıcı bir kahraman konumundadır.

Baştan çıkarıcı kadın ile ilgili herhangi bir basamak gözlenmemiştir. Baba arketipi, Sagun adlı çizgi filmin şekillenmesinde ana karakterler arasındadır. Çizgi filmde baba karakteri engelleyici olmaktan ziyade kahramanın olgunlaşmasında ve erginlenme sürecine hizmet eden etkili karakterdir. Sagun adlı çocuk kahraman, küçük yaşta babasını ve ailesini kaybetmiş ve bu kahramanın olay örgüsünün tamamında temel amacı kaybettiği babasına ulaşmaktır. Sagun'un babaya ulaşma yolculuğu erginlenme sürecini de başlatmıştır. Hikâyede baba, "otorite sahibi bir han" olarak tanıtılır. Sagun, otoriteyi temsil eden babasının kendisine açmış olduğu yolu takip ederek yeni bir otorite olma amacındadır.

Sagun, babası tarafından hazırlanmış ipuçlarını takip eder. Umay'ın hastalığı sırasında otacılar tarafından yapılmış ilacın içinden çıkan "Yeşil Dağlar" yazısı Sagun'a gönderilen ilk mesajdır (URL-4). Hikâyenin devamında yanmış ormanda Ayaz ve Umay'ı arayan Sagun bir kayanın yanında otururken is kaplı kayaya tutunduğu sırada, boynundaki madalyonun üzerinde olan simge ile kayada yer alan simgenin aynı olduğunu fark eder. Sagun, bu durumun babası tarafından kendisine bırakılmış bir ipucu olduğunu anlar ve sevinir. Kısa bir süre sonra Ayaz ve Umay da Sagun'un yanına gelir. Ayaz, otacıların "Yeşil Dağlar" yazan notunu hatırlatır ve otacıların bu sembole onları yönlendirdiğini belirtir (URL-5) Babasından gelen mesaj, Sagun'un nihai hedefe ulaşmasında da önemli bir geçiş noktasıdır. Erginlenme aşamasında kahraman son düzlükte kendi içinde yaşamış olduğu tecrübe ve deneyim neticesinde bir ödül sürecine girmektedir. Bu ödül süreci, kahramanın dönüşümünü de kolaylaştırmasına yardım etmektedir (Campbell, 2010:45).

2.3. Dönüş

Dönüş bölümü "reddedilme, kaçış, kurtuluş ve eşiğin aşılması" gibi alt evrelerden oluşmaktadır (Campbell, 2010:225). Kahramanın yolculuk sürecinde farkındalık sağladığı, zayıf yönlerini gördüğü yeni bir süreç başlamıştır. Kahramanın yolculuk boyunca uzun bir yol aldığını fark ederek geri dönüş sürecini başlatması beklenmektedir. Bu süreçte geri dönüşüm ile bu zamana kadar edindiği tecrübe ve deneyimlerin aktarılması kahramanın yolculuğunu anlamlı kılacaktır (Campbell, 2010: 120).

Sagun adlı çizgi filmde on üç bölüm süren kahramanın kendini tamamlama evresi, dönüş aşamasında değişimin sonuçlarını aktarması açısından önemlidir. Sagun, hikâyenin son bölümüne kadar engelleyici ve geciktirici bir serüvene dâhil olmuştur. Dönüş aşaması bu noktada kahramanın yolculuğu tamamlayıp bir netice almasını kolaylaştıracaktır. Sagun çizgi filmi dönüşe ulaşma sürecinde yarıda kalmış bir mahiyettedir.

Sagun yolculukta dinlenmek için konakladıkları yerde bir türlü uyumak istemez ve madalyonun sırrını aralamaya devam eder. Ustası Ayaz bu süreçte Sagun'a boynundaki madalyonda ve taş kayada yer alan baykuş sembolünün çıkış öyküsünü anlatır. Bu hikâyeye göre Çağrı Han, küçük bir çocukken ormanda bir baykuş ile karşılaşır. Baykuş, Çağrı Han'ı tek başına görünce kendisini ve yanında bulunan yavrularını korumak için Çağrı Han'ı kovalamak ister. Bu hengâme sırasında baykuş yavrularının bulunduğu yuvada yer alan küçük baykuşlar düşme tehlikesi atlatır. Çağrı Han kuş yuvasını yere düşmekten kurtarmak ister ancak oraya ulaşamaz. Ormanda bulunan bir ayıdan yardım isteyerek yuvayı yerine koymasını sağlar. O günden sonra da ayılar ve baykuşlar Çağrı Han'ın yardımcısı olarak kabul edilir.

