



T.C.
Kültür ve Turizm Bakanlığı
Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü

9 MİLLETLERARASI
TÜRK HALK
KÜLTÜRÜ KONGRESİ

MÜZİK OYUN VE EĞLENCE

SOMUT OLMAYAN
KÜLTÜREL MİRASIN
KORUNMASI ÇALIŞMALARI

DİJİTAL KÜLTÜRDE KÜLTÜR AKTARIMI: RAFADAN TAYFA ANİMASYON DİZİSİNDE “AŞURE GÜNÜ” ÖRNEĞİ

Erkan ASLAN¹

Kültür, zaman koşullarına uyum sağlayabilen dinamik yapıda bir olgudur. Teknolojik gelişmelere koşut olarak kültür aktarımı gibi konularda çeşitli değişiklikler meydana gelmektedir. Örneğin, matbaanın icadına kadar olan dönem ile icadından sonraki dönem arasında, kültür aktarımı açısından belirgin bir fark olduğu gibi; teknolojik aletlerin yaygınlaşmasından sonraki dönem arasında da kültür aktarımı açısından büyük farklar vardır. Nitekim Ong, yazı ve matbaa kavramlarının varlığını bilmeyen kültürleri birinci, televizyon gibi araçların oluşturduğu kültürü ise ikinci sözlü kültür olarak tanımlamaktadır (Ong, 2013: 23-24). Bununla birlikte, özellikle internetin toplum yaşamındaki etkinliğinin artması, yeni bir dönem olan dijital kültürü ön plana çıkarmaktadır.

Dijital kültürü, herhangi bir dijital platformdaki tüm kültürel öğelerin ve onların taşıdığı anlamların toplamı olarak tanımlamak mümkündür. Dijital platform, dijital kültürün tabanını oluşturur. Bilgisayar, tabletler, cep telefonları, internet, dijital medya araçları, dijital fotoğraf makinesi, dijital video kameraları, bir iletişim ağı olarak internet birer dijital platformdur (Türkoğlu, 2013: 34).

Bu bağlamda yaklaşık yüz yıllık bir geçmişe sahip olan animasyon, dijital kültürün bir parçası olarak folklor disiplini için yeni bir inceleme alanı olarak düşünülebilir. Dijital yapısından kaynaklı olarak kitlesel erişime imkân tanıyan animasyon, kültür aktarımının en etkili kanalından biridir. Animasyon vasıtasıyla yapılan kültür aktarımı, kimi zaman akıllara kültürel emperyalizm düşüncesini getirir de 21. yüzyılda kültürel ifade çeşitliliği, yine bu tür çağdaş yapımlarla mümkün olmaktadır.²

1 Doktora Programı Öğrencisi. Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halk Bilimi Bölümü. Ankara/Türkiye. e.aslan36@hotmail.com

2 Animasyon vasıtasıyla kültür aktarımı yapmak, akıllara bağlamından koparılmış sahte bir folklor aktarımını getirebilmektedir. Bu konuda yapılmış bir tartışma için, künyesi kaynaklar kısmında verilen şu çalışmaya bakılabilir. (Aslan, 2015).



Bu çalışmada, Türk yapımı bir animasyon dizi olan ve TRT Çocuk kanalında yayımlanan “Rafadan Tayfa” adlı yapımdaki “aşure günü” örnek olarak incelenmiş ve folklorik açıdan animasyon-kültür aktarımı ilişkisi çözümlenmeye çalışılmıştır. Çalışmada üç temel soruya cevap aranmıştır. İlk olarak aşure günü animasyonda ne şekilde sunulmuştur ve bu sunum, halk geleceğinde olan aşure günü ile ne ölçüde benzeşmektedir? İkinci olarak animasyonda yer alan geleneklerin, çocuklar üzerindeki yansıması ne şekilde gerçekleşmiştir? Üçüncü soru ise, senaryo ekibinin folklorik öğeler hakkındaki bilgi altyapısı nereden gelmektedir? Bu çalışma genel olarak bahsedilen bu üç soru üzerinden kurgulanmıştır.

