

JAPON ÇİZGİ FİLM (ANİME) SANATI,
HAYAO MİYAZAKİ ÇÖZÜMLEMESİ
VE
TÜRKİYE ÖRNEĞİ
Çiğdem Taş Alicenap
Eskişehir, 2012

JAPON ÇİZGİ FİLM (ANİME) SANATI, HAYAO MIYAZAKİ ÇÖZÜMLEMESİ
VE
TÜRKİYE ÖRNEĞİ

Çiğdem Taş Alicenap

DOKTORA TEZİ

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Ekim, 2012

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Çiğdem TAŞ ALİCENAP'ın "Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği" başlıklı tezi 16 Ekim 2012 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Sinema ve Televizyon** Anabilim Dalında Doktora tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Prof.Hikmet SOFUOĞLU

Üye : Prof.Dr.Naci GÜÇHAN

Üye : Prof.Dr.Bahadır GÜLMEZ

Üye : Prof.Dr.Hale KÜNÜÇEN

Üye : Prof.Dr.Aytekin CAN

Prof.Dr.B.Zafer ERDOĞAN
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Doktora Tez Özü

JAPON ÇİZGİ FİLM (ANİME) SANATI, HAYAO MİYAZAKİ ÇÖZÜMLEMESİ VE TÜRKİYE ÖRNEĞİ

Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temmuz, 2012

Danışman: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

Son yıllarda animasyon filmlere olan ilgi giderek artmaktadır. Bu konuda, 80'lerden bu yana Uzakdoğu'da Japonya'da yeni bir animasyon sektörü dikkatleri üzerine çekmektedir. Anime olarak tanınan Japon çizgi filmi, kendine özgü anlatım dili, animasyon tekniği, karakterleri, geniş konu yelpazesi, vb. özellikleri ile her yaşta izleyici kitlesine hitap etmektedir.

Japonya'da anime sektörünün en önemli yönetmenlerinden biri Oscar ödüllü Hayao Miyazaki'dir. Miyazaki filmlerinin özgünlüğü, derinliği, konu seçimi, karakter çeşitliliği, Doğu ve Batı kültürlerini aynı potada eriterek yarattığı evrensel dili, beslendiği kültürel kaynaklar vb. sebeplerle tüm Dünyada tanınan ve takip edilen bir yönetmen olmayı başarmıştır. Japonya'da çizgi film sanatının Batı'daki Disney gibi bir endüstrinin dışında bu denli başarılı olması ve Miyazaki gibi bir sanatçının yetişmesi, elbette o kültürün, tarihin, sanatın ve felsefi değerlerin ürünüdür.

Türkiye'de gelişmekte olan çizgi film alanında daha yaratıcı, kitleleri etkileyebilecek, zengin kültürel birikimlerden yararlanılarak yapılmış çizgi filmlerin olmaması ve yapılanların da başarılı olamaması yıllardır tartışılan bir konudur. Türkiye'de bu tartışmalar sürerken Doğu'da, Japonya'da karşımıza güçlü bir anime sektörü ve Hayao Miyazaki gibi bir örnek çıkmaktadır. Bu çalışmada, Miyazaki'nin uluslararası

başarısının nedenleri araştırılarak Türk çizgi filminin gelişmesine ve çeşitlenmesine katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

Bu amaçla Hayao Miyazaki'nin başarısının altında yatan sebepler ve beslendiği kaynakların neler olduğunu ortaya koymak için dokuz animesi çalışmada örneklem olarak ele alınarak; ortak konu ve motifler, karakterler, zaman ve mekân, Doğu-Batı etkileşimleri başlıkları altında incelenmiştir. Sonuç olarak, Miyazaki'nin beslendiği kültürel kökler, birikimler, evrensel değerler, vb. ortaya konularak; Türkiye'nin de çizgi film sanatçıları etkileyecek benzer dinamiklere, henüz değerlendirilememiş zengin bir miras ve köklü bir kültürel birikime sahip olduğu ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Anime, Hayao Miyazaki, Türk Çizgi Filmi

Abstract

THE ART of JAPANESE CARTOONS (ANIME), ANALYSIS on HAYAO MIYAZAKI and THE CASE of TURKEY

Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Department of Cinema and Television

Anadolu University Graduate School of Social Sciences, July 2012

Adviser: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

In recent years popularity of animation movies all around the world has gradually increased. Since 1980s, a new animation sector has stood out in Far East, namely in Japan. Japanese cartoons, known as anime, appeals to the audience from all ages thanks to its original narration, animation technique, characters, wide theme spectrum, etc.

One of the most important anime directors of Japan is without a doubt the Oscar winner Hayao Miyazaki. Miyazaki has become a world-renowned and followed director due to his original movies, the depth of his works, variety of characters, universal narration which accomplishes to melt the Western and Eastern cultures in the same pot, cultural sources, etc. Cartoons being successful in Japan, apart from the big industry in the West like Disney and the growth of an artist like Miyazaki are the products of Japanese culture, history, art and philosophical values.

Not having more creative and popular cartoons based on our rich cultural accumulation and unsatisfactory outcomes of current cartoons are highly debated issues in our country. While having these debates in Turkey, we witness a powerful anime sector in the East and a successful model like Hayao Miyazaki in Japan. Here in this study, the reasons of Miyazaki's international success have been researched and it is thought that these researches can contribute to the development and diversification of Turkish cartoons.

Nine movies of Hayao Miyazaki were chosen and analyzed under the titles of common subjects and motifs, characters, time and place and the interaction between the West and the East with the aim of stating the reasons and defining the sources behind the success of Hayao Miyazaki. As a result; cultural roots and accumulations which nourish Miyazaki's works, international values and the like were defined. In addition it was proved that Turkey had similar dynamics, unrealized cultural richness and a deep-rooted cultural accumulation which can inspire our cartoon artists.

Keywords: Anime, Hayao Miyazaki, Turkish Cartoons

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez/proje çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu, çalışmanın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilemeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Her hangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Çiğdem Taş Alicenap

Önsöz

Tez çalışmam süresince, çalışmalarımı yönlendiren, araştırmamın her aşamasında bilgi, öneri ve yardımlarını esirgemeyen danışmam hocam Sayın Prof. Hikmet SOFUOĞLU'na, çalışmamın gerçekleşmesinde önemli katkılarda ve yönlendirmelerde bulunan değerli hocalarım Prof. Dr. Naci GÜÇHAN ve Prof. Dr Bahadır GÜLMEZ'e en derin duygularıyla teşekkür ederim.

Tez çalışmamın, özellikle İngilizce kaynak ve çeviri aşamalarında destek veren canım kardeşim Rabia TAŞ'a, hayatımın her aşamasında olduğu gibi doktora sürecimde de beni destekleyen ve yüreklendiren canım annem Özden TAŞ'a ve bu süreçte sabrı, desteği, varlığıyla yanımda olan eşim Kaan ALİCENAP'a sonsuz teşekkür ederim.

Çiğdem TAŞ ALİCENAP

İçindekiler

	<u>Sayfa</u>
Jüri ve Enstitü Onayı	ii
Öz	iii
Abstrac	v
Etik İlke ve Kurallara Uygunluk Beyannamesi.....	vii
Önsöz	viii
Özgeçmiş	ix
Resimler Listesi	xii
Kısaltmalar Listesi	xiv
1. Giriş	1
1.1. Problem	1
1.1.1. Kültürel bir form olarak japon anime ve manga sanatı	4
1.1.1.1. Japon manga sanatı	6
1.1.1.1.1. Manganın öncüsü Osamu Tezuka ve katkıları	11
1.1.1.1.2. Manga ve animenin ortak özellikleri	15
1.1.1.1.2.1. Görsel özellikler	16
1.1.1.1.2.2. Duygusal özellikler	18
1.1.1.2. Japon anime sanatı	19
1.1.1.2.1. Animenin gelişimi	20
1.1.1.2.2. Animenin ayırt edici özellikleri	22
1.1.1.2.3. Anime ve manganın dünya pazarındaki yeri ve izleyici kitleleri	25
1.1.1.3. Anime ve manga sanatında yerel ve evrensel özellikler	28
1.1.1.4. Hayao Miyazaki ve stüdyo Ghibli	40
1.1.1.4.1. Stüdyo Ghibli ve Miyazaki filmleri	43
1.2. Amaç	50
1.3. Önem	51
1.4. Varsayımlar	51



1.5. Sınırlılıklar	51
1.6.Tanımlar	52
2. Yöntem	55
2.1. Evren ve Örneklem.....	55
2.2. Veriler	55
2.3. Verilerin Toplanması ve Yorumlanması	56
3. Bulgular ve Yorum	57
3.1. Giriş	57
3.2. Miyazaki Filmlerinde Ortak Konu ve Motifler ve Türkiye Yansıması	57
3.2.1. Doğa	58
3.2.2. Savaş karşıtı mesajlar	67
3.2.3. Teknoloji	73
3.2.4. Büyü, sihirli araçlar ve uçmak	76
3.2.5. Büyüme ve ergen kimliği	80
3.3. Miyazaki Filmlerinde Karakter ve Türkiye Yansıması	84
3.3.1. Kadın (shojo) karakterler	84
3.3.2. Erkek karakterler	103
3.3.3. Karakterlerin dönüşümü	113
3.3.4. Karakterlerde duygusal derinlik	115
3.4. Miyazaki Filmlerinde Zaman-Mekân ve Türkiye Yansıması	116
3.5.Miyazaki Filmlerinde Kültürel Etkileşimler ve Türkiye Yansıması	130
3.5.1. Doğu etkileşimleri	130
3.5.2. Batı etkileşimleri	137
3.6. Japon Çizgi Film Sektörü, Miyazaki ve Türkiye’de Çizgi Filmin Durumu Üzerine Değerlendirme	150
4. Sonuç	165
4.1. Öneriler	171
Kaynakça	173

Resimler Listesi

	<u>Sayfa</u>
Resim 1. Choju Giga	7
Resim 2. Toba-e	8
Resim 3. Japan Punch Dergisinin Kapağı ve İçeriği	10
Resim 4. Tezuka'nın Sinematik Yaklaşımına Ait Örnekler	12
Resim 5. Kaplumbağa ile Tavşan	21
Resim 6. Kapıcı Mukuzo Imokawa	21
Resim 7. “Aylılı Adam” Çizgi Romanının Kapağı.....	75
Resim 8. Chihiro	88
Resim 9. Kiki Dağıtım Yaparken	89
Resim 10. Ursula ve Kiki	89
Resim 11. Prenses Mononoke (San)	92
Resim 12. Lady Eboshi	92
Resim 13. Pazu ve Sheeta	93
Resim 14. Satsuke ve Mei	94
Resim 15. Sophie, Şapkacı Dükkânında Yaşlı Bir Kadına Dönüştüğünde	96
Resim16. Nausicaa	98
Resim 17. Ponyo ve Sosuke	98
Resim 18. Porco Rosso ve Curtis	105
Resim 19. Prens Ashitaka ve Yaralı Domuz Tanrı	106
Resim 20. Howl	107
Resim 21. Haku ve Chihiro	108
Resim 22. Kiki ve Tombo	109
Resim 23. Sosuke	110
Resim 24. Miyazaki Filmlerinden Mekânlar	121
Resim 25. Porco Rosso Filminden Bir Mekân	122
Resim 26. Küçük Cadı Kiki Filminden Mekân I	123
Resim 27. Küçük Cadı Kiki Filminden Mekân II	123
Resim 28. Küçük Deniz Kızı Ponyo Filminden Mekân I	124
Resim 29. Küçük Deniz Kızı Ponyo Filminden Mekân II	124



Resim 30. Howl'un Yürüyen Şatosu Filminden Mekân I	125
Resim 31. Howl'un Yürüyen Şatosu Filminden Mekân II	125
Resim 32. Ruhların Kaçışı Filminden Mekân I	126
Resim 33. Ruhların Kaçışı Filminden Mekân II	127
Resim 34. Gökteki Kale Filminden Mekânlar	128
Resim 35. Rüzgârlı Vadi Nausicaa Filminden Mekân I	129
Resim 36. Rüzgârlı Vadi Nausicaa Filminden Mekân II	129
Resim 37. Ruhların Kaçışı: Banyo Yapan Tanrı	133
Resim 38. Chihiro ve Yüzsüz	134
Resim 39. Odysseus ve Nausicaa	138
Resim 40. Naussica ve Yaralı Om	139
Resim 41. Ormanın Ruhu (Prenses Mononoke)	142
Resim 42. Kurt Moro (Prenses Mononoke)	142
Resim 43. Porco Rosso	143
Resim 44. Chihiro'nun Anne- Babası (Ruhların Kaçışı).....	143
Resim 45. Mei Küçük Totoro'nun Peşinde	147
Resim 46. Alice ve Tavşan	147
Resim 47. Pepee ve Ailesi	159
Resim 48. Pocoyo ve Arkadaşları	159

Kısaltmalar Listesi

Bkz.: Bakınız

Çev: Çeviren

Ed: Editör

S.: Sayfa

TDK: Türk Dil Kurumu

TRT- Türkiye Radyo Televizyon Kurumu

Vb.: Ve benzeri

Vd.: Ve diğeri

1.Giriş

1.1. Problem

Son yıllarda Uzakdoğu'da Japonya'da yeni bir çizgi film kültürü dikkatleri çekmektedir. Türkiye'de "Heidi", "Şeker Kız Candy" gibi televizyon dizileri ile kendini tanıtan Japon animasyonu¹ (Anime) son yıllarda tüm Dünyada geniş izleyici kitlelerine ulaşarak büyük bir başarı yakalamıştır. Yerelden çıkıp evrensele ulaşan hikâye yelpazesi, karakter zenginliği, kendine özgü anlatım teknikleri ile anime büyükten küçüğe her yaşta izleyici kitlesine hitap etmektedir. Dünya genelinde oluşan tutkunları sayesinde anime ve yan ürünlerinin (manga, video oyunları vb.) üretimi ve tüketimi Dünya eğlence sektörü içinde giderek artmaktadır.

Çizgi film sektörüne bakıldığında Dünya genelinde uzun zamandır ticari pazarı elinde tutan gücün Amerikan çizgi filmleri olduğu görülmektedir. Özellikle Disney Stüdyolarından çıkan çizgi filmler bu alanda önde gelen ve tanınan çalışmaları oluşturmaktadır. Ancak 1970'lerde Hollywood firmalarına rakip olarak küçük Japon şirketlerinin ortaya çıkmasıyla, kısa sürede Dünya film kültürünün bir parçası haline gelen ve anime olarak bilinen yüzlerce yapım üretilmeye başlanmıştır. Büyük Amerikan şirketleri kadar devasa bütçeleri olmayan Japon animatörler, az kaynakla çok üretim yapmayı öğrenmişlerdir. Disney'in mükemmel yaklaşan sahne kalitesine karşılık, daha az karede, sınırlı animasyon yöntemiyle çizilen sahneler üzerine çalışmışlardır. Animelerde; rüzgârda uçan etekler, yanaktan süzülen bir damla gözyaşı ve hatta karakterin gözbebeğinde beliren bir ışıltı, bu sınırlı animasyon yöntemiyle hazırlanan sahnelere verilebilecek en belirgin örneklerdendir. (Bordwell ve Thompson, 2001: 173-174). Bu tür teknik özellikler animasyonu anime yapan türün ikonografik özelliklerini de oluşturmuştur. Animenin en belirgin özelliklerinden biri de iri gözlü, uzun bacaklı, beyaz tenli, Japon ırkından çok Batılılara benzeyen anime karakterlerdir. Tüm bu

¹ Literatürde Japon animasyonu için "anime" sözcüğü kullanılmaktadır. Kelime kökeni Fransızca'da "canlı, hareketli" anlamına gelen *animé*' dir. Brithanica ve Oxford English Dictinory gibi sözlüklerde anime, "Japon film ve televizyon animasyonu", "Japon filmlerinde popüler olan animasyon tarzı" olarak açıklanırken; Türk Dil Kurumu Sözlüğünde " Japon çizgi romanı mangaların televizyon, sinema vb. için filmleştirilmiş biçimi." olarak tanımlanmaktadır. Alan yazını ve litaretürde de "anime" olarak geçen Japon animasyon tarzı bu çalışmada da kısaca "anime" olarak ifade edilecektir.

özellikleri ile Batılı çizgi filmlerden ayrılan anime kendi türüne özgü değerler üretmiştir. İzlenen bir filmin anime olduğunu anlamak türün teknik ve estetik özelliklerinden dolayı artık hiç de zor değildir.

Anime, bir iletişim araçları karışımıdır. En popüler animelerin çoğu, Japonya'nın gelişen manga (Japon çizgi romanı) endüstrisinden türetilmiştir. Buna karşılık pek çok başarılı anime de yeni çizgi romanlar için ilham kaynağı olmuştur. Animelerin çoğu televizyon için üretilmiş ya da video olarak tüketiciye sunulmuştur. Ancak bazıları sinemalarda gösterilmiş ve kimi uzun soluklu anime televizyon dizileri de zaman içinde uzun metraj bir sinema filmine dönüştürülmüştür. Anime filmler zaman içinde izleyici kitlesine yönelik olarak farklı türlerde üretilmeye başlanmıştır. Bilim kurgu ("Macross", "Gundam" ve "Fist of th North Star") çalışmaları beğeni toplarken; kıyamet sonrası cyberpunk efsaneler de büyük ilgi çekmiştir. Bu iki türün yanı sıra fantastik komediler ("Urusei Yatsura", "Ranma ½"), dramlar ("Grave of the Fireflies") ve çocuk filmleri (özellikle de Hayao Miyazaki imzalı "Kiki's Delivery Service" ve "My Neighbour Totoro") genellikle Disney eserlerinde görülen başarıyı yakalamıştır. Bunların yanısıra Erotik-mitoloji ("Project A-Ko, Urotsukidoji: Legend of the Overfiend") gibi tanımlara meydan okuyan bazı anime türleri de vardır (Brodwell ve Thompson, 2001: 173).

Yakaladığı evrensel konularla tüm Dünyada gösterimi yapılan ve izlenen filmler üreten Japonya'da son yıllarda en başarılı ve tanınan isim ise manga ve anime sanatçısı Hayao Miyazaki'dir. 1963 yılından bu yana ellinin üzerinde televizyon dizisi ve çizgi filmde görev alan Miyazaki seçtiği konular, karakterleri, anlatı yapısı, sinemasal anlatım teknikleri ile filmlerinde kendini kanıtlamıştır (McChartey, 2002: 217-228). "Spirited Away" (Ruhların Kaçışı-2001) filmiyle Oscar aldığı 2002 yılına kadar çizgi film çevreleri dışında Batı'da pek tanınmayan Miyazaki bu filmi ve filmin kırdığı gişe rekorları ile tüm dünyanın tanıdığı bir isim haline gelmiştir. Disney sadece yapımcı rolünü üstlenirken, Miyazaki bütün filmlerini kendisi yazarak, yönetmiştir. Filmlerinin odak noktası olan kavramları da birden çok kaynaktan esinlenerek bizzat kendisi ortaya atmıştır. Ayrıca filmlerinin animasyona dönüştürülme sürecinde de yer almıştır. Oysa Miyazaki'nin çağdaşı olan Amerikan animasyonları, bilgisayar teknikleri ile şekillendirilmiş; stüdyodaki yaratıcı kadro tarafından yönlendirilen bir dizi teknisyen de

yapımcı rolünü üstlenmiştir. Miyazaki ise her karenin tek tek elde çizildiği ve boyandığı klasik animasyon tekniğine inanmış, çizimlerdeki detaylara ve derinliğe son derece önem vermiştir. Hem yapımcı hem de Miyazaki'nin arkadaşı olan Toshio Suzuki, bu özelliklerinden dolayı Miyazaki'yi sesli filmler çekilmeye başlandıktan sonra en uzun sessiz filmi çeken Charlie Chaplin'e ve renkli filmler çekilmeye başlandıktan sonra bile siyah-beyaz filmler çekmeye devam eden Japon yönetmen Akira Kurosawa'ya benzetmektedir (Bartholow ve Moist, 2007: 30). Miyazaki filmlerinde ele aldığı konu zenginliği, karakter çeşitliliği, ana karakterlerinin ergen genç kızlar olması, kullandığı mekânların zenginliği, geleneksel animasyon yöntemini kullanması, sinematik dili ve benzeri görsel, teknik ve estetik değerleri ile incelenmeye ve araştırmaya değer bir zenginliğe sahiptir. Japonya'nın kültürel mirası içinde yetişip, yerelden evrensele ulaşmayı başaran Miyazaki tüm Dünya'da kendini tanıtmış ve uluslararası alanda büyük başarılar elde etmiştir.

Anime kültürü Uzakdoğu çizgi roman sanatının yoğun üretimi, tarih, din, kültür ve felsefenin konulara yansımaları ve Batı çizgi film ve romanlarından ayrılan farklı tarzlarıyla araştırılması ve öğrenilmesi gereken değerler içermektedir. Uzakdoğu toplumlarında, kültür sanatla iç içe geçmiş durumdadır. Geleneksel miras 21. yüzyılda bile yaşamın ve sanatın içine girebilmektedir. Bu özellik ve sözü edilen toplumların her işi sanatsal yaklaşımla uygulamaları, tıpkı resim ve illüstrasyon sanatlarında olduğu gibi, çizgi film sanatında da eserlere özgün bir boyut kazandırmıştır (Varol, 2003: 1). Japonya'da çizgi film sanatının Batı'daki Disney gibi bir endüstrinin dışında bu denli özgün ve başarılı örnekleri elbette o sanatçıların yetiştiği kültürün, tarihin, sanatın ve felsefi değerlerin ürünüdür.

Türkiye'de ise çizgi film alanında yapılan çalışmalar günümüzde de geçmişte olduğu gibi reklam ve görsel efekt alanında devam etmektedir. Tüm teknik imkânlarla ve bu alanda yetişmiş genç sanatçılara rağmen bugün hala uzun metraj bir Türk çizgi film çalışması gerçekleştirilememiştir. Türkiye'de gelişmekte olan çizgi film alanında daha yaratıcı, kitleleri etkileyebilecek, zengin kültürel birikimden yararlanılarak yapılmış çizgi filmlerin henüz olmaması ve yapılanların da başarılı olamaması yıllardır tartışılan bir konudur. Japonya ile Türkiye'nin kıyaslaması yapıldığında, Japonya'nın çizgi filmde

elde ettiđi başarıların Türkiye için niçin sağlanamadığı sorusu akla gelmektedir. Bu anlamda Japonya'nın izlediđi yol ve uyguladıđı yöntemler deđerlendirilerek Türkiye'nin içerisinde bulunduđu şartlara göre yararlı sonuçlar oluşturacak fikirler geliřtirilebilir. Bu konuda, Dođu toplumu olması bakımından, Türk kültürüyle benzer özellikler taşıyan Japonya ve Dünyaca ünlü anime yönetmeni Miyazaki çarpıcı bir örnek olarak ortaya çıkmaktadır. Bu sebeple; bu çalışmada Miyazaki'nin uluslararası başarısının nedenleri araştırılarak Türk çizgi filminin gelişmesine ve çeşitlenmesine katkı sağlayabileceđi düşünülmektedir.

1.1.1. Kültürel bir form olarak Japon anime ve manga sanatı

Japonya, Haiku, Zen, resim ve dövüş sanatları gibi yüksek kültür ürünleri ile tanınırken 1990'lı yıllarda bir anda manga ve anime gibi popüler kültür ürünleriyle tüm Dünyada adından söz ettirmeye başlamıştır. Kendinden önceki yüksek kültür geleneklerinin temeli üzerine kurulan anime ve manga hem geçmişin hem de çağının ortak bir ürünü olarak yeni bir kültürel form oluşturmayı başarmıştır. Japonların sanatsal gelişimi ülke içindeki etkenlerle birlikte Çin'le başlayan ve sonraları Avrupa'ya uzanan dış etkenlerin de benimsenmesiyle şekillenmiştir. Anime ve manganın popüleritesi ve başarısı da eski ve yeninin, doğu ve batının bu kombinasyonundan kaynaklanmaktadır.

Japon anime arařtırmacısı Well, Japon sanat tarihinin büyük başarılarla dolu olmadığını, yeni akımların sürekli olarak eski alışkanlıkların üzerine empoze edildiđini iddia etmektedir. Well, Japon sanatının karakteristik özelliklerinin ülkenin kendine özgü kültürü ile adapte edilen türlerin özgür bir ortamda birbirine kaynaşmasıyla ortaya çıktığını belirtmektedir (Well, 1997'den aktaran McDonald, 2004: 1). Stüdyo Ghibli'nin çalışmaları, özellikle de stüdyonun önde gelen yönetmeni Hayao Miyazaki'nin eserleri bu saptamayı doğrular niteliktedir. Miyazaki'nin eserleri hem Batılı kaynak ve mekânları içermekte hem de Japon tarihi ve geleneklerini yansıtmaktadır. Bu iki öğeyi ustaca birleřtirerek hikâye, karakter ve anlatım diline yansıtamayı başaran bu iki sanat türü hem popüler kültürün klişeleri ile beslenegelmiş Batı'lı izleyicilere farklılık sunarak, hem de evrensel tema ve imgelerle oldukça anlaşılabilirlik göstererek tüm dünyada izleyici ve okuyucuların ilgisini çekmeyi başarmıştır.

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından kısa sürede kalkınarak dünyanın önde gelen ekonomik güçlerinden biri olan Japonya bir "Japon Mucizesi" yaratmıştır. Hem güçlü ekonomisi hem de kültürel değerleri ile tüm dünyanın dikkatini çekmeyi başarmıştır. Joseph S. Nye (2005: 1-2) bu konuyla ilgili olarak Asya ülkelerinin özellikle de Japonya'nın "yumuşak güç"² için oldukça etkileyici kaynaklarının bulunduğunu söylemekte ve şunları belirtmektedir;

Asya'nın yeniden doğuşu, Japonya'nın ekonomik başarısıyla olmuştur. Yüzyılın sonuna gelindiğinde Japonya'nın takdire değer çalışması yalnız Japonları zengin etmekle kalmamış, ülkenin yumuşak gücünü de yüceltmıştır. Japonya, Batılı olmayan ama modernizmi benimsediği halde sahip olduğu eşsiz kültürü koruyabilen ilk ülke olarak; diğer Asya ülkelerine kıyasla daha çok yumuşak güç kaynağına sahiptir. Bugün Japonya dünya üzerinde patent sayısı bakımından birinci, gayrisafi yurt içi hasılasından araştırma ve geliştirme çalışmalarına ayırdığı bütçe bakımından üçüncü, kitap ve müzik satışında ikinci olmakla kalmayarak; ortalama yaşam süresi en yüksek olan ülke ünvanına erişmiştir. Uluslararası platformda marka haline gelen ilk yirmibeş isimden üçü Japonya'dan çıkmıştır (Toyota, Honda ve Sony).