Hikâye boyunca Gagamor, Sagun ile mücadeleyi kazanıp yeni bir statü kazanma derdindedir. Hanlığa ulaşmak için türlü planlarına devam etmektedir. Gagamor, Sagun'u uzaklaştırmak için bir plan yapar ve hileli bir müsabaka tertip eder. Bir gece vakti at yarışı müsabakası düzenlenir. Gagamor'un askerleri hile yaparak Sagun'un binmiş olduğu atı korkuturlar. Yarışmayı kaybeden Sagun, yere düşer. Düşme neticesinde gökyüzünde Baykuşa benzeyen yıldız topluluğunu görür ve babasına giden yolu bulduğunu düşünüp bayılır.

“Dönüşün reddedilişi” aşamasında, kahraman bilinçdışının gizemliliğindeki özel dünyadan ayrılma sürecinde engellerle ve geciktiricilerle karşılaşabilir. Campbell (2010:225), kahramanın özel dünyanın kurallarına uygun olmayan şekilde elde ettiği bir durum söz konusu olursa dönüş sürecinin hareketli ve gülünç olaylar içerebileceğini öne sürmüştür. Gizemli Ada adlı bölümde Sagun’un yapmış olduğu tekne battıktan sonra Sagun ve ekibi, kendi imkânları ile kırılmış kayık parçalarından yaptıkları planör vasıtasıyla uçarak oradan ayrılmayı başarmıştır. Planörden inen ekip, gizemli bir adaya ulaşmayı başarmıştır. Planörün kanatlarını keserek suya düşmesini sağlayan Sagun bu sayede planörün kayık görevinde de kullanılmasını sağlamıştır. Sagun’un planör ile yaptığı yolculuk hareketli ve gülünç olayları içermesi açısından önemlidir.

“Büyülü kaçış”, kahramanın yolculuk esnasında büyülü olay ve nesnelere ihtiyaç duymasını da gerektirmektedir (Vogler, 2004: 266). Sagun, Bars ve diğer askerleri atlatarak yapmış oldukları planör aracılığıyla onlardan kurtulmayı başarmıştır. “Marifet yola çıkmaktır, yola çıkan aradığını bulur endişelenme!” (URL-12) diyen Ayaz, yıldızlar aracılığıyla Sagun’a yön bulması konusunda yardımcı olur.

“Dışarıdan gelen kurtuluş” aşaması, yolculukta beklenmeyen bir haberin geldiği bölümdür. Kahramanın dönüşünü kolaylaştırmak için bir ipucu ya da figürün devreye girdiği bölümde, kahraman zihnindeki karışıklığı çözerek dönüşümünü hızlandıracaktır. Gizemli ada, rengârenk çiçeklerin, ağaçların bulunduğu türlü hayvanların yaşadığı bir mekân olarak tasvir edilmiştir. Sagun, adayı gezerken büyük bir ipucu daha yakalamıştır. Bir kayanın üzerinde baykuş takımyıldızını gören ekip, Ayaz amcanın bilgilendirmesiyle doğru yerde olduklarını fark etmiştir. Kayanın çevresine dikkatlice bakan Sagun, kayanın içinde bir mektuba ulaşır. Bu mektubun Han olan babası tarafından yazılmış olduğuna inanır.

“Dönüş eşiğinin aşılmasında”, Han’ın mektubu olarak anılan son bölüm olay örgüsünün çözümlendiği bir eşik noktasıdır. Sagun ve Ayaz, babasından işaret olarak gönderildiğini düşündüğü mektubun boş bir mektup olduğunu fark edince büyük bir hayâl kırıklığına uğramıştır. Ayaz, bu süreçte Sagun ve Umay’a Han’a ulaşılması gerektiğini ve pes etmemesi gerektiğini hatırlatır ve onlara moral verir. Kayanın çevresinde babasına ait başka bir ipucu olup olmadığını araştırmak için ormana geri dönüş yapar. Babasına ulaşmaya çok yaklaşan Sagun, büyük bir hata yaparak kayanın içinde bulunduğu mektubun yazılarını okuyamadığı için mektubu kayalıklardan aşağı atar. Sagun’un yaptığı hata olay örgüsünün de seyrini değiştirmiştir. Sagun çizgi filminin finali yarıda kalmış bir hikâye olarak sonuçlanmıştır. Uçurumdan atılan mektup bulunur ancak mektup ikiye bölünmüştür. Çağrı Han onlara yarım bir harita bırakmıştır. (URL-13). 2022 yılında yayınlanan çizgi film mektubun yarısının yırtılması sonucu Sagun’un babasına ulaşamadan sonuçlanmıştır.