Türkçeye genellikle canlandırma olarak çevrilen animasyon³, *tek tek resimleri ya da devinimsiz nesnelere, gösterim sırasında devinin duygusu verebilecek biçimde düzenleme ve filme aktarma işi* (Özön, 2000: 133) olarak tanımlanabilir. Dijital teknolojinin en önemli özelliği görsel unsurları, sanatın bileşeni hâline getirme potansiyelidir (Metin, 2016: 586). Bu bağlamda animasyon da, geçen süre zarfında ses ve görüntüyü birleştirerek kültür aktarımı açısından önemli bir araç hâline gelmiştir. Öyle ki, sözlü gelenekte yetişkinlere hitap etmeyen bir anlatı bile, animasyon vasıtasıyla yetişkinlere hitap edecek bir şekilde sunulabilmektedir. Thompson’un görüşleri bu düşünceyi destekler niteliktedir:

Özellikle hareketli çizgi filmler olmak üzere sinema, masal anlatının en başarılı aracıdır. Halkın hayal gücünde yer alan yaratıklar bu şekilde kolaylıkla oluşturulmakta ve bunlara hayata dair nitelikler verilmektedir. Kuşkusuz 1946’ya dek bunların içindeki en iyi örnekler Walt Disney üretimi olan 1939 yapımı Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (*Snow White and the Seven Dwarfs*)’dir. *Masallara ilgilerini uzun süre önce yitiren çok sayıda yetişkin, beklemedikleri bir şekilde halkın hayal gücüne ilişkin bu eski ürünlerden büyük zevk almıştır* (Thompson 1977’den aktaran Koven, 2014: 119).

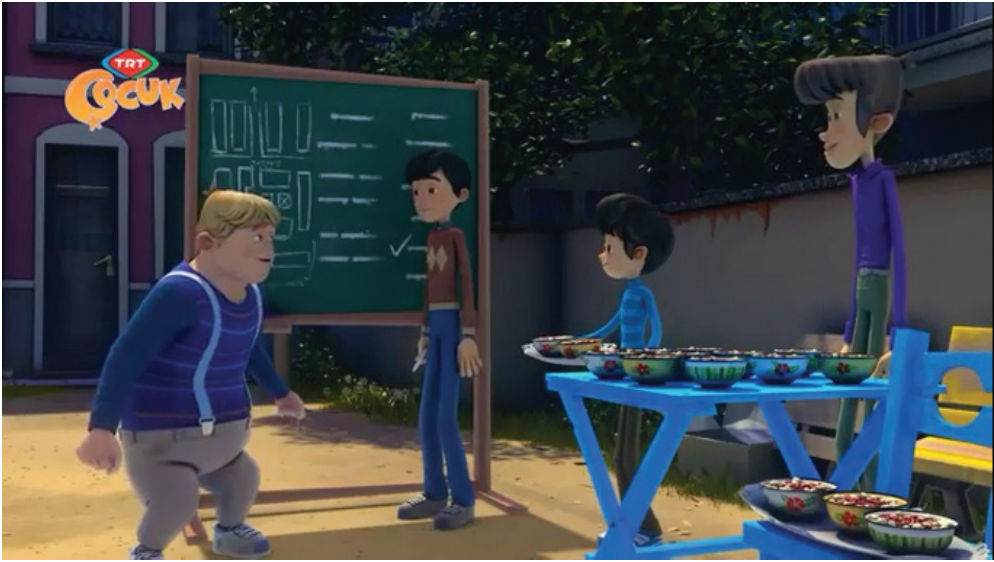
Görüldüğü gibi animasyon, 21. yüzyılda önemli bir kültür aktarım aracıdır ve kültürün aktarılacak yaşatılmasında büyük bir güce ve öneme sahiptir. Bu çalışmada, örnek olarak incelenen “Rafadan Tayfa” animasyon dizisindeki “aşure günü”, uygulamalı folklor çalışmaları açısından da bir örnek oluşturmaktadır. *Oğuz, uygulamalı folklor çalışmalarının ortaya çıkışı ile ilgili şu bilgileri vermektedir:*

