

RUHLARIN KAÇIŞI FİLMİNİN DİNSEL MOTİFLER BAĞLAMINDA GÖSTERGEBİLİM YÖNTEMİNE GÖRE İNCELENMESİ

Nida SARIŞAN*

Özet

Fantezi, bizi modern çağın gerçekliklerinden koparan ve mitolojik yaratıkların olduğu başka büyüdü dünyalara götüren sihirli bir kapıdır. Sinema sanatı ise, görsel zenginlikleri ile insanın gerçek olana karşı, kendini daha özgür hissedebileceği fantastik evrenler yaratmaktadır. Yönetmenler de yarattıkları bu evrenleri, kültürel birtakım unsurlar etrafında şekillendirmektedir. Zira yüzeyde görülen bu evrenin derinine inildikçe, ortaya çıktığı kültürün yaşayış biçimlerinden ve inanışlarından etkilendiği ve birtakım göstergeleri taşıdığı görülmektedir. Çalışmada, Japonya’da hakim olan bazı dinsel öğretilerin, fantastik evrene olan etkilerinin neler olduğunun cevabının verilmesi amaçlanmıştır. Bu anlamda, Japon yönetmen Hayao Miyazaki’nin *Ruhların Kaçışı* filmi ele alınacaktır. Film seçme nedeni ilk başta Miyazaki’nin; Japonların gündelik hayatlarının bir parçası olan inanç sistemlerine sıkça başvurması olmuştur. Sadece bir din olgusu olarak değil, yaşam felsefesi olarak benimsenen öğretiler, tıpkı gerçek hayatı anımsatan unsurlarla Miyazaki’nin evreninde görülmektedir. Bunun yanında *Ruhların Kaçışı* filmi de, fantastik evren anlatısını yansıtmaya ve hala daha popüler olması dolayısıyla seçilmiştir. Çalışmanın konusu açısından, kültüre ait dinsel göstergeleri ortaya çıkarabilmek adına, göstergebilim yöntemi ile çözümleme yapılmıştır. Miyazaki’nin kendine özgü animasyon stili ile, Japonya’da etkili bazı dini öğretileri içeren göstergeleri harmanlaması, fantastik evrenin zengin alt metinlerini de ortaya çıkarmıştır. Böylelikle, Miyazaki’nin filmi üzerinden dinsel göstergelerin, fantastik evrene olan etkisini yan anlam çözümlemeleri ile ortaya koymak, çalışmanın hedefini oluşturmaktadır.

Keywords: Fantastik, anime, *Ruhların Kaçışı*, din

* Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi, nidasarisan@gmail.com

A STUDY OF THE FILM “SPIRITED AWAY ACCORDING TO THE SEMIOLOGY METHOD IN THE CONTEXT OF RELIGIOUS MOTIFS

Nida SARIŞAN*

Abstract

Fantasy is a magical door that breaks us off from the realities of the era and brings us to enchanted worlds occupied by mythological creatures. The art of cinema creates fantastic universes that make the people feel more liberated against what is real with visual wealth. Directors shape these worlds they create around a slew of cultural elements. This is because as they dive deeper into these universes viewed on the surface, it is seen that they are affected by the existence of culture and people through which they emerge and carry a series of indicators. This study aimed to answer what the effects of some religious teachings dominant in Japan are on fantastic universes. In this sense, Japanese director Hayao Miyazaki’s film *Spirited Away* will be discussed. The reason for the selection of the film was primarily that Miyazaki frequently referred to systems of belief that are a component of the daily lives of the Japanese. Teachings adopted not only as religious elements but as philosophies of life are seen in Miyazaki’s universe with elements that evoke real life. Additionally, the film *Spirited Away* was selected because it reflected a narrative of a fantastic universe and is still more popular. In terms of the subject of the study, analysis was done with a semiology method to produce the religious indicators that belong to the culture. With Miyazaki’s unique animation style, he produce the harmonization of indicators that include some religious teachings that are influential in Japan and the rich subtexts of the fantastic universe. Thus, revealing the effect of the religious indicators over Miyazaki’s film on the fantastic universe through analyses of adjacent meaning constitutes the goal of the study.

Keywords: *Fantastic, anime, Spirited Away, religion*

* Master’s Student, İstanbul Aydın University, Faculty of Communications, nidasarisan@gmail.com

RUHLARIN KAÇIŞI FİLMİNİN DİNSEL MOTİFLER BAĞLAMINDA GÖSTERGEBİLİM YÖNTEMİNE GÖRE İNCELENMESİ

GİRİŞ

İnsanda var olan hikaye anlatma geleneği, yazılı ilk Sümer fantezisi Gılgamış Destanı (M.Ö. 2000) ve öncesindeki sihirli efsanevi hikayelere, yazıtlara dayanmaktadır. Nitekim sinemanın doğuşundan önce dahi eski çağlarda yaşayan insanlar, mağara duvarlarına hayvan resimleri çizerek, ritüeller gerçekleştirmişlerdir. Dolayısıyla insanoğlunun değişmeyen olgusu, gerçek dünyada gördüğü biçimleri hayalindeki ile birleştirerek, günlük deneyimlerinin çok ötesinde olaylar veya hikayeler üretmesidir. Tarihsel olarak gelişen ve değişen teknoloji ile ortaya çıkan sinema sanatı, fantastik meselesini de içine alarak teknoloji ile harmanlayıp düş kurma ihtiyacına katkı sağlayan önemli bir alan yaratmıştır.

Buanlamda animasyon sinemasının gücü, fantastik evrenleri oluşturmada önemli bir rol oynamaktadır. Animasyon kavramını kabaca tanımlamak gerekirse; Özge Samancı'nın belirttiği gibi (2004: 13), "animasyon ortamında genellikle cansız nesnelere veya onların yeniden sunumu olan çizimler hareket ettirilmektedir, böylece cansız varlıklar canlıymış gibi sunulmaktadır". ABD'de stop-motion ile başlayan ilk animasyon örnekleri, daha sonrasında iki boyutlu animasyonlarla, daha sonra da üç boyutlu tekniklerle kaynaşmıştır. Bu durum günümüzde, dijital teknolojilerin animasyon dünyasında hakim olduğu bir dönemi beraberinde getirmiştir.

Fantastik evrende hakim olan düş dünyasını animasyon sineması, teknoloji ile harmanlayarak bir tür illüzyon yaratmıştır. Bu bakımdan, gerçek olmayan evrenleri, canlıymış gibi göstererek izleyicilerin hayranlık duyduğu ve içine girebildiği dünyalara dönüştürmüştür. Dolayısıyla, teknolojik gelişmeler zamanla değişse de, animasyonun daha en başındaki, çizgilerin hareket ettiği görüntüleri izleyen ya da, günümüzde gelişen teknolojinin yarattığı görsel efektlerle oluşan animasyonları izleyen insanlar, aynı duygulara kapılmaktadır. Böylelikle animasyon sineması, teknik görseelliği ile insanları gerçek olan dünyadan uzaklaştırıp, başka evrenlere taşımaya katkı sağlamaktadır.

Animasyon sineması, toplumların birtakım kültürel unsurlarından etkilenecek farklılaştığı bir süreci de beraberinde getirmiştir. Zira yönetmenler, yaşadıkları ülkeden yola çıkarak kendi toplumlarının, kültürlerinin birtakım inanışlarını, yarattıkları fantastik evrenlerde de betimlemişlerdir.

Çalışmada çözümlemesi yapılacak olan filmin üretildiği Japonya’da, animasyon kavramının ‘anime’ terimi ile ifade edilmesi, bu farklılaşmanın boyutunu da göstermektedir. Anime, kabaca Japon animasyonları olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamda Japonya’da gerçekleştirilen animasyon türüne ait filmler, anime terimi ile ifade edilmektedir. Animasyonun İngilizce ismi olan ‘animation’ın kısaltılmış halidir. Anime yirminci yüzyıl civarında, Japon film yapımcılarının çeşitli ülkelerdeki animasyon tekniklerini keşfetmeleri ile ortaya çıkmıştır. Özellikle Fransız animasyon sanatçısı Emile Cohl’un filmleri, Japon animasyon sanatçılarına etkilemiştir. El çizimi ya da bilgisayar yapımı olabilen animelerde karakterler, genellikle büyük gözlü ve uzun boylu olarak betimlenmektedir. Birçok konuda, çeşitli türde animeler mevcuttur ve hepsi kendi içinde farklı isimlerle ayrılmaktadır. Fakat genel tabirle hepsine anime denilmektedir.

Animeler, Japonya’nın kültürel kodlarını taşımaları dolayısıyla toplumsal anlamda, pek çok ülkenin animasyon sinemasından ayrı bir konumdadır. Animelerin Japon toplumuna özgü yansımaları taşınması, özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrasında gerçekleşmiştir. Nitekim bundan sonra yapılan animelerde içerikler, toplumsal olarak Japon halkının gerçek dünyada yaşadıklarından oluşmaktadır. Bu bağlamda animeler, Japonya’da kitle kültürü ürünü olarak öne çıkmaktadır ve birçok kültürel unsuru –Japon tiyatrosu, bahçe kültürü, Japon inanç sistemleri öğretileri vd- barındırmaktadır. Dolayısıyla kültürel unsurlarına oldukça önem veren ve yaşam felsefesi haline getiren Japonlar için anime oldukça önemlidir.

Animeler, yine Japonya’ya özgü çizim sanatı ‘manga’dan uyarlanması dolayısıyla kültürel anlamda birçok animasyondan da ayrılmaktadır. Japonca’da ‘man’ rastlantı, ‘ga’ ise resim anlamına gelmektedir. Manga terimi ilk olarak, on dokuzuncu yüzyıl civarında üzerinde karikatürler bulunan ağaç bloklarını adlandırmak için kullanılmıştır. Animeler, mangalara göre nispeten daha gerçekçi olarak betimlenmektedir. Nitekim mangalar, gerçekten oldukça farklı ve daha abartılı çizimlerden oluşmaktadır. Teknik anlamda Mangalar, kurşun kalem ile çizilip, çerçevelemeler yapılarak, renklendirilmektedir.

Ortaya çıktığı zamandan sonra özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrası, savaşı kaybeden Japon toplumu için önemli bir konuma ulaşmıştır.

Ardından çeşitlenerek, günümüze kadar tıpkı Animede olduğu gibi, Japon kültürünü yansıtan bir alan olarak ortaya çıkmıştır. Animeler ve Mangaların savaş sonrası dönemde Japon kültürü etrafında şekillenmesi, toplumsal belleklerinde iz bırakmış olaylar, dönemler veya felaketler ile ilgilidir. Bu bağlamda Japon toplumu, kaybettiği savaşın ardından toparlanmak için, kendi özünü oluşturan kültürel inanışlarına dönmüştür.

Animasyon kavramından, kültürel kodları daha çok taşıması anlamında farklılaşan anime, bilgisayar teknolojisinin yanında el çizimine daha çok önem vermesi anlamında da ayrılmaktadır. Gelişen teknoloji, animelerdeki bilgisayar kullanımını arttırsa da, bu duruma uzun süre bazı yönetmenler karşı çıkmış ve direnmiştir. Nitekim bu yönetmenlerin en çok bilinenlerinden biri de, Hayao Miyazaki'dir.

Miyazaki, Oscar ödülünü *Ruhların Kaçışı* (2001) filmi ile kazanarak, animeyi Japon toplumunun ötesine çıkarıp, Batı ülkelerince tanınmasını sağlamıştır. Yine Berlin Uluslararası Film Festivali'nde de Altın Ayı'yı aynı film ile kazanmıştır. Bu bakımdan, animenin Japon kültürünü yansıttığı tezinden hareketle, Miyazaki'nin de sıkça başvurduğu kültürel unsurlar etrafında şekillenen bu filmi dolayısıyla, yönetmenin konumu, Japonya açısından önemli olduğuna ulaşılmaktadır. Nitekim yakın arkadaşı Isao Takahata ile birlikte kurduğu Ghibli adlı animasyon stüdyosu, Japonya açısından, Batı'nın Disney'ine benzer bir etki sağlayan yapımlar ile ilgi görmektedir.

Miyazaki, animelerinde el çizimlerine önem vermektedir ve mümkün olduğunca bilgisayar teknolojisinden kaçınmaktadır. Bu anlamda organik ve canlı görünümlü görüntüleri sağlama amacı ile, bu yöntemi tercih ettiğini belirtmektedir. Geleneksel olarak kullandığı yöntem ile Miyazaki, yönettiği filmin her karesini tek tek el ile çizmektedir ve farklı ekiplerden oluşan animasyon sanatçıları da bu taslakları detaylandırmaktadır. Miyazaki'nin kamerası, genellikle yavaş hareketlerle, arka plandaki manzaraya odaklanmaktadır. Bildiğimiz dünyaların dışına çıkan yapısı ile fantastik evren de, Miyazaki'nin doğal ve organik manzaraları ile birleşince izleyiciler için daha gerçekçi bir şekle bürünmektedir. Miyazaki, Şen'in belirttiği gibi (2014: 271) "fantezinin hayal edebilmek anlamında çok önemli olduğunu" söylemiştir.