3. Sagun Çizgi Filminin Ekolojik Bağlamda Çözümlemesi

Ekoloji, insanın hikâyesinin anlaşılması amacıyla onun insanla, hayvanla, tabiatla, yaşadığı toplum ve devletle, evrene dair oluşturduğu tasavvurla ilgili araştırmaların konu edildiği bilgi şubelerinden biridir. İnsan ekolojisi, kültürel ekoloji, eko-ilkelcilik, ekofeminizm, derin ekoloji, ekosofi/mistik ekoloji, ekoeleştiri, yeni maddecilik, etno-ekoloji, ekolojik folklor gibi birçok kuram ekoloji disiplinine bağlı olarak ortaya çıkmıştır (Yıldız, 2023: 1183).

Halk bilimi kadrolarında yer alan maddi ve manevi unsurlara çevreci bir yaklaşımı hedefleyen ekolojik bilgi, bireyin doğa ile iç içe olduğu zaman dilimini esas almaktadır. Ekolojik folklor/bilgi bu hususta, ekolojik sistemde var olan sorunları halk bilimi kadroları dâhilinde tespit ederek dengeli bir ilerleyiş için çözüm önerileri sunmaktadır (Hunter, 2020: 223; Yıldız, 2023: 1184). İnsanın üretim sürecinde esin kaynakları arasında var olan doğa unsuru, mitolojiyi de besleyen bir kaynak olarak değerlendirilebilir. Zira birey, doğanın içinde yaşayarak doğayı ve tabiatı anlamlandırma çabasında olmuştur. Halk bilimi unsurları arasında yer alan en eski bellek ürünleri olarak değerlendirilebilecek mitler, mitik hafızanın en kadim örneklerini barındırmaktadır. Mitleri üreten ve yaratan insandır. Evreni oluşturan her şey (ağaçlar, kayalar, hayvanlar, güneş, ay ve yıldızlar) kutsal bir bütünün parçaları olarak görünür. Bitkilerin, hayvanların, insanların ve dünyanın kökenini gerçeklik ilkesine bağlı kalarak çok yönlü olarak aktarma görevi mitler aracılığıyla gerçekleştirilmektedir (Eliade,1999:38).

Sagun çizgi filminde Sagun; doğanın kirletilmesi, ekolojik dengenin bozulması sorunlarına karşı çözümler üreterek var olan doğal dengeyi koruma amacındadır. 13 bölüm boyunca doğaüstü güçlerle mücadele etmeyi öğrenen kahraman, çeşitli sınavları geçerek hanlığa giden yolda gerekli güç ve cesareti toplamıştır. Geleneksel ekolojik bilgi, sözlü tarihten beslenerek kendine özgü bir kozmoloji ve diğer canlılar arasındaki ilişkiyi de incelemektedir (Berkes, 1993: 5). Çalışmanın bu bölümünde; Sagun çizgi filminde yer alan kozmik unsurlar, ekolojik temalara bağlı kalınarak tasnif edilecektir. Bu tasnif bir anlamda; çizgi filmde yer alan ekolojik unsurların kayıt altına alınarak, kahramanın mitolojik yolculuğunu oluşturma sürecinde, ekolojik folklorun etkili bir rol üstendiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

3.1. Yer-Gök İmgesi

Mitik tasavvurların oluşumunda birbirini tamamlayan kavramlar, dizgesi olarak kaos ve kozmos dengesi yerini alır. Evrenin oluşması kozmostur. Evrenin yaratılışı öncesi zaman ise kaostur. Bu durumda kaos- kozmos arasında bir zıtlık vardır. Kaos düzensizliği, kirliliği, pislenmeyi, dağılmayı, bozulmayı, eskiyi temsil ederken kozmos düzeni, yeniyi, temiz olanı, iyi olanı temsil eder. Kaos-kozmos arasındaki bu karşıtlık ve temsil ettikleri karşıt simgeler evrenin tüm yapısında görülür. Çizgi filmde Sagun ve Gagamor arasında geçen mücadele kaos ve kozmos arasındaki tezatın girişi mahiyetindedir.