Halk bilimini seçkincilerin yarattığı ve uyguladığı yaklaşımlarla ortaya çıkan kuramsal yarırsızlıktan daha doğrusu denenen kuramların yararsız sonuçlarından kurtararak uygulanabilir yararlılığa yönlendirme, yerel renkleri küresele yeni yorumlamalarla katma amacını güden ve bir anlamda kuramlardan sıkılmışlığın kuramı olarak ortaya çıkan uygulamalı halk bilimi çalışmaları, ilk çıkışını İkinci Dünya Savaşı sonrasında ekonomik ve sosyal çalkantıların doruğa ulaştığı Almanya’da yapmış, bu yaklaşım hızla Avrupa’nın diğer ülkelerine ve Kuzey Amerika’ya yayılarak türler ve motifler temelinde yürütülen sözel ürün ağırlıklı halk bilimi çalışmalarının toplumsal sorunlar karşısındaki suskunluğu ve bu suskunluğun doğurduğu açmazlarla ilgili yoğun eleştirilerle biçimlenerek kuramsal bir çerçeve kazanmıştır (Oğuz, 2013: 42).

3 Samancı’ya göre “çizgi film”, animasyon sinemasının sınırlı bir kısmını karşılayan ve temelde çizgiye dayanan iki boyutlu animasyondur (Samancı, 2004: xii). Bu nedenle çalışmada, “çizgi film” yerine daha kapsayıcı bir terim olduğu düşünülen “animasyon” kullanılmıştır.

Uygulamalı folklor çalışmalarının ortaya çıkış sebebi, folkloru işlevsel bir yapıya büründürme çabalarından kaynaklanmaktadır. Kültürel bir ögenin uygulamalı folklor çalışmaları kapsamında değerlendirilebilmesi için, yeni bir aktarım kanalı gerekmektedir. Bu açıdan bakıldığında animasyon, yeni bir aktarım şekline sahip modern kültür aktarıcısıdır.

Çalışmanın odağını oluşturan aşure günü, Rafadan Tayfa⁴ adlı animasyon dizinin 36. bölümünde (Rüya Peşinde) yer almaktadır. Obur bir karakter olan Hayri, rüyasında arkadaşlarının bir şeyler yediğine dair sesler işitir; fakat onları bir türlü bulamaz. Rüyasında yalnızca üstü kapalı bir yemek ve nar görerek bunun bir bulmaca olduğunu anlar. Daha sonra uyanır ve rüyasını çözmeye çalışır. En sonunda rüyasında gördüğü yemeğin aşure olduğunu anlar. Bölümün sonunda arkadaşları ile yaptıkları aşureleri mahalle halkına dağıtırken görünürler.



Aşure geleneğinde, Sünni ve Şii ayrımına bağlı olarak değişik uygulama ve inançlar ortaya çıkmıştır (And, 2007: 33). Bununla birlikte, aşure gününde pişirilip yenen aşure yemeği ile ilgili yaygın bir anlatıya göre, Nuh peygamber gemiden ailesi ile çıktığında Muharrem'in onuncu günüydü ve gemide kalan erzak birbirine karıştırılıp bunlardan aşure yapılmıştır (Carnoy 1894'ten aktaran And, 2007: 37).

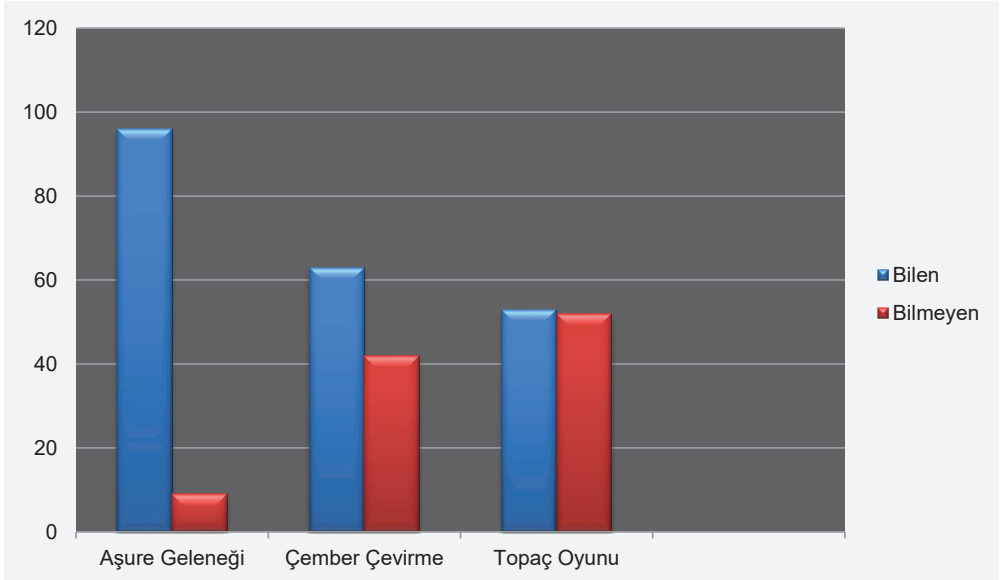
Rafadan Tayfa animasyon dizisinde aşure geleneğine yer verilen bölümün tamamı incelendiğinde aşurenin, halk geleneğindeki hâline uygun bir şekilde yansıtıldığı görülmektedir. Bölümde aşurenin birlik ve beraberlik içinde yenilmesi gerektiği sıklıkla vurgulanmaktadır. Eğitimsel açıdan bakıldığında aşure geleneği üzerinden çocuklara, yardımlaşmanın önemi de vurgulanmaktadır. Ayrıca animasyonda, aşure geleneği doğrudan anlatılmak yerine, rüyada geçen bir olayın çözümlenmesi şeklinde anlatılarak merak uyandırıcı bir senaryo yaratılmıştır. Burada dikkat çekici bir nokta ise, gelenekte yer alan aşure gününün yine gelenekteki şekline oldukça ya-