Miyazaki, tercih ettiği geleneksel teknikler sayesinde daha canlı bir görünüm verdiği *Ruhların Kaçışı* filmindeki fantastik evreninde, Japon toplumunun kültürel kodlarını, inançlarını sıkça kullanmaktadır. Bu anlamda verdiği bir röportajda *Ruhların Kaçışı*'ni, gençlerin Japon kültüründen uzak kaldığını düşündüğü ve bu durumu gidermek istediği için yaptığını söylemiştir. Japon toplumunun resmi bir dini olmamakla birlikte,

kültürel anlamda yaşantısını belli öğretiler üzerinden gerçekleştirdiği de göz önünde bulundurulursa, Miyazaki'nin bu motifleri kullanması da kaçınılmaz olmuştur. Bu çalışmada, Miyazaki'nin fantastik evren yarattığı *Ruhların Kaçışı* filmindeki, Japon inanç sistemlerinin kimi göstergeleri incelenerek çözümlenecektir. Öte yandan fantastik evren meselesinin, hem kavramsal, hem de sinemasal olarak ne ifade ettiği çalışmanın ileriki bölümlerinde açıklanacaktır.

Çalışmanın Amacı, Yöntemi ve Kapsamı

Çalışmada, Japonya'da etkili olmuş birtakım dinsel öğretilerin ve inanışların, fantastik evrene olan etkilerinin neler olduğunun ortaya konması amaçlanmıştır. Bu anlamda Hayao Miyazaki'nin, bir fantastik evren anlatısı olan, *Ruhların Kaçışı* filmi ele alınacaktır. Söz konusu film içerisinde Şintoizm, Budizm, Taoizm gibi birtakım dini öğretileri barındıran unsurların, fantastik evren içerisinde nasıl konumlandırıldıkları ve bu evrene ne derecede etki ettiklerinin cevabının verilmesi hedeflenmektedir. Bununla birlikte, Japon toplumunda bir din olgusundan çok, yaşam felsefesi haline gelen inanç sistemlerinin fantastik evrendeki görünümünü aktarabilmek hedeflenmektedir. Bu amaçlar doğrultusunda çalışmanın temel varsayımları şu şekildedir:

- Fantastik evren ve din arasında önemli bir bağ vardır.
- Anime ve din arasında bağlantı vardır.
- Japon kültürü ve din arasında bir bağlantı vardır.
- Japon inanç ve öğretileri, günlük yaşamlarında belirgin rol oynamaktadır.
- Japon kültürü dini inanışlarından bağımsız değildir.

Çalışmada Roland Barthes'ın göstergebilim yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntemin, anlamlandırmanın iki düzeyi olarak açıkladığı; Düzanlam ve Yananlam düşüncesinden yararlanılmıştır. Bu kavramlar ile göstergeleri açıklayabilmek için öncelikle, dinsel öğreti ve inançları belirgin veya üzeri örtük bir şekilde taşıyan sahneler seçilip numaralandırılarak koyulacaktır. Daha sonra numaralandırılmış sahneye atıfta bulunularak ilk başta Düzanlam olarak, sahnede açıkça görülen temsil açıklanacaktır. İkinci aşama olarak Yananlamdan ise, apaçık bir şekilde karşımızda gözükmeyen, dini inanç ve öğretiler üzerinden yeni bir anlam kazanan sahneyi ortaya çıkarmak için yararlanılacaktır. Roland Barthes'ın göstergelerin ikinci düzeydeki işleyişlerine ilişkin ortaya koyduğu Mit kavramından ise, çalışmanın konusu

gereği mit boyutunu içeren bazı sahnelerde yararlanılmıştır. Fiske'ye göre (2017: 186) “mitler aslında belli tarihsel dönemde egemen olmayı başarmış toplumsal sınıfların ürünüdür” ve dolayısıyla mitlerin yaydığı anlamlar da bu tarihi beraberinde taşımaktadır. Mitler, kendi kökenlerini gizemleştirerek alt metinlerinde saklamaktadır. Dolayısıyla mitlerin gizlediklerini açığa çıkarabilmek için, çalışmanın konusu içerisinde var olan birtakım mitler açıklanmaya çalışılmış ve alt metinler çözümlenmiştir.

Çalışmada, bahsi geçen göstergibilim yöntemini kullanabilmek adına ilk başta seçilen film kesintisiz bir şekilde izlenmiştir. Daha sonra kesintili bir şekilde izlenerek veriler toplanmıştır. Çalışmanın amacına uygun olarak, dini motifleri barındıran sahneler seçilmiş ve incelenmiştir. Çalışmada ayrıca açıklanan dinsel öğretiler; Şintoizm, Budizm ve Taoizm alt başlıklarından oluşmaktadır. Japonya, resmi bir din kabul etmemekle birlikte pek çok dini içinde barındıran toplumsal bir yapıdır. Çalışmada bununla ilgili olan sınırlılık, diğer dinsel öğretilere nazaran bahsi geçen dinlerin Japonya’da daha etkili olması ve örneklem olarak seçilen filmin söz konusu öğretilere daha çok yer vermesidir. 2011 yılı araştırma sonuçlarına göre, Japon halkının %90’ı Budist veya Şintoist, ya da her ikisinin de birleşimine mensuptur.¹ Taoizm dini ise, filmde sıkça kullanılan bir öğretiyi taşımasından dolayı açıklanmıştır. Bu anlamda çalışmadaki dinsel sınırlılık, söz konusu inançlardan oluşmaktadır. Fakat şunu belirtmek gerekir ki, inceleme bölümünde açıklanan bir sahnede, Hinduizm inancına ait bir gösterge bulunmaktadır. Fakat, Hinduizm dini ile alakalı bir alt başlık kullanılmamıştır. Bunun temel sebebi Japonya’ya, bahsi geçen dinlere nazaran daha az etki etmiş olmasıdır. Nitekim Japonya’ya dair yapılan din araştırmalarında, baskın olan yüzdeler kısımlarda Hinduizm bulunmamakla birlikte, az bir kısmı temsil eden ‘diğer dinler’ kategorisine girmektedir. Böylelikle, net bir yüzdeler kısımla açıklanamayacak kesimden oluşan Hinduizm, Japonya’da belirgin bir etki göstermemekle birlikte, söz konusu sahnedeki etkisi, göstergeler yolu ile açıklanmıştır.

Daha önce de belirtildiği gibi, filmin seçilme nedenlerinden biri, Japon toplumunun dini bir inanıştan çok, yaşamına çokça etki eden birtakım öğretiler doğrultusunda hareket etmesidir. Nitekim Miyazaki’de, Japon kültürü ile harmanlanmış bu dinsel inanç sistemlerini, filmlerinde sıkça kullanmaktadır. *Ruhların Kaçışı* filmi ise, belirgin olarak fantastik evren temasını içermesi ve hala daha popüler olmasından dolayı seçilmiştir. Aynı zamanda söz konusu film, hem Japonya’da, hem de dünya çapında Oscar ödülü almış ilk anime olması bakımından da önemli bir konumdadır.

1 (http://usatoday30.usatoday.com/news/religion/2011-03-15-japanspirit15_ST_N.htm Erişim tarihi: 06.08.2019)

Fantastik Anlatı

Fantastik anlatının veya fantastik evrenin ne olduğunu, veya sinemada neyi ifade ettiğini açıklamadan önce, sözcüğün kendisini ve ilk kullanımlarını sorgulamak yerinde olacaktır. Fantastik sözcüğü, Ertekin'in Grand Usuel Larousse sözlüğünden aktardığı üzere;

"Latince bir sıfat olan ve gerçekdışı, düşsel anlamına gelen fantasticus'dan, imgelemi ilgilendiren anlamına gelen phantastikos'a kadar uzanmaktadır. Sonrasında fantasma sözcüğü ile gerçeklikten uzak düşünce anlamına gelerek, fantasmagorie sözcüğü ile görünüm, yanılsama anlamlarına gelmiş, daha sonra da düşlem anlamında kullanılan fantasie kelimesi ile, hayalet anlamında fantome sözcüklerinden türetilmiştir." (2010: 35)

Fantastiğin kökenleri, insanoğlunun ilkel zamanlarındaki çeşitli ritüellerine dayanmaktadır. Bu doğrultuda ilkel insanoğlu, avcı kimliği ile avını taklit ederek avladıktan sonra, köyüne döndüğünde nasıl avladığını anlatabilmek için hareketler düzenine girmiştir. İlkel av töreni olarak düşünülebilecek bu ritüelin amacı, öldürülen hayvanın ruhunu kovmaktır zira, onu yiyebilmek için sadece kendisini değil, ruhunu da alt etmek gerekmektedir. Nitekim zamanla büyüsel birtakım inanışlar da işin içine girmiştir ve av törenleri çeşitli oyunlara –yağmur duaları, bolluk törenleri gibi- evrilmiştir.

Bu örnekten yola çıkarsak, hem inanç sistemlerinin –ruh kavramı gibi- hem de onun beslediği fantastik durumun, temelde ortaya çıkış noktasına ulaşılmaktadır. Zira dini birtakım inanışlar, gizemli ve bilinmeyen yönleri ile fantastiğe malzeme oluşturmaktadır.

Öte yandan mağaralara çizilen resimler, yine taklit yoluyla doğada gördükleri şeyleri yansıtmalarını sağlarken, görünenin ötesindeki fantastik unsurları da içermektedir. Furby ve Hines'in belirttiğine göre (2014: 23) "Fransa'daki Lascaux mağarasında bulunan resimlerde fantastik öğelere rastlanmıştır". Bu resimlerde söz konusu avlar ve törenleri tasvir ederken mitolojik motiflerin yer aldığı görülmüştür. Zira tasvir yoluyla yapılan bu çizimler insanoğlunun; gerçeğin ötesinde, zihninde canlandırdıklarını ortaya çıkarmaktadır. Bu mantıkla da, fantastiğin tanımındaki gerçekdışılıkla örtüşmektedir. İpşiroğlu'nun belirttiği gibi (2009: 19) "insanoğlu tasvirde, doğada olduğu gibi, görünmeyen gizli güçlerin bulunduğu inanmaktadır; tasviri canlandırmakta, tasvirde korkmakta ve ona tapmaktadır". Böylelikle geleneksel anlamda yazının veya sözlü anlatının bu bağlamda birtakım olguları anlatmada yetersiz kaldığı noktada, fantastiğin doğmuş olduğu anlaşılmaktadır.

İnsanoğlunun fantastik hikayeleri, hem sözlü, hem resimli bir şekilde anlatı yapısı olarak ortaya çıkardıkları ilk zamanlardan beri, değişmeyen bir ihtiyaca dönüşen hikaye anlatma geleneği, toplumlar geliştikçe farklı alanlara da adapte olmuştur.

Nitekim günümüzde fantastik hikayeleri anlatabilmek amacıyla kullanılan popüler bir araç olarak sinema, söz konusu alanın, bir tür olarak yerleşmesine katkıda bulunmuştur. Zira sinemanın gelişmeye başladığı ilk zamanlarda, doğaüstü ve gizemi sunmaya elverişli bir aygıt olarak düşünüldüğü göz önünde bulundurulursa, sinemacıların fantastiği bu ortama getirmeleri de uzun sürmemiştir. “Dolayısıyla yirminci yüzyılın başlarında çoğu klasik fantastik figür de, sinemaya giriş yapmıştır” (Kemp, 2014: 40).

Modern fantastik tür; sinema alanında, karşımıza birtakım filmler yoluyla çıkmaktadır. Bir tür olarak, filmde pek çok fantastik unsur görülebilmektedir fakat, başlı başına bir fantastik evren yaratımı, fantastiğin yoğun bir şekilde kullanıldığı anlatı dünyalarını oluşturmaktadır. Zira artık, gerçek dünya içerisine yerleştirilen fantastik motiflerin yerine, tamamen başka bir evren kurarak tümüyle gerçekdışılık oluşturulmaktadır.

Fantastik, gerçekdışı birtakım doğaüstü unsurları beraberinde getirdiği için, fantastik evren de kuralsız bir dünyaya benzemektedir. Dolayısıyla bu evren, hemen hemen her zaman açıklama gereği duyulan üzeri örtük anlatılara sahiptir. Fantastik evrendeki en dinamik olgu, gerçeklikten, gerçekdışılığa geçişi sağlayan ve fantastiğe izin veren başkalaşımdır. Bu doğrultuda da fantastik evrende yapılan yolculuk, önceden planlanarak ortaya çıkan bir süreç yerine, doğaçlama oluşan maceralar bütününe daha çok benzemektedir. Nitekim bu yolculuğun en sonunda varılan nokta, yolculuğun sonunu değil, kahramanın bu evren içerisinde yaşadığı maceralardan sonra, ilk başladığı noktaya geri dönmesini ifade etmektedir. Bunun temel nedeni, fantastik olan evrenin, gerçek dünya ile farkını görebilmek için ayrıştırmanın gerekliliğidir. Dolayısıyla fantastik evrenler, özellikle gerçek dünyaya geri döndüren yapısı ile, kimi fantastik tür filmde ayrılmaktadır.

Temelde nihai ayrım, gözlerimizin önünde olan gerçeklik ve fantastik görüneni birbirinden ayırmanın basitliğidir. İlkel insanların zihinlerinde oluşan tasvir gücü, ‘nasıl’ sorusunun cevabını inandırıcı bir şekilde betimleyebilse de, buraya ve şimdiye özgü olayları algılama şeklimizi ortadan kaldırmamaktadır, çünkü fantastik evrenlerden çıkıldığında, mantık devreye girmektedir. Dolayısıyla izleyicinin mantıksal çerçevede görebildiği tek nokta, fantastiğin bittiği ve gerçek dünyanın başladığı andır.

Zira fantastik dünya, titizlikle ele alnamayacak kadar gerçekdışı

olabilmektedir. Fakat bu gerçeğe dışılık, anlatı yapılarının kültürel veya toplumsal anlamda beslendiği birtakım unsurlardan bağımsız kurulmamaktadır. Nitekim modern fantastiğin –sinemadaki- geçmişinin, ilkel insanoglunun hikayelerine dayandığı göz önünde bulundurulursa, temelde toplumların birtakım mitleri üzerine kurulmuş olduğu sonucuna varılmaktadır.