1990'larda yaşanan ekonomik yavaşlama Japonya'nın ününe gölge düşürse de yumuşak güç kaynaklarına etki edememiştir. Japonya'nın dünya üzerinde yarattığı kültürel etki moda, mutfak ve pop müzikten elektronik tüketim mallarına, mimari ve sanata kadar pek çok alana yayılmıştır. Video oyunlarında Japon üreticiler adeta hâkimiyeti ellerine geçirmişlerdir. Pokemon çizgi filmleri 65 ülkede yayınlanmış; Japon animasyonu dünyanın dört bir yanında film yapımcılarını ve gençleri etkisi altına almıştır.

² Joseph S. Nye tarafından ortaya atılan yumuşak güç, politik bir bedenin, örnek olarak bir devletin, diğer politik bedenlerin hal ve tutumlarını, ideallerini ve hedeflerini kültürel ve ideolojik yollarla değiştirebilme kudreti olarak tanımlanan uluslararası ilişkiler kuramıdır. Bakınız J.S., Nye, v.d. (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. <http://users.tnok.com/~tumble/jpp/japor.html> (Erişim tarihi: 15.01. 2011)

Japonya Batı'dan farklı kültürel değerleriyle ve farklılığıyla dikkat çekmekte ve bu unsurlar Japonya'nın yumuşak gücünün artmasına katkıda bulunmaktadır. Anime ve manga endüstrisi de kısa sürede Japonya'nın önemli yumuşak güçleri haline gelmiştir. Tüm dünyada televizyonlarda yayınlanan anime dizileri, sinemalarda gösterilen anime filmler, video oyunları, manga dergileri, internet üzerinden ulaşılan anime ve manga blokları tüm dünya gençliği arasında kendine yer edinmiştir. Bu ilgi, Japonya'ya, Japon kültürüne ve Japon diline merakın artmasına da neden olmuştur.

Susan Napier'in (2008: 17) de belirttiği gibi; kitle kültürünün Amerikan hakimiyeti altında olmasının itirazsızca kabul edildiği ve yerel kültürün yayılcı küreselleme çatıştığı ya da onun altında ezildiği bir dünyada anime ve manga, örtülü bir kültürel direnişin son kalesi olarak durmaktadır. Benzersiz birer sanatsal ürün; kendi Japon köklerinin belirgin niteliklerini taşıyan, ama aynı zamanda kendi yerel sınırlarının ötesine de gittikçe artan bir etkide bulunan yerel kültür formlarıdır.

Manga ve anime özünde birer hikâye anlatım biçimidir. Japonya'da doğan ve gelişen bu iki tür ortak bir iletişim dilini kullanmaktadır. Anime, genel olarak mangaların hareketlendirilmiş biçimidir. Geniş kitlelere ulaşan bir çizgi roman olarak manga; anime üzerinde görsel biçim, konu ve teknik anlamda büyük etki yaratmıştır. Benzer şekilde anime de mangayı zaman içerisinde etkilemiştir. Bu bölümde anime ve manga kültürünün özellikleri ve aralarındaki karşılıklı ilişki açıklanacaktır.

1.1.1.1. Japon manga sanatı

En basit tanımıyla Japon çizgi romanı olan manganın tanınması kendinden sonra ortaya çıkan animelerin tüm dünyada yaygınlaşmasıyla olmuştur. Manganın tanımı Oxford sözlüğüne göre; bilim kurgu, fantastik öğeler ve zaman zaman şiddet ya da cinsel içerikli temalardan oluşan Japon çizgi roman türüdür. Kelimenin kökeni Japonca "gelişigüzel" anlamına gelen "man" ve "resim" anlamına gelen "ga" sözcüklerine dayanmaktadır.³

³ <http://oxforddictionaries.com/> (Erişim tarihi: 20.10.2010)

Manganın ortaya çıkış tarihi kesin olarak bilinmemektedir. Ancak bugüne dek elde edilen bulgular manganın tarihçesini, Japon sanatının en önemli örneklerinden biri olan Choju giga ya da Hayvan Çizimlerine (Animal Scrolls) dayandırmaktadır. Choju giga, hayvanların gündelik yaşantısını kullanarak dini hiyerarşiye eleştirel bir bakış açısı getirmiştir. Bu bakımdan özellikle 12'inci yüzyılda Toba adlı bir Budist rahip tarafından din adamları ve asalet üzerine hazırlanmış bir yergidir (Brenner, 2007:1-2). Bu çizimleri günümüz mangasından ayıran en önemli farklılık kitle tüketimi için değil, elit bir okuyucu grubu için üretilmiş, tek kopyası olan sanat eserleri olmasıdır ("Manganın Tarihçesi", 2007: 21).



Resim 1. Choju Giga

Kaynak: <http://int.physiology.jp/en/choju-giga/> (Erişim tarihi: 20.06.2010)

Günümüzde manga türleri ve kitapları 18'inci ve 19'uncu yüzyıldan iki kitap türü ile bağdaştırılmaktadır. Bunlardan biri Toba-e (Toba resimleri ki adını Choju Giga'nın yaratıcısından alır) ve bir diğeri de Kibyoshi ya da diğeri bir deyişle Sarı Kapaklı Kitaplardır (Yellow Jacket Books). Bu kitaplar tıpkı bugünkü gibi manga sanatçıları ve asistanları tarafından izlenen seri üretim yöntemi ile basılmıştır ve yine tıpkı günümüzde olduğu gibi başta Osaka ve Edo (yeni adıyla Tokyo) olmak üzere büyük şehirlerde oturan insanlar tarafından büyük bir ilgi ile takip edilmiştir.

Toba-e'ler, sayıları yirmi ile otuz arasında deęişen ve sözcük balonları içermeyen resimlerden oluşmuş kitaplardır. Baskı kalıbı teknięi (Ukiyo-e) kullanılarak kitap formunda basılan Kibyoshi ise anlatım ve diyalogların genellikle bilinçli bir şekilde yazı ve resim arasındaki ayrımın ortadan kaldırılarak anlatıldığı, yetişkinler için olan hikâye kitaplarıdır. Kibyoshi şehirlerdeki günlük yaşantıyı genellikle alaycı bir üslupla aktarmıştır ve bu nedenle de sık sık yasaklanmıştır. Modern mangalar gibi onlar da mizah, dram, fantezi ve pornografi gibi çeşitli konularla ilgilidir. Toba-e ve Kibyoshi, dünyanın ilk çizgi roman/karikatür kitapları olarak adlandırılmaktadır (Schodt, 1996: 22, "Manganın Tarihçesi", 2007: 21, Brenner, 2007: 3).



Resim 2. Toba-e

Kaynak: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Tobae.jpg> (Erişim tarihi: 20.06.2010)

Japon çizgi romanlarının bugünkü durumuna ulaşmasında asıl Japonya'nın Batı'yla olan etkileşimi önemli rol oynamıştır. Japon hükümetinin limanlarını Batı'ya açmasıyla Japon kültürünün Batı'ya açılması da gerçekleşmiştir. Brenner'in belirttiği gibi; 1853 yılında Amerika ve Batı'dan gelen siyasi ve askeri baskılar Japon hükümetinin ülke limanlarını Batı'ya açmasına neden olmuş; bu olayla başlayarak 19. yüzyılın sonlarına kadar sürecek olan dönemde (Tokugawa Dönemi- Meiji Dönemi) Japon kültürü tam bir karmaşa içine girmiştir. Toplum Japon geleneklerini korumaya çalışan ve Batı'yı olduğu gibi kabullenmek isteyen iki kesim arasında siyasi ve kültürel bir iç savaşa

sürüklenmiştir. Özellikle teknolojik anlamda Batı'ya ayak uydurmaya çalışan toplum büyük bir mücadele içine girmiştir (Brenner, 2007: 4).

Elli yıl içerisinde feodal bir krallıktan çağdaş ve batılı bir topluma dönüşmeye başlayan Japonya'da sanat da dâhil olmak üzere yaşamın bütün dallarında bir devrim yaşanmıştır. Frederic Schodt (1986) bu durumu şöyle açıklamıştır: “Japonyadaki toplumsal düzen ve teknoloji, karışıklıklarla ve çelişkilerle beraber geldi. İki kılıçlı eski Samuraylar palto ve melon şapka giymiş bir şekilde caddelerde dolaşmaya, eskinin vejetaryenleri de biftek yemenin yüceliklerini övmeye başlamıştı. Japonya'da binalara girerken ayakkabıları çıkarma geleneğine sadık kalan Japonlar bu kez ilk trenlerine binerken de garda ayakkabılarını çıkarmışlar ve gidecekleri yere vardıklarında ayakkabıları olmadığını görünce şoke olmuşlardı.”⁴

Japon toplumu Batı kültürünü, bilgisini ve teknolojisini benimserken; Kibyoshi, yerli ve Batı çizgi roman türlerinin bir meleziyle yer değiştirmiştir. Batı sanatı ve geleneklerini taşıyan yeni akımların Japonya'yla buluşmasıyla, Japon sanatı ve yeni nesil sanatçılar biçem ve düzenlemeler anlamında yeni çalışmalar üretmişlerdir. Bu yeni çalışmalar en çok Londra'nın ünlü mizah ve çizgi roman dergisi Punch'da yayınlanan çizimlere benzerlik göstermiştir. Punch dergisinin az sayıda resim karesi ile görselleştirme tekniği, Japon sanatçıları büyük ölçüde etkilemiş ve bu teknikle yaptıkları siyasi ve kültürel eleştirileri “Japan Punch” adını verdikleri dergilerine taşımışlardır. “Japan Punch 1862 yılında Japonya'da yaşayan İngiliz Charles Wirgman tarafından yayınlanmış; zaman içinde dergi, Japon editör ve sanatçıların yönetimine geçmiştir. Gülmece içerikli “Japan Punch” dergisi Yokohama'da yaşayan yabancı topluluk için hazırlanmış, fakat daha sonra Japonlar için yeni bir mizah ve tarz sahibi olan bu dergi Japonca'ya çevrilerek basılmaya başlanmıştır. Japan Punch, içerik olarak yabancı topluluğun dışındaki yaşantıyla fazla ilgilenmemiş, tipik İngiliz davranış biçimlerini resimlemiştir. Zamanla Japon toplumunun yaşantısıyla ilgilenmeye başlayan Wirgman, Japon toplumunun modern hayata uyum sağlama sürecini eğlenceli fakat

⁴ E. Varol (2003). *Uzakdoğu Kültüründe 'Japonya Örneğinde' Çizgi Roman Sanatının Gelişimi ve Bir Çizgi Roman Denemesi*. <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160>. (Erişim tarihi: 15.02.2011)

küçük düşürmeyen bir yaklaşımla çizmiştir.”⁵ 1877 yılında Japan Punch’dan esinlenerek “Marumaru Chimbun” adlı bir dergi daha yayınlanmaya başlanmış; fakat bu dergi Japan Punch’un başlattığı tekniği çok daha ileri taşımıştır (“Manganın Tarihçesi”, 2007: 22, Brenner, 2007: 4).



Resim 3. Japan Punch Dergisinin Kapağı ve İçeriği

Kaynak: <http://www.japantimes.co.jp/text/fl20110426zg.html> (Erişim tarihi: 20.06.2010)

Japon çizerler, 1900’lerin başında Amerikan gazetelerinde yaygınlaşmaya başlayan çizgi bantların ve çizgi roman dizilerinin etkisinde kalmışlardır. Bu çizerlerden biri olan Kitazawa, ilk sürekli karakterli Japon çizgi roman dizisini yaratmıştır. ”Togosaku to Mokube no Tokyo Kembutsi” adındaki çizgi roman dizileri, Birleşik Devletlerdeki benzerlerini örnek alan renkli pazar eki “Jiji Manga” dergisinde yayınlanmıştır. 1920’lerde Japonya’da siyasi ve toplumsal düşünce tarzlarında özgürleşmenin günlük yaşama taşındığı görülmektedir. Amerikan etkisi, müzikten moda ve dekorasyona kadar güncel olan her şeyde kendisini göstermeye başlamış; bu dönemde çizgi roman sanatçıları, yozlaşma eğiliminde olan Japon toplumunu resmetmişlerdir.⁶

Japonya’da II. Dünya Savaşı öncesinde, savaşçı siyaset ve milliyetçilik ön plana çıkmıştır. Hükümet kendi propagandasını yapmayan ve ülkenin içinde bulunduğu

⁵ E. Varol (2003). <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160>. (Erişim tarihi: 15.02.2011)

⁶ <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160>. (Erişim tarihi: 15.02.2011)

durumu eleştiren sanatçılara karşı iki yöntem geliştirmiştir. Bunlardan ilki sanatçıları kendi taraflarına çekene kadar baskı altında bırakmak; diğeri de onları sürgüne göndermektir. İzlenen bu politikanın sonunda Japonya'daki çizgi roman yaratıcılığı ve çeşitliliğinde önemli ölçüde azalma yaşanmıştır. Dönemin önde gelen çizgi roman sanatçıları çareyi yurtdışına kaçmakta bulmuştur.

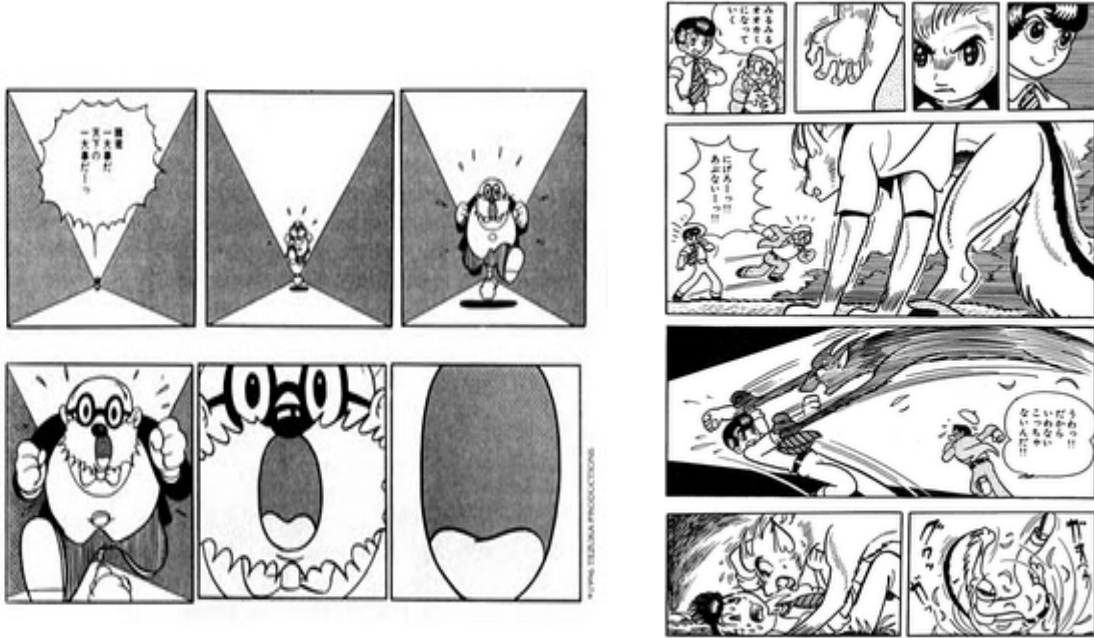
II. Dünya Savaşı Japon toplumu ve kültürü üzerinde önemli izler bırakmıştır. Manga dünyasında yarattığı en büyük etki ise konuların savaş ve savaştan etkilenen masum sivillere odaklanması olmuştur. Pek çok hikâyede insan ve teknoloji arasında yaşanan çatışma ve Dünya'yı tehdit altında bırakan kıyamet senaryolarına yer verilmiştir. Japonya'ya atılan Hiroshima ve Nagasaki atom bombaları da bu etkinin daha da güçlenmesine yol açmıştır. Brenner'in (2007, s.4) belirttiği gibi, savaşın manga dünyasında düşüşe yol açan izleri beklendiği kadar uzun sürmemiş; savaş sonrası dönemde manga çalışmaları daha da yoğunlaşmıştır. Bu dönemde genç ve yetenekli pek çok çizer manga endüstrisine giriş yapmıştır. Daha ucuza mal etmek için eserlerini "küçük kırmızı kitaplar" (akabon) adıyla daha küçük boyutlu, ince ciltli ve kırmızı mürekkep kullanarak bastırmışlardır.

Bu dönemde Kırmızı Kitap çizerlerinden Osamu Tezuka başarısıyla yayınevlerinin dikkatini çekmeyi başarmıştır. Tezuka'nın manga dünyasına getirdiği yenilikler O'nu "manganın Tanrısı" yapmıştır.

1.1.1.1.1. Manganın öncüsü "Osamu Tezuka" ve katkıları

Japon sanatçı Osamu Tezuka'nın sanatı ve sanatsal becerileri manga ve animenin temel taşları olmuş ve çalışmaları tüm dünyayı etkilemiştir. Tezuka, daha önce görmedikleri bir dünyayı okuyucu ve izleyicilerine sunmuştur. Sanat ve edebiyat alanına getirdiği yeniliklerle, görsel açıdan zengin bir Japon pop kültürünün oluşmasına olanak sağlamıştır.

II. Dünya Savaşı'ndan sonra ön plana çıkan Osamu Tezuka hikâye anlatımında yeni bir yöntem benimseyerek; Japonya'da çizgi roman sanatına yeni bir boyut kazandırmıştır. Özellikle Amerikan animasyonlarından etkilenen Tezuka; bir hikâyeye eskiden olduğu gibi on ya da yirmi sayfa ayırmak yerine, roman türünde mangalar çizmeye başlamış ve hikâyeye yüzlerce hatta binlerce sayfa ayırmıştır. Bunun yanı sıra farklı bakış açıları ve görsel efektler de kullanarak; bugün “sinematik teknikler” adı verilen üsluba ulaşmıştır. Amerika'da yaşayan Will Eisner gibi sanatçılar çizgi romanda, kamera efektlerine benzeyen görsel teknikleri Tezuka'dan yaklaşık 10 yıl önce hayata geçirmiştir. Fakat; bu tekniği, hikaye anlatım tarzıyla bağdaştırmak Tezuka'nın ortaya attığı bir yenilik olmuştur (Schodt, 1996: 21-24, Brenner, 2007: 7-8).



Resim 4. Tezuka'nın Sinematik Yaklaşımına Ait Örnekler

Kaynak: Schodt, 1996: 24.

Tezuka'nın ulaştığı çizgi roman tekniğinde, Amerika ya da Avrupa'da olduğundan çok daha az kelimeye yer verilmiş; bir olayı ya da düşüncüyü anlatmak için çok daha fazla kare ve sayfa kullanılmıştır. Örneğin; bir Amerikan çizgi romanında tek bir kare, konuşma baloncukları ve hikâye anlatım notu ile Superman'in Lois Lane'i nasıl

kurtardığı anlatılmaktadır. Fakat Japon mangalarında aynı olay on sayfada, tek bir kelimeye yer verilmeden aktarılabilmektedir.

Tezuka'nın Japon çizgi romanlarına getirdiği bir diğer yenilik de ses efektlerini kullanması olmuştur. Schodt, bu yeniliği bir dönüm noktası olarak önemle vurgular; “yaratıcı sayfa düzenlemesi, ses efektlerini zekice kullanması ve tek bir eylemi betimleyen sahnelerin karelerinin arttırılması manganın neredeyse bir film gibi izlenmesini sağlamış; Japon çizgi romanlarına yeni bir bakış açısı ve çizim tekniği getirmiştir” (Schodt,1986: 62). Tezuka geliştirdiği sinematik teknikle maceradan komediye, komediden drama kadar her konuda manga yapılabileceğine inanmış ve bunu uygulamaya geçirmiştir.

Osamu Tezuka, içerik açısından da pek çok yeniliğe öncülük etmiştir. Ele aldığı konuları belli bir zaman, mekân ve karakter gelişimi içinde hikâyeleştirerek anlatmıştır. Örneğin, “Beyaz Aslan Kimba” (Kimba the White Lion) çizgi romanında Kimba'nın bebekliğinden yetişkinliğine uzanan süreci ele almıştır. Hayali bir bilim kurgu macerasının başkahramanı olan Robot “Astro Boy”, macera/bilim kurgu türünün ilk örneğidir. İnsan ve makine arasındaki çatışmayı ve teknolojinin toplumun ahlak değerleri ve kaynakları üzerinde yarattığı tehditleri ele almıştır. Genç kızlara yönelik shōjo manganın öncülerinden olan 1953 yapımı “Şövalye Prenses” (Princess Knight) adlı çizgi romanda ise krallığını kurtarmak için şövalye kılığına bürünen, büyük gözleri ve cesur kalbiyle maceralara atılan bir kadın kahraman karşımıza çıkmıştır (Brenner, 2007:7).

Tezuka, Batılı animatörlerin tarzlarından da etkilenmiş ve onlardan aldığı bazı unsurları geliştirerek kendi eserlerinde kullanmıştır. Betty Boop ve Mickey Mouse'un büyük gözleri gibi karakter özelliklerinden esinlenmiştir. Fakat Tezuka bu tür özellikleri olduğu gibi kullanmak yerine, kendine has karakter biçimleri geliştirmeyi tercih etmiştir. Yuvarlak hatları olan, basit görünümlü karakterlere Japon geleneklerinden öğeler eklemiş ve Ukiyo-e'lerdeki gibi mekân kullanımına gitmiştir (Brenner, 2007: 7-8, Schodt, 1983: 40). Mangalarda karakter tasarımı Osamu Tezuka'yla başlamış ve

sonrasında her sanatçı kendine özgü çizimler ve karakterler geliştirmeye önem vermiştir.

Osamu Tezuka'nın sinema ile olan etkileşimleri, onu animasyona yönlendirmiştir. Sanatçının "Astro Boy" adlı eseri 1960'lı yıllarda animasyona uyarlanmaya başlanmış ve 1963 yılında televizyon dizisi olarak gösterime girmiştir. Bu yıllardan sonra sanatçılar mangayı geliştirerek televizyon ve sinema aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaşan güçlü bir iletişim ortamı yaratmışlardır (Gravett, 2004: 12). Tezuka sadece manganın değil, animasyonun tarzını da değiştirmiştir. Fazla bütçeye gerek duymadan animasyon yapabilmek istemiştir. Çünkü Disney animasyonları kusursuz hareketlendirme yöntemiyle (full animation) elde çiziliyor ve son derece pahalıya mal oluyordu. Japonya'da ellerindeki kısıtlı imkânlarla onları taklit edebilmek mümkün olamıyordu. Bunun üzerine 1962 yılında Tezuka sınırlı animasyon (Limited Animation) tekniğini kullanmıştır. Sabit ifade ve pozların olduğu kareleri tekrar tekrar kullanarak animasyonda kullandıkları karelerin sayısını azaltabilmişlerdir (Shilling, 1997: 266).. Bu yenilikler zamanla Japon animasyon endüstrisinin standart uygulamaları haline gelmiştir. Bu yöntemlerle birlikte animasyon sektörü düşük maliyetli ve kısa sürede film üretilen bir sürece girmiştir.

Mangalar Japonya'da zamanla etkilerini arttırarak ve çeşitlenerek gündelik yaşam içerisinde her yaştan kişilerce kullanılan etkin bir iletişim aracına dönüşmüştür. Napier (2008: 29) bu durumu şu şekilde açıklar;

"Manga" kelimesi çizgi roman anlamına gelecek şekilde çevrilse de mangalar; Amerikan çizgi romanlarından özgün bir şekilde farklı olmakla kalmaz, kendi toplumları üzerinde, Amerikan çizgi romanlarının Amerikan toplumu üzerindeki etkisine kıyasla çok daha büyük bir etki yaratırlar. Bu etkinin arkasında iki sebep yatar: Birincisi, mangaların konu zenginliğidir. Mangalar, animelerden bile fazla sayıda, başdöndürücü bir konu çeşitliliğine sahiptir... İkincisi mangaların geniş yelpazesi çocuklardan orta yaşlı çalışan kişilere kadar herkes tarafından okunmalarını sağlar.

Japonya’da çok sayıda farklı manga üretimi yapılmaktadır. Manga türleri amaçlarına, hedef kitlelerine ve konularına göre en az üç farklı türde sınıflandırılabilir. Çok çeşitli hedef kitlelerine yönelik olarak manga; küçük çocuklara yönelik manga (Kodoma Manga), genç erkekelere yönelik manga (Shōnen Manga), genç kızlara yönelik manga (Shōjo Manga), genç yetişkin kadınlara yönelik manga (Redisu Manga) gibi sınıflanmaktadır. Amaçlarına göre “Jouhou manga” (bilgi verici manga), “Business manga” (iş mangası),”seiji manga” (siyasal manga), “Keizi manga” (ekonomi mangası), “kyouyou manga” (eğitsel manga”, “bunkashi manga” (edebi manga) olarak sıralanırken; konularına göre bilim kurgu, macera, kahramanlık, tarih, spor, ev kadınlarının dünyası, çalışan kadınların dünyası, erkeklere yönelik erotizm, kadınlara yönelik erotizm, aşk, eşcinsellik vb. geniş bir yelpazede ele alınmaktadır (Kinsella, 2000: 71-79).

Bu çeşitlilik manganın popülaritesinin göstergesi olmasının yanı sıra Japon manga okuyucularının da ilgi alanlarını ve zevklerini göstermektedir. Listede kadınlara yönelik mangaların sayısının fazlalığı dikkat çekmektedir. Japonya’da çok sayıda genç kız ve yetişkin kadın çizgi roman okumaktadır. Japonya ile kıyaslandığında Amerika’da çizgi roman okuyan kadınların sayısı oldukça azdır. Bu nedenle yayınevleri onlara yönelik manga basımına özen göstermektedir (Okabayashi, 2007: 11).