4 1 Aralık 2014 tarihinde, TRT Çocuk kanalında yayımlanmaya başlayan Rafadan Tayfa adlı animasyon dizi, ISF Studios şirketi tarafından yapılmaktadır. Dizinin yönetmenliğini İsmail Fidan üstlenmiştir.



kın bir şekilde animasyonlaştırılmasıdır ki bu durum, senaryo ekibinin aşure gününü bağlamında görmüş olma ihtimalini kuvvetlendirmektedir.

Aşure geleneğinin, Rafadan Tayfa adlı animasyon dizide yer almasının çocuklar üzerindeki yansımaları, çalışmanın yazarı tarafından yapılan görüşme notlarına dayanılarak çözümlenmiştir. Görüşme yöntemi⁵ ile yapılan araştırmada çocuklara aşure günü, çember çevirme oyunu ve topaç oyunu sorulmuş, alınan cevaplar doğrultusunda çözümleme yapılmıştır. Görüşme, Ankara Somut Olmayan Kültürel Miras Müzesi ile Gazi Üniversitesi Somut Olmayan Kültürel Miras Müzesi'nde, 3 farklı okuldan 2. ve 4. sınıf düzeyinde eğitim gören 105 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Görüşmeye katılan okullar şunlardır: Şehit İbrahim Çoban İlkokulu / Ankara, İbn-i Haldun İlkokulu / Ankara, Melek Özel İlkokulu / Ankara. Çocuklara aşure gününün yanı sıra çember çevirme ve topaç oyununun sorulması, bahsi geçen animasyon dizinin farklı bölümlerinde bu oyunlara da yer verilmesi sebebiyledir.



Yukarıdaki grafikte görüldüğü üzere, aşure geleneğini çocukların tamamına yakını bilmektedir. Çocukların tamamı geleneği annesinin, ninesinin veya komşusunun yaptığı aşure yemeğinden bildiğini söylemektedir. Bu durum göstermektedir ki aşure geleneği, kent hayatına adapte olarak varlığını sürdürmektedir. Bunun temel nedeni, bu tür geleneklerin içerisinde barındırdığı kutsiyettir. Kutsiyet belirten gelenekler, diğer geleneklere göre değişen şartlarına daha fazla uyum sağlayabilmektedir. Elbette ki aşure geleneğinin kent hayatına uyum gösterebilmesinin bir diğer nedeni, geleneğin çok fazla bir ritüele dayanmamasıdır. Daha açık bir ifade ile gelenek, özde komşulara dağıtılan bir yemekten ibaret olduğu için kent hayatına da uyumu zor olmamaktadır. Aşure geleneğini bilen çocukların tamamı geleneği annesinden, ninesinden veya komşusundan dolayı bilmektedir ki bu durum geleneğin hâlen daha bağlamında yaşadığına bir kanıt olarak gösterilebilir.