Eliade'den aktaran Furby ve Hines (2014: 20) “mitlerin, evrenin oluşumunu ve işleyişini açıklayan, genellikle çok uzak geçmişte ve başlangıçta gerçekleşen olaylara yer veren sembolik, kutsal temel anlatılar olarak anlaşıldığını” söylemiştir. Dolayısıyla geçmişten günümüze kadar birtakım destansı hikayelerle gelmiş olan mitler, her kültürde önemli bir yere sahiptir. Nitekim Japon toplumunun mitlerinin, yazılı hale getirilmesi sonucu ortaya çıkan ve inanç sistemlerinin kutsal metinlerini taşıyan, yaratılış destanları *Kociki* ve *Nihongi* bu alana örnek oluşturmaktadır.

İleriki bölümlerde daha ayrıntılı açıklanacak olan *Kociki* ve *Nihongi* destanları, Japon toplumunun inanç sistemlerini, davranışlarını, kültürlerini etkileyen birer kaynak olmuştur. Nitekim tanrı, tanrıça, ruh gibi dinsel birtakım motifleri içinde barındırmakta ve yeryüzünün nasıl doğduğunu, bu unsurlar üzerinden açıklamaktadır. Özelde Japonya, yaratılış destanlarının kendi yerel dinsel inançlarının kutsal metinlerini taşıması bakımından, fantastiği bu alanda sıkça kullanmaktadır. Dolayısıyla dinsel birtakım inanç sistemleri, fantastik anlatı motiflerince harmanlanarak, kültürlerine karışmıştır. Yine ileride daha ayrıntılı açıklanacak olan Japon dinsel inanışları, bir din olgusundan ziyade, belirtilen unsurların içinde bulunduğu yaşayış biçimini ortaya çıkarmıştır. Böylelikle gerçeğe dışı sayılabilecek motifler temel alınarak fantastik anlatı, Japon toplumu içerisinde ortaya çıkan çeşitli sanat dallarında olduğu gibi, animelerde de kendisine yer bulmuştur.

Steinmetz'in belirttiğine göre (2006: 10), “Japonya, Meici döneminin (1868-1910) sonundan beri ‘fantasy’yi ve Batı dillerindeki eşdeğerlerini çevirmek için *genso* sözcüğünü kullanmıştır”. Japonca’da *genso*; hayalet anlamına gelen *gen* ve metin içeriği olarak düşünülebilecek *so* sözcüklerinden oluşmaktadır. Bu anlamda fantastiğin tanımındaki, hayalet kavramı ile örtüştüğü görülmektedir. Bu bakımdan Japonya’nın, fantastiği bir ad olarak betimlediği dönemin daha geç olduğu görülmektedir. Fakat Japon toplumunun yaratılış destanlarında, fantastik kelimesi kullanılmasa bile; anlatı yapılarındaki fantastik unsurlar, temelde bu alana dair çıkış noktasının, daha eskiye dayandığını göstermektedir.

Japonya’da gelişen sinema sanatı içerisinde, çalışmanın örnekleme olarak

seçilen Hayao Miyazaki’de, fantastik unsurlarla bezeli inanç sistemlerini filmlerinde sıkça kullanmaktadır. Bu anlamda başlı başına bir fantastik evren yaratımı olan, ve başta açıklanan fantastiğin –gerçek hayata- geri döndüren yapısı ile örtüşen filmi *Ruhların Kaçışı*, Japon toplumunun yaşayış biçimi haline gelmiş dinsel öğretileri de barındırmaktadır. Dolayısıyla çalışmanın konusu gereği, her iki yapıyı da içinde barındırdığı göz önünde bulundurulursa, Japon dinsel inançlarının, bu evrene olan etkisini ortaya çıkarabilmek için, yerinde bir inceleme örneği oluşturmaktadır.

Japonya’nın Yaygın Din ve İnançları

Din olgusu var olduğu toplumlarda, sıkça siyasi koşullardan etkilenerek politik amaçlara hizmet edebilen potansiyeli ile gündeme gelmektedir. Bu anlamda, Doğu kültürlerinde de benzer bir durum yaşanarak, dinlerin ülke içerisindeki gelişimleri etkilenmiştir. Eberhard’dan aktaran Şen (2014: 108), “sadece Japonya’da değil, Doğu Asya’da din ile siyasetin daima bir arada var olduğunu” belirtmiştir. Dolayısıyla Japonya’da etkili olan dinlerden bahsetmeden önce, tarihsel anlamda genel olarak yaşadıkları toplumsal ve siyasi koşulları irdelemek yerinde olacaktır.

Japon tarihinde Yamato Dönemi (M.S 300- M.S 593)’nden itibaren Hindistan, Kore ve Çin üzerinden inanç sistemleri gelmeye başlamıştır. Nitekim Japonya o dönemde, Kore ile siyasi ilişkiler içine girerek, Çin’in yazı biçiminden, hükümdar sisteminin ve sanatından etkilenmiştir (Japonya Sanat Dergisi, 1986). Dolayısıyla Çin kültürü üzerinden Budizm ve Konfüçyanizm etkisi Japonya’ya, dördüncü ve beşinci yüzyıl civarında gelmiştir.

Japonya ve Kore ilişkileri bozulunca altıncı yüzyıl sonlarında Kore’de yaşayan ve Budizm’i benimseyen Japonlar, ülkelerine geri döndüklerinde bu inanç sistemini de getirmişlerdir. Kürşad Demirci’ye göre (2000: 321), “gerek etnik gerekse eskatolojik kavramlar konusunda daha ince düşünce geliştirmiş olan Budizm özellikle seçkin Japonlar’a cazip gelmiştir”. Diğer taraftan İmparatoriçe Suiko (539-629) Japon yönetiminde iken Budizm, devletin resmi dini olarak kabul edilmiştir. Suiko, kendi ailesinden Prens Shotoku Taishi’yi, devlet işlerinde yardım etmesi için seçmiştir. Shotoku, on yedi maddelik bir ferman ile Budist ahlakına dayalı bir sistem getirmiştir. Bu anlamda Japonya’ya, Budist manastırları ve tapınakları o dönemlerde kurulmaya başlanmıştır (Karataş, 2013: 55). Nitekim Prens Shotoku, yine Çin’den gelen Konfüçyus öğretilerini, yönetimi merkezileştirmek için kullanmıştır. Konfüçyanizm, Çin’in eski dinlerinden Toizm’deki ‘Tao’ inancını kabul etmektedir (Gül, 2006: 23-30). Tao, evrenin yaratıcısı olarak gizli bir güç

taşıyan varlığı simgelemektedir. Konfüçyanizm'e göre, Tao'nun evrene ve dolayısıyla insanlara yönelik tutumu, devletlere bağlıdır. Prens Shotoko, bu anlamda halkın itaatkar olmasını buyuran Konfüçyanizm öğretisi üzerinden, devletin imparatorluk makamına güç kazandırmayı amaçlamıştır.

Budizm'in devletin resmi dini haline gelmesinden sonra, Japon halkının yerel dini olan Şintoizm ile kaynaşmaya başlamıştır. O döneme kadar sadece yüksek sınıfa hitap eden Budizm'in, Japon yerel dini Şinto'yu tehdit ettiğini düşünen Şinto rahipleri, Budist taraftarlar ile çatışmaya başlamıştır. Sadece rahipler değil, yüksek sınıf zümresinde bulunmayan halk da, kendi yerel dinlerini koruma eğilimine girmişlerdir. Fakat burada şunu belirtmek yararlı olacaktır ki, Japonlar bir din gibi Şinto dinini geliştirmemişlerdir. Hem isim, hem de öğreti olarak Şinto dininin gelişimi ve ortaya çıkışı, Prens Shotoku'nun Budizm'i ülkeye getirmesi ve resmi din ilan etmesi sonucu olmuştur. Nitekim bu gelişmeden dolayı kimlik sorunu yaşayan ve Çin öğretisi altında kalan Japonlar, 'Buda'nın yolu' anlamına gelen Japonca *Butsудо* kelimesine karşılık, Şinto'yu kullanmışlardır (Güvenç: 2010). Şinto kelimesi, Çince *shen-tao* sözcüğünden gelmektedir ve Çince çevirisi 'Kutsal Hükümdar' olan kavram; Japonların kendi dinlerini Şinto kelimesinden önce ifade ettikleri, *Kami no Michi* ile anlamsal olarak benzeşmektedir. Nitekim *Kami no Michi*'nin Türkçe karşılığı, 'Tanrıların Yolu' ya da 'Ruhların Yolu'dur. Sonuç olarak Japonlar, dinlerini ifade edebilmek için bu kelimeyi kullanmayı tercih etmişlerdir. Yine belirtmek gerekir ki, din olarak düşünülse bile Şintoizm, Japonların sadece dinini değil, tüm yerli inanç sistemlerini ifade etmektedir (Wolferen, 1992: 315-317). Zira Şinto sözcüğünü ve din tanımlamasını Budizm'den ayırmak adına yapmışlardır. Onun öncesinde Şinto kapsamında oluşturulan öğretiler, zaten toplumsal anlamda yerleşmiş ve benimsenmiştir.

Budizm'in siyasi bazı iktidarlar tarafından güçlendirilmesi, yerel din Şinto'nun tanımlanması ile dengelenmiştir. Bunun sonrasında Meiji Dönemi'ne (1868-1912) gelindiğinde, Budizm'in güç sağladığı imparatorluk dönemine benzer olarak dinden, ulusal birlik ve beraberlik düşüncesi ile yararlanma fikri tekrar gündeme gelmiştir (Benedict: 2011: 74-82). Bu dönemde Şintoizm, resmi din ilan edilirken, ülkedeki Budizm etkilerini azaltmak için bazı uygulamalara da gidilmiştir. Buradaki temel neden, Şinto'nun yerel unsurlara dayalı olması ve Budizm ile Konfüçyanizm gibi dinlerin, Çin egemenliğini yansıtmaması olmuştur. İkinci Dünya Savaşı'na gelindiğinde ise, Amerika Birleşik Devletleri'nin de yönlendirmesi ile Japonya, devletin resmi dinini kaldırmıştır. Bu anlamda yine en başta Şinto'nun var olduğu zamanlara benzer olarak, resmi bir din kavramı olmasa bile, inanç sistemleri devam etmiştir (Benedict, 2011: 74-77).

Şintoizm

Şinto veya Şintoizm, Japonların yerli ve milli olan oldukça eski, bir tür animist dinleridir. Ruhun sadece insanda olmadığı, canlı cansız her şeyin ruhu olduğunu belirten animizm'in özü, bu anlamda Şinto'da yer almaktadır (Demirci, 2000: 320). Başlangıcı da, ruhun öldükten sonra var olduğu fikrine dayanmaktadır ve insanlar arasında dolaşan, onlara müdahale eden varlıklar olduğu belirtilmektedir. Şinto'nun bir kurucusu ya da kitabı bulunmamaktadır. Mitolojik dönemlerde başladığı kabul edilmektedir ve bu anlamda Japon mitolojisinin birtakım sembelleri, Şinto dininde kendine yer bulmuştur. Bu duruma çalışmanın inceleme kısmında yer verilecektir.

Şinto dininin öğretilerinden bahsetmeden önce, dayandıkları eserleri irdelemek gerekmektedir. Bu anlamda Japon toplumu için oldukça önemli bir konumda olan *Kociki* ve *Nihongi* adlı yaratılış destanları, kutsal kitap statüsünde bulunmasa bile, Şinto dininin kutsal metinlerini taşıdıkları kabul edilmektedir. Nitekim bu metinlerde, ilah veya tanrı olarak kabul ettikleri *Izanami* ve *Izanagi* çifti ile alakalı yaratılış öyküleri yazılıdır. *Kociki*, 712 yılında imparatorun emri ile 'O no Yasumaro' tarafından yazılmıştır. Japonya'nın tarihi ile ilgilidir ve insanların, tanrıların ve devletin nasıl yaratıldığından bahsetmektedir. Kısaca belirtmek gerekirse *Kociki*, 'yer ve gök açılıp ortaya çıkarken' yani evren oluşurken, her şeyin öncesinde üç ilahın olduğunu belirtmektedir. Bu ilahların isimleri; Ame no Minaka-nushi, Takamimusubi no kami ve Kamimusubi no kami'dir (Naumann, 2005: 47-52). Onların ardından ilahlar devam etmektedir ve Japonya'yı oluşturan ilahlar da, *Izanami* ve *Izanagi* olmuştur. *Kociki*'de belirtilene göre *Izanami*, *Izanagi*'ye süslü bir mızrak vermiştir. Mızrak ile biçimsiz gözüken bir sıvı kütesini karıştırmasını söylemiştir. Zamanla koyulaşan kütle katılmış ve ada şeklini alarak mızrağın ucundan düşmüştür. Bu adada *Izanami* ve *Izanagi* çiftinin çocukları olmuş ve onu buradaki denize bırakmışlardır. Bu birleşmeden sonra adaları, dağları, doğayı ve tanrıları yaratmaya devam etmişlerdir (Mackenzie, 1996: 288-292).