1.1.1.1.2. Manga ve animenin ortak özellikleri

Manga ve anime kendi görsel kodlarını yaratmış iki türdür. İlk olarak Tezuka ile mangalarda ortaya çıkan bu kodlar daha sonra animelerle filmlerde hayat bulmuştur. Bu tür abartılı vücut özellikleri, iri gözler, saç modelleri ve hayal gücünü zorlayan kıyafetleri ile Amerikan çizgi romanlarından ayrılmaktadır. Amerikan çizgi romanlarının da mangalar gibi belirgin görsel özellikleri vardır. Örneğin kahramanların geniş omuzlu, kaslı, heykele benzer yapıları Amerikan toplumunun bilinçaltını yansıtmakta ve görselleştirmektedir. Japon mangalarında da durum bundan farksızdır. Yabancı okuyucuların abartılı bulduğu görseller, Japonlar için ayrı birer anlam ifade etmekte; her biri karakterin ayrı bir özelliğini okuyucuya iletmektedir. Mangalarda

karşılaşılan ortak özellikler, görsel ve duygusal özellikler olarak iki başlık altında toplanabilir.

1.1.1.2.1. Görsel özellikler

Manga karakterleri oldukça yalın çizgilerle resmedilir. Brenner'e (2005: 40) göre, bunun nedeni, manga sanatçılarının haftada en az otuz sayfa çizim yapmak zorunda kalmasıdır. Karakterler genellikle giysi ve saç modelleriyle birbirinden ayrılmaktadır. Yüze eklenecek tek bir çizgi ya da gözün büyüklüğünde yapılacak bir değişiklik, karakteri on yaş yaşlandırmakta ya da gençleştirmektedir.

Manga ve anime karakterlerin en dikkat çekici özellikleri iri gözleridir. Büyük göz, genellikle duygu tasviri için kullanılmaktadır. Elikara'ya (2007: 60) göre, büyük gözlerle sahip karakterler daha masumken; daha küçük ya da kısık gözlü karakterler karanlık ve kötülüğü dışa vurur. Küçük göz bebeklerine sahip karakterler, ifade edecekleri duyguları saf ve büyük göz bebeklerine sahip bir karakter kadar açık veremezler. Gözler çekikleştikçe o kişi daha hırçın, sert ve kötü birine dönüşebilir. Gözler kişilik ayraç gibidir; duyguları anlatmak için kullanılan en etkili araç olduğu söylenebilir. Brenner (2005, s.42) , “Understanding Manga and Anime” adlı kitabında gözlerle ilgili kodlamaları şu şekilde sınıflandırmaktadır:

Büyük Yuvarlak Gözler: Masum, saf ve genç karakterler

Orta Büyüklükte Oval Gözler: Karanlık bir geçmişin gölgesinde kalan iyi karakterler

Küçük, Kısık Gözler: Kötü, sadist ve hırçın karakterler

Büyük Göz Bebekleri: Erkek ya da kadın başkahraman

Küçük Göz Bebekleri: Kötü karakterler

Kısacası gözler manga ve animelerde karakterin iç dünyasını yansıtan birer ayna gibidir. Gözler, karakterlerin duygusal durumunu izleyici ya da okuyucuya hissettirmektedir.

Manga ve animelerde karakterlerin vücutları normal insan anatomisine benzer şekilde yaratılsa da oran-orantı açısından abartılı çizimler dikkat çekmektedir. Karakterlerin dış görünüşlerini belirleyen en önemli öge okuyucu kitesidir. Genç erkeklere yönelik manga serilerinde büyük göğüsleri ya da gösterişli vücut hatları olan kadınlara yer verilirken; kızlara yönelik mangalarda kusursuz fiziki özellikler taşıyan genç ve yakışıklı erkeklere yer verilmektedir. Kızlara yönelik dergilerde karakterlerin kıyafetleri, saç, yüzü kısacası betimlemeleri daha ayrıntılı verilirken, erkekler için olan mangalarda karakter çizimleri daha basittir.

Manga ve anime karakterler fiziksel olarak Japonlara benzememektedir. Diğer yandan kısa boylu, çekik gözlü, koyu renk saç ve göz rengine sahip Japonların aksine, ince, uzun, iri gözlü, hatta sarışın anime karakterler tam anlamıyla Batılılara da benzememektedir. Çünkü karakterler fiziksel olarak Batılılara benzemekle birlikte, psikolojik derinlikleri, duygusallıkları ve taşıdıkları değerler açısından büyük farklılıklar göstermektedirler. Manga ve anime araştırmacısı Napier (2008: 37-38), bu özellikleri ile anime karakterlerin melez bir kimlik taşıdıklarını ifade etmekte ve bunu kitabında şu şekilde dile getirmektedir;

Animenin sağladığı devletsiz hayal ürünü alanda emniyetli bir biçimde bulunan Japonlar ve Japon olmayanlar, “etnik sonrası” diyebileceğimiz bir dizi kimliğe katılabilirler. Bu fantezi alanının Japon eğlence sanayisinin bir ürünü olduğunu bu yüzden ekonomik ve hatta politik açıdan sorunlu yönleri olabilse bile anime medyası, ne tamamen batılı, ne de tamamen Japon karakterler ve dekorlara odaklandığı için izleyicilerin içinde başka hiçbir güncel medyanın sunamayacağı “ötekilik”in tadını çıkaracağı bir kimlik keşif alanı sunar.

Manga ve anime karakterler, taşıdıkları devletsiz kimlik sayesinde tüm dünyada kendini tanıtarak; okuyucu ya da izleyicilerine kendilerinde taşıdıkları ya da taşımadıkları değerleri keşfetme imkânı sunmaktadırlar.

Mecha⁷ ve bilimkurgu manga ve animelerde ise vücut, ayrıntılı mekanik tasarımlarla resmedilmektedir. Napier'in (2008: 105-107) belirttiği gibi; mecha karakterler, zırhlı makinenin içinde insanla birleşir. Bu mekanik-organik birleşme, şiddet sahnelerinde mekanik zırhtan sızan kan ve uçuşan kopmuş kol ve bacak görüntüleriyle içlerindeki organik gövdelerin varlığını ima ederler. Genelde iri ve kabarık metal kaslarla dolu olan ve neredeyse erkek idealini karikatürize edecek derecede çeşitli silahlarla donanmış olan mecha gövde, iktidar ve teknolojik beceri fantezilerini dile getirmektedir. Robotlardan, canavarlara, mutanlardan süperkahramanlara kadar pek çok karakter manga ve animelerde ayrıntılı tasvirleriyle karşımıza çıkmaktadır.

1.1.1.1.2.2. Duygusal özellikler

Manga ve anime karakterler duygularını kolaylıkla dışarı yansıtabilmektedir. Brenner (2005: 41), Japonlar'ın kendilerini “duygusal bir kültür” olarak gördüğünü belirtir. Mangalarda yer alan karakter de iç dünyalarını yansıtan görsel özelliklerle kendilerini “duygusal bir kültür” olarak nitelendiren Japonlara benzemektedir. Karakterler iç dünyalarını ve duygularını sözle dile getirebildiği gibi belirli görsel sembollerle de bunu açığa vurabilmektedir.

Çizerler gerçekçilikten uzaklaşmamak için karakterlerdeki ani duygusal değişimleri yansıtmak için ortak görsel semboller kullanmaktadır. Örneğin, karakterin yüzünde beliren ter damlaları, gerginliğini; alnında beliren damar, sinirlendiğini; yüzünün kızarması, utandığını; dişlerini öne çıkarması, öfkeden kontrolünü kaybettiğini; yüzüne düşen gölge, aşırı sinirlendiğini; ağzından çıkan hava kabarcıkları ise uykuya daldığını göstermektedir. Bu çizimlerde karakterlerin yüzü sıklıkla şaşkınlık, kahkaha ya da utanma gibi duyguları yansıtmak üzere dramatik değişiklikler göstermektedir. Bir sonraki karede ise eski haline dönmektedir. Brenner'e (2005: 52) göre, çizerler bu tür ifade değişiklikleri ile hızlı bilgi aktarımını gerçekleştirmeyi hedeflemektedirler.

⁷ Mecha, hem anime hem de mangada asıl olarak mekanik özelliklere sahip her türden araç, robot, silah, gemi ve benzeri nesnelere verilen genel isim. Batı'da daha çok anime ve mangadaki dev insansı robotlara mecha denilmektedir. Bu terim İngilizce'deki “mechanical” kelimesinden gelmektedir. Manga Terimleri Sözlüğü. <http://www.anime.gen.tr>. (Erişim tarihi: 06.10.2009)

Karakterlerin bu tür duygu değişimleriyle, onların psikolojik derinlikleri de okuyucuya verilmektedir. Böylece fiziki özellikleri yanında duygusal derinlikleri ile aktarılan karakterler daha gerçekçi olmaktadır. Japon manga karakterleri bu yönüyle daha yüzeysel olarak verilen Amerikan çizgi roman karakterlerinden de ayrılmaktadır.

1.1.1.2. Japon anime sanatı

Anime, 1960'lardan bu yana Japon popüler kültürünün temel öğelerinden biri olmuş; dünyanın dört bir yanında takipçileri olan bir iletişim ortamı haline gelmiştir. Richmond belirttiği gibi; her gün, hemen her dakika yaklaşık 600 anime videosu internet üzerinden indirilmekte; bu sayı haftada altı milyon kopyaya denk düşmektedir (Simon, 2009: V). Anime izleyicileri çocukları, gençleri ve yetişkinleri; kısacası her yaş grubundan insanı kapsamaktadır. Büyük gözleri ve ilginç saç modelleri olan gençler; etrafa lazer ışınları saçan dev robotlar, havalı figürleri olan ninjalar ve sevimli küçük canavarlar en az geyşa ve samuraylar kadar Japonlara özgü birer kültür temsilcisi olmuştur. Anime Japonya'da da kültürel bir olgu kabul edilmektedir. Richmond (2009: V) çalışmasında, 2007 yılında Japon hükümetinin, "Doraemon" adlı bir anime karakterini Japonların kültürel elçisi olarak nitelendirdiklerini belirtmektedir.

Anime terim olarak Japonya'da üretilen bütün animasyon çalışmalarını kapsamaktadır. Animenin uluslararası alanda elde ettiği başarı, birdenbire ortaya çıkmamış; uzun bir sürecin sonucunda bugünkü boyutlara ulaşmıştır. Anime, genel anlamda Japonya'da üretilen animasyonlar olarak bilinmektedir. Japonya'da "anime" kelimesi "animasyon" terimini karşılamaktadır. Poitras'a (2005: s.7) göre, anime; zaman zaman tek başına bir "tür" olarak görülmektedir. Esasında anime; kahramanlık destanlarından romantizme, bilim kurgudan komediye kadar sinema ve edebiyatta karşımıza çıkan türlerin tamamını kapsayan bir sanat dalıdır.

İlk Japon animasyon stüdyoları, kendileri için isim ararken içinde mutlaka "dōga" kelimesinin geçmesine özen göstermiştir. Çünkü dōga, "hareketli resimler" anlamına gelmektedir. 1960'lı yıllara kadar uzun ve kısa metrajlı animasyon filmlere "manga eiga" denmiştir. Manga eiga, terim olarak "çizgi romandan uyarılma filmler" anlamına

gelmektedir. Animasyon endüstrisinde yer alan sanatçılar ise bu tür eserler için “animēshon” kelimesini kullanmayı tercih etmiştir. Fakat zamanla bütün yabancı kelimelerin Japonca’ya kazandırılması gibi animēshon kelimesinin yerini “anime” almış ve bu ifade ilk kez film eleştirmeni Taihei Imamura’nın 1948 yılında yayınladığı *Manga Eigaron* adlı kitabında kullanılmıştır. Japonlara göre anime, kökeni ne olursa olsun tüm animasyon çalışmalarını kapsayan bir kelimedir. Oysa Japonya dışında anime dendiğinde yalnızca Japonya’da üretilen animasyonlar akla gelir. 1970’lerden bu yana Amerikalı fanlar arasında Japon animasyonunu ifade etmek için animeye alternatif bir terim olan “Japanimation” da kullanılmaktadır (Richmond, 2009: 2).

1.1.1.2.1. Animenin gelişimi

Animenin ortaya çıkışı ile ilgili çok fazla kaynak bulunmamaktadır. 20. yüzyıl başlarında Japonya’da üretilen animasyon filmlerin neredeyse tamamı önce 1923 yılında Tokyo’yu yerle bir eden Büyük Kantō Depremi; ardından da II. Dünya Savaşı’nda yaşanan hava saldırıları ve bombalamalarla yok edilmiştir. Richmond’un “The Rough Guide to Anime” kitabında belirttiği üzere; bilinen ilk Japon animeleri 1917 yılında izleyici ile buluşmuştur. Oten Shimokawa’nın beş dakikalık animasyon filmi “Kapıcı Mukuzo Imokawa” (Mukuzo Imokawa the Doorman) 1917 yılı Ocak ayında gösterime girmiş, Shimokawa kısa metrajlı ve deneysel filmlerle çalışmalarını sürdürmüştür. Bu yılda animeye önderlik eden tek isim Shimokawa değildir. Junichi Kōchi ve Seitarō Kitayama da geleneksel Japon halk hikâyelerine dayanan “Maymun ve Yengeç” (The Monkey and the Crab) ve Momotarō adlı kısa animasyonları üretmişlerdir.

Seitarō Kitayama, bu yeni medyumun potansiyelini fark etmiş ve reklâm, eğitim filmleri gibi farklı alanlarda kullanmaya başlamıştır. Japonya’nın ilk animasyon stüdyosunu kuran Kitayama’nın “Momotarō” adlı filmi Fransa’da gösterilerek animenin ilk kez Japonya dışına taşınmasını sağlamıştır. Bugün hala izlenebilecek durumda olan “Yaşlı Kadınların Terk Edildiği Dağ” (The Mountain Where Old Women Are Abandoned) ve “Kaplumbağa ile Tavşan” (The Tortoise and The Hare) adlı filmler 1924 yılında Kitayama’nın asistanı Sanae Yamamoto tarafından üretilmiştir. Sessiz film olarak

ekrana taşınan bu animelerin gösteriminde üst anlatıcı ve canlı müzik kullanılmıştır. II. Dünya Savaşı yıllarında propaganda animeleri yapan Yamamoto, 1947 yılında “Tōei Dōga” adlı animasyon stüdyosunu kurmuştur.



Resim 5. Kaplumbağa ile Tavşan



Resim 6. Kapıcı Mukuzo Imokawa

Kaynakça: http://history.pifan.com/eng/film/film_detail. (Erişim tarihi: 10.12.2010)

Noburō Ōfuji 1927 yılında ilk sesli anime olan “Balina” (The Whale) ve 1929 yılında ilk renkli anime olan “Altın Çiçek” (The Golden Flower) adlı eserlere imza atmıştır. 1930 ve 1945 yıllarında animeler, gazete ve dergilerde yayınlanan popüler manga serilerini hayata geçirmiştir. Bu dönemde II. Dünya Savaşı’nın da etkisiyle Japonya’nın içinde bulunduğu askeri ve siyasi koşullar animelere konu olmuştur (Richmond, 2009: 1-6).

Anime asıl büyük çıkışını 1963 yılında Osamu Tezuka’nın “Astro Boy” adlı eserinin televizyonda yayınlanmasıyla yapmıştır. Astro Boy’un Amerika televizyonlarında yayınlanmasının ardından pek çok Japon anime çalışması Batı’ya açılmaya başlamıştır. Animenin Batı’da bu kadar çabuk kabul edilmesinin nedeni, Japonların anime karakterlerini Amerikalılara benzer şekilde tasarlamış olmasıdır. Bu sayede animelerin

çevirisi, karakterlerin yeniden adlandırılması, hikâyede olayların yeniden yorumlanması gibi uyarlamalar için uygun bir zemin hazırlanmıştır.

1960'ların sonlarına gelindiğinde, Amerika'da anime benzeri çizgi filmlerin yapılmaya başlanması ve "Star Wars" gibi popüler eserlerin ortaya çıkması, Japon animelerine olan ilgiyi büyük ölçüde azaltmıştır. Animelerin Amerika'da yükselişindeki ikinci dalgayı Drazen'in (2005: 4-15) belirttiği gibi, Amerikan televizyonculuğunda gerçekleşen iki önemli olayla ortaya çıkmaktadır. Bunlardan ilki kablolu televizyona geçiş; ikincisi de evlere video teknolojisinin girmesidir. Kablolu yayında kanal sayısının artması ve bazı kanalların yalnızca çizgi filmlere yer vermesi sonucu farklı ve yeni programlara ihtiyaç duyulmuş; bu boşluğu Japon animeleri doldurmuştur. 1980'lerde video teknolojilerinin tüm dünyayı etkisi altına almasıyla anime filmler de uyarlamadan geçmemiş, orijinal halleriyle videocularadaki raflarda yerlerini almışlardır. İlk defa orijinal haliyle dünya genelindeki izleyici kitlesine ulaşan anime, kısa sürede kendi fan gruplarını yaratmıştır. 1990'lara gelindiğinde "Sailor Moon", "Dragon Ball" ve "Pokemon" serileri tüm dünyada animmeyi ulaşılabilir en üst seviyeye taşımıştır.

Animenin geldiği son nokta, izleyiciyi televizyon başından sinema salonlarına taşıyan Hayao Miyazaki filmleridir. Başarılı manga ve anime sanatçısı Miyazaki; filmlerindeki konu, karakter ve kültürel öğelerin zenginliği ile dünya çapında kendini tanıtmayı başarmıştır. Bu başarısı 2001 yapımı "Ruhların Kaçışı" (Spirited Away) adlı filmiyle aldığı Oscar'la ödüllendirilmiştir. Miyazaki filmleri, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de sinema salonlarında gösterime girmiş ve geniş izleyici kitlelerine ulaşmıştır.

1.1.1.2.2. Animenin ayırt edici özellikleri

Japon çizgi romanı manganın hareketlendirilmiş hali olan animeler, mangayla ortak görsel ve estetik özellikler taşımaktadır. Manganın hikâye anlatımı, karakter-mekân tasarımı vb. anlatım özellikleri, animede de karşımıza çıkmaktadır. Mangalar gibi animeler de her yaş grubundan izleyici kitlesine ulaşmaktadır. Animelerin getirdiği en

önemli özellik ise animasyon tekniğinde kendini göstermektedir. Bu özelliği ile animeler Batılı çizgi filmlerden de ayrılmaktadır.

Japon animelerini Amerikan çizgi filmlerinden ayıran belli başlı özellikler bulunmaktadır. Bunların başında kullanılan animasyon tekniği gelmektedir. Lamarre (2002: 335) “From Animation to Anime” adlı makalesinde, geleneksel animasyonda iki tür hareket olduğunu belirtir: “hareketleri çizmek” ve “çizimleri hareketlendirmek”. Geleneksel animasyonda hareketleri çizmek, Disney tarzı “full animasyonu” oluşturmaktadır. Çizimleri hareketlendirmek ise “limited animasyon”(sınırlı animasyon) tekniğidir ve animelerde sıkça görülmektedir. 1960’lar ve 1970’ler arasında anime, farklı bir ifade şekli olarak ortaya çıkmıştır. Animeyi farklı kılan estetik özellikler ise limited animasyon tarzıyla gelişmiştir. Limited animasyon, animatörlerin kısıtlı kaynaklarla çizimlere hareketlilik katmak için kullandıkları animasyon tekniğidir. Animelerde zaman ve para tasarrufu sağlayan bir teknik olan “limited animation”(sınırlı animasyon) ile çizimler hareketlendirilmektedir. Bu teknikle her bir karenin yalnızca bir parçası hareketlendirilmekte ya da sabit çizimler birbiri ardına sıralanmaktadır. Bu nedenle animeler “hareketli çizgi roman” olarak düşünülmektedir.

Anime estetiğinin ortaya çıkışı 1960’larda yaşanan küresel ekonomik krizin animasyon üretimine getirdiği teknik kısıtlamalara dayanmaktadır. Lamarre (2002: 335) bu konuyla ilgili açıklamalarını şöyle ifade etmiştir:

Artan maddi kısıtlamalar yüzünden animasyon stüdyoları full animasyon üretim yapmakta zorlanırlar. Çünkü full animasyonda animatörler her bir hareket için on iki kare çizerek, (saniyede iki kare olacak şekilde) yirmi dört karede gösteriyorlardı. Bu dönemde Japonya’nın ilk anime televizyon serisi olan Astro Boy 1963 yılında gösterilmeye başlanmıştır. 193 bölüm süren bu seri 1963-1966 yılları arasında geniş izleyici kitlelerine ulaşmıştır. Bu yoğunlukta, beş ya da altı kareden oluşan çizimlerle çalışma zorunluluğu, animatörleri sayfalarca çizim yapmak yerine farklı düzenleme ve hareketlendirme teknikleri bulmaya

yönelmiştir. Bu süreç sonunda limited animasyon ve kendine özgü estetik özellikleri ortaya çıkarmıştır.

Animasyon tekniği dışında animeyi bu denli ayırt edici bir stil haline getiren pek çok özellik vardır. Hiç şüphesiz ki büyük gözler ve dikkat çekici vücut hatları gibi karakter tasarımları bu özelliklerden bazılarıdır. Fakat asıl anime ruhunu ortaya çıkaran, animenin mangalara olan bağlılığıdır. Batı tarzı animasyon kendisini hareketler aracılığıyla ortaya koymaktadır. Karakter ne kadar çok hareket ederse, animasyonun o kadar iyi olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle Batılı animasyon üreticileri çizgi romanlardan animasyona geçişte karakterleri yeniden tasarlayarak, onlara gösterişli hareketler yapabilecek özellikler kazandırmışlardır. Animeler de mangalara dayanmaktadır. Ancak animelerin üretiminde manganın orijinaline ya da karakterlerin tasarımına müdahale edilmez. Mümkün olduğunca orijinale bağlı kalınarak, detaylar ön plana çıkarılmaya çalışılmaktadır. Ana karakterler daha gösterişli hareketler yapabilsin diye, karakter tasarımından ödün verilmez. Sonuç olarak animeler, mangaların birebir hayata geçirilmiş halleridir.

Batı animasyonları ve anime arasındaki farklardan bir diğeri de, animenin Batılılar gibi hızlı bir hareket akışına sahip olmamasıdır. Bunun nedeni; animelerin bütçesinin, Batı animasyonlarından çok daha az olmasıdır. Japonlar, animelerde bölüm başına oldukça kısıtlı bir bütçe ayırmaktadır. Bu nedenle kısıtlı hareketliliği telafi edebilmek üzere karakter tasarımı, görüntüler arası geçişler, duygusal yoğunluk gibi unsurlara vurgu yapılmaktadır (Hart, 2002: 7).

Animelerin Batılı örneklerinden ayrıldığı bir başka nokta da; Japonlar'ın animasyonu sadece çocuklara yönelik bir eğlence alanı olarak görmemesidir. Napier'in (2005: 15) de belirttiği gibi Batı'da animeyi Disney ile kıyaslama çabaları olmuştur; "Anime çocuk çizgi filmleridir; ama aynı zamanda da kıyamet sonrası fantaziler ve şizo-psiko heyecan hikâyeleridir, sex ve samuray destanlarıdır. Animeyi basitçe "Japon Çizgi Filmleri" diye tanımlamak, bu medyayı oluşturan derinliği ve çeşitliliği göz ardı etmek olur. Batılı çizgi film çalışmalarında gençlere yönelik olarak hazırlanan örnekler olmakla birlikte bunlar çok sınırlıdır; çoğunlukla çocuklara yönelik çizgi filmler hazırlanmaktadır. Japon

animatörler ise animasyonu daha geniş bir alana yayarak; aşk, ölüm, savaş, barış, tarih ve gelecek gibi pek çok temayı kapsayacak şekilde kullanmakta; her yaş kesiminden izleyici kitlesine ulaşmaktadır. Japon animatörler, Batılıların yaş ve içerik gibi kısıtlamalarından uzak durmuş; animasyonun sınırlarını zorlayarak hep daha yeni yaklaşımlar elde etmeye çalışmıştır (Drazen, 2003: viii). Sonuç olarak animeler kendi biçem ve içeriğini oluşturmuş ve tüm dünyada kendini tanıtmıştır.

1.1.1.2.3. Animenin ve manganın dünya pazarındaki yeri ve izleyici kitlesi

Japonya; mangaları, hikâye kitapları ve filmler gibi eğlence yayınlarını aynı statüye koyan ilk ülkedir. Manga konusunda önde gelen yazarlardan Schodt'un (1996: 19- 20) belirttiği gibi; Yayıncılık Araştırmaları Enstitüsü'ne göre 1995 yılında Japonya'da satılan tüm kitaplar ve dergiler içinde manga %40'lık bir paya sahiptir. Günümüzde manga, dev bir fantezi makinesinin merkezinde yer almakta ve "meta media" olarak kabul edilmektedir. Üretim döngüsü haftalık, iki haftalık, aylık, iki aylık ya da üç aylık seriler halinde dergilerde basılan hikâyelerle başlamaktadır. Eğer hikâye başarılı bulunursa; ciltli kitaplar olarak basılarak, animasyon serisi olarak televizyona uyarlanmaktadır. Hatta beğeni toplayan ya da uzun süredir baskıları devam eden seriler için bu döngü zaman içinde tekrarlanmaktadır. Manga hikâyeleri sadece dünyanın en büyük animasyon endüstrisini beslemekle kalmayarak; aynı zamanda müzik CD'leri, karakter lisanslı oyuncaklar, kırtasiye malzemeleri, video oyunları, opera, TV dramaları, live-action filmler ve hatta manga kökenli romanlar gibi pek çok yan sahada da yeni ekonomilerin oluşmasını da sağlamaktadır.

Manganın uluslararası alanda ilgi toplamaya başlaması 1990'lı yıllara rastlamaktadır. Manganın bugünkü popülaritesi televizyon animelerinden gelmektedir. Tv animeleri yurtdışına gösterilmeye başlanmış; ilk kez 1960'larda Amerika'da 1970'lerde Fransa'da gösterime girmiştir. 1980'li yıllarda ise tüm Dünya "Dragon Ball" ve "Akira" gibi filmler aracılığıyla anime ile tanışmıştır. İzleyiciler önce televizyonda gördükleri animelere, ardından animelerin çıkış noktası olan mangalara ilgi göstermişlerdir. Bu yıllarda video oyunları da dünya genelinde popülarite kazanmış; kitle eğlence sektörü

eş zamanlı olarak hızlı bir tüketim sürecine girmiştir. Bu tüketim kültürü içinde varlığını kanıtlayan türlerden biri de anime olmuştur. Animeye artan ilgi manganın da tüketimini arttırmış; 1990’larda manga tercümelemleri yapılmaya başlanmıştır. Son olarak internet üzerinden bilgi paylaşımının artmasıyla da manga bugünkü tüketim rakamlarına ulaşmıştır (Natsume, 2000: 2). Günümüzde televizyon ve ticari girişimlerin (oyuncaklar, kırtasiye malzemeleri ve oyunlar gibi) desteği ile manga kültürü tüm dünyada gelişmeye devam etmektedir.