5 Görüşme yöntemi ile ilgili ayrıntılı bilgi için bk. (Ekici, 2015: 433).

Bunun dışında çocuklara aşureyi animasyonda görüp görmedikleri sorulmuş, bir kısmı gördüğünü söylese de asıl olarak aşure bilgisinin ailelerinden geldiğini belirtmiştir. Bu durum ise gelenekte yaşayan bir kültürel olgunun, uygulamalarına göre zihinde daha etkili bir iz bıraktığını göstermektedir. Aynı durum çember çevirme ve topaç oyunu için geçerli değildir. Çember çevirme oyununu bilen öğrencilerin bir kısmı müzelerden, küçük bir kısmı arkadaş çevresinden, bir kısmı ise okulda beden eğitimi dersinden bildiğini belirtmiştir. Bu durum ise kültürel bir öğenin, yaşatılmasında farklı kanalların kullanılmasının önemini vurgulamaktadır.

Bununla birlikte, kültür aktarımı üzerine yoğunlaşan benzer çalışmalar, animasyon gibi türlerin aktarım üzerindeki etkisini açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Aral tarafından Dede Korkut üzerine yapılan bir araştırmada, çocukların Dede Korkut'u en fazla animasyon vasıtasıyla bildiklerini ortaya koymuştur (Aral, 2015: 28). Aynı şekilde, Ankara Somut Olmayan Kültürel Miras Müzesi'ne gelen, burada yer alan topaç ve çember gibi oyunları animasyondan bildiklerini söyleyen çocuklar, kültürel aktarımın farklı kanallar vasıtasıyla gerçekleşmesi gerektiğini göstermektedirler. Bir başka ifadeyle, çocukların okulda öğrendiği bir geleneksel oyunu, müzede uygulaması, dijital platformlarda görmesi bir sonraki aşamada oyunu hayatına dâhil etmesini sağlayabilir. Bu durum ise biraz önce de belirtildiği gibi kültürün farklı kanallar vasıtasıyla aktarılmasının önemine bir kanıt niteliğindedir.

Rafadan Tayfa adlı animasyon dizide; aşure geleneğinden topaç oyununa, çember çevirmeden halk oyunlarına kadar birçok kültürel öğeye yer verilmektedir. Bunun temel nedeni "biz" vurgusu yapmaktır. Daha açık bir ifade ile yıllarca yabancı animasyonları izleyen Türk toplumuna, içinde kendi değerleri olan bir animasyon hazırlayarak farkındalık yaratılmıştır. Dizin jeneriğinde gökyüzünde birleşen ay ve yıldız ile gösterilen İstanbul manzaraları bu durumu doğrular niteliktedir. Yalnız burada dikkat çekici olan durum şudur ki dizide verilen bütün kültürel öğeler hemen herkes tarafından bilinmektedir. Yani senaryo ekibi, kendi yaşantılarında şahit olduğu kültürel öğeleri senaryolaştırmaktadır. Çok fazla kişi tarafından bilinmeyen Türk masal kahramanlarına veya destanlarına yer verilmemesi bu durumu kanıtlamaktadır. Bu açıdan baktığımızda, kültürel altyapıyı temel alan animasyon şirketlerinin profesyonel bir şekilde danışmanlık almalarında bu anlamda fayda vardır.

Bu çalışmadan çıkarılabilecek temel sonuçları şu şekilde toplamak mümkündür: Öncelikle Türk yapımı bir animasyon dizi olan Rafadan Tayfa, senaryosunda kullandığı folklorik öğeler ile muhatap olduğu kitle üzerinde aidiyet vurgusu yaparak farkındalık oluşturmaktadır. Animasyon dizide birçok folklorik öğe, halk geleneğindeki şekillerine uygun olarak verilmektedir. Verilen öğelerin niteliği, senaryo ekibinin geçirdiği çocuklukla doğrudan bağlantılıdır.

Makalenin odak noktasını oluşturan aşure geleneği, günümüzde aktif bir şekilde devam ettirildiğinden, hemen bütün çocuklar tarafından bilinmektedir. Bu yüzden geleneğin animasyonda yer alması henüz bir etki oluşturmamaktadır. Bununla birlikte çocukların topaç ve çember gibi oyunları müze, okul, animasyon, arkadaş çevresi gibi farklı kanallardan öğrenmesi, kültür koruma yaklaşımlarında bütünlükçü bir yapının benimsenmesi gerektiğini göstermektedir. Yani çocuğun animasyonda gördüğü topacı, müzede çevirebilmesi bu bütünlükçü yapıya basit bir örnektir.