Kociki'nin bir nevi yorumu olan *Nihongi* ise, 720 yılında bitirilmiştir. Tek bir yazarı bulunmamakla birlikte, çeşitli derleyiciler tarafından oluşturulmuştur. *Kociki*'ye benzer olarak mitolojik öyküler ile başlamaktadır ve sonrasında Japon tarihine dair olayları anlatmaktadır. *Nihongi*, her ne kadar *Kociki*'nin yeniden uyarlaması, yorumu olarak yazılsa da; bazı olayların anlatımı kısmen değişmiştir (Naumann, 2005: 53). Örneğin *Kociki*'de, Şinto dininin tanrısı nitelemek için kullanılan Kami kelimesi, *Nihongi*'de *Mikoto* uzantısı ile yazılmıştır. Fakat sonuç olarak her iki destan da, Şinto'ya ait öğretileri barındırmaktadır. Nitekim gök ve yerden doğan tanrılar-*Kamiler*'den dolayı tüm doğa ve canlılar, kutsal olarak kabul edilmiştir. Yine

bu destanlarda *Kami*'lerin yaşadıkları yerler oldukça mütevazı yapılardan oluşmaktadır ve aynı zamanda söz konusu *Kami*'nin kılıç, ayna, tarak gibi sade eşyaları da bu yapılarda bulunmaktadır. Bu yapılar Şinto dini gereğince daha sonraları tapınaklara dönüşmüştür (Balaban, 2015: 291).

Şintoizm'in çıkış noktasından sonra, bu inanç sisteminin öğretilerinden bahsetmek yerinde olacaktır. Zira ilk başta söylenmesi gereken, bir din olgusu olarak görülmeyen Şinto inancının; diğer dinlere saygı ve hoşgörü ile yaklaşmasıdır. Şintoizm'in temelde beslendiği *Kociki* ve *Nihongi* destanlarının da öngördüğü üzere, Japon adalarının ve tabiatın oluşması, doğanın gücü ile ilgilidir ve bu yüzden doğa da bir *Kami*'dir, dolayısıyla kutsaldır. *Kami* ise daha önce de belirtildiği gibi Şinto isminden önce, bu inanç sistemine verilen *Kami no Michi* tanımlamasından gelmektedir. *Kami*, Japonların kutsal varlık veya tanrı olarak düşündükleri gücü simgelemektedir. Ağaç, dağ, akarsu, rüzgar gibi doğa parçalarına *Kami* denildiği gibi, insanlar için de kullanımı mevcuttur. Bu inanca göre her Japon, *Kami* soyundan gelen bir yolcudur ve öldüğünde kendisi de *Kami* olmaktadır (Özhan, 2014: 21-23). Yani aslında hem ruh, hem de kutsal sayılan varlık, *Kami* olarak adlandırılmaktadır. Şinto'da, kelime manası olarak 'Tanrılar Yolu' anlamına gelmektedir ve *Kami*'lerle ilgili inanç sistemlerini taşımaktadır.

Şintoizm, her maddenin özünde bir ruhu, yani *Kami*'si olduğuna inandığı için, insanların doğaya veya fiziksel dünyaya saygı göstermesi ve koruması gerektiğini savunmaktadır. Nitekim bu düşüncenin altında yatan sebep, Şintoizm'in ölüm ile alakalı öğretileridir. Şintoizm'e göre her insanın *Reikon* denen bir ruhu bulunmaktadır ve kişi öldüğü zaman bu ruh, bedenini terk ederek ölmüş atalarının ruhları ile birleşmektedir, yani *Kami* olmaktadır (Şen, 2014: 109-111). Yine şinto inancına göre *Kami*'ler, insanların dünyasında yaşamaktadır ve bu yüzden Japonlar, çevrelerinin her zaman bu ruhlar ile çevrili olduğuna inanmaktadır. İnanışa göre *Kami*'lerin biri sert, yıkıcı, öfkeli biri ise yumuşak ve şefkatli iki ruhları bulunmaktadır. İnsanların dünyasında yaşadıkları için iyi ve kötü ruhlar her yerde bulunabilir, fakat insanlar onlara saygı göstermelidir. Genellikle Japonlar, ruhlara olan saygılarını gösterebilmek adına *Butsudan* (Buda rafı) denilen bir geleneği uygulamaktadırlar. Bu geleneğe göre evlerine yerleştirdikleri bir çeşit rafa; çiçekler, yiyecekler, kutsal simgeler veya ölmüş kişilerin eşyalarını koyarlar. Dolayısıyla ölmüş ve *Kami* olmuş atalara bu yolla saygı gösterilmektedir.² Evlerde yapılan bu ritüellerin yanında, dışarda *Cinca* adı verilen tapınaklarda da ibadet yapılmaktadır (Güvenç, 2010). Bu yerler daha önce de belirtilen *Kociki* ve *Nihongi* destanlarında rastlanan ve kutsal sayılan birtakım simgeleri

² "What Is a Butsudan? And Why Are People Paying \$630,000 for Them?", Mami Suzuki, 24 Haziran 2015, <https://www.tofugu.com/japan/butsudan/>, Erişim: 5 Ağustos 2019.

barındırmaktadır. Oldukça sade olan bu ritüelde kişi, tapınağa girdiğinde ellerini, yüzünü ve ayaklarını yıkayarak diz çöker ve ibadetini tamamlar (Balaban, 2015: 291). Japonların Şinto dinine uygun olarak evlilik törenleri de bu tapınakların bitişindeki salonlarda rahipler tarafından yapılmaktadır.

Fakat Japonlar Şinto yaşamalarının yanında, öldükleri zaman Budist törenler ile uğurlanmaktadır. Bu durumun temel sebebi, Şinto dininin yaşamı kutsaması ve bu anlamda tapınaklarında şenlik merkezleri sağlamlasının yanında, ölümü ise kirlenme olarak görmesidir.

Budizm

Budizm, Hindistan'dan Çin'e, oradan da Kore üzerinden Japonya'ya yayılmıştır. Japonya'da Budizm özellikle, Heian-Tokugawa Dönemi (1603-1868) ve Kamakura Dönemi (1192-1338) civarında yayılmaya başlamıştır. Daha önce belirtildiği gibi, Kore'den dönen tüccarlar ve özellikle siyasi birtakım iktidarlar vasıtasıyla Budizm'in yayılma süreci hızlanmıştır (Güvenç, 2010). Dolayısıyla Edo-Tokugawa Dönemi (1603-1868) içerisinde devletin resmi dini olarak, Japonların yerel inanışları olan ve Budizm'den ayrıştırılmak için isimlendirilen Şintoizm'i tehdit etmeye başlamıştır. Nitekim sonrasında Meiji Döneminde (1868-1912) Şinto, devletin resmi dini haline getirilmiş ve Budizm etkileri Japonya'da azaltılmaya başlanmıştır. Fakat Budizm, Japonların özellikle ölüm ve sonrasına dair bakış açılarına yeni bir boyut getirmiş ve yerel inanış Şinto dini ile birtakım ortak yönleri olması dolayısıyla tamamen ortadan kaldırılmamış, mevcut inanışlar ile birlikte varlığını sürdürmüştür.

İlk olarak Hindistan'da ortaya çıkmış bir din olan Budizm, kendi kutsal metinlerinde 'uyanmış kişi, aydınlanmış, farkında olan' anlamlarına gelen *Buddha* kelimesinden türetilmiştir. Budizm'in kurucusu, M.Ö 563-483 civarında Hindistan'da yaşadığı tahmin edilen Gotama Buda'dır -doğduğunda adı Sidarta Gautama- ve kutsal bir figür olarak kabul edilmektedir. Babası, bugünkü Hindistan-Nepal sınırları içerisinde bulunan Şakya kabilesinin kralıdır ve dolayısıyla Gotama Buda da bir prens olarak ihtişamlı bir yaşamı tatmıştır. Olgun yaşlara geldiğinde saraydan ayrılarak keşiş olmaya karar vermiştir ve hayatın gerçekte ne olduğunun peşine düşmüştür. Bu anlamda eski ihtişamlı yaşamının, insanı mutluluğa ve kurtuluşa götürmediğini görmüştür. Daha sonra bir keşiş olarak Ganj vadisinde dolaşmış ve ünlü din eğitimcilerinin yöntemlerini öğrenerek, çilecilik üzerine -aşırı perhiz ve riyazet gibi- öğretileri uygulamaya çalışmıştır. Fakat bu dinlerin ve bilgilerin, insanlığı kurtuluşa ve mutluluğa götürmediğini fark ederek onları bırakmıştır. Sonrasında insan için en doğrusunun, diğer dinlerin aşırılığını önlediğini düşündüğü için, 'Orta Yol'

izleyici olmak olduğuna karar vermiştir. Derin düşünme teknikleri ile kendi yolunu ve gerçeği aramaya devam etmesinden sonra, Yılmaz'ın belirttiği gibi (2009: 124) “nihayet bir aya yakın bir zamandan sonra *Bodhgaya* (bilgi ağacı) ağacının dibinde gerçeği kavrayarak, aydınlanmıştır”. Dolayısıyla *Buddha* kelimesinin anlamındaki ‘ayınlanma, aydınlanmış’ kavramlarının çıkış noktası burasıdır.

Şinto dinindeki *Kociki* ve *Nihongi* destanlarına benzer olarak Budizm’in kutsal metinlerine de Sanskritçe’de *Tripitaka* –Pali dilinde de *Tipitaka*-denmektedir (Karaoğlu, 2014). Yine Şinto’ya benzer olarak bunlar kutsal kitap değil; Buda öğretilerini daha anlaşılır hale getirmek için Budist okulların rahiplerince yazılmış metinler olarak kabul edilmektedir. Budist kutsal yazılarını içeren bu metinlerde keşişlik kuralları, kurtuluş çareleri, felsefi ve psikolojik görüşler bulunmaktadır ve tüm bunlar genel olarak Gotama Buda’nın öğretilerine dayanmaktadır. Budizm, kurucusunun bazı geleneksel öğretilere karşı çıkararak kendi felsefi yolunu bulmuş olmasından dolayı; kişiye her konuyu incelemesi gerektiği esasına bağlı bir davranış sunarak birtakım diğer dinsel öğretilerden ayrılmaktadır. Öte yandan Şinto inancına benzer olarak ilk bakışta din değil, kurucusunun görüş ve tecrübeleri gereği felsefi yoldur (Karataş, 2013: 59). Bununla birlikte yine de bir din olarak nitelendirilmektedir, zira salt gerçeği bulma yolundan ziyade, insanların ve ruhların kurtuluşunu amaç edinen öğretileri barındırmaktadır.

Budizm’in dinsel anlamdaki çıkış noktasının ardından, gelinek noktada bu inanç sisteminin birtakım öğretilerinden bahsetmek yerinde olacaktır. Nitekim daha önce de belirtilen ölüm konusunda, Şinto dininden ayrıldığı yönler Japon toplumu için önemlidir, zira Japonlar öldüklerinde Budist törenler düzenlemektedir. Budizm’in ölüm inancına göre; yaşam dünyası, ölüm dünyası ve Jodo bulunmaktadır. Yaşam dünyasında iyi olan insanlar, saf dünya olarak nitelendirilen Buda’nın dünyası Jodo’ya ulaşmaktadır, kötüler ise cehenneme gitmektedir. Bu anlamda Japon Budizm’inde, ölen kişinin ruhunun temiz olmadığına inanılmaktadır ve ruhun huzura kavuşması için törenler yapılmaktadır (Wolferen, 1992: 317). Ölülerin ruhunu anma törenlerine *Obon* adı verilmektedir ve Budist rahiplerce yapılmaktadır. Bu törenlerin amacı yaşam dünyası ile gölgeler dünyası arasında yolunu kaybetmiş olan kişi (yani ölmüş kişi), törenden sonra ruh olarak huzura kavuşmaktadır ve ölüm dünyasına geçerek, ya cehenneme ya da Jodo’ya ulaşmaktadır.³ *Kami* olarak adlandırılan ruha, Japonya’da Budizm törenlerince ölen kişilere için de, geleneksel olarak Buda denmiştir. Yine Buda’lar, Şinto inancına benzer olarak kutsal olarak görülen kişilerdir.

³ “What is the Obon Festival and What Does it Celebrate?”, Alison Lesley, 11 Temmuz 2014, <https://www.worldreligionnews.com/religion-news/buddhism/obon-festival-celebrate>, Erişim: 5 Ağustos 2019.

Güvenç'in aktarımına göre (2010: 135), "halk bilincinde ya da halk dilinde, *Buda*'lık *Kami*'likle hemen hemen eş anlamlı ve eş değer olmuştur".

Budizm'in temel ilkesi, insan gelişiminin son aşamasını temsil eden Nirvana'ya, yani hiçliğe ulaşmaktır. Bunu yaparken de, kişinin kendini bulabilmesi amacıyla tıpkı *Buda*'nın yaşamı örnek alınarak, yola çıkması gerektiği belirtilmektedir. Budizm'e göre, *Buda*'nın bütün öğretilerini özetleyen dört gerçek bulunmaktadır; hayat ıstıraptır, bu ıstırapın sebepleri vardır, ıstırap yok edilebilir ve son olarak da bu yok edişin bir yolu vardır (Karaoğlu, 2014). Bu inanişe göre Budizm, Reenkarnasyon'u, yani ruhun sürekli olarak bedenlendiği inancını benimsemektedir. Onlara göre ızdırap dolu bir yaşamın gerisinde de ilerisinde de ızdırap vardır ve bu; acı, cehalet, yeniden doğuş döngüsünü oluşturmaktadır. Budizm'e göre bilgisizlik ile dış dünyanın arzularından kaynaklanan her varoluş kötüdür. Dolayısıyla evrenin yaratıcı olarak Tanrı'da, bu döngü içerisine ruhlarla birlikte girmektedir. İnanışa göre insan, dış dünyanın arzularını yok etmeli ve Nirvana'ya ulaşmak için çabalmalıdır. Dolayısıyla Nirvana, bireysel olarak insan varlığının yok edilmesi ve kurtuluşa ulaşmaktır.