Animelerin çıkışı mangalara dayandığı gibi, mangalara ilginin artması da animelere dayanmaktadır. Natsume (2000: 2), “Japan’s Manga Culture” adlı yazısında Japonya’da II. Dünya Savaşı’nın ardından doğan popüler kültürün anime ve manga işbirliğine dayandığını dile getirmiştir. Osamu Tezuka’nın Astro Boy’u ile başlayan bu süreç; bu tarihten itibaren manga kökenli pek çok anime serisinin hayata geçirilmesiyle devam etmiştir.

Manganın ortaya çıkışından bu yana izlediği gelişime bakıldığında Amerika ve Batı türü çizgi romanlardan etkilendiği görülmektedir. Fakat mangayı yalnızca bu çerçevede değerlendirmek mümkün değildir. Wong (2006: 24) bu konuda hazırladığı bir makalesinde; Japon mangalarının Amerikan çizgi romanlarından esinlendiğini; fakat burada ele alınan modern dünyanın Asya konseptinde yorumlandığını belirtmiştir. Bu nedenle manga ne tam anlamıyla bir Asya temsilcisi ne de Amerikan çizgi romanlarının birebir kopyası niteliğindedir. Mangalar, bu özellikleri bakımından hem “küresel” hem de “yerel”dir.

Türkiye’de de manga türüne duyulan merakı anime izleme alışkanlığı etkilemiştir. Özellikle hem 1980’lerin ikinci yarısında devlet televizyonunda yayınlanan (TRT) “Heidi”, “Vikingler”, “Şeker Kız Candy”, “Marco”, “Uçan Kaz”, “Voltran” hem de 1990’ların ikinci yarısında özel kanallarda yayınlanan “Sailor Moon”, “Pokemon”, “Digimon”, “Dragon Ball” vb. Japon çizgi filmleri ile yetişen bir kuşağın, daha sonra İngilizce basılmış manga okurluğuna yönelmesi gerçekleşmiştir. Binark (2004: 430), çizgi film dünyasından manga dünyasına giren okurların “Akira”dan (Otomo Katsuhiro), “Ghost In the Shell” (Koukaku Kidoutai- Shirou Masamune) ve “Black

Jack'e (Tezuka Osamu) klasikler ile tanışarak; Amerika'da VizCommuncations, Amekomi tarafından yayımlanan anime ve dergilerin takipçileri olduklarını belirtmektedir.

Türkiye'de ilk manga, İthaki Yayınları'nın 1999 Eylül'ünde bastığı "Gon" olmuştur. Manga sanatçısı Tanaka Masaski Gon'da Afrika'nın balta girmemiş ormanlarından tropik adalara, çöllerden yeraltı mağaralarına, denizaltından nehirlere kadar çok farklı coğrafyalarda karşımıza çıkardığı çatık kaşlı küçük dinazorunun hikâyelerini hiç konuşmasız, hayvanlar âleminin sessiz dünyasında anlatmıştır. Bu sessizlik Gon'un manga olarak oldukça masrafsız olmasını da sağlamış; çeviri ve çevrilen metnin görsel malzemeye uygulanmasına gerek kalmamıştır. Gon'un ardından, "Beyblade", "Yalınayak Gen" gibi mangalar da Türkçe'ye çevrilerek manga okurlarına sunulmuştur. Türkiye'de çizgi roman denilince akla İtalyan kökenli western çizgiromanı olan "Teksas ve Tommmiks" gelse de; Batı'da olduğu gibi Türkiye'de de manganın etkisi hissedilmektedir. Çeviri, telif, baskı uygulaması gibi zorluklarına rağmen manga sadece manga olarak değil, ondan etkilenen halleri ile Amerika'da "ameri-manga", Avrupa'da "euro-manga" ve hatta Türkiye'de "manwha" olarak yer bulmaya çalışmaktadır (Tellan, 2007: 35-41).

Amerika ve Avrupa'da gösterilen programlar, Asya'da üretilen animelerin sadece küçük bir kısmını oluşturmaktadır. Animelerin daha büyük rakamlarla Batıya ulaşmasını engelleyen en büyük unsur, dildir. İngilizce ya da diğer dillerde yapılan seslendirmeler oldukça maliyetli olmaktadır. Fakat dijital teknolojilerin gelişmesiyle ve anime fan gruplarının tüm dünyada giderek büyümesiyle bu tür engeller aşılmaya başlanmıştır. Cartoon Network ve benzeri animasyon kanalları daha önce Japonya dışında yayınlanmamış programların ihracatını başlatmış, internet de animelere olan ilgiyi giderek arttırmıştır. İnternet animeler hakkında bilgi sahibi olmak isteyenler için en önemli kaynak haline gelmiştir. Anime fan grupları, internet üzerinde tartışma forumları açarak yeni çıkan animeler hakkında bilgi paylaşımı yapmakta ve bu sayede animelerin DVD ve video pazarlarını desteklemektedir (Hang Li, 2006: 6-8).

Sayıları giderek artan manga ve anime hayranlarına (fanlarına) dünya genelinde “otaku” denmektedir. Poitras (2005, s.9), Otaku kelimesini kitabında şu şekilde açıklamaktadır; “Otaku kelimesi orijinalinde o-taku olarak yazılmakta olup, baştaki “o” öneki bir saygı ifadesi olarak kullanılmaktadır. “Taku” ise Çince “ev” anlamına gelmektedir. Önek ile birleştiğinde ev kelimesi, “sizin saygıdeğer yuvanız” anlamını kazanmaktadır. Son derece kibar bir ifade şekli olan otaku, Japonya’da manga ve anime hayranı olan ve sosyal yönden fazla dışa dönük olmayan gençlerin birbirlerine hitap ederken kullandıkları bir terim olmuştur. Yazar Akio Nakamori, bir çalışmasında otaku kelimesinin medya tarafından anime ve manga hayranı gençleri kapsayacak şekilde kullanıldığını ifade etmiştir.”

İletişim sistemlerinin gelişmesiyle dünya küçülmeye, kültürel sınırlar birbirleriyle kaynaşmaya başlamıştır. Anime de bu döngüyü tamamlamıştır. Japonlar başlangıçta Batı animasyonunu alarak kendilerine uyarlamış ve animeyi ortaya çıkarmıştır. Batılılar da animeyi benimseyerek kendi animasyon türleri içine almaya başlamıştır. Böylece melez bir tür doğmuştur.

Hang Li, Batılıların çalışmalarında anime karakterleri ya da hikâyelerine yer vermeye başladığını belirterek; “Teen Titan Go!” adlı bir Amerikan çizgi film serisinin anime benzeri karakterler ve Japon tema müzikleri kullandığını; Amerikan müzik grubu Gorillaz’ın da kendilerini anime karakterlerine benzeterak kliplerinde anime hikâyelerine yer verdiklerini örnek olarak göstermektedir (Hang Li, 2006: 11).

Japon animeleri televizyon serileri dışında sinema filmleriyle de son yıllarda dikkatleri üzerine toplamaktadır. Özellikle Hayao Miyazaki gibi yönetmenlerin filmleri Dünya genelinde gişe hâsılatları kırmakta ve meraklıları tarafından takip edilmektedir.

1.1.1.3. Anime ve manga sanatında yerel ve evrensel özellikler

Anime ve manga Japonya’da ortaya çıkan, Japon kültür ve sanatından beslenen fakat aynı zamanda Japon köklerine rağmen küresel kültürün kesişme noktasında bulunan birer sanat formudur. 1980’lerin ortalarından itibaren Japon popüler kültürünün küresel

pazarda dolaşıma giren örnekleri olan anime ve manga'nın tüm dünyada bu derece tanınması ve sevilmesinin nedenleri ne sadece Japon kökleriyle ne de taşıdıkları evrensel değerlerle açıklanabilir. Bütün sanat eserleri hem tarihinin hem de kendi zamanının bir ürünüdür. Bu iki form da sadece doğu ile batının, yerel ile evrenselin, farklılık ile klişenin iç içe geçtiği film akademisyeni Susan Pointon'un da belirttiği gibi "çapraz yayılma" ile açıklanabilir (Pointon'dan aktaran Napier, 2005, s. 32). Çünkü Japon anime ve manga çizerlerinin Japon kaynaklarından etkilendikleri kadar Batılı kültürel kaynaklardan da etkilendikleri görülmektedir.

Manga ve anime Japonya'da sanayileşme ile birlikte yaygınlaşmıştır. Bu iki formu Japon toplumundaki kültürel değerleri, sanatı, toplumsal ve siyasal değişiklikleri, tüketim alışkanlıklarını, doğa ve insan ilişkisini, inanç sistemlerini, kısacası Japonya'yı izleminin yolu olarak görmek mümkündür. Anime ve manga'nın kaynağı olan Japonya kelime anlamı "güneşin kaynağı" olan, hiçbir ülkeye kara sınırı olmayan adalardan oluşan bir Uzak Doğu ülkesidir. Zengin kültürel yapısı, tarihi, ekonomisi ve sanatıyla Batı'ya meydan okuyan bir mirasa ve güce sahiptir. Doğu'da kendi ayakları üzerinde durmayı başarabilmiş, kendi kültürel mirasına, geleneklerine sahip çıkmış, ekonomik alanda başarıyla sanayileşmiş, Dünyanın ikinci büyük ekonomisine sahip tek Batılı olmayan ülkedir. Japonya'nın bu başarısının altında ise geçirdiği toplumsal ve teknolojik değişimler karşısında kültürel değerlerini korumayı başarabilmiş olması yatmaktadır. Bozkurt Güvenç'e (1983: 359) göre;

Japon toplumu ve insanı geleceğe yöneliktir ama geçmişle ilgisini kesmemiştir. Hatta güncel sorunları göğüslemek için geçmişten güç ve esin alır. Geçmiş, bugüne destek olacak, geleceğe ışık tutacak biçimde yorumlar. Zaman boyutunda süreklilik, Japon kültürünün en dayanıklı özelliğidir.

Japon toplumunun kültürel değerlerine bağlılıkları kadar sanata olan yaklaşımları da oldukça farklıdır. Güvenç (1983: 119), "Japon Kültürü" adlı kitabında " İyi, güzel, temiz yapılabilen her iş güç, her meslek Japonya'da bir sanattır." der. Bakıldığında Japonlar doğada karşılaştıkları her tür malzemeyi sanat eserine dönüştürme hünerine

sahiptirler. Örneğin; Origami, kâğıt katlama sanatı, İkabana (çiçeklerin hali) çiçek düzenleme sanatı, çay sanatı, savaş sanatı gibi⁸. Sanata olan bu ilgileri ilk çağlardan itibaren kendini göstermiş ve bugün gelenekselden çağdaş sanata, Japon sanatı tüm Dünyada kendini tanıtmış ve ispatlamıştır. Ayrıca Japonya yazı karakterleri ve ideogramları kullanmasından anlaşılacağı üzere Batı'daki kültürlere kıyasla çok daha resim merkezli bir ülkedir (Napier, 2005: 15). Roland Barthes'e (1996: 17-19) göre, "Japonya'da göstergeler imparatorluğu öylesine geniştir ki, sözü öylesine aşar ki, dilin saydamsızlığına karşın, gösterge alışverişi büyüleyici bir zenginliğe, büyüleyici bir devingenliğe, büyüleyici bir inceliğe ulaşır. İletişimi kuran ses değildir, bütün bedendir". Nitekim bu göstergeler alışverişinde, yaratılan sözsüz dilde sanat eserlerinin katkısı da büyüktür. Japonların sanatta geleneksel yapıya bağlılıkları da kaçınılmaz bir gerçektir.

Cemal (2000: 169), "Sanatta Gelenekle Hesaplaşma" başlıklı makalesinde önemli sanat kuramcıları ve sanat tarihçilerinden olan Arnold Hauser'in şu alıntısına yer vermektedir;

Öteki anlatım biçimleri gibi sanat da 'insanlığın unutulması ve yerine başkasının konulması olanaksız bir anadili' değildir; sanat da yalnızca geçerliliği sınırlı bir lehçedir. Sanat hiçbir zaman kendisinden önce hiçbir dilsel iletişimin bulunmadığı bir ilk dil ya da herkesin her zaman anlayabileceği bir dünya dili sayılmaz. Buna karşılık sanat, çoğu kimse tarafından konuşulan ve anlaşılan bir dil'dir, bir şivedir, başka bir deyişle kullanılabilirliği geleneksel, zımnen benimsenmiş anlaşma araçlarının geçerliliğine dayanan bir anlatım taşıyıcısıdır.

Cemal (2000: 169), bu alıntı ile her dil gibi sanatın dilinin de geleneksel yapıyla sıkı sıkıya bağlılığına vurgu yapmaktadır. "Bu gerçek karşısında hiçbir sanatçının, gelenekle bütün köprüleri atarak 'yepyeni bir dilin yaratıcısı' olduğu söylenemeyecektir ve hiçbir sanatçı da böyle bir sav ile ortaya çıkamayacaktır" der. Anime ve manga sanatçıları da kendi geleneklerinden, tarihsel ve kültürel köklerinden yararlanarak yeni bir dil

⁸ Japon Araştırmaları Derneği- JAD. <http://www.japonya.org> (Erişim tarihi: 20.09.2009)

yaratmışlardır. Bu dil anime ve manganın “farklılığını” yaratmıştır. Aslında animenin cazibesinin de bu farklılıktan kaynaklandığı söylenebilir. Japonya içe dönük, kurallara bağlı yapısını, gündelik yaşamlarını, korku ve beklentilerini anime ve mangalar aracılığıyla anlatmaktadır. Bu açıdan bakıldığında anime ve manga eserleri dünyanın Japon kültürüne ulaşma yoludur. Bir yandan evrenseli yakalarken, Japonya’ya ait olanın farklılığını ön plana çıkartan bu medyumlar konu, hikâye ve karakter çeşitliliği anlamında teknolojiden, dinsel inanç sistemlerine, tiyatrodan, resme ve sinemaya kadar yerel değerlerinden yararlanmayı bilmişlerdir.

Anime ve manga sanatçıları tarihsel ve kültürel köklerinden yararlanarak korku ve beklentilerini işlerine yansıtırlken, teknolojiyle olan ilişkileri iyi kurmuşlardır. Çünkü Japonların teknolojiyle ilişkisi ve özellikle II. Dünya Savaşı’ndan sonra teknolojiye yaklaşımları anime ve mangalar için konu, karakter ve yaratıcılık anlamında farklı bakış açıları sunmuştur. Susan Napier’in de “Akira’dan Prenses Mononoke’ye Anime” (Anime from Akira to Princess Mononoke) adlı kitabında belirttiği gibi Japonlar nükleer bombanın etkisiyle sayısız tecrübe yaşadıkları teknolojiden ve değişen bedenlerden korkmak yerine yeni olasılıkları göz önünde bulundurmuşlardır. Çünkü Hiroşima ve Nagazaki bombaları insanların teknolojiden ve teknolojinin insan bedenine vereceği zarardan çok daha fazla korkmasına neden olmuştur. II. Dünya Savaşı’ndan sonra Japonlara ordu kurmaları yasaklanmıştır. Askerî teknolojilere ayrılacak ve diğer ülkelerde harcanacak paranın, tüketim mallarına yönelik teknolojik gelişmelerde kullanılmasına karar verilmiştir. Bu da Japonya’yı dünyanın teknoloji merkezi haline getirmiş ve teknolojinin insan bedenini tehditlere karşı koruduğuna, insanların yumuşak ve zayıf tenlerini bir zırh gibi sardığına inanılmıştır. Teknoloji sayesinde insan bedeni radyasyon ve bombalama gibi olası tehditlere karşı korunabilecektir (Heinricy, 2011: 35.). Tüketim mallarına yönelik teknolojik gelişmelerinin birer ürünü olan anime ve mangaların kendileri savaş teknolojilerinin sağlayacağı güçten daha etkili birer yumuşak güç haline gelmiştir. Daha önceki bölümlerde de belirtildiği gibi Joseph S. Nye (2005: 1-2), İkinci Dünya Savaşı’nın ardından kısa sürede kalkınıp dünyanın önde gelen ekonomik güçlerinden biri olan Japonya’nın “yumuşak güç” için oldukça etkileyici kaynaklarının bulunduğunu söylemektedir. Örnek olarak da “Pokemon” çizgi

filmlerinin 65 ülkede yayınlanması ve Japon animasyonunun dünyanın dört bir yanında film yapımcıları ve gençleri etkisi altına almasını göstermektedir.

Japonların teknolojiyle ilişkileri bir yandan anime ve mangaları “yumuşak güç” olarak Japonya’nın önemli tüketim kaynakları haline getirirken; diğer yandan da teknoloji, insan ve beden kavramları üzerinde farklı olasılıkları anime ve mangalarda değişen bedenlerden, makinelere, syborglara kadar farklı karakter tasarımlarında ortaya koymaktadır.

Araştırmacı Shana Heinricy (2011: 38), teknolojiyle ilişkisi bakımından, animede açıkça temsil edilen iki temel insan ötesi oluş (posthuman) olduğunu belirtmektedir. Bunlardan ilki kendisinin “Makinedeki Hayalet” olarak adlandırdığı bakış açıdır. Bu bakış açısı “Ghost in the Shell” adlı filmde adeta kişiselleştirilmiş; mecha türünün tamamında kullanılmıştır. Makinedeki hayalet bakış açısı, insan bedenini tamamen terk etmenin avantajlarından faydalanır. Bu bakış açısının altında yatan fikir şudur: İnsan zihnini bir makineye aktarabilirsek hem bedenden hem de beraberinde getirdiği zayıflık ve güçsüzlükten kurtulabiliriz. “Ghost in the Shell” filminde sayborg polis Motoko Kusanagi, Kukla Ustası (Puppet Master) adlı bilgisayar korsanını (hacker) yakalamak için kendisini bilgi ağlarına bağlar. Motoko yarı insandır ve insan bedeni nedeniyle birtakım kısıtlamalara maruz kalmaktadır. Sonunda Puppet Master’ın aslında bir bilgisayar programı olduğunu ve zamanla bilinç kazandığını öğrenir. Bu bilinçlenme hareketi bilgi ağı üzerinden ilerler ve makinedeki hayalet halini alır. Sonunda Motoko da bilgi ağı üzerinden bilincine kavuşarak daha önce insan bedenine bağlıyken yaşamadığı kadar büyük bir özgürlüğe kavuşur. Bu film, bilince ulaşmak kaydıyla teknoloji üzerinde var olabilme olasılığını anlatmaktadır.

Animede temsil edilen diğer insan ötesi oluş ise “mecha”dır. Mecha türü, büyük mekanik gövdeler içine gömülmüş insan bedenlerini kullanmaktadır. İnsan ve makineyi bir araya getirerek syborglar yaratır. Mecha gövdeleri, insan bedenlerinin kendi başlarına yapamayacağı şeyleri başarmalarını sağlar. Örneğin uzaydan gelen dev istilacıları alt edebilir. Mecha yalnız korumakla ilgili değil; aynı zamanda bir olmakla ilgilidir. Teknoloji insan bedenini korur ve insan bedeni de teknolojinin gelişimine

yardımcı olur. İnsan bedeni makinedeki hayalet gibidir; fakat mitlerde belirtilenden biraz farklı bir çeşittir. Bedenler tamamen ortadan kalkmaz; ama teknolojiyi yaratarak ve kullanarak makineleri yönetir. Dev gövdelerde yaşamak insanoğlu için yeni bir yapılanmadır (Heinricy, 2011: 38-39). Japonya’da yaşanan Hiroşima ve Nagazaki bombaları ve sonrasında yaşananlar insan ve teknoloji arasındaki ilişkiye yeni bir bakış açısı getirmiş, anime ve manga sanatçıları da bu olasılıkları karakter ve hikâye anlatımlarına yansıtmayı başarmışlardır. Bu durum anime ve mangalarda tam da Susan Napier’in “mahşer” olarak adlandırdığı temayla örtüşmektedir.

Japonya’da geleceğe dair kaygıların ve mahşer temasının beslendiği; atom bombası ve teknoloji dışındaki bir diğer kaynak ise doğal afetlerdir. Bir adalar ülkesi olan Japonya coğrafi konumu gereği deprem kuşağında yer almaktadır. Bu sebeple pek çok büyük deprem, yanardağ patlaması, tsunami, tayfun gibi doğal afetle karşılaşmış; bu felaketlerden en az nükleer saldırı felaketinde olduğu kadar maddi ve manevi etkilenmiştir. Japon toplumunun felaketler ve afetler karşısında oluşan bilinçaltı korkuları ve gelecekle ilgili kıyamet senaryoları ise resimden, edebiyata farklı sanat dallarında olduğu kadar, anime ve mangalar için de iyi birer malzemeye dönüşmüştür.

20. yüzyılı kuşatan bu karanlık olaylar, Miyazaki’nin Naussica’sından, Oe Kenzaburo, Abe Kobo gibi savaş sonrası yazarların eserlerine ve anime olmayan Kurosawa Akira filmlerindeki daha derin irdellemelere kadar yerini almakta ve mahşer teması geleceğe dair büyük kaygıları gözler önüne sermektedir (Napier, 2005: 40). Kıyamet sonrası dünya, Japon edebiyatının örneklerinde de kendine yer bulmuştur. Nobel adayı Kobo Abe, Nobel sahibi Kenzaburo Oe de bu konuda romanlar yazmıştır. Abe’nin ‘The Ark Sakura’sı bir yeraltı sığınağında yaşayan insanları konu alırken, Oe’nin “The Pinch Runner Memorandum”u ise engelli bir adamla oğlunun, dünyayı tüm sosyal yapıyı değiştirecek bir deprem de dâhil olmak üzere kaotik olaylara karşı koruma mücadelesini aktarmıştır. İlk baskısı 1973’te yapılan Sakyo Komatsu’nun “Japonya Batıyor” (Japan Sinks) romanı ise Kobe depreminden sonra bir kez daha basılmıştır. “Japonya Batıyor” adlı roman daha sonra aynı isimle filme uyarlanmış ve filmin tanıtımında afetlere yönelik bilinçaltı korku açık biçimde ortaya konmuştur: *“Her şey yıkıcı depremlerle başlar! Sonra kontrol edilemeyen yangınlar gelir! Ama en kötüsü en son yaşanır... Dev*

dalgalar!". Anime ve mangalarda bu tür çalışmaların en bilinenleri ise anime ve manganın klasikleri arasında yer alan "Evangelion" ve "Akira" serileridir. "Evangelion", depremle ve tsunamiyle yıkılmış Tokyo'da geçen grup çatışmalarını konu alırken, "Akira" bir gencin yabancılaşması ve gövdesinin mutasyona uğramasını anlatmaktadır. Tüm bu senaryolar ve ortaya çıkan hayal ürünü dünyalar, karakterler, kuşaklar boyu süren bir huzursuzluk ve gelecekte emin olamama halinin bir göstergesidir. Ünlü anime yönetmeni Hayao Miyazaki, 2008 Venedik Film Festivali'nde verdiği röportajda felaket ve afetlerle ilgili bu yaklaşımın Japon kültürüne ait reflekslerle ilgili olduğunu şu sözlerle belirtmiştir⁹;

Yüzyıllar boyu Japonya'da su seviyesi yükseldi ve toprağı yuttu. Ama aynı zamanda su seviyesinin alçaldığı ve yeni toprak şekillerinin ortaya çıktığı bir dönem de oldu. O yüzden okyanusun toprak üstündeki insanlarla değişken bir ilişkisi var. Japonlar duygularını ifade etmekte pek başarılı değiller. Depremde evi yıkılan bir adam, gazeteciye evinin yıkıldığını söylerken bir taraftan da gülümseyip böyle yaşamak durumundayım diyordu. Yani bu hayatımızın bir parçası. Ben Japon kültüründeki bu tarafı seviyorum. Dünyada birçok doğal afet oluyor. Japonlar, bu felaketleri çok sıradan şeylermiş gibi kabul ediyorlar.

Genel olarak bakıldığında anime ve mangaların, Japonya'nın felaket geçmişine yaklaşımı fantastik bir görsellik ve hayal dünyasıyla kendini göstermektedir. Bu özellik esasında Japonların mit ve efsanelerinden bu yana süregelen bir gelenektir. Örneğin, Japonya'da deprem ve tsunaminin efsanevi bir kedibalığı olan "Namazu"nun kuyruğunu sallamasıyla oluştuğuna inanılmaktadır. Bu balık, Ukiyo tahta baskılarının popüler konularından biri olarak pek çok kez resmedilmiştir. Görsel etkisi kadar bu tür efsaneler hikâye anlatımında da önemli bir yere sahiptir. Anime yönetmeni Hayao Miyazaki de "Küçük Deniz Kızı Ponyo" da tsunamiyi insan olmak isteyen küçük bir japon balığın ruh haline bağlamıştır.

⁹ Felaket Kültürü, Radikal Gazetesi.

<http://www.radikal.com.tr/Radikal.aspx?aType=RadikalEklerDetayV3&ArticleID=1043151&Date=21.03.2011&CategoryID=41> (Erişim tarihi: 17.03.2011)

Sadece felaket hikâyeleri değil, tarih, mitoloji ya da kültürün bir yanını tasvir eden hikâyeler de sıklıkla anime ve mangalarda kullanılmaktadır. Hikâye anlatımı Japonya’da geleneksel bir sanattır. Bu geleneğin temeli de Japonya’daki maskelerle yapılan ilk oyun olan No tiyatrosuna dayanmaktadır. Bunlar Napier’in (2008: 41) kitabında “festival” olarak adlandırdığı alana girmektedir. Japonca karşılığı “matsuri” olan kavram Japon dini ve sosyal yaşamının ayrılmaz bir parçası, “oyun ve ayin diyarının bir kutsamasıdır.” Napier bu alanı eleştirmen Ian Buruma’nın tanımıyla, “daha çok acı ve coşkuyla kendinden geçme, cinsellik, ölüm, tapınma ve korku, saflık ve kirlilik” olarak açıklasa da esası Japonya’daki popüler kültürün temelini oluşturan tanrılar tiyatrosudur. Japon geleneklerine ait, No ve Kabuki Tiyatrosunun temelleri hikâye anlatımı üzerinedir. Japon No tiyatrosu, 700 yıllık tarihi ile gelenekleri en üst düzeyde yansıtan bir sahne sanatıdır. Mecazi bir anlatımı olan No tiyatrosunun kökleri, eski Shinto ayinlerine dayanmaktadır. Ruhlar, tanrılar ve kadınlar için maskelerin yer aldığı, bir maskeler dramasıdır. 17. Yüzyılda ortaya çıkan Kabuki Tiyatrosu ise parlak makyajı, gösterişli kostümleri ve dekorları ile Japonya’nın dinden bağımsız klasik tiyatrosudur. Bu tiyatro oyunlarında aktörler, kılıçla dövüşür, dans eder ve hatta izleyicilerin üzerinden sahneye doğru uçar (Pound, 2009: 111). Bunlar dışında, 1920’den 1950’ye kadar Japonya’da arka plan olarak değişebilir çizimlerle portatif küçük tiyatrolar kullanan ve bisikletlerle dolaşarak sokaklarda çocuklara hikâye anlatan anlatıcılar da görülmektedir. Hikâye anlatımı Japon kültüründe o kadar önemlidir ki; hikâye anlatımını görsellikle bağlayan geleneği bugün anime ve manga sanatçıları devam ettirmektedir. Bu kültür birikiminin etkileri anime ve mangalarda da hikâye anlatımı, karakter yaratımı, sahneleme, dekor ve kostüm kullanımında kendini göstermektedir.