Doğada var olan ekolojik dengenin zarar görmesi, doğayı merkeze alan çevre temalı metinlerin ortaya çıkmasına zemin aralamıştır. Çizgi filmler, içerik açısından ekolojik dengenin korunması ve geleneksel ekolojik bilginin aktarılmasına hizmet eden önemli medya içerikleridir. Sagun çizgi filminin genelinde var olan yöreyi ve tabiat unsurlarını koruma bilinci, çizgi filmde maceranın seyrine de yön vermiştir. Bu yolculuğun insanın varoluşundan itibaren her zaman en önemli hedefi olmuş olan kozmosu koruma arzusuna dayandığını söylemek mümkündür.

Evrenin yaratılış ve oluşum minvalinde yer alan anlatılarda, kaos ve kozmos arasında bir döngü söz konusudur. Bu döngünün temelinde iyi ve kötü, gerçek ve hayal gibi olgular iç içe olarak değerlendirilmiştir (Köse, 2021:34). Sagun çizgi filminde olayların geçtiği mekân Yergöğü olarak nitelendirilir. Geçmişte, bu yörenin çok güzel bir mekân olduğunu, Gagamor tarafından yapılan kötülükler neticesinde yörenin ekolojik bakımdan çevre kirliliğine maruz kaldığı, Terken Hatun tarafından belirtilir. (URL-1). Sagun ve Ayaz, “Yeşil Dağlar” adlı ikinci bölümde otacının mesajında belirtildiği üzere Yeşil Dağlar olarak bilinen yeni bir yere gider ama Gagamor, bütün güzel şeyleri yok ettiği gibi burayı da yakıp kül etmiştir. Sagun ve ailesinin doğup büyüdüğü topraklar zaman içinde kaos sürecine dâhil olmuştur. Sagun bu yörenin eski hâline dönüşmesi için yörede yaşayan bir köylü ile tanışıp iş birliği yapar, macera boyunca amacı kozmosun geri dönüşümüne dâhil olmaktadır (URL – 2).

3.2. Hayvan İmgesi

Çizgi filmlerde, hayvan imgesi ve fantastik unsurlar çocukların içselleştirdiği davranış kalıplarını aktarmasına yardımcı dijital metinlerdir. Olay örgüsüne dâhil edilen hayvan imgesi ve hayvan karakterleri, doğada var olan girift ilişkilerin çözümünde izleyici kitleye kolaylık sağlamaktadır. Çocuk izleyiciler, hayvanların sezgisel, oyun dolu yönlerini özümseyerek hayvanlar vasıtası ile kendi iç dünyalarını yansıtabilmektedir. Sözlü kültür ortamında masal aracılığıyla taşınan kültürel bellek, elektronik kültür ortamında çizgi filmler vasıtası ile mümkün olabilmektedir (Fedakar, 2011:109).

Sagun ormanda tek başına otururken çalılarının ardından bir ses duyar ve sesin geldiği yere baktığında aç ve zayıf kalmış bir köpek bulur. Terken Hatun’un çadırına götürüp akşam yemeğini onunla paylaşır. Terken Hatun, Gagamor’un doğanın akışına müdahale ettiğini ve hayvanların yiyeceklerini yok ettiğini söyler. Bundan dolayı bütün hayvanların aç kaldığını anlatır. Sagun’un tek amacı Gagamor’u durdurmak ve ailesine kavuşmaktır. Sagun “Yergöğü” için neler yapabileceğini düşünür. Yanında bulunan sınırlı yiyeceği Umay ve Ayaz ile doğadaki hayvanlara dağıtmak için çabalar. Sagun, Ayaz ve Umay’a ormanda yer alan kurtların saldırısına uğramak üzere iken birden Ateş adındaki kurt yanlarına gelip saldırıdan uzaklaştırır (URL-1).

Çizgi filmde yer alan bir diğer mitolojik kahraman ateşböceğidir. Hikâye boyunca Ayaz'ın elindeki değneğin ucunda “zıpızp” isimli yanıp sönen bir ateşböceği bulunmaktadır. Sagun'un Gagamor tarafından esir alındığı durumda, Sagun'u saraydan çıkarıp Ayaz'a ulaşmasını sağlayan hayvan ateş böceğidir.