Budizm, Japonya'daki gelişim aşamasında Şinto inancına zamanla ayak uydurmak zorunda kalmış ve birçok mezhep ile ortaya çıkmıştır. Bunlar arasında; Arı Ülke Budizmi, Niçiren Budizmi, Şingon Budizmi ve Zen Budizmi bulunmaktadır (Karataş, 2013: 59-61). Yine Şinto inancının doğayı ve canlıları kutsaması, Budizm'in doğruyu veya yanlış gösteren beş ilkesi içerisinde yer alan 'öldürmemek (hiçbir canlıya kıymamak)' öğretisi ile benzeşmektedir. Son olarak Budizm, Şinto dininin bir öğretisi sisteminden çıkarak isimlendirilmesi bakımından, ilk başta önemli bir ayrışmayı gündeme getirmiştir. Sonrasında da, Japon toplumunun kültürel veya dinsel anlamda yerel inanışlarına bizzat karşı çıkmadan, günümüzde dahi onlarla birlikte var olmaya devam etmektedir.

Taoizm

Japonya'da, yedi ve sekizinci yüzyıl civarında Taoizm dini, Çin üzerinden birtakım inanç sistemlerini beraberinde getirmiştir. Kurucusu, Lao Zi (ya da Lao Tsu, Lao Tse, Laotze, Laozi olarak da geçmektedir) adlı Çin filozofudur. Taoizm Çin'in resmi ve milli dinlerinden ikincisini oluşturmakla birlikte, Lao Zi'nin yazdığı 'Tao te Ching' adlı esere dayanmaktadır (Abdulkelimu, 2011: 37). Tao; yaratıcı gücü, yolu, yönü ifade etmektedir, te ise erdem anlamındadır, Ching; kitap, öğretisi olarak çevrilmektedir. Türkçe'de 'Yol ve Erdem Kitabı' gibi bir anlama sahip olan kitap, Budizm'in kurucusu Gotama *Buda*'da olduğu gibi, Lao Zi'nin kendi öğretilerini kaleme alması ve dünya halklarına sunması ile ortaya çıkmıştır. Yine Şinto ve Budizm'e benzer olarak

kutsal bir kitaptan ziyade, öğreti ve görüşlere dayanan temel dini inanç sisteminin metinlerini oluşturan bir yapıttır. Burada Lao Zi; sonsuz Tao'nun –yani başlangıcı ve sonu olmayan, her şeyin temeli olan güç- ad verilemez ve anlatılamaz olduğundan bahsetmektedir. Devamında da, evrendeki her şeyin değiştiğini ve dönüştüğünü, dolayısıyla da bu duruma bir ad vererek, sabit ve mutlak bir kavram tanımlaması yapılamayacağını aktarmaktadır (Gül, 2006: 18-23).

Evrenin oluşumundaki 'Yer ve Gök'ün yine her daim değiştiği, her şeyi ortaya çıkarmanın, algı meselesi olduğu ileri sürülmektedir. Doğa ve evren sadece algılama ve duyumsamalar ile sınırlı değildir, bu anlamda her şey, karşıtı ile var olmuştur. Zira hiçlikten doğan her şey, kutuplaşmaya başlamaktadır. Bu değişimi getiren iki temel yapı, 'Yin-Yang' inancını oluşturmaktadır. *Yin-Yang*; evren ve doğanın işleyişinde Taoizm'in öğretisi kapsamında, evren dinamikliği dolayısıyla, karşıt kutupları temsil etmektedir. Bu karşıtlıkların birbirleri ile etkileşimleri, her şeyin nasıl oluştuğunu ortaya koymaktadır. Biri karanlık biri aydınlık olan iki karşıtlığın bulunduğu bu inanışa göre, her iki taraf da birbirinin özünü içinde barındırmaktadır. Her şey *Yin-Yang*'ın değişen ve dönüşen döngüsünün bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Bu anlamda kutuplaşmanın oluşması, hareketin de başlaması demektir ve Taoizm'in değişim ilkesi ile uyum içindedir (Abdulkelimu, 2011: 40-41).

Sonuç olarak Taoizm, yaratıcı bir figürden çok; evrenin ve doğanın işleyişini, türeyişini kendiliğinden, zorunlu bir süreç olarak tanımlamaktadır. Nitekim kutsal metinlerinde de bir tanrı, yaratıcı bulunmamaktadır. Taoizm; bir öğreti olarak ortaya çıkması, kutsal bir kitap yerine, bu inanç sisteminin öğretilerini barındıran metinleri olması bakımından Şinto ve Budizm ile benzeşmektedir. Yine Godama Buda'ya benzer bir öğretici figür, Lao Zi olarak karşımıza çıkmaktadır. Öte yandan evreni olduğu gibi kabul etmesi bakımından ise, Budizm ile ayrılmaktadır.

Ruhların Kaçışı Filminin Roland Barthes'ın Göstergibilim Yöntemine Göre İncelenmesi

Ruhların Kaçışı (özgün adı ile, Sen to Chihiro no kamikakushi, 2001), Japon yönetmen Hayao Miyazaki'nin yazıp yönettiği, Ghibli stüdyosu yapımlı animasyon filmidir. Filmin konusu kısaca; on yaşındaki Chihiro'nun, babasının iş değişikliği dolayısıyla başka bir şehire taşınmak zorunda kalması ile, ailecek yaptıkları yolculuk sırasında yanlış yola saparak, fantastik bir evrene girmesini anlatmaktadır. Ailesi birer domuza dönüşen Chihiro hem ailesine, hem kendisine, hem de bu evrende tanıştığı varlıklara yardım etmektedir.

Japonya’da din olgusu daha önce de belirtildiği gibi, toplumsal yaşamla birleşmiştir. Dolayısıyla Japon’ların günlük yaşamlarında sürekli yapmaya alışkın olduğu davranışlar, konuşmalar ve/veya giyim, kuşamları dinsel bazı göstergeleri içinde barındırmaktadır. Zira Ghibli stüdyosu’nun kurucusu Hayao Miyazaki, *Ruhların Kaçışı*’nı, Japon geleneklerinin zenginliklerini gösterebilmek amacıyla yapmış olduğunu belirtmektedir. Nitekim ilk bakışta filmin Japonca orijinal isminin, Şinto dini öğretisini içerdiği göze çarpmaktadır. Bunu açıklayabilmek adına, ‘Sen to Chihiro no Kamikakushi’ kelimesinin Japonca’daki kelime anlamlarını açıklamak yerinde olacaktır. ‘Sen’, Chihiro’ya hamamda verilen isimdir. ‘To’ Japonca’da bağlaç olarak ‘ve’ anlamına gelmektedir. ‘No’ ise iyelik eki niteliğindedir, yani Türkçe karşılığı ‘Sen ve Chihiro’nun’ dur. ‘Kamikakushi’ kelimesi se, Japonya’da ‘ruhların sakladığı’ anlamına gelen Şinto dini ile örtüşen anlamlara sahiptir. Nitekim Şen’in belirttiği gibi (2010: 109) “Şinto inancına göre *Kami*’lerin biri yumuşak, biri sert olmak üzere iki ruhları vardır”. Japon toplumundaki yaygın inanca göre; bir kişi ortadan kaybolup tekrar geri döndüğünde, onu sert ruha sahip öfkeli bir *Kami* kaçırıp, ruhlar alemine götürmüştür. Bu inancın kelime anlamı olarak karşılığı da, ‘kamikakushi’dir ve *Ruhların Kaçışı* filminde de bu göstergeye benzer olarak, Chihiro’nun ruhu kaçırılıp ruhlar alemine girmiştir.

Ruhların Kaçışı, yayımlandığı dönem James Cameron’un Titanic filmini gişede geçerek, Japonya’nın en çok kazanan filmi olmuştur. Aynı zamanda Avrupa’nın önde gelen ödülllerinden Altın Ayı’yı, Berlin Uluslararası Film Festivali kapsamında kazanmıştır. Öte yandan Akademi Ödülleri adı ile bilinen Oscar ödülünü kazanan ilk anime olması bakımından, Batı için de önemli bir konumdadır.



Resim 1.



Resim 2.

Resim 1’de gösterilen düzenlam, filmin başkahramanı Chihiro ve ailesinin yollarını kaybetmeleri dolayısıyla görseldeki yanlış yola sapmalarını anlatmaktadır. Yananlamda ise Şinto dini sembolünü barındırmaktadır. Ağaca yaslanmış şekilde duran bu kirişe, *Torii* adı verilmektedir ve Şinto dinine göre koyulduğu yerin kutsallığını vurgulamaktadır. İki yatay iki dikey çubuklardan oluşan bu yapının, dindeki karşılığını anlayabilmek için, Japonya’nın coğrafi durumundan ve yaratılış destanından bahsetmek yerinde olacaktır. Nitekim bir ada ülkesi olan Japonya’nın irili ufaklı adacıkları, birbirine *shimenava* isimli bir çeşit halat ile bağlanmıştır. Bu halat, doğanın bir parçası olan adaların kutsal birliğini simgelemektedir. Bozkurt Güvenç (2010: 113) “Japon tarihçilerinin, İse Körfezi’ndeki adacıkları birbirine bağlayan *shimenava* ile *Torii* arasında anlamlı bir benzerlik olduğunu düşündüklerini” belirtmiştir. Her ikisi de Şinto inancından yola çıkılarak, Japon geleneksel mimarisinde evlerin bahçelerine veya Cinca’ların (tapınakların) girişlerine yaptırılmaktadır. Nitekim *Torii*’nin genellikle üst başlığının sarkık ve bir yere bağlanmış gibi görünümü de *shimenava*’yı anımsatırken, bazen gerçek bir *shimenava*’da asılmaktadır. Bu anlamda Japonlar, buldukları mekanı her iki dini sembol ile kutsamaktadır. Japon yaratılış destanları *Kociki* ve *Nihongi*’ye göre *İzamani* ve *İzanaqi* çifti yeryüzünü oluştururken, yer ve gök arasındaki başlangıcı su ve toprak kullanarak yaratmıştır. Böylelikle, bazı *Torii*’ler yaratılış destanından kopmamak adına denizin içinden yükselmektedir ve su imgesi de bu anlamda dinsel bir gösterge oluşturmaktadır.

Resim 2’de görülen görselin düz anlamı ise Chihiro’nun onları küçük evlere benzetmesidir. Yan anlamda ise, Şinto dinindeki *Kami* (kutsal varlık)’nin ilk ortaya çıktığı göstergeyi oluşturmaktadır. Şinto dininin geleneksel bir yapısı olan ve *Cinca* adı verilen bir çeşit dergahta *kami* evleri bulunmaktadır. Japonlar, tanrıevlerini ziyaret etmeye gittiğinde, başlarını kaldırmamaktadır ve dolayısıyla *Kami*’yi görmemektedir. Dolayısıyla Resim 2’de Chihiro’nun annesinin küçük ruhların yaşadığını söylediği *kami* evleri, Şinto gelenekleri ile uyumludur. Kutsal olduklarını da *Torii* simgesi ile göstermektedirler.



Resim 3.



Resim 4.

Resim 3-4'te görülen Haku karakteri, Chihiro'ya fantastik evren içerisinde yol gösterici bir karakterdir. Fantastik evrendeki ilk anlarında Chihiro saydamlaşıp yok olmaya başlayınca, ona yiyecek verip eski haline geri dönmesini sağlamıştır. Haku, Chihiro'yu bu evrenden çıkartmaya çalışsa da bunu başaramayınca, hayatta kalabilmesi için hamamda işe girmesini sağlamıştır. İnsan olduğu ilk başta *Kami*'ler tarafından bilinmeyen Chihiro'nun, hamama girebilmesi için de yardım etmiştir. Hamamda kaldığı süre boyunca Chihiro, domuza dönüşen ailesini Haku sayesinde görebilmiştir. Chihiro'nun ismi değiştikten sonra, gerçek adını unuttuğunda, Haku ona ismini hatırlatmıştır. En sonda ise Chihiro'nun, ailesine kavuşabilmesi için hamamın yöneticisi ile anlaşma yapmıştır. Gerçek dünyaya dönebilmesi için Chihiro'yu çayırılık alanlara kadar götürerek fantastik evrendeki görevini tamamlamıştır.

Resim 3, Haku karakterini ilk gördüğümüz sahnelerden biridir. Düzanlamda üflediği çiçek yaprakları ile, büyüye benzer bir hareket yaparak Chihiro'yu oradan uzaklaştırdığı görülmektedir. Fakat yananlamda bu gizemli gücü kullanabilmesinin dinsel bir nedeni bulunmaktadır. Bu durumu, Resim 4'te görülen ejderha görünümlü biçim değiştirmiş Haku ile açıklamak yerinde olacaktır. Haku, nehir tanrısı olarak *Kami*'dir ve filmde adı, Nigihayami Kohaku Nushi olarak gösterilmiştir. Kohaku adlı nehir yatağının kuruması ile Haku'nun gidecek bir yeri kalmamıştır ve bu nedenle hamama gelmiştir. Aynı zamanda Haku'nun çiçekleri üflemesi, *Kociki* destanında geçen Şinto dini mitolojisindeki tanrıyı da anımsatmaktadır. Mit'e göre Izanagi ve Izanami, Japonya'nın sekiz büyük adasını yarattıktan sonra, aralarında 'kutsal-üfleyen erkek' tanrısı da bulunan *Kami*'leri yaratmaya devam etmişlerdir. Haku'nun ejderha formu ile denizde yüzebilmesi de göz önünde bulundurulursa, *Nihongi* destanında tanımlanan *Kami* ile de benzeşmektedir. Mackenzie'nin aktardığı gibi (1996: 291) "eski Japon deniz-tanrılarının yılan ya da ejderha olmaları muhtemeldir". Film boyunca çeşitli yerlerde Haku'nun temsil ettiği *Kami*, Chihiro'ya yardım etmiştir. Chihiro'da onun kaybettiği ismini hatırlayarak, özgürlüğüne kavuşturmuştur ve böylece doğaya ve Şinto dinine saygısını göstermiştir. Nitekim Budizm dinlerinde ruhun ölmesi söz konusu olmadığı için, ruh doğaya karışmaktadır ve farklı bir forma dönüşmektedir.