Diğer yandan, Japon kültüründeki mitler, destansı masallar, folklorik kahramanlar ve tanrılar anime ve mangalar için bulunmaz birer kaynaktır. Tanrılar uçabilir, şekil değiştirir hatta fırtınalar çıkarıp depremler yaratırlar. Ölümlüleri fantastik güçlerden oluşan yeteneklerle ödüllendirir ya da cezalandırabilirler. Hikâye anlatımında olduğu kadar Japonya’da günlük yaşamın her alanına etki eden bu Tanrı, Tanrıça ve ruhlar esasında, geleneksel din Shinto, Budizm ve Zen inanışlarının birer uzantısıdır. Bu inanç sistemleri bugün dahi toplumu etkilemektedir. Japon inanışları temelde bireylerin iç

hesaplaşmalarına ve öz denetimlerine önem vermektedir. Örneğin; Shinto inancı, sessizlik, doğa ve ruhlarla olan etkileşimi; Budizm, nirvanaya giden yolda insanın özünü kendi içinde bulmasını, Zen Budizmi ise çevremize, olaylara, olgulara, bütün alışkanlıkların, koşullanmaların, ön yargıların üstünden sanki ilk defa görüyormuş gibi, heyecanla, şaşırarak hatta Budistlerin sık kullandıkları bir deyimle doğmamış zihnimize bakmayı, görmeyi öğretmektedir (Baker, 1984: 27-29, Doğan Kardeş Yayınları, 1972: 36, Güngören, 1978: 183). Doğayı sevmek, ataları saymak, doğada yaşayan binlerce tanrı ve ruha saygı göstermek, kırsal bölgelerde, yol kenarlarında shinto tapınaklarını ziyaret etmek, içinde düştükleri durumdan kurtulmak için dua etmek, hemen hemen tüm anime ve manga karakterlerin gerçekleştirdiği eylemlerdir. Ayrıca hikâye anlatımında “Clap’ın ‘RG Veda’sı bir Hindu metin ve Budizm olan ‘Rig Veda’dan esinlenmektedir. Yuu Watase’nin ‘Fushigi Yugi’si içeriğini Shinto ve Taoist inanıştan almaktadır. Takado Yuzo’nun “Blue Seed”i, modern zamanda kurgulanmış olsa da Shinto mitolojisi üzerine kuruludur. Bu hikâyelerde Batı’daki örneklerde olduğu gibi uydurma tanrılarda oldukça yaygındır. Örneğin; “The Legend of Crysania”, kararları veya anlaşmazlıkları insanlar üzerinde feci etkiler yapan hayvan kafalı tanrılarla dolu bir adadan bahseder.”¹⁰

İnanç sistemleri ve tanrılarla bezeli hikâyeler dışında anime ve mangalar; Odysseus, Robin Hood ve Beowulf’nın Batı hikâyeleri gibi bir görev için yola çıkmış, zalime karşı savaşan ve engelleri aşmak için aklını ve fiziksel gücünü kullanmak zorunda kalan insanların hikâyelerini anlatmaktadır. Bu tür hikâyeler cesaretin değerini, hem fiziksel hem de zihinsel disiplini, gelenekleri ve kahramanın varlığına dair tek bir kanıt olmasa dahi insanların tarihini öğretme amaçlıdır. Diğer bir hikâye anlatım aracı olan masallar da anime ve mangalarda yansımaları bulmuştur. Rumiko Takahashi’nin “Urusei Yatsura” eseri, bir kaplumbağa bulan ve onu serbest bırakan ve sonunda kaplumbağanın bir prenses olduğu anlaşılan masalın bir uzantısıdır. Anime ve mangalarda Japon masalları dışında Batının masallarından da alıntılar dikkat çekmektedir. Hayao Miyazaki’nin Hans Christian Anderson’ın “Küçük Deniz Kızı” hikâyesinden esinlendiği “Küçük Deniz Kızı Ponyo” filminde ve Nippon Animation’ın Grimm’in

¹⁰ Moondaughter, W. (2003). *TelMeaStory*. Vol. VI.
http://www.sequentialart.com/archive/may03/ao_0503_1.shtml (Erişim tarihi: 10.11.2010)

Masal Klasiklerini ("Pamuk Prenses", "Külkedis"i, "Altın Yumurtlayan Kaz", "Hansel ve Gretel", "Bremen Mızıkacıları", "Kırmızı Başlıklı Kız" ve "Kurbağa Prens" gibi hikâyeleri) temel alarak hazırladığı animeler örnek gösterilebilir.¹¹ Bu senaryolar töre, ahlak öğretimi, kötü hareketlerin sonuçları hakkında uyarma gibi amaçlar taşımaktadır. Ayrıca istisnasız hile ve hokkabazlıkla birinin diğeri üzerinden kazanç sağlaması ile ilgili zengin ve fakir arasındaki ilişkileri göstermektedir. Genelde bu tür hikâyelerin çocuklar için olduğu yanılığımıza düşeriz. Oysa gerek içerik gerekse biçimsel açıdan anime ve manga bu hikâyeleri sadece çocuklar için değil, yetişkinler için üretmektedir.

Hikâye anlatan, anime ve manganın birikimlerinden yararlandığı bir diğer sanat dalı da sinemadır. Osamu Tezuka, manga alanında çalışmalarını gerçekleştirirken, daha önceki bölümde de bahsedildiği gibi Batı'daki çizgi romanlardan farklı olarak daha ayrıntılı sinematrafik anlatım biçimini eserlerinde kullanmıştır. Daha az diyalogla daha çok sayfada ayrıntılı görselleştirmeyi kullanmıştır. Elbette bunu yaparken yeni bir şey keşfetmemiştir. Çünkü Fransa'da 1896'da Lumiere Kardeşlerle başlayan sinema serüveninde, David W. Griffith'in 1915'de film dilinin gramerini oluşturduğu öğeleri, Osamu Tezuka 1950 yılında manga ve animelere taşımayı başarmıştır. Sinema sanatının birikimini kullanarak çizgi roman ve çizgi film alanında yeni bir tekniğin kapılarını açmıştır. Tezuka'nın bu alanda gerçekleştirdiği çalışmalar sonrasında hem kendi ülkesinde hem de tüm dünyada ilgi çekmiş ve pek çok genç sanatçıyı peşinden sürüklemiştir. Sinemanın ortak anlatım öğelerini etkili bir biçimde kullanan anime ve manga sanatçıları, dünya sinemasından olduğu kadar elbette kendi ülkelerinin sinema geleneğinden de etkilenmişlerdir. Dünyada varlığından haberdar olunan ve Kurosawa, Ozu gibi yönetmenlerle dikkat çeken Japon sineması, son yıllarda korku türü filmlerdeki yeni hikâye anlatımlarıyla geniş izleyici kitlelerine ulaşmaktadır. Japon sineması ele aldığı konular ve çatışmalar anlamında Batı sinemasının ideallerinden belirgin farklılıklar göstermektedir.

Batı sinemasına baktığımızda, "birey" ve "birey olma yolunda toplumdaki güçlüklerle mücadele etme" teması dikkat çekmektedir. Oysa Japon sinemasında birey ve toplum

¹¹W. Moondaughter. http://www.sequentialart.com/archive/may03/ao_0503_1.shtml (Erişim tarihi: 10.11.2010)

arasındaki ilişki biraz daha karmaşıktır. Salt birey değil bireyin toplumla olan bağları da önemlidir. Moist ve Bartholow (2007: 39). “When Pigs Flay: Anime, Auteurism, and Miyazaki Porco Rosso” adlı makalelerinde bu konuyla ilgili olarak şunları belirtmektedir;

Birey ve toplum arasındaki gerginlik Japon sinemasında sıkça ele alınan bir temadır. Batı idealleri, bireyi övgülerle göklere çıkartıp ilahlaştırarak; toplumdaki kopan bir bireyi kahraman gibi gösteren hikâyeler anlatmaktadır. Japon kültürü için bu konu biraz sıkıntılıdır. Konuyu ya gelenekler ve aile üzerine kurulan tarihsel bir çerçevede ele alır ya da siyasi ve ekonomik ideallerin toplum üzerinde oluşturduğu modern baskılardan yola çıkarlar. Bu konulara Japon sinemasında sıkça rastlanır. Fakat her film yapımcısı konuyu farklı bir bakış açısıyla ele alır Örneğin Akira Kurosawa'nın filmleri bireyden yana bir üslup benimseyerek toplumu kısıtlayıcı bir etken olarak gösterir. Geleneklere karşı alaycı bir tavır takınır ve diğerlerinin toplumsal değer olarak kabul ettiği unsurları yozlaşma şeklinde yorumlar. Öte yandan Yasujiro Ozu'nun filmleri çok daha gelenekselcidir. Genellikle aile hikâyelerini ele alır ve geleneklerin getirdiği kısıtlamaların gerekli olduğunu ve bu kısıtlamalara uyan gençlerin daha rahat bir yaşam sürdüklerini anlatır. Miyazaki filmleri ise bu iki üslubun arasında yer alır.

Japon inanışları ve gelenekleri üzerinde bağlılık konusu en çok değer verilen erdemdir. Bu konu Japonya'da geleneksel yaşam biçiminden, bireylerin görev ve iş algısına kadar farklı alanlarda kendini göstermektedir. Japon edebiyatı ve sineması da bu konuya sıkça değinmektedir. Filmlerde birey-toplum-bağlılık arasındaki bu gerilim hikâyelerde yerini almıştır. Napier bu gerilimi ağıt temasıyla açıklar. Bu lirik ve ağıtsal yapı Napier'e (2008: 310-312) göre, niceedir Japon kültürünün bir parçası olmuş, şiir, Kabuki tiyatrosu ve pek çok Japon yüksek kültür biçimi için duygusal bir temel oluşturmuştur. Genelde nostaljileştirmeye kendini ortaya koyan bu yaklaşım, modernleşen Japonya'nın hem geçmişten kaçma hem de geçmişi yitirmekten korktuğu için geçmişe sığınma çatışmasını ortaya koymaktadır. Örneğin anime yönetmeni Hayao Miyazaki filmlerinde

birey olarak olgunlaşma temalarını kadın karakterler üzerinden başarıyla işlemektedir. Fakat Batı sinemasının aksine birey olma yolunda toplumla, gelenekle, aileyle olan bağları bir kenara itip, kişisel çıkarları ya da hedefleri temel almamaktadır. O'nun filmlerinde birey, toplum ve gelenekler arasındaki bağ koparılamaz bir bütündür. Moist ve Bartholow (2007: 39) belirttiği gibi; gerçek bir toplum, yalnızca özveride bulunmayı kabullenen bireylerden oluşur ve bireyin kendini tamamlaması kendisinden bir şeyleri başkalarına vermekle gerçekleşir. Toplumsal uyumu bozan negatif unsurları eleştirmek son derece önemlidir; fakat insanlar topluma tamamen sırt çevirirlerse sonları Marco'nun insani iyiliğe inanmayan "domuzluğu"na döner. Çünkü Miyazaki'nin Porco'su "faşist olmaksızın domuz olurum" diyerek insanlığından vazgeçmiş; insanlarla ve toplumla bağlarını kesmiş bir karakterdir.

Miyazaki filmlerinde kendilerini geleneksellik ve bireysellik arasında bulan güçlü karakterler yer almaktadır. Bu karakterler, yaşadıkları olaylar süresince, kendi bencilliklerini, şımarıklıklarını, acılarını, isteklerini bir kenara bırakarak; başkaları için birşeyler yapmayı, yardım etmeyi, arkadaşlık kurmayı, ailenin önemini vb. değerleri öğrenirler. Böylece topluma, geleneklere ve aileye bağlı kalarak toplum içinde birey olarak varolabileceklerini öğrenirler. Miyazaki bu yönüyle bireyci Kurosawa ile gelenekçi Ozu gibi önemli Japon yönetmenlerin kesiştiği noktada kendini ortaya koymaktadır.

Diğer sanat dallarında ya da sanat akımlarında da olduğu gibi anime ve mangayı anlamak için onun arkasındaki kuşağın dünya görüşünü, inasana, yaşama ve sanata bakışını bilmek önemlidir. Görüldüğü gibi anime ve manga tarihten, mitolojiye, teknolojiye, inanç sistemlerine, yaşam biçimlerine kadar kendi toplumunun geleneklerinden yararlanmayı bilen, geçmişle hesaplaşmasını tamamlamış bir kuşağın ürünleridir. *"Anime ve manga Japonya'da varoluşçuluğun besleyeceği kültürel direnişin en büyük silahları haline gelmiştir; gençlerin kendi gelecek kurmacalarını, geçmiş ve gelenek ile olan bağlarını yeniden inşa ederek tanımlamak, varoluşlarını yeni baştan nedenselleştirmek için kullandıkları medyumlar olmuşlardır... Mahşer sonrası bir toplum olarak Japonların artık modernizmin ön gördüğü her şeyin ötesine geçtikleri ve ütopyacı olmaktan ziyade renovasyoncu bir yaklaşımla hareket ettikleri ortadadır.*

Kaybedilen ulusal hedefleri ve onuru yeniden kurmakta ve tamir etmekte sanatsal ifadenin yeri büyüktür.” (Öztekin, 2011: 238). Anime ve manga sanatçıları yalnızca kendi kültürlerine ait öğelerden yararlanmazlar aynı zamanda evrensel konu ve değerleri de eserlerine taşırlar. Böylece Dünyayı nasıl algıladıklarıyla ilgili ya da Dünya genelindeki takipçilerin onları nasıl anlamlandıracağıyla ilgili ipuçları da verirler. Sonuç olarak anime ve manga birer iletişim kurma aracıdır. Japonya ile diğer kültürler arasında birer köprü oluşturup, anlatım biçimleri ve hikâyeleriyle ortak bir dil oluşturma çabasındadırlar.

1.1.1.4. Hayao Miyazaki ve stüdyo Ghibli

Hayao Miyazaki, Japonya’da anime türünün günümüzdeki en önemli temsilcisidir. Olağanüstü zenginlikteki görüntüleri ve detaylı çizimleriyle Miyazaki tüm Dünyada tanınan bir yönetmen olmuştur. Miyazaki’nin bu denli ilgi görmesi ve filmlerinin tüm Dünyada takip edilmesi, O’nun hikâye anlatımından, karakter tasarımına, animasyon tekniğinden, zengin hayal gücüne ve değindiği evrensel değerlere kadar çok geniş bir yelpazede ele alınmasını gerektirmektedir.

Miyazaki dört çocuklu bir ailenin ikinci çocuğu olarak 1941 yılında Tokyo’da Dünyaya gelmiş; çocukluk ve gençliği II. Dünya Savaşı ve sonrasında Japonya’daki büyük değişim yılları içinde geçmiştir. Daha çocuk yaşta, atom bombaları, değişen siyasi sistem, savaşın ve bombaların halkın yaşamında ve hafızasında yarattığı sarsıntı ve Japon halkının tüm bunları unutma çabalarına tanıklık etmiştir. O dönemin kendisinde yarattığı bilinçaltı ileriki yıllarda “Nausicaa”, “Howl’un Yürüyen Şatosu” gibi eserlerinde şiddet ve savaş sonrası mahşer atmosferiyle yansımaları bulmuştur.

Miyazaki’nin savaş ve savaş sonrası bilinçaltı anıları dışında çocukluk yıllarına dayanan bir başka merakı da uçaklar ve uçuş tutkusuydu. Çünkü varlıklı bir ailenin çocuğu olan Miyazaki’nin babası havayolları şirketi sahibidir. Babasının mesleği gereği uçaklara ve uçmaya merak saran Miyazaki’nin gençlik yıllarında ilk çizimlerini uçaklar süslemiştir. Bu merak Miyazaki’nin tüm filmlerinde uçak-uçan insanlar, makinalar vb. şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Miyazaki esasında saygın bir okul olan Gakushuin

Üniversitesi, Siyaset ve Ekonomi Bölümünden mezun olmuştur. Fakat kendinden önceki önemli sanatçılar gibi o da çalışmalarını mezun olduğu alanda değil, anime ve manga alanında sürdürmeyi tercih etmiştir (Mc. Chartey, 1999: 30). Örneğin, gençlik yıllarında onu çizime yönlendiren manganın tanrısı sayılan Osamu Tezuka esasında doktordur ya da Dünyaca ünlü “Akira”, “Memories”, “Metropolis” gibi anime ve mangaların yaratıcısı Katsuhiro Ottomo ise bir mimardır (Öztekin, 2011: 239).

Miyazaki'nin çizime yönelmesinde belli başlı birkaç ögeden bahsedebiliriz. Bunlardan ilki daha lise yıllarında kendisini derinden etkileyen ve ana karakterine aşık olduğunu bir röportajında itiraf ettiği, Taiji Yabushita'nın “Beyaz Yılan Efsanesi” (Legend of the White Serpent) filmidir. Ardından o yıllarda pek çok genç üzerinde olduğu gibi Miyazaki üzerinde de derin izler bırakan Osamu Tezuka'nın etkisi gelmektedir. Tezuka kuşkusuz Miyazaki üzerinde etki eden en önemli isimdir. Öyle ki kendisi, Tezuka için hazırlanan anı koleksiyonunda sanatçının gençliğinde kendisini de ne kadar etkilediğini şu sözlerle anlatmaktadır; (Miyazaki'den aktaran Mc Chartey, 1999, s.27-28)

Tezuka'nın çalışmaları beni bir hayli etkilemişti. Ortaokul ve lise yıllarında okuduğum mangalar arasında en başarılı olanlar onun eserleriydi. 1940'lı ve 1950'li yıllarda atom dağı ile ilgili yazdığı mangalarda yer alan trajediler küçük bir çocuğu titretecek kadar korkutucuydu. Ama bir o kadar da çarpıcıydı. Hem “Adventure of Rock” hem de “Astro Boy” son derece trajik hikâyelerdi. 18 yaşına gelip kendi mangamı çizebileceğime karar verdiğimde: oldukça ağır bir yük olarak gördüğüm Tezuka etkisinden nasıl kurtulabileceğimi düşünmeye başladım.

Miyazaki'nin istediği son şey Tezuka'nın kötü bir kopyası olmaktır ve bu nedenle onun etkisi altında kaldığı ilk dönem eserlerini yok etmiştir. Bu iki isim dışında üniversite yıllarında üyesi olduğu çocuk edebiyatı klübü de Miyazaki'nin fantezi ve efsaneleri farklı şekillerde kaleme alan pek çok hikâye yazarı ile tanışmasına fırsat sağlamıştır. Rosemary Sutcliff, Phillipa Pearce ve Eleanor Farjeon gibi İngiliz yazarlar ve Antoine

de Saint-Exupery gibi Avrupalılar; Miyazaki'nin anlatım ve karakter gelişimi alanındaki görüşlerinin oluşmasında önemli birer rol üstlenmişlerdir (Mc Chartey, 1999: 30).

Miyazaki üniversiteden mezun olduktan sonra Toei Şirketi'ne bağlı Toei Animasyon'da animatör olarak işe başlar. Burada çok sayıda popüler Tv animasyon serisinin üretim aşamasında rol alır. 1971 yılında Toei' den ayrıldıktan sonra 1973 yılı yazında Otabe'nin karakterlerini tasarladığı "Alpine Girl Heidi" için mekân ve arka plan çizimleri yapabilmek üzere deniz aşırı bir seyahate çıkar. Bu belki de ilk kez bir Japon animatörün bir prodüksiyona hazırlık yapmak ve taslak çizimler hazırlamak üzere deniz aşırı bir yolculuğa çıkışıdır. Miyazaki 1975 yılında ise "Three Thousand Miles in Search of Mother" projesi için İtalya ve Arjantin'e gider. Her iki serinin de yönetmenliğini Takahata gerçekleştirir. Aynı zamanda Takahata 1972 yılında Miyazaki'nin yazar olarak ortaya çıkardığı ilk kısa filmi "Adventures of Panda and Friends" in de yönetmenliğini yapar. 1978 yılında Miyazaki, Nippon Animasyon Şirketi ile senaryosunu kendisinin yazarak yönettiği "Future Boy Conan" adlı TV serisi üzerine çalışmaya başlamıştır. Bu sırada Miyazaki, Conan'ın üretim aşamasında kendi fikirlerini ve etkileşimlerini yansıtmaya imkânı bulur. Serinin temel yapısını kendisi belirlemiş olmasına rağmen; zaman, para ve sponsorluk gibi kısıtlamalar ve TV formatına uymak, gerçekleştirmek istediklerini kısıtlamasına neden olur. Miyazaki'nin asıl hedefi tamamıyla kendine ait bir film yapabilmektir (Mc Chartey, 1999: 31-40).

Miyazaki'nin yönetmenliğini yaptığı ilk filmi "Lupin III", başka bir yazarın yarattığı dünya ve karakterler üzerine olmasına rağmen; Miyazaki enerji dolu ve samimi bir film ortaya çıkarmıştır. "Lupin III" mangasından karakterlerin yer aldığı film aksiyon-macera ve romantizm içeren konulardan oluşmaktadır. Bu filmle başarılı olan Miyazaki bir yıl sonra ikincisi çekilen Lupin III TV serisinin iki bölümünü yönetme teklifi alır. Fakat Miyazaki bu serilerde kendisi için bir takma isim kullanmayı tercih eder: Teruki Tsutomu. Mc Chartey (1999:40) bu isimle ilgili olarak şunları belirtmektedir;

Bu isim, aynı zamanda bir kelime oyunudur. Çünkü ismin Japonca'daki karşılığı tam olarak "Employee of Telecom – Telecom Çalışanı" anlamına gelir. Çünkü bu ismi seçtiği dönemde Telecom adlı bir şirkette

yarı zamanlı animasyon eğitmeni olarak çalışır. Animasyon endüstrisindeki kişiler, bu ismin kime ait olduğunu kolaylıkla anlayabilecektir; ancak dünya genelinde kendisini takip edenler bu kelime oyununu çözemeyeceği için Miyazaki'nin TV serilerine geri döndüğüne yönelik spekülasyonlar başlamayacaktır.

Miyazaki bu çalışmanın ardından 1982 yılında Animage adlı dergide yayınlanmaya başlayan manga serisi üzerinde çalışmaya başlamıştır. Daha sonra filme de taşınacak olan başarılı manga serisi, “Nausicaa of the Valley of Wind”dır. Mc Chartey'nin belirttiği gibi; bu çalışma, Miyazaki'ye fikirlerini, hayallerini, umutlarını ve korkularını; güzel ve cesur bir kızın savaş ve siyasi çalkantı döneminde insanlara ve dünyaya yardım etmek adına mücadele ettiği epik bir hikâyede yansıtma imkânı sunmuştur. Karakterler ve hikâyenin geçtiği ortamın ilgi çekiciliği kısa süre içinde manganın filme dönüştürülmesi fikrini ortaya çıkarmıştır. 1970'lerin ekolojik ve siyasi bilinçlenmesi ve Miyazaki'nin çıkar çevreleri yüzünden baskı altında tutulan küçük gruplara yönelik sempatisi; filmin oluşum sürecinde büyük rol oynamıştır. Fakat filmin ortaya çıkmasındaki asıl sebep, manganın yakaladığı büyük başarı olmuştur. Film 1984 yılında gösterime girerek, kısa sürede animasyon fanları tarafından kült filmler arasında anılmaya başlanır (Mc Chartey, 1999: 41). Konusu, ekolojik mesajları ve cesur kadın başkahramanı Nausicaa ile “Nausicaa of the Valley of Wind” (Rüzgarlı Vadi) büyük ilgi görür.

Gelecekte doğabilecek olanakları göz önünde bulunduran ve kendi yaratıcı haklarını korumayı hedefleyen Miyazaki 1982 yılında “Lupin III” için anlaştığı Tokyo Movie Shinsha'dan ayrılır ve 1984 yılı başlarında özel bir ofis kurarak telif haklarını korumak adına Nibariki ile anlaşır. Bir yıl sonra Takahata ile yeni bir yapım merkezine ihtiyaç duyduklarına karar vererek; Ghibli Stüdyosunu kurarlar. Ghibli, ji-bu-ri olarak telaffuz edilmektedir ve kelime anlamı itibariyle sıcak ve güçlü bir Sahra rüzgârı demektir. Aynı zamanda Miyazaki'nin sevdiği İtalyan savaş uçaklarından birinin de adıdır (Mc Chartey, 1999: 42).

Miyazaki'nin kendi mangası olan "Nausicaa of the Valley of the Winds"ın 1984 yılında filme uyarlanması Miyazaki ve arkadaşı Isao Takahata'nın 1985 yılında Stüdyo Ghibli'yi kurmasına önayak olmuştur.

1.1.1.4.1. Stüdyo Ghibli ve Miyazaki filmleri

Stüdyo Ghibli, Japon anime stüdyolarının çoğunun ekonomik açıdan ayakta kalabilmek için ürettikleri televizyon serileri ya da orijinal video animasyonlarından ziyade yüksek kaliteli animasyon filmler üretmek için kurulmuştur. Kuruluş amaçları doğrultusunda hem sanatsal hem de ekonomik başarılar elde eden Ghibli, dünya genelinde yalnız büyük gişe başarılarına değil, her biri birer sanat eseri olan ürünlere de imza atmıştır. Ghibli stüdyosunda üretilen filmler kendini özgü görsel üslubu, kültürel değerleri, zengin karakter yapısı ve duygusal öğeleriyle dikkat çekmektedir.