Bir rivayete göre Çağrı Han küçük bir çocukken ormanda bir baykuş görüp onu tek başına kovalar. Baykuş yuvada bulunan yavrularını Çağrı Han'dan korumak isterken yavrular telaştan zıplamaya ve kendini yere atmaya başlar. Yuvanın tamamı yere düşeceği esnada Çağrı Han yuvayı yakalar ve yavrulara bir şey olmaz. Bu süreçte Çağrı Han'ın yuvaya ulaşması için en büyük yardımcısı ormanda bulunan bir ayıdır. Ayı, Çağrı Han'ı ağacın tepesine doğru kaldırıp yuvayı yerine koymasına yardım eder. O günden sonra da ayılar ve baykuşların Han'a yardımcı olacağı inancı halk arasında hâkim olur. Sagun'un madalyonun içinde bulunduğu noktaların ise baykuş motifi olduğunu Ayaz Sagun'a aktarır (URL-8).

Sagun çizgi filminde önemli imgelerden birisi de hayvan sevgisidir. Sagun ve arkadaşları hayvanlarla konuşabilen, hayvan dostu, onlara yardım eden olumlu değerleri yansıtan karakterler olarak tanıtılmaktadır. Türk kültüründe kutsal bir özellik addedilen hayvan motifi, Sagun çizgi filminde olağan üstü özellikler barındırarak kurguya dâhil edilmiştir.

3.3. Bitki-Su İmgesi

Geleneksel toplumlar tarafından bazen şifa bulmak için bazen ise mitik bilinçte yer alan dünyalar ile iletişime geçebilmek için kullanılan bitkiler etrafında çeşitli inanç ve uygulama şekilleri ortaya çıkartılmıştır. Bu nedenle her topluluğun inanç dünyasında “kutsal” kabul edilen ya da edilmeyen bitkiler bulunmaktadır. Ayrıca insan toplumlarına benzer şekilde ilişkiler geliştiren bitki toplumlarının da olduğuna ve bu toplumların “aileler, boylar ve kabileler” şeklinde örgütlendiklerine inanılmaktadır (Roux, 2011: 215).

Sagun'un arkadaşı Umay'ın tedavi sürecinde otacı olarak bilinen halk hekimlerinin bitkisel ilaçlarla ilaçlar yaptıklarından ve tedavilerinden bahsedilmektedir. Hasta olan Umay, otacıların hazırladığı ilacı kullandıktan sonra iyileşir ve yollarına devam eder.

Sagun'un kahramanları, yeşil dağların yanmış, tahrip edilmiş dağlar olduğunu görür. Yanan ormana çözüm bulmak için yörede yaşayan köylü halkıyla iş birliği yaparak ormanı yeşillendirme yoluna gider. Sagun, tek başına Yeşil Dağlar'a gider ve babasının kayaya bıraktığı sembolü incelerken bir köylü gelerek onunla yiyeceğini paylaşır. Bu köylü dağlardaki tohumları toplayıp eken ve yeniden dağların yeşillenmesi için çabalayan aynı zamanda Ayaz tarafından zor durumda kaldığında kendisini kurtarması için görevlendirilen kişidir (URL-3).

Yeryüzünde bolluk ve bereketi sağlayan “su”, tabiatın en hayati unsurlarından birisini oluşturmasından dolayı külte konu olan varlıklardan birisidir. Halk inanışında yaşam kaynağı olarak addedilen su, Tanrı'dan gelmekte ve Tanrı'ya geri dönmektedir (Aça, 2016: 534-536).

Sagun, Gagamor tarafından kirletilen Yergöğü halkının su kaynakları için barajın ağzını açıp suyun tekrar ormana akmasını sağlamıştır. Sagun kirli suyun temizlenmesi için su sümbülü ve su mercimeği gibi bitkilerden yararlanılarak suların temizlenebileceğini belirtir. Ayaz, Sagun, Umay ve Ateş Sagun'un ailesini aramak için yola çıkar. Yolculuk boyunca ilk gittikleri mekân, salgın hastalıkların olduğu bir köydür. Gagamor'un köy yerinde su kenarına kurduğu fabrika çevre kirliliğinin temel nedenidir. Sagun, köylülerden yardım isteyerek fabrikanın içine girmeyi başarır. Fabrikada çalışan köylülerle birlikte Gagamor'un adamlarını etkisiz hale getirir. Fabrikada Sagun'un beklenmediği bir durumla karşılaşmıştır. Fabrikadan çıkan kirli atıklar Umay'ı hasta etmiştir. Sagun köylülerden bu fabrikanın öncesinde tohum ayrıştırma fabrikası olduğunu öğrenir. (URL-6).