Resim 5.

Resim 5'teki düz anlam, Chihiro'nun ailesini kaybettikten sonra, fantastik evren içersinde tesadüfen gemiye benzer bir taşıtandan inen varlıkların görmesidir. Yananlamda ise maskeyi andıran suratları ile hayalet görünümülü bu varlıklar, dini bazı göstergeleri barındırmaktadır. Dini göstergelerden bahsetmeden önce, kısaca Asya kültüründe bu motifin öneminden bahsetmek yerinde olacaktır.

Tüm insanlık için maske olgusunun ilk çıkış noktası, dini ritüelleri gerçekleştirebilmek adına büyüsel bir araç işlevi görmesidir. Nitekim ilk tarihsel dönemlerde mağara duvarlarına resimler çizen ilkel insanların gerçekleştirdikleri ayinlerde maske, hayvan yakalamak için onların postlarına büründükleri taklit eylemleri ile benzeşen bir mantıkla ortaya çıkmıştır. Başarılı avdan dönen avcılar, bunu kutlamak için, kalabalık insan topluluklarının çevrelediği ateşin etrafında, çeşitli sesler çıkarmaya başlamışlardır. Özdemir Nutku'nun belirttiği gibi (2011: 17) "ateşin çevresinde yapılan taklitler ve dansla ortaya çıkan oyun ise avcılarının öldürdükleri hayvanın ruhunu kovmak içindir". Bu noktadan yola çıkarsak, dinle ilgili mesele de tam bu noktada ortaya çıkmaktadır. Zira avlanan hayvanın ruhunun çıkmasını sağlamak, onu yemekten daha önemlidir. Maskenin ilk kullanımının ilk kez nerede ortaya çıktığı ile ilgili kesin bir bilgi bulunmamaktadır. Fakat Perran Üstündağ'a göre (2011: 9) "mutlaka, çok çeşitli bölgelerde insanlar, maskeleri aynı amaçlar için kullanmışlardır".

Gelinen noktada görülmektedir ki maske kullanımı öncelikle bir ayinin parçası olarak belirmiştir. Daha sonra toplumlar ve kültürler geliştikçe maske; karnavallar, dinsel ayinler, tiyatrolar gibi çeşitli alanlarda kullanılmaya

başlanmıştır. Bu anlamda maskeli tiyatro, sadece Asya’da değil, Avrupa kıtasında da önemli bir unsurdur, fakat Japon tiyatro sanatları, Batı’ya kıyasla, günümüze kadar geleneksel yapısını yoğun biçimde koruyarak gelmiştir. Japonya’da ilk maske örnekleri Neolitik dönemlerde rastlanılmıştır. Bunlardan biri Orta Jomon dönemi (M.Ö. 3000-2000)’den gelmektedir. Ağız ve göz kısımlarında delikler olan bu maske, stilize bir şekilde istirdiye kabuklarından yapılmıştır. Japonya’daki maskeler, tarihsel olarak farklı dönemlerde yeni bir tür ile ortaya çıkmış ve gelişmeye devam etmiştir.

Maskeli tiyatrolarından en çok bilineni Noh tiyatrosudur. Bunun temel nedeni, önceki türlerden farklı olarak ritüel havasından çıkıp, sanatsal bir anlatıma kavuşmasıdır. Maskeli tiyatroların din ile ilişkisine gelecek olursak, Şamanizm, Budizm, Şintoizm gibi pek çok dinin etkilerini taşıdığı söylemek yanlış olmayacaktır. Şamanizm inancındaki *Kam* (Şaman), maskeyi dini bir araç olarak kullanmaktadır. Budizm’de, Budist Azizler maskeler ile simgelenirken, maskeye yine dini bir anlam yüklenmektedir. Aynı zamanda Buda’nın (kurucu figür) doğum günü kutlaması kapsamında maskeli törenler bu ilişkiyi pekiştirmektedir. Şinto inancı kapsamında önceleri Japonya’da yapılan her gösteri, ataların ruhları olan *Kami*’lere sunulmaktadır ve bu anlamda Şinto ve Budist tapınaklarda gerçekleştirilmektedir. Örneğin *Okina* gösterileri dinsel bir amaç ile oynanmaktadır ve bu yüzden kullanılan maskeler de kutsal sayılmıştır.

Resim 5’te görülen maskeler, bu anlamda hem Japon maskeli tiyatrolarını anımsatırken hem de, din sembolü olarak alt metinde yer almaktadır. Nitekim bu sahnede çalan müzik, Japon tiyatro sanatının yararlandığı bir başka olgu olarak anlatımı pekiştirmektedir. Zira maskeli dansçıların müzik eşliğinde hareket etmesi, dinsel bir ritüeli anımsatmaktadır. Yine Şinto dini ile ilişkili olarak maskeli tiyatrolardaki oyuncular, kuliste giyindikten sonra ayna odasına girmektedir. Bu odada büyük bir ayna asılıdır ve amaç oyuncunun takacağı maskedeki kişiliğe hazırlanmasını sağlamaktır. Şinto dinine göre *Kami*, yeryüzüne inen insana üç tane emanet bırakmıştır. Bunlardan biri aynadır ve ayna *Kami*’yi temsil etmektedir. Günümüzde de hala *cinca*’larda (tapınak) bulunan asılı olan ayna, kişiye kendini göstermektedir. Maskeli tiyatroların hazırlık süreci de bu anlamda dinleri ile ilişkilidir.

Yine filmde pek çok maskeli karakter bu anlatımı güçlendirmekle birlikte, Japonca *Kaonashi* olarak tanımlanan varlık sıkça gösterilmiştir. *Kaonashi*, Chihiro’nun ilk başta Haku ile birlikte hamama girdiği sahnede görülmektedir. Maske takmış bir hayalet görünümünde olan bu karakter, Chihiro’nun ihtiyacı olan sabunu vererek ona yardım etmiştir. Fakat sonrasında dev bir yaratığa dönüşerek ve çalışanları yiyerek, hamamın karışmasına neden

olmuştur. Irmak Tanrısı'nın verdiği hamur parçasını Chihiro *Kaonashi*'ye yedirmiş ve eski haline geri getirmiştir. Dinsel olarak *Kaonashi*, Şinto inancı gereğince *Kami*'lerin biri yumuşak biri sert olan iki ruhunun olduğu inancı göstermektedir. Bu aynı zamanda Çin'de doğmuş Taoizm dininden gelen '*Yin-Yang*' adlı eski bir öğretiyi temsil eden karakterlerden biridir. *Yin-Yang*'a göre evren ve doğa, sürekli değişim halinde olan dinamik bir yapıdadır ve bu düzenekler karşıt kutuplarla açıklanmaktadır. Bu kutuplardan karanlık olanı *Yin*, aydınlık olanı *Yang*'ı oluşturur ve iki kısımda da karşıt renklerin noktaları bulunmaktadır. Zira bunlar, her şeyin içinde bir diğer karşıtın varlığı olduğunu anlatmaktadır. Taoizm inancı gereğince evrenin sürekli değişim içinde olması göz önünde bulundurulursa, *Yin* ve *Yang* kutupları da tükenmeyen bir sarmal döngüyü ifade etmektedir. Dolayısıyla iki karşıtlığın birbirinin içinde olması; evrene ve doğaya dair salt hakimiyeti barındırmayan bir düşünce sistemini doğurmuştur. Bu anlamda Japonlar, Çin üzerinden gelen inanç sistemi doğrultusunda *Yin-Yang* öğretisinden etkilenmişlerdir. *Kaonashi* isimli karakter de, filmde hem iyi hem kötü sayılabilecek davranışlar ile bu öğretinin anlatı yapısını pekiştirmektedir.



Resim 6.

Resim 6'da görülen sahnenin düzenlamında Chihiro, saydamlaşan bir görünüme sahiptir ve ne olduğunu anlayamamaktadır. Yananlam ise Budizm ve Şintoizm dinleri ile alakalı alt metne sahiptir. Şinto ve Budist dinlerinde, ölümden sonrasına dair öğretiler, birbirinden biraz daha farklı olmakla birlikte, *Kami* ve *Buda* olarak nitelendirilen; ruh veya üstün varlık inancı benzeşmektedir. Daha önce de belirtildiği gibi Japon'lar, Şinto dini ile doğup yaşamakta fakat, Budizm ile hastalanıp öldüklerini ifade etmektedirler. Nitekim Şinto dini yaşamı kutlamaktadır ve yaşam zevklerine önem vermektedir, fakat ölümü kirlenmek ile özdeşleştirmektedir. Dolayısıyla Japonlar, Şinto dinlerindeki ruh ve doğaüstü olaylara dair bakışlarını Budizm ile harmanlayarak yeni bir boyuta getirmişlerdir. Japon Budizmi olarak adlandırılan bu inançlardan biri; ölen kişinin ruhunu temizlemek adına, kişinin ölümünden sonraki yedi yıl boyunca özel törenler yapmaktır. '*Obon*' ya da '*Urabon*' olarak adlandırılan bu ritüelin amacı, ölen kişinin yaşam ve gölgeler dünyasında kalmış ruhun rahat yolculuk edebilmesi adına yolunu bulabilmesini sağlamaktır. Zira Japon aileler de, evlerinde '*Butsudan*' (Buda rafı) olarak adlandırdıkları bir bölme yaparak bu ritüele katılmaktadır. Buda rafında çiçekler, çeşitli yiyecekler, küçük heykelcikler ve ölmüş kişinin isminin yazılı olduğu bir ad levhası bulunmaktadır. Bu ritüel hem Şinto hem de Buda inançlarına yakındır ve ataların kutsallığını simgelemektedir.

Resim 6'da bu bilgiler doğrultusunda birtakım dinsel altmetinler ortaya çıkarılabilecektir. Bu bağlamda ilk olarak Chihiro'nun bu sahnenin hemen öncesinde terkedilmiş kasabada gölgeye benzer formda biçimlerin ortaya çıkması, *Obon* ritüelini yapma amacı ile benzeşmektedir. Burada açıkça gösterilmese bile, Chihiro'nun ruhu kaybolmaya yakındır ve bu yüzden saydamlaşmaktadır. Nitekim filmin başına ailesi ile buraya gelirken gördüğü heykelcikler de, *Butsudan*'a yapılan bir gönderme olarak ritüelin temelini oluşturmaktadır. Resim 5'te görülen maskeli ruhların birtakım farklı altmetinleri olsa da, bir ritüel havasındaki müzik eşliğinde ruhun töreninin gerçekleşmesine benzemektedir.



Resim 7.

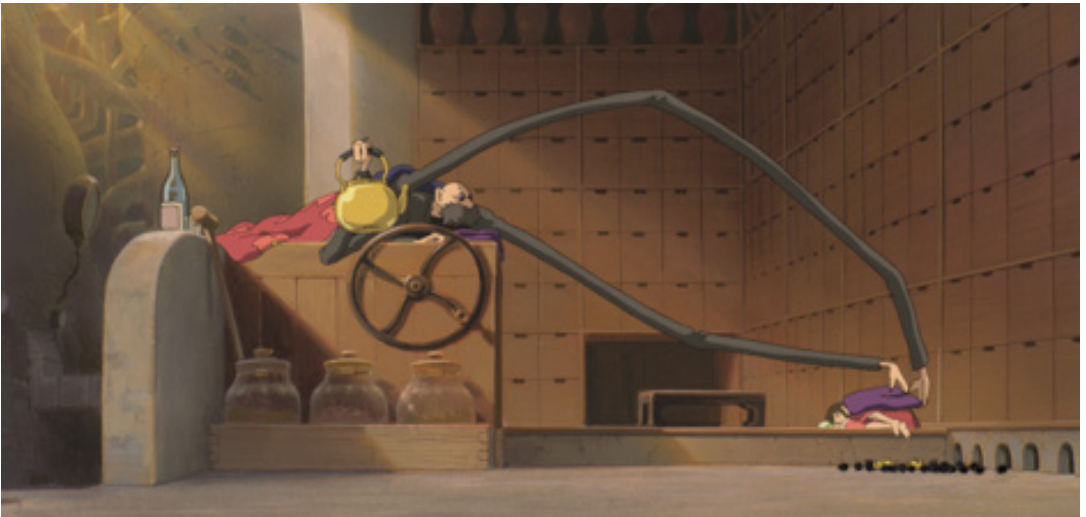


Resim 8.

Resim 7-8'deki Irmak Tanrısı'nın temizlenmesi, Chihiro'nun hamamdaki ilk görevini oluşturmaktadır. Ayrıca kokuşmuş bedeni ile Chihiro'yu ürkütmüştür. Chihiro, ilk başta Kokuşmuş Ruh diye nitelendirilen bu varlığı temizlemek için suyu açtığında, tesadüfen dikene benzer bir şeyin ona saplanmış olduğunu farketmiştir. Fakat sonrasında onun diken değil, birçok

pisliği içinde tutan ve tıpa işlevi gören bir bisiklet olduğunu farketmiştir. Dolayısıyla ilk başta Kokuşmuş Ruh sanılan bu varlığın, aslında Irmak Tanrısı olduğu anlaşılmıştır. Irmak Tanrısı, Chihiro tarafından temizlenince mutlu bir yüzü anımsatan ifadesi ile ona bir hamur parçası vermiştir. Filmin devamında bu hamur sayesinde Chihiro; Haku'ya ve *Kaonashi*'ye yardım etmiştir.