Rosalyn McDonald¹² Stüdyo Ghibli filmlerini incelediği bir makalesinde Studio Ghibli'nin çağdaş anime temaları, motifleri ve teknikleri üzerindeki geleneksel sanatsal, kültürel ve felsefi etkileri şu şekilde sıralamıştır;

- Kaligrafinin (güzel yazma sanatı) de aralarında bulunduğu Japon resim yazı kültürü ve hikâyelerin, duyguların ve anlamın, resim, çizim ve metinle aktarıldığı şiir ve resim kombinasyonu.
- Hikâyeler anlatan ve değişen doğal ortam içinde insanların faaliyetlerinin akışını resmeden parşömen ve pano (perde) resimleri.
- Anlatıcı için esas olan yolculuk.
- 800 binden fazla tanrı ve ruhuyla var olan Shinto inancındaki animizm, insanbiçimcilik (antropomorfizm) ve başkalaşma (metamorfoz).
- Bütün nesnelere birlik kavramını öne süren Budizm inancı.
- İnsanların estetik zevkin ve insan yaşantısındaki değişimin sembolü olan mevsimlerle, yeryüzüyle, mekânlarla ve doğayla olan ilişkisi.

¹² R. McDonald (2004). *Studio Ghibli Feature Films and Japanese Artistic Tradition*. http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/RoslynMcDonald_Ghibli.pdf (Erişim tarihi: 10.09.2010)

- Estetik mono no aware felsefesi – hayatın, sevginin ve güzelliğin gelip geçici olduğuna dair acı bir farkındalık.
- Dünyanın kesin ahlaki çizgilerle iyi ya da kötü olarak ayrıştırılmamasından kaynaklanan belirsizlikler.
- Duygusal gerçekçiliği vurgulamak için doğallıktan çok üsluplaştırma kullanılması.
- Duyguyu tetiklemek için kelimelerde ve görsellerde tekrar ve gönderme yapılması.
- Kabuki, Noh ve Bunraku tiyatrosundan gelen hikâyeler ve oluşumlar.
- Japon onnagata (kadın taklitçileri) geleneğinden kalma androjen karakterler.
- Japon mitleri ve hikâyelerindeki güçlü kadın rol modelleri.
- Kitleler için çok sayıda üretilen Ukiyo-e hanga (ahşap baskı)’ların popüleritesi.
- Farklı iç ve dış etkenlerin eklektik uyumu ve uyarlaması.
- Sanatçıların geleneksel sanat eserlerini (baskı, kılıç ve lake/cila işleri), sanat ya da zanaat olarak ayırmadan bir arada kullanması.

Well’e göre Japonların sanat tarihi bir başarı hikâyesi değil; eski dünya üzerine empoze edilen yeni etkilerden ibarettir. Karakteristik özelliklerini ise uyarlanan formlar üzerine öz kültürlerinin özgürce karıştırılmasından elde etmiştir. Bu yaklaşım özellikle de Stüdyo Ghibli ve stüdyonun önde gelen yönetmeni Hayao Miyazaki’nin çalışmaları için geçerlidir. Miyazaki eserlerinde, Batı kaynakları ve kurgu sahalarını çizmekle kalmaz; aynı zamanda Japon tarihi ve geleneklerini de ustaca gözler önüne sermektedir. Ghibli filmleri çağdaş birer sanat eseri olmanın yanında Japonların kültürel ve sanatsal geleneklerini de bünyesinde barındırmaktadır. İnsanların doğayla ve doğa tanrılarıyla (kami) olan ilişkileri, süreklilik ve değişim, hayatın, sevginin ve güzelliğin geçiciliğinin acı bir şekilde farkına varılması eski ve yeni ile iyi ve kötü arasındaki çekişme ve uzlaşma Japon sanatında ve edebiyatında olduğu gibi Ghibli yapımlarında da sıklıkla ele alınan temalardır.¹³

Hayao Miyazaki, Stüdyo Ghibli’de hem yazar, hem çizer, hem de yönetmen olarak yer almaktadır. Miyazaki’nin Ghibli Stüdyosunda yaptığı ilk çalışması “Castle in the Sky” olur. Mc Chartey’nin, “Masters of Japanese Animation” isimli kitabında belirttiği gibi

¹³ P. Well (1997). *Hayao Miyazaki floating worlds, floating signifiers in art and design*. aktaran R. McDonald (2004). *Studio Ghibli Feature Films and Japanese Artistic Tradition*. http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/RoslynMcDonald_Ghibli.pdf (Erişim tarihi: 10.09.2010)

Miyazaki, “Castle in the Sky” için hazırlık yapmak üzere Galler’e giderek maden kasabalarını çizer ve Rhondda’da birbirine bağlı toplulukları gözlemler. Miyazaki 1987 yılında yaptığı bir röportajda, bu filmin hazırlanış aşamasında yaşadığı güçlükleri şöyle dile getirmiştir: (Miyazaki 1987’den aktaran Mc Chartey, 1999, s. 42).

Genelde animasyon yapmak demek, bir görsel senaryo taslağı hazırlamak ve bunun devamını getirmesi için ekibinizi görevlendirmek demektir. Fakat bu filmde programım o kadar sıkıştı ki her sahneyi, sadece yarısını tamamladıktan sonra ekibime vermek zorunda kalıyordum. Bir taraftan ekibin üzerinde çalıştığı sahnelere son şeklini verirken; diğer taraftan kalan sahneleri çizmeye devam ediyordum. Günlük programım şu şekildeydi: Sabah kalkıp, görselleri çiziyordum. Sonra ofise gidip ekibin çalışmalarına son şekli veriyordum. Eve gidip biraz daha çizim yapıyordum. Sonra da uyuyordum. Korkarım Japonya’da bu şekilde çalışan tek animatör benim. Çünkü benden başka kimse böyle bir programın altından kalkamaz.

1986 yılında Japonya’da “Castle in the Sky” gösterimi yapılırken; Amerika Birleşik Devletleri’nde de “Nausicaa of the Valley of Wind” (Warriors of the Wind) filminin İngilizce versiyonu gösterime girmiştir. İngilizce versiyonunda, orijinal hikâye üzerinde pek çok değişiklik ve kesinti yapıldığı için filmin etkisi ve konunun sürükleyiciliği az da olsa kaybedilmiştir. “Warriors of the Wind” olarak yayınlanan film, sanatsal açıdan o dönemde Batı’da yer alan çocuk filmlerinden çok daha üstün olmasına rağmen; fazlasıyla değişime ve kesintiye uğramıştır. Akıllarda son derece çarpıcı, heyecanlı ve güçlü bir film olarak kalmış; ancak Miyazaki ve Takahata değişikliklerden rahatsız olmuşlar ve bu olaydan sonra yaklaşık 10 yıl filmlerinin Batı’da gösterime girmesine izin vermemişlerdir (Mc Chartey, 1999: 42).

1987 yılında Miyazaki “My Neighbor Totoro”(Komşum Totoro) filmini hazırlamıştır. Bu film, beklenmedik bir ilgiyle karşılaşmış ve Japon sinemasının en önemli ticari başarılarından biri olarak adlandırılmıştır.

Susan Napier'in (2008: 177) belirttiği gibi; Miyazaki anime yönetmenleri içinde öğretici olma potansiyeli en yüksek olanıdır. Miyazaki'nin imgelerle yarattığı öteki dünya, neyin gerçek neyin gerçeküstü olduğunun bulanıklaştığı ve çocukların anneleri ile ilgili kaygılarının hayal dünyalarında “öteki” olarak görselleştiği büyüleyici bir atmosfer sunmaktadır. Daha önceki filmlerinde olduğu gibi iki cesur kız çocuğu, tamamen yabancı oldukları doğa ve annesiz başladıkları yeni hayatlarında, hiç yadırgamadıkları ve izlerken bizim de yadırgamadığımız Totoro adlı orman yaratığı sayesinde artık daha olgun davranmayı ve güçlüklerle başa çıkmayı öğrenmektedir. Böylece, Miyazaki bu filmiyle başka bir başarının altına daha imza atmıştır.

Ghibli Stüdyosu ve Miyazaki'nin bir sonraki çalışması, Eiko Kadono'nun “Kiki's Delivery Service” (Cadı Dağıtım Servisi) adlı çocuk kitabından yola çıkılarak hazırlanan aynı adlı film olmuştur. Bir kez daha, yeni yetişmekte olan bir ergen kadın başkahramanın maceralarını konu alan Miyazaki; yetişkinliğe geçiş sürecinde yaşanan sıkıntıları ve güçlü bir dişi karakterin kendisini bu sıkıntılardan kurtaracak gücü yine kendinde bulmasını konu edinen filmiyle verdiği mesajlarla öğretici olma özelliğini sürdürmüştür.

Bu süreçte, Miyazaki ve Takahata uzun bir süre sonra, yapmak istedikleri filmler ve yakalamak istedikleri standartların yanlarında çalışan ekip için ağır olduğunu anlamışlardır. Japon animasyon endüstrisinde parça başı ödeme sistemi vardır ve daha düşük seviyedeki personele, ürettikleri eser kadar ödeme yapılmaktadır. Ayrıca hem alt seviye hem de üst seviye personel proje başına kendilerine düşen payı almaktadırlar. Sözleşmeler, projeden projeye geçerlidir ve sürekliliği yoktur. Ghibli Stüdyosu'nun standartlarına göre çalışan ekip; oldukça ince ve detaylı işler ortaya çıkarmaktadır. Ne kadar çok çalışırlarsa çalışsınlar, parça başına ödeme ile hayatlarını idame ettirmeleri oldukça zordur. Pek çoğu, Japonya'daki ortalama gelir oranından daha düşük ücrete çalışmaktadır. Yönetmenler ve yapımcılar da aynı sistemden şikâyet etmektedir.

Miyazaki; Tokuma'nın da desteği ile 1990 yılında aylık maaşla, sürekli kendileriyle çalışacak bir ekip oluşturarak, onlara uygun bir kariyer imkânı sunmuş ve çalışma hayatları boyunca eğitim görmelerini sağlamıştır. Ghibli Stüdyosu yıllık sözleşme

imzalayan ve sürekli bir ekiple çalışan stüdyo konumuna gelmiştir. Hemen ardından stüdyo “Only Yesterday” (Dün Gibi) ve “Porco Rosso” (Kızıl Domuz) üzerine çalışmaya başlamıştır (Mc Chartey, 1999: 44-45).

“Porco Rosso” 1920’li yıllarda Adriyatik’te geçen bir siyaset, romantizm ve drama hayali olarak izleyici ile buluşmuş ve yılın en büyük başarısı olarak nitelendirilmiştir. Miyazaki’nin yaptığı filmler içinde siyasi anlamda göndermelerin en yoğun olduğu çalışmadır. Belki de bu yönüyle çocuklara yönelik olmayan tek çalışması olarak da düşünülebilir. Filmde, başkahraman bir domuz olsa da onun yanında cesur kadın karakterler her zamanki gibi yerini almaktadır. Miyazaki’nin uçaklara ve uçmaya olan merakı da bu çalışmasında gözler önüne serilmektedir.

Bu filmin ardından yeni bir stüdyo kurulmasına karar verilmiş ve yeni stüdyo, Tokyo’nun Batısındaki Koganei’de kurulmuştur. Büyük riske ve maliyete rağmen Miyazaki ve Takahata yeni Ghibli Stüdyosunda önemli bir başarıya imza atmıştır: güvenli bir iş ortamında, tek bir hedefe ulaşmak için çalışan kalıcı bir sanatçı ve zanaatkar ekibi oluşturmuşlardır. Hedefleri, dünyada hiçbir stüdyonun başaramayacağı kadar yüksek kalite standartları olan sinema filmleri yaratmaktır. Bu sırada, Miyazaki “Nausicaa of the Valley of Wind” hikâyesinin manga versiyonunun final bölümleri üzerinde çalışmaktadır. Ghibli Stüdyosu ise teknik ilerlemeler kaydetmiş ve artık ses dışında, bütün film aşamalarını stüdyoda gerçekleştirmeleri mümkün hale gelmiştir. Prodüksiyonun her aşamasını kendi stüdyolarında yapıyor olmaları, animasyon endüstrisi için bir ilktir. Stüdyoda tv prodüksiyonları ve reklâm filmleri üretilmeye başlanmıştır. Takahata’nın bir sonraki çalışması “Modern Day Raccoon War Ponpoko”nun (Büyük Rakun Savaşı / Pom Poko) çalışmalarına başlanmıştır. İlk kez Ponpoko’nun birkaç sahnesinde kullanılan Bilgisayar Kökenli Görüntüleme (Computer Graphics Images-CGI), daha sonra sıkça kullanılmaya başlanmıştır. Bu dönemde Miyazaki; Chage ve Asuka’nın şarkısı için video klip niteliğinde “On Your Mark” adlı bir kısa film yönetmiştir (Mc Chartey, 1999: 46).

Miyazaki’nin diğer projesi, Ghibli Stüdyolarının yeni filmi olarak hayata geçirilmiştir. Güçlü ve kalıpları yıkan “Princess Mononoke” (Prenses Mononoke) Japonya’nın o güne

dek görülen en yüksek hasılatlı filmi ünvanına kavuşur. Filmin gişede yakaladığı başarı, 1996 yılında Tokuma ve Disney arasında film dağıtımını üzerine yapılmaya çalışan anlaşmanın tamamlanmasına da imkân tanımıştır. Bu sayede 1998 yılından itibaren Miyazaki, Takahata ve Kondo'nun filmleri, Dünya izleyicisi ile buluşmaya başlamıştır.

Prens Mononoke, Miyazaki'nin filmlerinin vazgeçilmez teması doğa-insan karşıtlığını mitolojik bir efsaneyi resmeder gibi gözler önüne sermektedir. Mekân ve karakter tasarımları, ormanın ruhları, tanrılar etkileyici bir görsellikle sunulmaktadır. Japon mitolojisine ve geleneksel din Shinto ve inanışlarına göndermelerle dolu film, yine cesur kadın karakterlerin bu savaştaki mücadelelerine yer vermektedir.

Miyazaki'nin Mononoke'den sonraki filmi ise; O'na Oscar'ı kazandıracak olan "Spirited Away" (2001, Ruhların Kaçışı) olmuştur. Sanatçı bu çalışmasında; Chihiro, adlı bir kız çocuğunun maceralarını konu almaktadır. Miyazaki bu filmiyle de hem ergen kimliğinden yetişkinliğe geçiş sorununu, hem de doğa ve ekolojik göndermeleri yaratıcı bir şekilde ortaya koymaktadır. Ergen kimliği, çevre, uçmak gibi Miyazaki klişeleri bu filmde de karşımıza çıkmaktadır.

Farklı ülkelerden pek çok ödül kazanan "Howl's Mowing Castle" (2004, Howl'un Yürüyen Şatosu) Miyazaki'nin bir diğer ses getiren filmidir. "Howl'un Yürüyen Şatosu", temel olarak Sophie adlı genç bir kızın hikâyesini anlatmaktadır. Miyazaki'nin doğaüstü imgelerle süslediği bu filmin başkahramanı yine 18 yaşlarında genç bir kızdır. Yönetmen bu çalışmasında büyü, cadılar, yürüyen bir şato gibi doğaüstü unsurları, savaş, bombardımanlar, insanların savaş karşısında çaresizliği gibi gerçek unsurlarla birleştirdiği öteki bir dünya sunmaktadır.

Miyazaki'nin son filmi; insan olmak isteyen küçük bir Japon balığının hikâyesini anlatan 2008 yapımı "Ponyo On Tthe Cliff" (Küçük Deniz Kızı Ponyo) olmuştur. Deniz kirliliği gibi ekolojik bir konuya dikkat çeken Miyazaki, çocukların saf ve karşılıksız dünyalarında sevginin her şeyin üstesinden gelebileceğini anlatan çocuk masalı tadında

bir film yapmıştır. Cesaret, sevgi, saygı, yardımseverlik yine dikkat çeken öğretici mesajlar olarak filmde yerini almıştır.

Miyazaki, manga ve animeleri ile artık Japon sanat dünyasının en üst noktasında yer almaktadır. Kendi yerel sınırlarından çıkarak evrensel ulaşma konusunda filmleri ve onlara yüklediği evrensel mesajlar, O'nu tüm Dünyaca tanınan ve sevilen bir anime yönetmeni olarak hak ettiği yere taşımaktadır. Bu çalışmada, Japonya'da başarılı işler çıkartan ve tüm Dünyada tanınan anime sanatçısı Hayao Miyazaki'yi inceleyerek, onu yetiştiren koşulların neler olduğuna bakmak ve Türk çizgi filmine bir katkısının olup olmayacağını araştırmak amaçlanmıştır.

1.2. Amaç

Bu araştırmada, Japon Çizgi Filmi (anime)'nin başarılı yönetmeni Hayao Miyazaki'nin kazanmış olduğu uluslararası başarısının nedenleri araştırılarak, Türk Çizgi Filminin gelişmesine ve çeşitlenmesine yapabileceği katkılar incelenmiştir.

Bu amaç çerçevesinde şu sorulara yanıt aranmıştır;

1. Miyazaki'nin seçtiği konu ve motiflerin özellikleri ve filme katkıları nelerdir?
2. Filmlerinde karakterlerinin özellikleri ve taşıdıkları değerler nelerdir?
3. Filmlerinde zaman ve mekân özellikleri nelerdir?
4. Miyazaki'nin filmlerinde Doğu ve Batı Kültürünün etkileri nelerdir?
5. Japonya'da Miyazaki'yi ortaya çıkaran koşullara, Türkiye'de rastlamak mümkün mü?
6. Miyazaki'yi yetiştiren koşulları ve Miyazaki'yi inceleyerek, Türkiye'deki çizgi film sektörüne yarar sağlayabilir miyiz?

1.3. Önem

Bu çalışma, ülkemizde üzerinde çok çalışılmamış ve araştırılmamış bir alan olan çizgi filme ilginin artırılması ve bir örnek oluşturulması açısından önem taşımaktadır. Özellikle ülkemizde çizgi film sanatının gelişmesinin ve yaygınlaşmasının, bu konuda yapılacak akademik ve bilimsel çalışmalarla mümkün olabileceği ve çalışmanın bu noktada sanatsal çalışmalarda bulunan kişilere katkıda bulunabileceği düşünülmüştür.

1.4. Varsayımlar

Araştırmada şu varsayımlar esas alınmıştır:

1. Japon anime sanatının incelenmesinde Miyazaki ve filmleri iyi örneklerden biridir.
2. Miyazaki'nin başarılı bir yönetmen olmasında en önemli etkenler, filmleri için seçmiş olduğu konular, işlediği motifler, karakterler ile zaman ve mekân anlayışı olarak sıralanabilir.
3. Miyazaki'nin bir yönetmen olarak başarısı içinde bulunduğu Doğu kültürünün yanısıra Batı kültürünün etkileri ve bu iki kültürün sentezine dayanmaktadır.
4. Hayao Miyazaki'nin filmleri ve beslendiği kültürel kaynaklar incelenerek, Türk çizgi filmi adına yararlı sonuçlar elde edilebilir.
5. Bu çalışmada başvuru yazılı ve görsel kaynaklar geçerli ve güvenilirdir.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma, Japon anime yönetmenlerinden Hayao Miyazaki'nin kendisinin yazarak yönettiği dokuz filmiyle sınırlıdır. Bu dokuz film Miyazaki'nin tüm uzun metraj film çalışmalarını kapsamaktadır. Bu filmler aşağıdaki gibidir;

- Nausicaa of the Valley of Wind (Naussica: Rüzgârlı Vadi), 1984
- Castle in the Sky (Laputa: Gökteki Kale), 1986
- My Neighbor Totoro (Komşum Totoro), 1988
- Kiki's Delivery Service (Kiki'nin Dağıtım Sevisi), 1989

- Porco Rosso, 1992
- Princess Mononoke (Prenseler Mononoke), 1997
- Spirited Away, (Ruhların Kaçışı) 2001 (Academy Award for Best Animated Feature, 2002)
- Howl's Moving Castle, (Howl'un Yürüyen Şatosu) 2004 (Academy Award for Best Animated Feature, 2005)
- Ponyo on the Cliff (Küçük Deniz Kızı Ponyo), 2008

1.6. Tanımlar

Araştırmada geçen önemli terimlerin işlevsel tanımları aşağıdaki gibidir;

Anime: Japon çizgi filmi (TDK, 2005:100).

Animatör: Canlandırıcı (TDK, 2005:100).

Animizm: Evrendeki herşeyin, nesnelerin, hayvanların, bitkilerin, ağaçların, dağların, taşların, güneşin, ayın ruhu olduğuna inanan, insanı evrendeki herşeyle eşit sayan inanç sistemi (Ünlü, 2006: 49-50).

Anlatı: Roman, hikâye, masal vb. edebi türlerde bir olay dizisini anlatma biçimi, hikâyeleme, hikâye etme, tahkiye (TDK, 2005:102).

Bilimkurgu: Çağdaş bilim verileriyle düş gücünden oluşan (film, roman vb.) (TDK, 2005: 225).

Budizm: Doğaüstü kişileşmiş bir tanrı düşüncesi yerine, salt varlığı koyarak onun insanda arzu biçiminde belirdiğini, bundan da ızdırabın doğduğunu, ızdıraptan kurtulmak için var olmaktan vazgeçmek gerektiğini ileri süren, Hindistan ve Çin'de yaygın olan, Buddha'nın ileri sürdüğü mistik dünya görüşü ve din (TDK, 2005: 318).

Büyü: Tabiat kanunlarına aykırı sonuçlar elde etmek iddiasında olanların başvurdukları gizli işlem ve davranışlara verilen genel ad, afsun, efsun. 2. Karşı durulamaz güçlü etki. (TDK, 2005: 336).

Çizgi Film: Bir konuyla ilgili olarak karakterlerinin hareketlerin hareketlerini belirtecek biçimde art arda çizilmiş resimlerden oluşan sinema filmi (TDK, 2005: 442).

Fantastik: 1. Hayali. 2. edebiyat XVIII. yüzyıldan başlayarak Fransa'da gelişen bir edebî tür (TDK, 2005:679).

Fabl: Kahramanları çoklukla hayvanlardan seçilen, sonunda ders verme amacı güden, genellikle manzum hikâye, öykünce (TDK; 2005:675).

Fütürist: Gelecekçi (TDK, 2005: 829).

İllüstrasyon: Kitap içindeki bir yazıyı açıklayan ve süsleyen resim (TDK, 2005: 959).

Kami: Japonların kutsal saydıkları ölmüşlerine ve Tanrılarına Kami denmektedir (Güvenç, 1983: 100).

Karakter: 2. Bir bireyin kendine özgü yapısı, onu başkalarından ayıran temel belirti ve bireyin davranış biçimlerini belirleyen ana özellik, öz yapı, ıra, seciye. 6. Bir eserde duygu, tutku, düşünce yönlerinden ele alınan kimse (TDK, 2005:1077-1078).

Kibyoshi: 18. Yüzyılda Japonya'da iktidardaki insanları hicveden tahta baskı karikatür hikâyelerle dolu olan ve seri olarak üretilen, "sarı kapaklı kitaplar"dır (Gravett, 2004: 20).

Manga: Japon çizgi romanı (TDK, 2005: 1340).

Masal: 1. Genellikle halkın yarattığı, ağızdan, ağza, kuşaktan kuşağa sürüp gelen, çoğunlukla insanların veya tanrıların başından geçen, olağan dışı olayları anlatan hikâye. 2. Öğüt verici, ahlak dersi veren alegorik eser (TDK, 2005: 1349).

Mecha: Hem anime hem de mangada, asıl olarak mekanik özelliklere sahip her türden araç, robot, silah, gemi ve benzeri nesnelere verilen genel isim.¹⁴

Metamorfoz: Başkalaşma (TDK, 2005:1381).

Mitoloji: Mitleri, doğuşlarını, anlamlarını yorumlayan, inceleyen bilim (TDK, 2005: 1403).

Otaku: Bir konunun aşırı meraklısı; “fan” kavramının Japonca karşılığı.¹⁵

Ritüel: Adet haline gelmiş şey (TDK, 2005: 1650).

Shojo: Japonya’da küçük dişi anlamına gelir ve genellikle 12-13 yaşındaki kızları anlatır (Napier, 2008:172).

Şamanizm: Kuzey ve Orta Asya’da Türkler, diğer kıtalarda da başka topluluklar arasında günümüze kadar süregelen doğaya tapma, doğaüstü ruhlara inanma temeline dayalı din (TDK, 2005, 1846).

Toba-e: Japonya’da 18. Yüzyıl başlarında ortaya çıkan, görsel mizah ve çok az metin kullanılarak gülünç durumların anlatıldığı resim derlemeleri (Gravett, 2004: 20).

Ukiyo-e: Kelime anlamı yüzen dünya anlamına gelen, 17 ila 19. Yüzyıllarda her türlü dünyevi konunun resmedildiği Japon tahta baskılar (Gravett, 2004: 20).

¹⁴ Manga terimleri sözlüğü. www.anime.gen.tr. (Erişim tarihi: 15.02.2011).

¹⁵ www.anime.gen.tr. (Erişim tarihi: 15.02.2011).

2. Yöntem

Bu çalışma, tarama modeline dayalı bir çalışmadır. “Tarama modeli geçmişte ya da halen varolan bir durumu varolduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır (Karasar, 1998, s.80). Bu araştırma konusu da kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılmıştır. Araştırmanın kuramsal çereçevesi geliştirilerek literatür araştırması tamamlandıktan sonra bulgular ve yorum aşamasında söylem analizi yapılmıştır.

Çalışmada örneklemin seçilmesi ve belirlenen filmlerin; ortak konu ve motifler, karakterler, zaman ve mekân, Doğu ve Batı etkileri başlıkları altında çözümlenmesinin ardından elde edilen veriler Türkiye ile ilişkilendirilerek yorumlanmış ve değerlendirilmiştir.

2.1 Evren ve Örneklem

Bu araştırma Japon Animatör Hayao Miyazaki'nin seçilen dokuz filmi üzerinde gerçekleştirilmiştir. Miyazaki'nin tüm uzun metraj çalışmalarını kapsayan dokuz filminin (“Nausicaa of the Valley of Wind”, “Castle in the Sky”, “My Neighbor Totoro”, “Kiki’s Delivery Service”, “Porco Rosso”, “Princess Mononoke”, “Spirited Away”, “Howl’s Moving Castle”, “Ponyo on the Cliff”) çalışma için hem yeter bir rakam, hem de anlatı yapısı, konu, karakterler bakımından uygun bir bütün oluşturduğu düşünülmektedir.