Sagun çizgi filminde yer alan kahramanlar, doğanın dönüşümünü ve bu dönüşümün kolektif bellekteki yerini çeşitli imgeler vasıtasıyla aktararak maceraya devam etmiştir. Gagamor ve askerleri tarafından doğal dengenin bozulması; olay örgüsünde Sagun ve arkadaşlarının ekolojik bir bilinç oluşturarak maceraya devam etmesini zorunlu kılmıştır. Çizgi filmde; su, toprak, ağaç gibi temel kaynakların yönetimi, doğa ile uyum sağlama yeteneği ve hayvan sevgisi sosyal olaylar ekseninde aktarılan belirgin temalar arasındadır.

Sonuç

Sagun çizgi filmi, arayışı esas alan bir kurguya sahiptir. Çalışmada, Sagun çizgi filminin kurgu ve içerik oluşumunda mitolojik unsurlardan büyük oranda istifade edildiği tespit edilmiştir. Sagun adlı kahramanın bir maceraya çağrılmasıyla başlanan filmde, yolculuk boyunca kahraman bilinmeyen sorular eşliğinde kendine kurmuş olduğu yeni bir dünyanın eşliğinden geçmektedir. Kahramanın yolculuğu süresince çeşitli denemelerle karşılaşmaktadır. Sagun, bu süreçte denemeleri başarıyla geçerek hayatında var olan temel kişilere faydalı olacak çözümler eşliğinde geri dönüş yapmaktadır.

Gagamor gibi kötülük timsali bir karakterin Sagun'un yolculuğuna eşlik etmesi, Sagun'un kendisini keşfetme yolculuğunda bir fırsat olarak düşünülebilir. Süreç boyunca Gagamor'un ekolojik sistemde müdahil olduğu kaos kargaşası Sagun ve arkadaşları tarafından evrilererek kozmosa dönüştürülmeye çalışılmıştır.

Dünyanın bozulmuş hâli, kirliliği, tabiatın dengesinin kaybolması kaosun işaretidir. Nitekim çizgi filmde Gagamor da kaosu temsil eder. Bunun karşısında Sagun kozmosu ortaya çıkaracak kutsal kahraman niteliği taşır. Gagamor'un ekolojik dengeyi bozması kaostur. Sagun yolculuğu sırasında bunu keşfetmiş ve kozmosu yeniden tesis etmeye çalışmıştır. Bozulan düzeni yeniden kurmaya, başka bir ifadeyle yaratılışın o ilk, en temiz, saf halini tabiatı yeniden düzene kavuşturarak oluşturmaya çalışmak yolculuğun temel hedefleri arasındadır. Sagun'un macera boyunca zorluklar karşısında pes etmemesi, erginlenme sürecinin devamlılığı ve sonun başlangıcında yeni bir yolculuğun da habercisidir. Sonuç itibarıyla; Sagun'un yolculuk döngüsünün ve bu yolculukta karşılaşılan engellerin Sagun'un kahramanlaşma, bireyselleşme ve kendini gerçekleştirme sürecinde bütüncü bir işlev sağladığını söylemek mümkündür.