Haku karakterinde olduğu gibi Resim 7'de görülen ve düz anlamda filmde tanımlanan adı ile Kokuşmuş Ruh, hamamın diğer ziyaretçilerini ve çalışanlarını ve etrafına kötü kokular yayan bir varlıktır. Fakat filmde Yubaba'nın belirttiği üzere, kirlerinden arandıktan sonra aslında bir Irmak Tanrısı olduğu anlaşılmaktadır. Yananlamda Irmak Tanrısı'nı betimleyen bu karakter, birtakım dini alt metinlere sahiptir. İlk olarak daha önce belirtilen maske motifi ile örtüşen dini bir sembol olarak görülmektedir. Bu anlamda yaşlı erkek maskesi olan *Kagekiyo* kullanılmıştır (Resim 8). Bu maskede derin kırışıklıklar, kapalı gözler, büyük ve açık bir ağız ile yaşlı ve kör rahibin yüzü betimlenmektedir. Öte yandan Haku'da olduğu gibi (Resim 3-4) *Kagekiyo* da bir *Kami*'dir ve kutsaldır. Irmak Tanrısı, form olarak hem sudan oluşmaktadır, hem de uçabilmektedir. Bu anlamda *Nihongi*'deki, *Kura-okami* adlı, yağmur ejderhası olarak betimlenen tanrıyı anımsatmaktadır. Yine Chihiro'nun doğaya ve dini bir gösterge olarak *Kami*'ye yardım etmesi sonucu, tanrı ona sihirli bir hamur parçası vererek yardım etmektedir. Böylece yine Şinto inancı gereği kutsal olan doğanın yüceliği vurgusu pekiştirilmektedir. Son olarak Irmak Tanrısı, daha önce tanımlanmış olan Taoizm dini içerisinde ortaya çıkan, *Yin-Yang* öğretisine de vurgu yapmaktadır. Bu anlamda kötü görüntüsünün içindeki iyilik ortaya çıkarılmıştır.



Resim 9.



Resim 10.

Chihiro, Haku'dan aldığı bilgi sonrasında hamama girip çalışmak için, Kamaji'nin yanına gitmiştir. Kamaji ilk başta Chihiro'ya, yardımcıya ihtiyacı olmadığını ve gitmesi gerektiğini söylemiştir. Fakat devamında bir hamam çalışanına Chihiro için torunum demiş ve onu korumuştur. Kamaji, Chihiro domuza dönüşen ailesinin yanından gelip kazan dairesinde uyuduğunda, onun üstünü örtmüştür. Yine Chihiro'nun solucanı ezdiği sahnede dini bir ritüeli gerçekleştirerek, arınmasını sağlamıştır. Son olarak Chihiro, trene binebilmek için Kamaji'nin verdiği biletleri kullanmıştır.

Resim 9'daki karakter Kamaji'nin düz anlamı, çok sayıdaki uzun kolları ile hamamın kazan dairesinde çalışan yaşlı bir adam görüntüsüdür. Fakat yan anlamda görsel olarak örümceği andırırken, dini sembol olarak doğanın bir parçasıdır. Zira Şinto dini gereğince doğa ve tüm canlılar kutsaldır. Filmdeki pek çok karakterde olduğu gibi Kamaji de, Chihiro'ya yardım ederek doğanın yardımseverliğini göstermektedir. Chihiro'nun üstünü örterken de, doğanın koruyuculuğu vurgulanmaktadır. Kamaji karakteri aynı zamanda, önceleri huysuz, yaşlı bir adam gibi görünse de devamında Chihiro'ya yardım etmiş ve yine *Yin-Yang* öğretisini pekiştirmiştir.

Kamaji ile gösterilen bir diğer dini ritüel, Resim 10'da görülmektedir. Bu sahnedeki düzanlamda, Haku'nun içinden çıkan bir solucanı Chihiro üstüne basıp ezdikten sonra, elini kare şeklinde yapar ve Kamaji, Japonca 'Engacho' diye bağırır. Yananlamda ise, Şinto geleneklerine uzanan bir ritüeli barındırmaktadır. Kirli bir şeye dokunulduğunda bu hareket yapılmaktadır ve kişi kendini pislikten böyle korumaktadır. Nitekim temizlik, Şinto ahlakındaki temel inanışlardan biri olarak, Japonlar için hem toplumsal hem

de kişisel hayatta dikkat edilmesi gereken önemli bir olgudur. Zira Japonlar, Şinto inancı gereğince ibadet etmek için Cinca'lara (tapınak) gittiklerinde, İslam inancındaki gusül abdestine benzer olarak temizlenirler ve bu ritüeli ihmal etmeyi büyük bir günah sayarlar.



Resim 11.

Resim 11'de gösterilen düzanda Chihiro, hamama ulaşmaktadır ve iri bir varlık tarafından takip edilmektedir. Yananlamda saklanan dinsel göstergelerin ilki, Şinto inancındaki *Kami*'lerin çeşitli formlarla somutlaştırılarak Japonca'da *seno* adı verilen hamamlara gelmeleridir. Resim 9'da bahsedilen ritüele benzer mantıkla, Japon toplumsal yaşamında Şinto dini gereğince önemli bir unsur olan temizlik, Resim 11'de *Kami*'lere hizmet veren hamam ile insanları ve ruhları yakınlaştırmaktadır. Nitekim Şinto inancına göre insanların dünyası ile ruhların dünyası aynı alan içine yerleştirilmiştir.

Aynı zamanda Resim 11'de görülen dev varlık, bir *Kami* olarak, beyaz turp ruhunu canlandırmaktadır. Bu anlamda Şinto inancı kapsamında, her şeyin bir ruhu olduğu düşüncesi pekiştirilmiştir. Beyaz turp, Chihiro hamama girdikten sonra karşılaştığı bir karakterdir. Dev görünümünden ürken Chihiro, asansöre birlikte bindiği turp ile vedalaşırken ona saygısını göstermek adına Japonca *Ojigi* diye adlandırılan selamı vermiştir. Böylelikle turp ruhu üzerinden *Kami*'ye de saygısını sunmaktadır.

Yubaba'nın filmde söylediği üzere sekiz milyon tanrı, kemiklerini burada -hamamda- dinlendirmek için gelmektedir. Bu replikten hareketle sekiz

milyon tanrı ile, Şinto inancının neyi kasettiğini belirtmek gerekmektedir. *Kami* adı verilen kutsal varlıkların sayısının, bazı kaynaklara göre sekiz milyon ve seksen sekiz milyon gibi farklı rakamlar ile gösterilmesinden dolayı Yubaba'nın sözünde bu ifade geçmektedir. Şinto inancı gereği her şeyin bir ruhu olması göz önünde bulundurulursa, bu konuda net bir rakam vermek yanlış olacaktır. Fakat şunu belirtmek gerekir ki, sekiz rakamı Şinto inancında bolluk ve zenginliği temsil etmektedir. Zira Izanagi ve Izanami'nin birbiri ardına sekiz çocuklarının *-kami*'lerinin- olması ve onların da Japonya'nın sekiz adasını temsil etmesi, bu repliğin dinsel alt metnini oluşturmaktadır. Nitekim *Nihongi*'de yazıldığı üzere, daha sonra diğer adalar ortaya çıksa bile Japonya 'Sekiz Büyük Ada Ülkesi' anlamına gelen *oho-ya-shima-kuni* adını almıştır. Ayrıca yine *Kociki* ve *Nihongi*'ye göre, Izanagi ve Izanami'de, yeryüzü yaratıldıktan sonra ortaya çıkan tanrıların sekizinci çiftidir ve kardeşlerdir.



Resim 12.

Resim 12'de görülen düz anlamda Chihiro, *Kaonashi* ve diğer yardımcı karakterler, Haku'yu kurtarabilmek için Yubaba'nın kardeşi Zeniba'nın yanına gitmek üzere trene binmişlerdir. Yananlamda ise tren, Japon şair ve yazar Kenji Miyazawa'nın, 'Night on the Galactic Railroad' isimli fantastik romanını çağrıştırmaktadır. Romanda, ölülerin ruhlarını taşıyan bir tren anlatılmaktadır ve Hayao Miyazaki'de buna benzer bir anlatım ile Budist ve Şintoist unsurlar kullanmıştır (Osmond, 2014). Daha önce de belirtildiği üzere Şinto inancında ölülerin ruhu, yani *Kami*'ler, insanlarla aynı alanda yaşamaktadır. Bu anlamda Japon'lar, çevrelerinin bu ruhlarla sarılı

olduğuna inanmaktadır. Budizm’de ise, ruhu temsil eden *Buda*’lar; yaşam dünyası, ölüm dünyası ve Jodo dünyasında varolmaktadır. Tren sahnesi bu anlamda her iki inanın da öngördüğü üzere ruhları insan dünyasında göstermektedir. Nitekim saydamlaşan görüntüleri ile Chihiro’nun, Resim 6’daki görünüşünü anımsatırlar. Dolayısıyla da *obon* törenlerinin mantığı ile, ruhun rahat yolculuk edebilmesi düşüncesi pekiştirilmiş olur.



Resim 13.

Resim 13’teki Yubaba isimli karakter, hamamın yöneticisi pozisyonunda görülmektedir. Yubaba ismindeki ‘Yu’ Japonca sıcak su, ‘baba’ ise yaşlı kadın anlamına gelmektedir. Chihiro fantastik evrene ilk girdiği zaman Yubaba’nın daha küçük ve kuşa benzer bir halini gökyüzünde görmüştür. Chihiro, Haku’nun söylediğine göre hamamda bir iş bulması gerekmektedir ve bu yüzden Kamaji (Resim 9)’nin yanına gitmiştir, fakat o da ancak Yubaba’nın iş verebileceğini ve şansını denemesi gerektiğini söylemiştir. Chihiro hamama girdikten sonra sözleşme imzalayıp onu işe alan karakter Yubaba olmuştur. Yubaba aynı zamanda kendi kardeşi Zeniba’nın mührünü çalmak için Haku’yu görevlendirmiş ve Haku’nun zehirlenmesine neden olmuştur. Chihiro Irmak Tanrısı’nı (Resim 7) temizleme görevini Yubaba’nın isteği üzerine almıştır. Aynı zamanda Yubaba’nın, Bo adı verilen dev bir bebeği bulunmaktadır. Yubaba son olarak Chihiro’nun, ailesini domuzlar arasından bulma görevini geçmesi ile onun sözleşmesini yakarak gerçek hayata dönmesine izin vermiştir.

Resim 13'te görülen sahnenin düz anlamında Chihiro, hamamın yöneticisi Yubaba ile ilk defa karşılaşmıştır ve Yubaba huysuz tavırları ile dikkat çekmektedir. Nitekim Chihiro'nun ağzını bir çeşit büyü ile bağlamış ve işe almama konusunda direnmiştir. Sahnenin yan anlamı ise, Şinto dini kapsamında Japon mitolojisine dair alt metinler barındırmaktadır. Bu alt metinden bahsetmeden önce Şinto dini ile Japon mitleri arasındaki ilişkiyi irdelemek yararlı olacaktır.

Mitlerin, Japon yaratılış destanları *Kociki* ve *Nihongi*'deki dinsel konular ile ilgili bölümlerini Alman çevirmen 1919 yılında, 'Die historischen Quellen der Shinto-Religion: aus dem altjapanischen und chinesische' (Türkçe adı ile, Şinto Dininin Tarihsel Kaynakları) adlı kitabı ile yayınlamıştır. Bunun yanında Şinto dininin kutsal bir kitabı olmaması göz önünde bulundurulursa, *Kociki* ve *Nihongi* destanlarının önemi, aslında bu inancı insanlar adına klasik eserler vasıtasıyla daha anlaşılır hale getirmektir. Nelly Naumann, "böylesine örneklerin henüz var olmadığı eski çağlarda yaşayan Japonlar'ın, hayalgücü tarafından uydurulan basit masallara dönüşen mitleri ortaya çıkardıklarını" belirtmiştir (2005: 312). Nitekim mitoloji ile ilgili en eski Şinto açıklamaları, *Kokugaku* (milli çalışmalar) alanında bilgin olan Motoori Norinaga'nın, 1790 yılında *Kociki*'yi yorumladığı kırk dört ciltlik kitabı *Kojiki-den*'de temsil edilmiştir. Fakat ilk çağlardaki mitler ile *Kojiki-den* arasında uzun bir zaman olduğu bilinmektedir ve bu zaman diliminde, Şinto inancının kimliğini oluşturan pek çok gelişme yaşanmıştır. Bu nedenle Şinto dini içerisinde bizzat rolleri olmasa bile, günümüzde tanrılara saygı duymak için yapılan *Cinca* (tapınak) ziyaretlerinde, mitlerde bahsi geçen varlıkların simgeleri ve heykelcikleri bulunmaktadır.