2.2. Veriler

Bu çalışmada, Miyazaki'nin dokuz filmi için aşağıdaki başlıklarla ilgili veriler toplanmıştır. Yani Hayao Miyazaki'nin filmlerinde;

- Ortak konu ve motifler ait veriler,
- Karakterlere ait veriler,

- . Zaman ve mekâna ait veriler,
- . Doğu ve Batı etkileşimlerine ait veriler toplanmıştır.

2.3. Verilerin Toplanması ve Yorumlanması

Çalışmada verilerin toplanması, alanyazınına ilişkin kaynakların taranması ve ilgili filmlerin incelenmesi üzerinden gerçekleştirilmiştir. Çalışmada filmlerin DVD kayıtları satın alınarak, inceleme bu kayıtlar üzerinden gerçekleştirilmiştir. Filmler sırayla izlenerek, izleme sırasında her biriyle ilgili yukarıda belirtilen verilerle ilgili notlar alınmıştır. Görüntüler ve diyaloglar üzerine alınan notlar, yapılan çözümlenmelerde kullanılmıştır. Çalışmanın sonunda elde edilen veriler belirlenen başlıklar (ortak konu ve motifler, karakter, zaman ve mekân, Doğu-Batı etkileşimleri) altında ortaya konularak rapor edilmiştir. Ortaya çıkan sonuçlar Türkiye’de varolan kaynaklarla karşılaştırılarak, Türk çizgi filmi için yararlı sonuçlar elde edilmeye çalışılmıştır.

3.Bulgular ve Yorum

3.1. Giriş

Hayao Miyazaki'nin filmlerini izlediğimizde; hemen hemen tüm filmlerinde gözlenen birçok ortak öge ortaya çıkmaktadır. Bunların başında;

- Kahramanın hikâyelerine temel oluşturan seyahatler,
- Shinto'daki ve Shinto hikâyelerindeki sayısız tanrı,
- İnsanın doğa ile olan ilişkisi,
- Hayatın, sevginin ve güzelliğin gelip geçici olmasının verdiği acı-tatlı duygular,
- Dünyanın iyi ya da kötü olarak kesin çizgilerle ayrılamamasının verdiği duygusal ikilik,
- Kabuki ve No tiyatrosu gelenekleri,
- Güçlü dişi rol modelleri (çocuklukla- ergenlik arasında kalan "shojo" karakterler),
- Uçmak ve uçaklar,
- Gerçek ve fantezi dünyalar arasındaki ince çizgi,
- Karakterlerin insanın içini ısıtan ahlaki değerleri,
- Savaş karşıtı duruşu ve daha pek çok özellik sayılabilir.

Bu bölümde Miyazaki'nin filmlerindeki ortak öğeler tema, karakterler, mekân-zaman, Doğu-Batı etkileşimleri başlıkları altında incelenerek Türkiye'deki mevcut birikim ve yapılan çalışmalar bu çerçevede değerlendirilecektir.

3.2. Miyazaki Filmlerinde Ortak Konu ve Motifler ve Türkiye'ye Yansıması

Miyazaki'nin kendi yazdığı ve yönettiği filmlerde çoğunlukla ele aldığı konular; insanın doğa ile ilişkisi, eski ve yeninin uyumlaştırılması sürecinde yaşanan mücadele, kaçınılmaz değişimin kabullenilmesi ama aynı zamanda değişimle gelen kayıpların ardından yaşanan kederin yarattığı duygusal gerilim, savaş karşıtlığı, ergen kimliği ve kimlik oluşturma sürecinde yaşanan sıkıntılar, çevre ve çevre sorunları, teknoloji ve

çevreyle olan ilişkisi olarak özetlenebilir. Tüm bu konular göz önüne alındığında her birinin evrensel özellikler taşıdığı ve her toplumun ortak sorunlarına değindiği görülmektedir. Türkiye’de ise çizgi film alanında yapılan çalışmalarda konu seçimi ve senaryo anlamında belli kalıpları aşarak, evrensel konular yakalamak konusunda yetersiz kalınmıştır. Oysa hem hergün haberlerde yer verilen Türkiye’nin kendi tarihi, toplumsal ve coğrafi konumunun getirisi olan olaylar, hem de geleneksel, kültürel yaşam biçimlerinin uzantısı olarak bugüne ulaşan birikimler, pek çok ülke gibi Türkiye’yi de; Miyazaki’nin filmlerinde peşine düştüğü evrensel konuların ve sorunların merkezine yerleştirmektedir. Miyazaki’ye bu konuları filme aktarma ihtiyacı hissettiren dinamiklerin benzerleri Türkiye’de de büyük bir birikim olarak çizgi film sanatçıları tarafından değerlendirilmeyi beklemektedir.

3.2.1. Doğa

Miyazaki filmlerinin pek çoğunda doğa ve insan arasında çatışma ele alınmaktadır. Doğa, filmlerindeki vazgeçilmez öğelerdendir. Miyazaki’nin çevre bilinciyle ilgili görüşleri en iyi kendi sözleriyle açıklanabilir; (Miyazaki’den aktaran Mayumi vd., 2005, s. 3).

Ben çevre sorunlarını roman yazarı Ryotaro Shiba’nın (1923–1996) ileri sürdüğü saygı görüşü çerçevesinde ele alırım. Buna göre bizlerin suya, dağlara, havaya ve bütün canlılara saygı duymamız gerekir. Bu unsurların bize saygı duymasını bekleyemeyiz. Fakat biz onlara saygı gösterebiliriz. Ben, ormanların insanlardan daha güçlü olduğu dönemlerin varlığına inanıyorum. Bizim doğaya karşı gösterdiğimiz tavırda birtakım eksiklikler vardır.

Miyazaki doğayı insanlarla savaşın önemli bir parçası haline getirmekte ve savaşın kazanıldığı ya da kaybedildiği durumlarda nelerin kaybedileceği, nelerin yitirileceği üzerine cevaplar bulmaya çalışmaktadır. Prenses Mononoke’de, Orman Ruhu insanoğlunu affetmesiydi neler olabilirdi? Ya da Nausicaa’da yüzyıllar önce yaşanan savaş yeniden tekrarlansaydı ve böcekler insanlardan intikam almak istesiydi neler olabilirdi? Tüm bu sorular ve olası cevapları izlerken insanın kafasında “soru işareti” bırakmaktadır. Bu durum Miyazaki’nin bunu bilerek yaptığını düşündürmektedir.

Çünkü kontrolsüzce, hatta daha çok acımasızca kullanılan çevre ve doğal yaşam alanları hızla kirlenmekte ve tüketilmektedir. Diğer canlı türlerinin yaşam alanları da bu nedenlerle kısıtlanmakta, pek çok tür yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktadır. Tüm Dünyada çevre sorunlarına dikkat çekilmeye çalışılmakta bu alanda çalışmalar yapılmaktadır. Miyazaki de filmlerinde bu konuya dikkat çekerek, olası senaryolarla insanların kafasında soru işaretleri yaratmakta ve farkındalık oluşturmaktadır.

Michael Lane (2003: 2) “A Comic Book That Moveth to Tears” adlı makalesinde çevrenin yıkımını tarımın başlangıcına dayandırmakta ve konuyla ilgili olarak yer verdiği alıntıda şunları belirtmektedir;

Alçakgönüllü bir yaşam sürersek doğa ile uyum içinde var olabiliriz. Oysa biz açgözlü olduğumuz için doğayı yok ediyoruz. Ve alçakgönüllü yaşasak bile doğaya zarar vermeye devam ettiğimizi gördüğümüz anda ne yapacağımızı şaşırıyoruz. Eğer her şeyi bir kenara bırakıp sıfırdan başlarsak; çevreyi hayatımızın en önemli noktasına koymamız gerekir. Artık insanların neden bu kadar aptalca davrandıklarını sorgulama zamanı değildir; sadece insanlığı kavramak gerekir.

Miyazaki de doğayla ilgili olarak yarattığı fantastik hikâyelerde; doğaüstü canlılarla, karakterler arasında geçen çekişmede bu noktaya dikkat çekmektedir. Artık önemli olan bunların neden ya da nasıl yapıldığı değil; bundan sonra bir bütün olunan doğa ile ilişkilerin insan olarak nasıl sürdürülmesi ve neler yapılması gerektiğinin kavranması gerekir. Bugüne kadar yapılan hatalar ve doğanın kontrolsüzce kullanımı sonucu, Dünyanın ekolojik dengesi bozuldu. Şimdi ise küresel ısınma, depremler, sel baskınları, tsunamiler ve benzeri doğal afetler karşısında insan aciz kalmakta ve onlarla başa çıkmanın yollarını aramaktadır. Artık doğaya kulak vermek yerinde olacaktır. Doğanın insanlığa mesajı apaçık ortadadır. Artık geçmişe ahlanmak yerine, gelecek için geçmişi tekrarlamaktan kaçınmak yeterlidir.

Susan Napier (2008: 213), “Ruhların Kaçışı” filmindeki pis kokulu ırmak Tanrısını, tüketici kapitalizmin kurbanı, modern yaşamın toksit atıkları ile küstürülmüş bir çevre

olarak düşündüğünü açıklamakta ve Miyazaki'nin filmle ilgili bir yorumunu şu şekilde aktarmaktadır;

Ben, Japonya'nın ırmak tanrılarının sahiden de o sefil ve ezik durumda olduklarına inanıyorum. Bu Japon adalarında acı çekenler sadece insanlar değil.

Miyazaki'nin belirttiği gibi, gelişen teknoloji, sanayi ve modern yaşamın getirisi pek çok etken, doğanın kirlenmesine ve acı çekmesine neden olmaktadır. Japonlar doğada bulunan her şeyin bir tanrısı olduğuna inanmaktadır. Bu inanış Budizm'in bir getirisidir. İnsanlar tarafından bu derece hırpalanan tanrılar bir gün onlardan intikam alacaklardır. Miyazaki böyle bir olasılığı filmlerinde konu edinmektedir.

Örneğin, "Prens Mononoke"de filmin başında, Ashitaka bir Tatar Gami (bir domuz tanrı) tarafından lanetlenmektedir. Tatar, ormanın yok olmasından sorumlu Lady Eboshi'nin büyük vahşi bir domuzu vurmasıyla ortaya çıkmaktadır. Çünkü vurduğu domuz meşe ormanının koruyucusudur. Tatar'ın laneti Japonların mitolojik bir inanışını temsil etmektedir. Bu inanışa göre orman insanlardan daha üstün bir konumda olan pek çok tanrıyla doludur. Ve insanlar ormana karşı vahşi tavırlar sergilerse orman tanrıları insanlara işkence edecektir (McCarthy, 1999: 198). Fakat madencilik teknolojisinin ortaya çıkmasıyla orman ve insan arasındaki ilişki alt üst olmuştur. Ormandaki maden ocaklarını sınırsızca kullanmak isteyen Iron Town'un başındaki Lady Eboshi Orman Ruhunun (Shishigami) peşindedir. Prens Mononoke de bir yanı sıra insan, bir kurt tanrı tarafından büyütülmüş olması nedeniyle diğer yanı sıra hayvanlar âlemi arasında bir köprüdür. Orman ruhlarını ve tanrılarını korumak adına Lady Eboshi ve insanlarla savaşmaktadır. Lady Eboshi'nin filmin sonunda peşinde olduğu Orman Ruhunun (Shishigami) başını kesmesiyle; orman birden kurumaya ve her şey yok olmaya başlamaktadır. İnsanlar çaresiz ve şaşkındır. Kapanış sahnesinde ise Orman Ruhunun (Shishigami) başının iyileşmesiyle, Shishigami'nin bedeni bütün ölü ormana yayılarak her şeyi yeniden iyileştirmektedir. Prens Mononoke, insanların saygısızca yok ettikleri ormanların ve öldürdükleri hayvanların onlardan nasıl intikam alabileceğini gösteren eşsiz bir filmidir. İnsanların, doğa ana onlardan intikam almak

istediğinde ne kadar çaresiz kaldıklarını göstermektedir. Ayrıca film acı çekme yetisinin türler arası ayrımı ortadan kaldıracak bir araç olabileceğini de göstermektedir. İnsanoğlunun maruz kalmak istemeyeceği türden, korku ya da endişeye neden olabilecek bir deneyimi hayvanlara da yaşatmaması gerektiği, kanlı sahnelerle açıkça vurgulanmaktadır.

“Prenses Mononoke”deki kurtlar tarafından yetiştirilme efsanesi (Prenses Mononoke’nin Kurt tanrı Moro tarafından büyütülmesi) farklı kültürlerde de görülmektedir. Roma’yı kuran Romus ve Remulus kardeşlerin kurtlar tarafından emzirilmesi, Uygurlar’ın Türeyiş Destanı’ndaki yolu gösteren bozkurt gibi. Türk kültüründe de bu efsane önemli bir yere sahiptir. Bozkurt Destanı’na göre; düşmanlar tarafından tamamen ortadan kaldırılan Türkler içinde sadece kollarını ve bacaklarını kestikleri bir çocuğu sağ bırakarak, acı çekmesi için bataklığa atarlar. O çocuğu bir bozkurt kurtarır. Ona bakar, besler. Sonunda çocuk büyür, ergenlik çağına girer ve Bozkurt ile yaşayan son Türk evlenirler. Bu evlilikten 10 çocuk doğar. Türkler çoğalırlar ve çevreye yayılırlar. Lin ülkesine saldırarak, atalarının öcünü alırlar. Bu Türk destanında anlatılan bozkurt da, Mononoke’yi büyüten kurt Tanrı Moro gibi dişidir. Tıpkı Japonların kutsal saydıkları hayvan tanrıları gibi bozkurt da Türkler için önemli sayılmaktadır. Bu tür bir inanış ve hayvanlara saygı Türk kültürünün köklerinde de görülmektedir. Türkiye’de 1960’lı yıllarda popüler olan daha sonra da Suat Yalaz tarafından sinemaya aktarılan “Tarkan” çizgi romanında da, Tarkan’ın yanında en sadık dostu bir kurttur. Bugün dahi Türkler arasında söylenen masal ve halk hikâyelerinde hem ata, hem de kurtarıcı, kılavuz nitelikleri ile kurt önemli bir yere sahiptir. Bozkurt, destanlarda Türk’ün yaşam ve savaş gücünü temsil etmektedir.

Miyazaki’nin “Komşum Totoro” filminde ise olaylar, bir Japon kasabasında geçmektedir. Pirinç tarlaları ve ormanlar arasındaki bu kasaba; iki kız kardeşin doğayla ve doğaüstü orman ruhlarıyla karşılaşmalarına olanak tanımaktadır. Evlerinin bahçelerindeki büyük ağaç ve onun içinde yaşayan Totoro, insanı günlük hayatın getirdiği sıkıntı ve endişelerden uzaklaştırmakta ve küçük bir kızın (Mei) hayal dünyasında da olsa özlenilen huzuru ve dinginliği yaşatmaktadır. Annelerinin

yokluğunda geçirdikleri zor günlerde, kızlar en büyük yardımı Tanrı Totoro'dan görmektedir. Totoro, ebebeylerinin yokluğunda onlara kucak açıp, yalnızlıklarını unutturmaktadır. Doğa annelerinin hastalığında tek başlarına kalmış küçük kızları bağrına basarak avutmaktadır. Ağaç tanrısı Totoro ise ihtiyaç dudukları anne şevkatini onlara vermektedir.

Miyazaki bu masalsı filmle, doğanın insanlara kucaklayan bir yuva olduğunu ve insanla-doğa arasındaki dengenin mükemmelliğini aktarmaktadır. Napier'e (2008:183) göre filmin örtük noktalarından bir tanesi; “ stres ve rahatlık anlarında, fantastik öğeler sayesinde çok genç çocukların bile dertlerine deva olabilmeleridir. Dahası, izleyici ister doğal, isterse doğaüstü açıklamaya inansın, karakterlerin “Öteki” ile bağ kurabilme yeteneği, net bir şekilde içsel güç ve zihinsel sağlığın işareti olarak kodlanmıştır.”. İnsanlar hayal ederek, kendi dünyalarını yaratacak güce sahip olabilirler. Hayal kurabilmek onların etrafındaki her şeyi zenginleştirmeye ve inandıkları duyguları beslemeye yardımcı olmaktadır. Totoro da belki sadece bir düşür ama bu düş Mei ve ablası için ailelerinin yokluğunda onların dünyalarını zenginleştiren bir güçtür. Annelerinin iyileşeceğine ve tekrar bir arada yaşayacaklarına dair inançlarını beslemektedir. Hayal kurmak ve düşlemek, varolan en gerçek şeydir. Tıpkı Komşum Totoro'daki iki küçük ve cesur kızın yaşadığı gibi kaygı ve korkuları uzaklaştırarak, insanı güçlü ve cesur kılmaktadır.

Komşum Tototro'da dikkat çeken bir diğer nokta da dünyada hemen hemen tüm kültürlerde karşımıza çıkan ağaç kültürüdür. Bu inanışın izleri “Gökteki Kale Laputa” filminde de vardır. Laputa gökyüzünde süzülen kökleri olan bir ağacın üzerinde kurulmuş bir medeniyettir. Varlığın başlangıcında ve devamında hava, su, toprak kadar önemli bir yere sahip olan ağaç; kişinin inanış ve düşünüş dünyasında “türeyiş”, “beslenme”, “Tanrı ile bağ kurma”, “cennete ulaşma”, “şifa”, “dilek” gibi çeşitli aracı rolleri üstlenmiştir. Ağacı “tanrısal “bir varlık kabul eden insanlık, onu neredeyse bütün inanma ve pratiklerinde ana eksene oturtmuştur (Ergun, 2004: 17). Totoro ve küçük totoroların yaşadığı bahçedeki ağaç da gerek görüntüsü gerekse Totoroların evi olması nedeniyle tanrısal görünmektedir. Bu ağaç tam da bahsedildiği gibi, iki küçük çocuğun en yalnız

zamanlarında annelerinin iyileşmesine dair dileklerini, düşlerini gerçekleştirdikleri tanrısal bir varlıktır. Ağaç ruhu Totoro, onları korumakta ve yalnızlıklarını unutmaktadır. Onu hep çocukların en çaresiz ve tedirgin zamanlarında görürüz. Örneğin, bir akşam durakta yağmur altında eve geç kalan babalarını beklerlerken Totoro da yanlarına gelerek, şemsiyenin altında onlarla birlikte beklemeye başlar.

Türk kültüründe de benzer şekilde hayat ağacı vardır. Dünyanın pek çok yerinde tek ve Dünyanın merkezinde olduğuna inanılan hayat ağacı, Türk kültüründe “Dünya ile gökyüzü arasında bir değnek sayılmaktadır... hayat ağacı, gökteki ve yeraltındaki ruhların yoludur.” (Ergun, 2004: 146). Hayat ağacı hem Doğu hem de Batı inanışlarında bütünlük ve içinde bulunduğu topluma ortak bir bağ dayanışma, yakınlık sağlamaktadır. Üç âlemi; gökyüzü, yeryüzü ve yeraltını birbirine bağlamaktadır. Bu inanış günümüzde de ağaca dileklerin gerçekleşmesi için bağlanan bez parçaları ile sürdürülmektedir.

Miyazaki'nin filmlerinde kullandığı mekânlar da onun doğayla olan ilişkisinin bir göstergesidir. Kullandığı mekânların tümü modernite öncesi ya da sonrası bir ortamı resmetmektedir. Hikâyeler modern dünyanın dışında, bir kasabada ya da fantastik mekânlarla çevrili ruhlar ve Tanrıların yaşadığı terk edilmiş bir eğlence parkında, ormanda, yürüyen mekanik bir Şatoda, savaş sonrası yıllarda gaz maskesiz nefes almanın mümkün olmadığı çorak topraklarda vb. farklı mekânlarda geçmektedir. Shimizu Yoshiyuki bu durumu şu şekilde belirtmektedir; (Yoshiyuki'den aktaran: Napier, 2008, s.177-178).

Miyazaki'nin eserlerinin çoğu modern dünyanın sistematize edici yapılarının ve rasyonalize edici işlemlerinin yok edildiği ve bir düzensizlik halinin her şeyi ters yüz ettiği Naussica ve Conan gibi geleceğin dünyalarında ya da modernleşme sürecinin henüz tamamlanmadığı (Laputa, Porco Rosso gibi) dünyalarda geçer. Başka bir deyişle, anlatı dekoru olarak modern Japonya'dan sürekli kaçınılır. Adeta

anlatılar, modernleşmeden önce ya da modernleşme yok edildikten sonra varolabilir ancak.

Çünkü modernizm ve getirdiği tüketim kültürü, insanları açgözlülüğe ve bencillığe süreklemiştir. Tüketime ve çıkarlarına odaklanan insanlar sahip oldukları değerleri yitirerek, çevrelerini ve doğayı düşüncesizce kullanmaya başlamışlardır. Örneğin; “Ruhların Kaçışı” filminde Chihiro’nun anne ve babası ormanda yollarını kaybederek karşılarında bir tünel bulurlar. Tünelden geçtiklerinde terk edilmiş bir eğlence parkına ulaşırlar. Boş sokaklarda dolaşırken karşılarında çıkan bir restorandan gelen kokulara dayanazlar ve açık büfedeki yemeklere iştahla saldırırlar. Chihiro korkmuştur ve izin almadan yedikleri için onlara kızacaklarını söyler. Boğulurcasına yemeye devam eden babasının cevabı “Merak etme kredi kartlarım yanımda, ne kadarsa öderiz” olur (Ruhların Kaçışı. 2001: 10.12). Annesi Chihiro’ya da yemesi için ısrar eder ama küçük kız korkmuştur ve yemek istemez. Sonunda anne ve baba birer domuza dönüşür.

Filmde açgözlü davranan ve kredi kartları ile her şeye sahip olabileceklerini düşünüp, izin almaksızın yemeğe saldıran aile, Tanrıların gazabına uğrayarak, domuza dönüşmektedir. Tüketim çılgınlığı ve paranın her şeye sahip olabileceği düşüncesi insanların gözünü kör etmiştir. Sahip olduğu değerleri ve inançlarını yitiren insanlar çevrelerindeki her şeye karşı duyarsızlaşmışlardır. Buna doğa da dâhildir. Tüketim kültürü karşısında, doğa daha zayıf bir imaja bürünmüştür.

“Küçük Deniz Kızı Ponyo” filminde ise doğa ve insanlık arasındaki denge küçük bir Japon balığı üzerinden anlatılmaktadır. Film bir balığın insan olması ve denizin insanlar tarafından kirletilmesi sonucu doğanın dengesinin bozulmasını anlatmaktadır. Doğa tüm bu olanlar karşısında insanlardan intikamını alarak, onları tsunami ile cezalandırmaktadır. Kasaba sular altında kalır, yollar kapanır, insanlar sallarla kurtarılır, yiyecek ve içecekleri yoktur. 5 yaşındaki bir çocuk ile sevimli bir kız çocuğuna dönüşen Japon balığı Ponyo’nun saf ve karşılıksız sevgisi ise doğa ve insanlar arasındaki dengeyi yeniden sağlayarak, her şeyi tatlıya bağlamaktadır.

Görüldüğü gibi Miyazaki filmlerinde sıklıkla doğanın insanlardan intikam almasını ve daha sonra onları yeniden affederek; insan-doğa arasındaki dengenin kurulmasını konu almaktadır. 11 Mart 2011’de ülke tarihinin en şiddetli depremlerinden biri ile sarsılan, ardından tsunaminin darbesiyle yıkılan Japonya, bu doğal afetlerin ardından nükleer santralde meydana gelen hasar nedeniyle nükleer sızıntı tehlikesiyle de karşı karşıya kalmıştır. Yaşanan bu felaket ve ardından insan yapımı nükleer santralin yarattığı tehlike tam da Miyazaki filmlerine konu olacak bir senaryo gibidir. Doğa, insan zekâsı ve teknolojisinin yarattığı her şeyi bir anda yok ettiği gibi yine insanların kendi elleriyle yarattıkları ve doğaya zararı dokunan nükleer tehditi de insanların lehine çevirmiştir.

Türkiye’ye baktığımızda, sınırlı çizgi film çalışmaları içerisinde doğayı konu alan çalışmalara rastlamamaktayız. Doğa ne evrensel bir konu olarak ne de eski Türk inanç ve yaşayış biçimlerinin birer uzantısı olarak yaratıcı bir şekilde yararlanılamamış kaynaklarımızdan biri olarak ortaya çıkmaktadır. Türk kültüründe yerleşik hayata geçmeden önce Göçebe Türk boylarının inançlarının ve yaşam felsefelerinin onları doğayla çatışmaktan koruduğu görülmektedir. Onlar, doğa ile uzlaşmanın ve bütünleşmenin felsefesini sürmüşlerdir. Evrendeki herşeyin, nesnelere, hayvanların, bitkilerin, ağaçların, dağların, taşların, güneşin, ayın ruhu olduğuna inanmışlardır. Animizm denen bu inanç sistemi insanı evrendeki herşeyle eşit saymaktadır. Herşeyin canlı ya da cansız bir ruhu vardır. Bu inanış daha sonra Şamanizm ile de devam etmiştir (Ünlü, 2006: 49-50). Bu inanç sistemlerinin ritüelleri bugün dahi Türk toplumunda varlığını sürdürmektedir. Örneğin yukarıda bahsedildiği gibi hayat ağacı inancı, bugün ağaca bez bağlayıp dilek dileme inancıyla sürdürülmektedir. Miyazaki’nin Kafur ağacı, Nehir Tanrısı, Hayvan Tanrıları, Yürüyen Şato’nun kalbi Ateş (Calciefer) gibi karakterleri shintoist inanışların ve Japon insanının doğayla ilişkilerinin bir uzantısı olarak filmlerine, konu ve karakter zenginliği olarak taşınırken; bizim kültürümüzde varolan zengin birikim bu alanda yeterince ele alınamamıştır. Göçebe kültürü ve Şamanist inanç sistemlerinin uzantısı olarak kutsal sayılan su, ağaç, dağ, taş, ateş vb. ile olan ilişkiler, çizgi film sanatçıları tarafından konu, karakter ve mekân yaratma sürecinde zengin birer malzemeye dönüştürülmek için beklemektedir. Örneğin Miyazaki’nin Yürüyen Şatosunda, şatoyu ayakta tutan ve

hareket ettiren ateş karakteri Calciefer gibi, Türklerde de ateş kutsal sayılmakta, onun saflığına ve kötülükleri arındıracağına inanılmaktadır. Baharın gelişinin kutlandığı Hıdırellez’de ateşin üstünden atlanması bugün dahi ateşin arındırıcı gücüne inancın bir uzantsıdır. Yine su kutsal sayılan başka bir doğa parçasıdır. Şamanist yaratılış mitolojisinde herşeyden önce suyun varolduğuna ve Ak Ana’nın bu suyun içinden çıktığına inanılmıştır. Ayrıca suya yüklenen değerler pek çok toplumda olduğu gibi Hayat suyu düşüncesinde de yansımaları bulmuştur (Ünlü, 2006: 217-218). Bu örnekler ve daha pek çokları Türk mitolojisinde ve kültüründe doğayla insan arasındaki ilişkiyi açıkça göstermektedir. Ayrıca Türklerin doğayla ilişkisi sadece gelenekler, mitoloji ve destanlarla sınırlı kalmayıp, Türkiye’nin coğrafi özellikleri itibariyle, deprem gibi doğal afetlerle ilgili deneyimleri ve yaşadığı kötü anılarla da ilgilidir. Japonya gibi ortak bir kaderi paylaşan ve deprem kuşağında yer alan Türkiye, yaşadığı kötü tecrübeler neticesinde doğayla daha uyumlu ve onun şartlarını göz önünde tutarak yaşam alanları yaratmak zorundadır. Bu gerçek ve korku insan ve doğa arasındaki ilişkinin önemini 2011 Van Depremi ile bir kez daha gözler önüne sermiştir.