Bütün bu verilen bilgilerin dışında çıkarılabilecek bir başka sonuç ise, kültürel bir öğenin



bir sanat dalında uygulanırsa, başka sanat dallarına da kaynak teşkil edebileceğidir. Örneğin Türk halk hikâyeleri birçok kez Türk sinemasında yer bulmuştur. Bunun sonucunda birçok şarkıcı yaptığı şarkılarda aşkı, Mecnun gibi karakterlerle özdeşleştirmektedir. Bu nedenle kültürel öğelere animasyon gibi yapımlarda yer verilmesiyle, geleceğin sanatçısı, müzisyeni, senaristi vb. olacak çocuklara, kültürü bir fikir kaynağı olarak görme düşüncesi aşılanabilir.

Bugün bir senaristin, şarkıcının veya sanatçının kültürel bir alt yapıya sahip sanat eseri üretebilmesi her şeyden önce kültürü bilmesini gerektirir. Örneğin heykeltıraşın bir masal kahramanını heykele uyarlayabilmesi, o kahramanı bilmesi ile mümkün olacaktır. Günümüz sosyal yaşamında bu tür bilgiler büyük oranda aileden okula geçmiş bulunmaktadır. Bu nedenle okulda öğrenilen bir bilginin sinemaya, animasyona ya da resme dönüşmesi oldukça ihtimallidir. Bu durum da gösteriyor ki bütünlükçü kültür korumada en önemli kanallardan biri eğitim sistemidir. Eğitim sisteminde kültürün var olması ise, her şeyden öte zorunlu halk bilimi dersinin⁶ varlığına bağlıdır. Böylesi bir bilinç ancak bu şekilde oluşabilecektir.

KAYNAKLAR

- And, Metin (2007). *Ritüelden Drama Kerbelâ-Muharrem-Ta'ziye*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aral, A. Erman (2015). "Uygulamalı Halk Bilimi Açısından Eğitim Sürecinde Dede Korkut". *Ege Üniversitesi Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*. S.15/2 (Kış). s. 123-138.
- Aslan, Erkan (2015). "Sahte Folklor- Uygulamalı Folklor Kavramları Arasında Animasyon Filmler". *Keloğlan Animasyon Filmi Örneğinde Kültürel Animasyon ve Kültür Ekonomisi*.
- Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halk Bilimi Ana Bilim Dalı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Ekici, Metin (2015). "Derleme Yöntem ve Teknikleri". *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı*. Editör: M. Öcal Oğuz. Ankara: Grafiker Yayınevi. s. 417-438.
- Koven, J. Mikel (2014). "Halk Bilimi Çalışmaları, Popüler Film ve Televizyon: Gerekli Bir Eleştirel Araştırma." *Uygulamalı Halk Bilimi*. Haz.: M. Öcal Oğuz vd. Ankara: Geleneksel Yayıncılık, s. 118-138.
- Kutlu, M. Muhtar (2009). "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunmasında Eğitime Yönelik İlk Adım: Halk Kültürü Dersi", *Millî Folklor*, S. 82, s. 13-18.
- Metin, K. Ali (2016). Dijital Mekânda Öznenin Yeri ve Sanatın Muhafazası. *Hece Dergisi Dijital Sayısal Kültür Özel Sayısı*, S. 234-235-236. s. 583-590.
- Oğuz, M. Öcal (2013). *Küreselleşme ve Uygulamalı Halk Bilimi*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Ong, J. Walter (2013). *Sözlü ve Yazılı Kültür Sözü'nün Teknolojileşmesi*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Özön, Nijat (2000). *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*. İstanbul: Kabcacı Yayınevi.
- Samancı, Özge (2004). *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Türkoğlu, Tanol (2013). *Bilgi Toplumunda Dijital Kültür*. İstanbul: Beyaz Yayınları.

6 Millî Eğitim'de halk kültürü dersi konusu ile ilgili ayrıntılı bilgi için bk. (Kutlu, 2009).