Resim 13'teki Yubaba karakterinin çıkış noktası da, bir Japon miti olan ve *Yōkai* adı verilen, doğaüstü varlıklardır. Bunlar genellikle hayvansal özelliğe sahip olmakla birlikte, insanlara veya cansız nesnelere benzemektedir. Genellikle doğaüstü güce sahiplerdir ve bu güç genellikle şekil değiştirme olarak belirtilmektedir. Yubaba karakteri, bir *Yōkai* olan '*Yama-uba*'yı çağrıştırmaktadır. *Yama-uba*, dağdaki bir kulübede yaşayan dağ cadısı olarak nitelendirilmektedir. Mitolojiye göre, bir zamanlar Japonya'da yaşayan normal bir kadındır. Fakat ekonomik kıtlık dönemlerinde beslenmek imkansız hale geldiği vakit, çoğu zaman aileler zor bir seçim yaparak; geri kalan aile üyelerinin hayatta kalabilmesi için, genellikle yeni doğmuş veya en yaşlı kadınları evden atmaktadırlar. Anlatılana göre, yaşlı kadınları ormanın derinliklerine götürüp ölüme terk etmişlerdir. Böylece yaşlı kadınlar, hem öfke hem de çaresiz bir durumda iken, insanlarla beslenen ve büyü kullanabilen varlıklara dönüşmüşlerdir. Yine mitolojiye göre, görünüşleri sıradan bir yaşlı kadını andırmaktadır. Yalnız yaşadıkları kulübelerinde, yol

üzerinden geçen gezginciler için barınak ve yemek imkanı sunmaktadırlar. Fakat gece olunca şekil değiştirerek şeytani bir cadı kılığına girip büyü kullanarak, uyuyan misafirleri yakalayıp yemeye çalışırlar. “Bu mitolojik öykünün, *Yama-uba* ile karşılaşip kaçabilen, şanlı birkaç gezgin tarafından yayıldığı söylenmektedir”.¹ Aynı zamanda genellikle bu varlıkların görünümü şekil değiştirdiklerinde, ağızları yüzlerinin büyük bir bölümünü kapsayacak şekilde açıktır. Saçları yaşlı bir kadının saçlarını andıran beyazlıklarla birlikte, bazı tutamları yüzüne düşmekteyken resmedilmişlerdir.

Filmde kullanılan Yubaba karakteri (Resim 13), ilk başta görünüm itibari ile *Yama-uba* cadısını andırmaktadır. Aynı zamanda büyü kullanabilmesi de bu anlatımı pekiştirmektedir. Öte yandan *Yōkai*'yi andırır biçimde şekil değiştirebilme boyutu da, küçülüp kuş formuna girebilmesi ile gösterilmiştir. Dolayısıyla Şinto dini, Japon mitolojisi ile ilişkili bir dini gösterge olarak Yubaba karakterinin alt metnine yerleştirilmiştir.

Aynı zamanda Yubaba karakteri, salt kötü bir karakter olmadığı için, daha önce açıklanan eski Çin öğretisi *Yin-Yang*'ı içinde barındıran karakterlerden biridir. Nitekim ilk başta Irmak Tanrısı'nın (Resim 7) kokuşmuş halini Chihiro'ya temizletip onu zorlasa bile, sonrasında Chihiro'ya yardım etmiştir. Yine bu durum, Zeniba karakteri üzerinden gösterilmiştir.

Öncelikle Zeniba karakterinin rolünden bahsetmek gerekirse; Yubaba'nın ikiz kardeşi olarak filmin sonlarında ortaya çıktığı görülmektedir. Chihiro, Zeniba'yı ilk kez, Haku zehirlendiğinde kağıt bir parçadan görünümünü yansıttığı sahnede görmüştür. Maceranın akışında Chihiro, Zeniba'nın evine gitmiş ve diğer yardımcı karakterler ile birlikte yemek yemişlerdir. Zeniba, Chihiro'ya iyi niyetli yaklaşmıştır ve ona bir saç tokası hediye etmiştir. Filmin sonunda bu saç tokası Chihiro gerçek dünyaya geçtiği zaman parlamış ve Zeniba'yı hatırlatmıştır.

Farklı bir kişi gibi düşünülse de Zeniba'nın görünümü, Yubaba ile tıpatıp aynıdır ve *Yin-Yang* öğretisini pekiştiren bir anlatım söz konusudur. Zeniba, ilk başta Haku'yu zehirlediği düşünülen bir karakterken, maceranın akışında aslında bunun gerçek olmadığı gösterilmektedir. Yine Chihiro, Zeniba'nın evine gittiğinde Yubaba'nın huysuz tavırlarının aksine, sıcak bir karşılama görmüştür. Bu anlamda *Yin-Yang* inancının öngördüğü üzere Yubaba ve Zeniba karakterleri, her iki karşıtlığın iki noktasını oluşturmaktadır. Zeniba aynı zamanda filmde görülen birkaç yardımcı karakterin şeklini değiştirmiştir. Bu anlamda şekil değiştirme meselesi yine *Yokai* ile ortaya çıkan büyüyü kullanabilen cadıları çağrıştırmaktadır.

1 (<https://yokai.fandom.com/wiki/Yama-Uba> Erişim tarihi: 01.08.2019)

Öte yandan Yubaba'nın alnında, yuvarlak bir çıkıntıya benzer nokta bulunmaktadır. Bu nokta, Hinduzim dini öğretisi olarak, Hintçe *Bindi* diye isimlendirilen ve alına yaptırılan simgeye benzemektedir. Bindi; Hinduizm inancında yer alan eski bir gelenek olarak Sanskritçe dilindeki 'bindu' kelimesinden türetilmiştir. Hint dilinde *Ajna* olarak adlandırılan, üçüncü göz ile ilgili bir anlama sahiptir. Zira *Ajna*, Hinduizm'de, uyanış ve aydınlanma kelimeleri ile ilişkilendirilerek, kişinin; zihin, bilinçaltı ve ruh ile direkt olarak bağlantısını belirtmektedir. *Ajna*, kişinin alnının tam ortasında bulunmaktadır ve dolayısıyla *Bindi* işareti de, Hinduzim inancı gereğince bu noktaya yerleştirilmektedir. Bu işareti alınlarına yaptıran Hindistan'lı kadınlar, üçüncü gözlerinin açılmasını ümit ederek, ruhsal bir yolculuğa çıktıklarına inanmaktadır. Sonuç olarak Yubaba karakteri ile; Taoizm, Şintoizm ve Hinduzim dinlerinin göstergeleri alt metinlere yerleştirmiştir.

SONUÇ

Çalışmada, Japonya'da etkili olmuş birtakım dinsel öğretilerin ve inanışların, fantastik evrene olan etkilerinin neler olduğunun cevaplanması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda fantastik anlatı ve Japonya'da etkili olan Şintoizm, Budizm ve Taoizm dinleri açıklanmıştır. Çalışmanın konusuna uygun olarak, hem fantastik anlatının en yoğun hali olan fantastik evreni, hem de Japon dinsel motiflerini barındıran, Hayao Miyazaki'nin filmi, *Ruhların Kaçışı* incelenmiştir.

Günümüzde sinemada kullanılan ve fantastik evren olarak görünen şeyin, ortaya çıktığı ilk zamanlarda taklit ve tasvir yoluyla doğmuş olduğu görülmektedir. Hikaye anlatıcılığı veya çizimler üzerinden, birtakım mitler yolu ile günümüze kadar aktarılmıştır. Bu anlatılar, eğlence işlevinden önce toplum içinde nesilden nesile aktarılarak; inanışların, kültürlerin bilgilerini taşıyan, toplumsal belleğin parçası olmuştur.

Bu anlamda Japon toplumunun yaratılışını dayandırdığı ilk temel kaynaklar olan *Kociki* ve *Nihongi* destanları, içerdiği fantastik unsurlarla, yerel inanışları şekillendiren yapısı ile karşımıza çıkmaktadır. "Nitekim burada tanrılar uçabilmekte, şekil değiştirebilmekte hatta fırtınalar çıkarıp depremler yaratabilmektedir" (Mutlu, 2017: 88). Dolayısıyla önceden de belirtildiği gibi, Japon kültüründe günlük yaşayışa etki eden bu mitler aracılığı ile ortaya çıkan birtakım dinsel öğretiler, fantastik unsurları da içermektedir.

Antropolog Benedict (2011), toplumun özelliklerini anlamaya çalışırken direkt bir Japon'a sormak veya bir kaynaktan yazılanlara bakmak yerine; bu kültürü yaşayan insanların, günlük yaşantılarındaki ilişkileri yoluyla

öğrendiklerinden beslenmek gerektiğini vurgulamıştır. Zira Japon toplumu, dini öğretilerini yaşam biçimi haline getirmiştir. Miyazaki *Ruhların Kaçışı*'nda da benzer bir mantıkla, fantastik evren içerisinde yarattığı kahramanı –veya varlıkları- planlı bir yapıdan ziyade, günlük yaşam alışkanlığı olarak tasarladığı dinsel göstergelere göre konumlandırmıştır. İnceleme bölümündeki Resim 11'de beyaz turp ruhu ile Chihiro'nun *Ojigi* selamı vermesi, bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Zira Japon toplumu için yaşamın bir parçası olan basit alışkanlık, aynı zamanda dinsel anlamda *Kami*'ye de saygı duruşu sunmaktadır.

Bu mantıktan hareketle, Japon yönetmen Hayao Miyazaki'nin *Ruhların Kaçışı* filmindeki genel yapıda hakim olan, yavaş ve ağır tempolu kamera hareketlerinin yanında, imgelerindeki gerçekdışılığı ile insanoglunu cezbeden bir fantastik dünya yaratarak, birtakım toplumsal inanç sistemlerini bu evrenin içinde barındırdığı sonucuna ulaşılmaktadır.

İncelenen örnekte görüldüğü üzere, Japonya'da etkili olmuş bazı dinsel öğretiler; bazen küçük bir *Torii* simgesi ile gösterilirken, bazen de maske takmış pek çok varlığın törensel müzikler eşliğinde havada süzülmesi ile karşımıza çıkmaktadır. Dinlerin açıklandığı bölümlerde aktarıldığı üzere dinsel ritüeller, günlük yaşantıda kabul gören birtakım kültürel unsurlara dönüşmüştür. Dolayısıyla *Ruhların Kaçışı*, direkt bir din olgusunu izleyicilere gösteren sahnelerden ziyade; sıradan bir Japon'un her gün gerçekleştirdiği bazı davranışları, kültürel unsurları, yaratılış destanlarına kadar uzanan dinsel ve fantastik öğeleri, bunun yanında toplumsal anlamda önemli birtakım sanatsal etkinlikleri içinde barındırmaktadır. Böylelikle fantastik evrene, dinsel inanç sistemlerinin çokça etki etmesi de bunun doğal bir sonucudur.

Sonuç olarak fantastik evren, kültürel birtakım unsurlardan bağımsız olmadığı gibi, kültürün beslendiği dinsel inançlardan da ayrılmamaktadır. Genelde Japonya açısından, anime ve din –inanç- sistemlerinin önemli bir konumda olduğu da göz önünde bulundurulursa, birbirlerinden kopmadıkları, hatta beslenerek fantastik evrenlerde birleştikleri sonucuna rahatça ulaşılabilmektedir.

KAYNAKÇA

Benedict R. (2011). *Krizantem ve Kılıç Japon Kültürü Üzerine Bir İnceleme*. (T. Turgut Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Bir Din Olarak Şintoizm'in Gelişim Süreci. (2000). Dinler tarihi araştırmaları-II içinde. 7 Ağustos 2019, http://ktp.isam.org.tr/pdfdrgr/D075059/2000/2000_DEMIRCIK.pdf.

Ertekin A. (2007). *Fantastik Yazın Nedir?* Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 35-46.

Fiske J. (2017). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. (S. İrvan Çev.). Pharmakon Yayınevi.

Furby J., ve Hines C. (2014). *Fantastik*. Kolektif Kitap.

Grossman L. C. (2011). Japanese look to ancient traditions for strength. 6 Ağustos 2019, http://usatoday30.usatoday.com/news/religion/2011-03-15-japanspirit15_ST_N.htm.

Güvenç B. (2010). *Japon Kültürü*. Boyut Yayıncılık.

İpşiroğlu N., ve İpşiroğlu M. (2009). *Oluşum Süreci İçinde Sanatın Tarihi*. Hayalbaz Kitap.

Kemp P. (2014). *Sinemanın Tüm Öyküsü*. (E. Yılmaz ve N. A. Yılmaz Çev.). Hayalperest Yayınevi.

Mackenzie D. A. (1996). *Çin ve Japon Mitolojisi*. (K. Ayten Çev.). İmge Kitabevi.

Mutlu H. (2017). *Anime Neyi Anlatıyor? Türler ve Temalar*. G. Kuloğlu (Der.) içinde, *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga* (s. 75-92). Antalya: Japon Yayınları.

Naumann N. (2005). *Japon Mitolojisi*. (A. Kanat Çev.). İlya İzmir Kitabevi.

Nutku Ö. (2011). *Dünya Tiyatro Tarihi*. Mitos-Boyut Yayınları.

Osmond A. (2014). *Ruhların Kaçışı*. (H. D. Dalay Çev.). Alfa Basım Yayım.

Samancı Ö. (2004). *Animasyonun Önlenebilir Yükselişi*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Steinmetz J. L. (2006). *Fantastik Edebiyat*. (H. F. Nemli Çev.). Dost Kitabevi Yayınları.

Şen A. (2014). *Kayıp Keşif Yolculuk Japon Sineması Manga ve Anime*. Doğu Kitabevi.

Üstündağ P. (2011). *Asya Tiyatrosunda Maske*. Beta Basım Yayım.

Yama-Uba (t.y). 1 Ağustos 2019, <https://yokai.fandom.com/wiki/Yama-Uba>.

Yılmaz A. A. (2009). *Dinler Tarihi*. Alter Yayıncılık.