Kaynaklar

- AÇA, M. vd. (2016). *Halk Bilimi El Kitabı*. Konya: Kömen Yayınları.
- AKTAŞ, E. (2012). *Hakas Türkleri Destan Kahramanları Üzerine Bir Araştırma* (inceleme-Metin) (Doktora Tezi) Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- BAYAT, F.(2007). *Mitolojiye Giriş*. İstanbul: Ötüken Yayınları.
- CAMPBELL, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Çev. Sabri Gürses. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- ÇOBANOĞLU, Ö. (2005). *Türk Dünyası Epik Destan Geleneği*: Ankara: Akçağ Yayınları.
- ÇOBANOĞLU, Ö. (2005). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihinin Giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- ELİADE, M.(1999). *Şamanizm*. (Çev.: İsmet Birkan), Ankara: İmge Kitabevi.
- ERGUN, P. (2004). *Türk Kültüründe Ağaç Kültü*. Ankara: AYK Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.
- GÜLAY, H. (2011). "Ağaç Yaş İken Eğilir: Yaşamın İlk Yıllarında Çevre Eğitiminin Önemi". *TÜBAV Bilim Dergisi*, C4. S.1, 240-245.
- HUFFORD, D. (2009). "Halk Hekimleri". *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar*. (Ed: Oğuz Ö. Gürçayır S.) Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- HUNTER, J.(2020). "Folklore, Landscape and Ecology Joining the Dots". *Time and Mind*. 13(3). 221-225.
- JUNG, C. G. (2005), *Dört Arketip*. Çev. Zehra Aksu Yılmaz. İstanbul: Metis Yayınları.
- KÖKSEL, B.(2012). "Dede Korkut Kitabı'nda Dinî-Mitolojik Yardımcı Kahraman Motifi.". *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 161/73.
- KÖSE, S.(2021). *Türk Destanlarında Kaos ve Kozmos*. Ankara: Gazi Kitabevi Yayınları.
- OPPERMAN, S.(1996). "Ecocriticism: Natural World in the Literary Viewfinder". *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*. 16(2). 29-46.
- ÖGEL. B.(2010). *Türk Mitolojisi II*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.

- PROPP, V. (1990). “Folklorun Yapısı”, (Çev. Necdet Hasgöl), *Folklor Dođru: Dans-Müzik-Kültür Arařtırmaları*, S. 59. 1-38.
- RADLOFF, W. (2008). *Türklük ve Şamanlık*. İstanbul: Örgün Yayınevi.
- ROUX, J. P. (2011). *Eski Türk Mitolojisi*. Çev: M.Y. Sağlam. Ankara: Bilgesu Yayınları.
- SEYİDOĞLU, B. (1995). *Mitoloji Üzerine Arařtırmalar, Metinler ve Tahliller*. İstanbul: Dergâh Yayınları.
- VOGLER, C (2004). *Yazarın Yolculuđu, Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları*: İstanbul: Okyanus Yayınları.
- YILDIZ, A.(2023). “Altay Masallarında Geleneksel Ekolojik Bilginin Aktarım Yolları”. *Folklor Akademi Dergisi*, 1183-1207.

İnternet Kaynakları

- URL-1:<https://www.trtcocuk.net.tr/video/sagun-1-bolum-madalyon> Eriřim tarihi: 12.02.2024
- URL-2:<https://www.trtcocuk.net.tr/video/sagun-2-bolum-ayaz-yakalaniyor> Eriřim tarihi: 12.02.2024
- URL-3:<https://www.trtcocuk.net.tr/video/sagun-3-bolum-fabrika>
Eriřim tarihi: 15.02.2024
- URL-4:<https://www.trtcocuk.net.tr/video/sagun-4-bolum-yesil-daglar> Eriřim tarihi: 15.02.2024
- URL-5:<https://www.trtcocuk.net.tr/video/sagun-5-bolum-isaret>
Eriřim tarihi: 17.02.2024
- URL-6:<https://www.trtcocuk.net.tr/video/sagun-6bolum-sagun-sarayda>
Eriřim tarihi: 18.02.2024
- URL-7:<https://www.trtcocuk.net.tr/video/sagun-7bolum-baraj>
Eriřim tarihi 20.02.2024
- URL-8:<https://www.trtcocuk.net.tr/video/sagun-8bolum-tuzak>
Eriřim tarihi 20.02.2024
- URL-9:<https://www.trtcocuk.net.tr/video/sagun-9-bolum-takim-yildizi>
Eriřim tarihi: 21.02.2024
- URL-10:<https://www.trtcocuk.net.tr/video/sagun-10-bolum-kacis-plani> Eriřim tarihi: 22.02.2024
- URL-11:<https://www.trtcocuk.net.tr/video/sagun-11-bolum-planor>
Eriřim tarihi: 22.02.2024
- URL-12:<https://www.trtcocuk.net.tr/video/sagun-12-bolum-gizemli-ada>
Eriřim tarihi: 23.02.2024
- URL-13:<https://www.trtcocuk.net.tr/video/sagun-13-bolum-hanin-mektubu>
Eriřim tarihi: 24.02.2024