Sonuç olarak insanoğlu, varolduğundan itibaren yaşamında tutunacak, güvenecek gizli bir varlık aramıştır. Bu arayışlar ve inançlar, gökyüzündeki yıldızlar, ay, güneş, fırtına, gece, gündüz, ağaçlar, nehirler, doğal afetler gibi bütün tabiat olgularından, korkulan ya da çekinilen varlık ve olaylardan kaynak almıştır. Dünyanın dört bir yanında insanlar, inanç sembollerini taş, toprak, maden, seramik ve hatta tekstilde bile dile getirmişlerdir. Bu inançlar görsel malzemeye dökülerek, insan - kültür - uygarlık - sanat ilişkisinde değerlendirilmesi gereken birikimler ortaya çıkmıştır. Türkiye’de de tüm bu görsel kültür hafızası ve birikimler onu değerlendirecek çizgi film sanatçılarının çalışmalarını beklemektedir.

3.2.2. Savaş karşıtı mesajlar

II. Dünya Savaşı Japon toplumu ve kültürü üzerinde önemli izler bırakmıştır. Japonya'ya atılan Hiroshima ve Nagasaki atom bombaları bu etkinin daha da güçlenmesine yol açmıştır. Bu savaş ve bombalamalar sadece Japonya'da değil, tüm Dünyanın bilinçaltında yer etmiş büyük bir felakettir. Nitekim 1941 yılında Dünyaya gelen ve savaş sonrası yıllarda yetişen Miyazaki de filmlerinde savaş karşıtı mesajlara yer vermiştir.

Miyazaki, hikâyelerinde insan ve teknoloji arasında yaşanan çatışma ve Dünyayı tehdit altında bırakan kıyamet senaryolarına yer vermektedir. “Nausicaa”, “Prenses Mononoke”, “Howl’un Yürüyen Şatosu”, “Gökteki Kale” konuları itibariyle savaş karşıtı mesajlarıyla dikkat çekmektedir. Miyazaki, “Prenses Mononoke” ve “Nausicaa”da insanla doğa arasındaki savaşı ele alırken; “Howl’un Yürüyen Şatosu” ve “Gökteki Kale”de iki ayrı topluluk arasındaki savaşı ele almaktadır.

Doğa ile olan savaşta izleyici olarak ötekinin yani “doğa”nın dünyasına girmektedir. Orada dile gelen hayvanların ya da tanrıların düşüncelerini, duygularını, acılarını paylaşmaktadır. Onlarla özdeşleşme imkânı bulmaktadır. Miyazaki doğayı “öteki” olarak izleyicinin karşısına çıkartmakta fakat onu yok saymalarını değil, anlamalarını istemektedir. Bu özelliği ile Miyazaki'nin hümanist bir tavır sergilediği de söylenebilir. Filozof Peter Singer “Birçok istisna olmasına rağmen, hümanistlerin çoğu kendilerini en büyük dogmadan özgürleştiremiyor... Önyargılı türcülük... Hümanistler diğer canlı türlerine karşı düşüncesizce istisnalara karşı durmalıdır.”¹⁶ diyerek hümanizmin doğacılığını ve hayvanseverliğini belirtmektedir. Miyazaki de gerek doğaya karşı gerekse hayvanlara karşı yaklaşımı ve onların dünyasına izleyiciyi sokma çabasıyla bu hümanist yaklaşımı desteklemektedir.

İki topluluk arasındaki savaşta ise taraflar hakkında bilgi verilmez. Kullanılan mekânların günümüz Japonya'sından ya da diğer coğrafyalardan farklı olması, herhangi

¹⁶Hümanizm Nedir?. http://www.felsefe.gen.tr/humanizm_nedir.asp (Erişim tarihi: 01.10.2010)

bir ülkeye ya da coğrafyaya bağlı olmaması izleyiciyi, bir yere bağlı olma aidiyetinden kurtarmaktadır. Bir bakıma yersizleşme belki de evrenselleşmeye olanak sağlamaktadır. Savaşın taraflarının Japon, İngiliz, Yunan ya da Amerikalı vb. olmaması; temel olarak ulusal bir kimlik taşınamaması izleyiciyi “ulusal kimlik” üzerinden değil “insan” olmak üzerinden düşünmeye zorlamaktadır. Önemli olan ne için ya da kim olarak savaşıldığı değil, savaşın her koşulda gereksiz ve acı verici olduğu gerçeğidir. Böylece Miyazaki savaş karşıtı filmleriyle; “biz” ve “öteki”yi karşı karşıya getirmeyi değil, empati kurmayı amaçlamaktadır.

Örneğin, Nausicaa, savaş sonunda kazanılanların kaybedilenlerden önemli olmadığını göstermektedir. Filmde büyük savaş felaketinin ardında binlerce yıl geçmiş olmasına rağmen dünya zehirli gazlarla kaplı, çorak, hiç bir canlı türünün yaşamadığı bir haldedir. İnsanlar Rüzgârlı Vadi dışında gaz maskesiz yaşayamaz olmuştur. Dünyada insanlar dışında bir de Om isimli böcekler kalmıştır. Omlar tehlikeli böcekler değildir; sadece insanları yeryüzünden uzak tutarak doğanın kendisini yenilemesini sağlamaya çalışmaktadırlar. Bir gün vadiye krallığa ait bir kargo uçağı düşer ve içinde eski dünyadan kalma dev bir savaşçı vardır. Krallık askerleri bu savaşçıyı kullanarak Om’ları yok etmek ve dünyaya hkim olmak istemektedir. Teknoloji ile doğa arasındaki bu savaşta, Nausicaa Om’ların Dünyanın yeniden canlanması için tek çare olduğunu ve onlar yok edilirse dünyanın yaşanmaz bir yer olacağını keşfetmiştir. Bu savaşa son vermek için kendini feda etmeyi göze alır. İnsanları yok etmek için saldırıya geçen Omların arasına atlayan Nausicaa, onları çocukluğunda yavru bir om ile oynarken söylediği şarkıyla sakinleştirir. Omların saldırmasından korkan insanlar savaşa son verir. Sonunda kraliyet askerleri ve Omlar arasındaki anlamsız savaş son bulur.

Film eski çağa dair bilgiler verildiği giriş sahnesinde, bombalamalar, askeri araçlar, ateş vb. görüntülerle tam bir kıyamet senaryosunu andırmaktadır. Öldürücü zehirler içeren bitkilerin ve dev böceklerin olduğu vahşi bir orman her tarafı sarmıştır. Ve bunun nedeni savaş döneminde kullanılan zehirlerdir. Bu hikâyede Miyazaki, savaşın sonuçlarından hem insanların hem de doğanın fazlasıyla etkilendiğini göstermektedir. Öteki olarak gösterilen Om’ların aslında doğanın yeniden canlanmasına hizmet ettiği, bu sebeple insanları uzak tutmaya çalıştığı anlaşıldığında ise izleyici öteki ile empati

kurmaktayız. Aslında onların insanların düşmanı olmadığını sadece yeniden canlanmaya başlayan doğayı korumaya çalıştıklarını anlarız. Bu durumda insanların Om'larla savaşması da anlamsızlaşır. Hatta izleyici olarak ötekinin yani Om'ların yanında yer alırlar. Prenses Mononoke filmi kan ve şiddet sahneleri ile diğer Miyazaki filmlerinden biraz farklıdır. Filmde hayvanlar ve insanlar arasındaki savaşta yer alan kanlı sahneler ve yaşanan acılar savaşın her türünün ne kadar kötü olduğunu insanlara en etkileyici biçimde göstermektedir.

Filmde öteki olarak sunulan hayvanlar ve hayvan tanrılar insan rolünde değildir. Miyazaki'nin hayvan karakterleri, genellikle kahramanları hayvanlar olan, içinde hep bir ders barındıran fabllardan farklıdır. Çünkü fabllardaki hayvanlar insani duygulara sahip, insanın düşüncelerini dile getiren, sosyal bir hayat süren karakterlerdir. Bu tür anlatılar, hayvanları insanlaştırarak ve konuşturarak toplumsal düzeni eleştirmektedir. Oysa Miyazaki, Batı'da Ezop ve La Fonten'den, Doğu'da Hindistan'daki Beydaba'dan farklı olarak hayvanları kendi dünyaları içinde ustalıkla dile getirmektedir. Bu özelliğiyle Disney tarzı çizgi filmlerden de ayrılmaktadır. Çünkü Disney çalışmalarında da hayvanların insanlaştırıldığı anlatılar yer almaktadır. Örneğin "Aslan Kral" çizgi filmi baba aslan Mufasa, oğlu Simba ve diğer aslan Scar arasındaki iktidar mücadelesini ele almaktadır. Mufasa kraldır ve iktidarı oğlu Simba'ya geçecektir. Scar ise baba-oğulu ortadan kaldırıp kendisi kral olmak için entrikalar çevirmektedir. Sonunda Simba Scar'ı öldürüp, krallığını geri alır. Bu film hayvanlar âleminde ve mekân olarak da ormanda yani hayvanların doğal ortamında geçiyor olmasına rağmen insanların dünyasının bir temsilidir. Sosyal statü, hiyerarşi ve hatta cinsiyet ayrımcılığını (Simba'nın dişi aslan nala ile evlenip, erkek çocuk sahibi olması gibi) hayvanlar âlemi üzerinden dile getirmektedir (Bayram, 1997:1-7). Oysa Miyazaki izleyiciye, yabancılaştırılmış insanın dünyasını değil, bizzat hayvanların dünyasını göstermektedir. İnsan dünyasının bir temsili olmayan bu dünya, öteki olarak sunulanı anlamak, empati kurabilmek için etkili bir anlatımdır. Bu sayede izleyici olarak Prenses Mononoke'de hayvanların insanlara olan kızgınlığını ve küskünlüğünü anlamamak mümkün değildir.

"Howl'un Yürüyen Şatosu"nda ise Miyazaki, insanlar arasındaki savaşın anlamsızlığına dikkat çekmektedir. Filmde Howl yetenekli bir büyücüdür. Kraliyet büyücüsü Suliman

da Howl'un peşindedir. Çünkü ülkede savaş vardır ve tüm sihirbazlar ve büyücüler vatana yardım etmeleri için savaşa çağrılmaktadır. Suliman Howl'un üstün güçlerini de savaşı kazanmak için kullanmak istemektedir. Howl ise savaşmak değil, savaşı durdurmak istemektedir. İnsanların bu anlamsız savaştan zarar görmelerini istememektedir. Filmde Howl'un savaş uçaklarının bombalamalarını durdurmak için mücadelesi, savaşta kullanılan makineler ve uçan gemiler, bombalar, insanların bombalama sırasındaki panikleri ve çaresizlikleri, II. Dünya Savaşı'nda yaşanan bombalama olaylarını andırmaktadır.

Filmde savaşın kimler arasında olduğu ya da sebebinin ne olduğu verilmemektedir. Gösterilen tek şey savaşın anlamsızlığı ve savaş karşısında insanların çaresizliğidir. Miyazaki için önemli olan da bu gibi görünmektedir. Havanın açık olduğu sakin bir günde bir anda savaş uçaklarının bombalamalarıyla insanların yaşadığı korku, panik ve çaresizliğin gösterildiği sahne bunun en güzel kanıtıdır. İnsanların yüzündeki korku ve çaresizlik o anda savaşın nedeninden daha önemli ve etkili olmaktadır. Tıpkı hergün televizyon kanallarında rastlanan, insanın içini titreten ve "insan insana bunu nasıl yapar?" diye düşündüren haberlerde olduğu gibi. Aslında izleyiciler savaşın bu içler acısı manzaralarına her an her dakika gazete ve televizyonlardan şahit olmakta ve gördükleri manzara karşısında hangi ülkelerin savaştığı ya da nedenin ne olduğu anlamsızlaşmaktadır. Tek gerçek ölen masum insanlar, küçük çocuklar, yokalan tarihi miraslar, doğal kaynaklar olmaktadır. Savaş kazandırmak yerine, insana insanlığından, insan olmanın onurundan kaybettirmektedir. Miyazaki filmleri de insana, insan olmanın inceliklerini, unuttuğu duyguları hatırlatmaktadır.

Sonuç olarak; savaş her durumda kötüdür. Savaşlar, kavgalar ve ihtilaflar hepsinin kaynağı; Yunanlı filozof Sokrates'in de belirttiği gibi insan bedeninin arzularıdır. Savaşlar çıkar aşkıyla, hep daha fazlası için yapılmaktadır. Fakat sonunda savaşan her iki taraf için de büyük kayıpları vardır. İnsan ve doğa bu durumdan en çok etkilenen ve zarar gören öğelerdir. Savaşın kazandırdıkları, kaybettirdikleri yanında hiç birşeydir. Susan Napier'in (2008: 283) Mononoke filmi için söylediği gibi Miyazaki; "Çocukluk ve ötekiliğin insan hayatının bir parçası olduğunu ortaya çıkarır.". Bunu bilerek ve

kabullenerek yaşamak, savaşları durdurabilecek tek gerçektir. Miyazaki de bu gerçeği filmleriyle dile getirmektedir.

Türk çizgi roman ve az da olsa çizgi film çalışmalarına bakıldığında durum biraz farklıdır. Çünkü tarihi serüven romanlarının anlatısının Türkçülük üzerinden ilerlediği görülmektedir. Çizgi roman olarak ortaya çıkan daha sonraları da sinemaya aktarılan bu hikâyelerde, düzeni bozan, halka zulmeden, kadınlara ve çocuklara eziyet eden, Türk kimliği dışında kalan Batılı ırklar “öteki” olarak sunulmaktadır (Ölçer, 2006: 82). Kara Murat, Kara Orku, Tarkan, Tolga gibi çizgi romanlarda karşımıza çıkan düşman/öteki genellikle Batılı saldırgan barbar kavimlerdir. Öteki olarak sunulanın yaptıkları karşısında intikam kaçınılmazdır. Göçebe bir kültüre sahip olan ve geniş topraklara yayılan Türklerin, vatanlarını ve namuslarını korumak adına birleştirici ve bütünleştirici bir güce sahip olduğu düşünülen milliyetçilik söylemlerine sıklıkla yer verdikleri görülmektedir. Bu hikâyelerde Türk kahraman yüceltilmekte ve yeri geldiğinde düşmana karşı tek başına mücadele vermektedir. Bu anlatılarla Türklerin yiğitlikleri, savaşçı ruhları ve korkusuz olma özellikleri vurgulanmaktadır. Belli bir ulusal kimlik üzerinden diğerlerini ötekileştirerek gelişen bu serüvenlerde savaşmak ve kahramanlık üstün nitelikler olarak sunulmaktadır. Öteki ile empati kurmak ya da yaptıklarını bağışlamak mümkün değildir çünkü onlar salt kötü karakterlerdir. Bu anlatı yapısı yüzyıllarca yayılmacı ve göçebe bir yaşam sürmüş Türk boylarının yaşam şartlarının bir uzantısıdır. Oysa bu savaş süreci Bozkurt Güvence göre, insanlara bir yandan hayatta kalma yollarını öğretirken, öte yandan da diyalektik mantığın yadsımadığı barışı öğretmiştir. Güvenç’e (1993: 154) göre;

Bilim savaş bilimidir; sanat, savaş sanatıdır. Geriye şiir, felsefe ile tarih kalıyordu toplulukları aydınlatmak için. Böyle bir ortamda en etkili Barış Felsefesi olmalıdır diye düşünülebilir—çünkü o bulunuyordu Anadolu’da. Çoğulcu, insancıl (insansever, hümanist) bir barış! Türk hümanizmasının temellerinin bu dönmede atıldığı görülür.

Anadolu'da barış felsefesi içinde böylesine çoğulcu bir yapıda evrensel karakterler yaratmak da mümkündür. Yunus Emre, Mevlana Celaleddin Rumi gibi tüm evreni kucaklayan sevgi yüklü hümanistler Anadolu topraklarından çıkmıştır. Yunus Emre'ye (2005: 144) göre evrende asıl olan sevgidir, aşktır. Bu aşk ve sevgi, birleştirir, çoğaltır. İnsanoğlunun yıkıcı, zalim, hoyrat, kaba taraflarını törpüleyip kendine ve çevresine zarar vermesini engellemektedir. Bu görüşünü de şu sözlerle dile getirmiştir;

**Adımız miskindir bizim
Düşmanımız kindir bizim
Biz kimseye kin tutmayız
Kamu âlem birdir bize**

Sözlerden de anlaşıldığı üzere Yunus Emre'nin bu birleştirici mesajları, tam da Miyazaki'nin filmlerinde yer verdiği çokluk ve ötekiliğin hayatın bir parçası olduğu gerçeğiyle örtüşmektedir. Mevlana'nın da her hikâyesi insanı iyiye, doğruya götürecek mesajlar içermektedir. Hikâye kahramanları bazen veli, bazen hırsız, bazen ağaç, bazen rüzgâr, bazen deve ya da padişaktır. Hepsisi de artı ve eksileriyle canlanmaktadır. Hikâye kahramanları kimlikleriyle değil, meziyet ve zaaflarıyla anlatılırlar. Aslında konuşan kibirdir, kıskançlıktır, bencilliktir ya da hırstır. Hikâyeler çok eski zamanda geçse de insan her yerde yine insandır. Erdeme giden yol ise insanın kendini bilmesidir (Mevlana'dan Altın Öyküler, 2005: 7-8). Mevlana'yı tüm dünyaya tanıtan da hikâyelerinin bu evrenselliğidir. O, hiçbir doğuş farkı, sonradan edinilmiş hiçbir fark tanımadan bütün insanlığa değer vermektedir. En kötü insanı bile bağışlanmaya ve sevgiye layık görmektedir. Tıpkı Miyazaki'nin filmlerinde kötü karakterlerin iyiler tarafından bağışlanması ve onların da eninde sonunda içlerindeki iyilikleri keşfetmeleri gibi. Türkiye'de dünyaca ünlü bu hümanistlerin yetiştiği bu topraklarda, evrensel karakterlerle, daha çoğulcu, Miyazaki'nin yaptığı gibi çokluk ve ötekiliğin insan hayatının bir parçası olduğu, evrensel hikâyeler anlatmak mümkündür.

3.2.3. Teknoloji

Miyazaki filmlerinde teknoloji ve teknolojinin kötüye kullanımı sonucu insanlığın geleceğine dair duyulan korku ve endişe bilimkurgu türünde, gelecekte geçen hikâyelere dönüşmüştür. Bilimkurgu türü, Aydınlanma Felsefesinin bilimsel bakış açısıyla ortadan kaldırmaya çalıştığı, insanların korkuları ve bu korkuların ürünü mitolojik kahramanları yeniden gündeme getirmiştir. Çizgi film sektöründe de fantastik hikâye yapısı ve karakterleriyle uygun düşen bilimkurgu türünde pek çok eser yaratılmıştır. Böylece geçmişte mitlere ve masallara konu olan korkular, kaygılar günümüzde bilimkurgu türünde sinema ve çizgi filmde yerini almıştır. İnsanın bilincinde terk edilmiş kuşku ve güvensizlikleri bugün de tıpkı geçmişte olduğu gibi ortadan kaldırılması olanaksız bir biçimde sürüp gitmektedir. Ve bu korkuları gidermek görevi bugün mitolojik kahramanlar yerine Nausicaa gibi çizgi film kahramanlarına düşmektedir.

Miyazaki filmlerinde de korku ve kaygı yaratan önemli öğelerden biri teknolojidir. Miyazaki'nin teknoloji ile ilişkisi insanların onu hangi amaçla kullandıklarına bağlı olarak değişmektedir. II. Dünya Savaşındaki atom bombasının da etkisiyle savaşlarda silah olarak, bomba olarak, savaş uçağı olarak, dev robot savaşçı olarak yok etmek için kullanılan teknoloji zararlı, kötü ve tehdit edicidir. Nausicaa'da dev savaşçılar ve bombalar dünyayı tüm canlılar için yaşanamaz hale getirmiştir. Tüm doğal kaynaklar zehirlidir ve insanlar gaz maskelerine mahkûmdur. "Prens Mononoke"de silah yapımında kullanılacak madenler için yok edilen doğa ve silahlarla öldürülen hayvanlar ve tanrılar vardır. "Porco Rosso"da Adriyatik denizi üzerinde uçan savaş uçakları, "Howl'un Yürüyen Şatosu"nda sivil halkı bombalayan savaş uçakları, "Ponyo"da denize akan fabrika atıkları, "Gökteki Kale"de kayıp bir krallığın peşinde olan güçlerin silahlı uçakları ve daha pek çok örnekle Miyazaki teknolojinin insanın yararından çok kötülüğe ve zarara hizmet ettiğini izleyicilerine göstermektedir. Nitekim Mart 2011 Japon depremindeki Fukuşima Nükleer Santralinin yarattığı tehlike de bu durumu destekler niteliktedir. Oysa teknoloji insanlığın yararına kullanıldığında amacına hizmet etmektedir.

Miyazaki'nin yarattığı bilimkurgu dünyalarda teknoloji-insan-doğa arasındaki ilişkiyi ortaya koymakta ve konuya eleştirel bir yaklaşım getirmektedir. Gökteki Kale, Rüzgârlı Vadi, Howl'un Yürüyen Şataosu filmleri bunun en güzel örnekleridir. Teknoloji insanın elinde silaha dönüşebileceği gibi insanlığa faydalı bir buluşa da dönüşebilir. Bunu iyi kavramak ve açgözlülükle, hırsla, bencillikle teknolojiyi kötü amaçlar uğruna kullanmamak gerekmektedir.

Miyazaki filmleri çoğunlukla gelecekte geçen, günümüzden farklı teknolojik ve sosyal gelişmelerle bezenmiş bir çevre içerisindeki insanın konumunu, güç dengelerini, insanın sorduğu soruları ve yanıt arayışını konu almaktadır. Mahşer kurgusu nükleer savaş, ya da teknolojinin sebep olduğu diğer sorunlar, doğal afetler sonucunda uygarlığın sonunun gelmesini ya da felaketler sonrası dünyanın durumunu konu almaktadır. İçerdiği konu ve sorunlar, günümüzde de karşılık bulmaktadır. Günümüz insanının teknolojiyle ilişkisi ve geleceğe dair yaşadığı korku ve endişe gelecekte geçen dünyalarla izleyicinin karşısına çıkarak, hem yarattığı gerçeküstü dünya hem de ortak korku ve beklentileri karşılması bakımından ilgi çekmektedir.

Türkiye’de edebiyat, sinema gibi sanat alanlarında bilimkurgu ve teknoloji üzerine çok fazla çalışmaya rastlamak mümkün değildir. Türkiye’de sanayi devrimi yaşanmadığı için bilimkurgunun burada doğması ve gelişmesi beklenemezdi. 1943’ten Nisan 2004’e kadar bu türde yayınlanmış yerli yazarların yazdığı kitapların sayısı 71 olarak belirtilmiştir.¹⁷ Teknoloji, bilim ve insanlığın geleceğini konu alan bu tür anlatılar Türkiye’de üretilen çok az bilim kurgu kitabı ve birkaç sinema filmi dışında büyük bir gelişim gösterememiştir. Fakat Miyazaki’nin Rüzgârlı Vadi’de teknolojinin gelişmesi ve sonunda insanlığın güç uğruna Dünyayı kıyamete sürüklediği, birkaç insan topluluğu ve om denen böcekler dışında tüm canlıların öldüğü dünyasında, ekolojik dengeyi yeniden kurmak, Dünyayı yeniden yaşanır bir hale getirmek için Nausicaa’nın verdiği mücadeleye benzer bir mücadeleyi; Türkiye’de “Ayılı Adam” çizgi romanıyla 1992’de Yalçın Didman anlatmıştır. Küresel ısınmanın ardından yeryüzünün

¹⁷ M. Kaya (2011). *Türkiyede Bilimkurgu*. <http://www.kayipdunya.com/kayipdunya/bilimkurgu-edebiyati> (Erişim tarihi: 10.05.2012)

buzul çağına girdiği hayali bir geleceği anlatan Ayılı Adam'da, Tilki diye anılan eski bir paralı askerin doğal besin kaynaklarının tükendiği bir dünyada petrolden bile daha kıymetli tohumları araması konu edilmektedir.¹⁸



Resim 7. “Ayılı Adam” çizgi romanının kapağı

Kaynak: <http://www.ucandaire.org/yazi/tohumlarin-pesindeki-ayili-adam> (Erişim tarihi: 20.05.2012)

“Ayılı Adam” Miyazaki'nin Nausicaa'sına benzer şekilde Dünyanın ekolojik dengesinin, teknoloji vb. nedenlerle değişmesi üzerine gelecekte olacaklarla ilgili bir bakış açısı sunan bilimkurgu çizgi romanıdır. Bugüne kadar bu tür hikâyeler çok fazla anlatılmamış olsa da Türkiye'nin de içinde bulunduğu ya da şahit olduğu olaylar; etrafında yaşanan savaşlar, doğal afetler, sanayileşme ve getirisi çevre sorunları, kurulmaması için mücadele verilen Nükleer santraller, nesli tükenen canlılar ve daha pek çok olay gelecekle ilgili ortak bilinçaltı kaygı ve korkuları dile

¹⁸ <http://striphaber.com/rad01/> (Erişim tarihi: 20.05.2012)

getiren bu tür anlatıların çoğalmasına sebep olacaktır. Dünyada ve Türkiye’de yaşanan ve yaşanmaya devam eden afet ve felaketler edebiyat, sinema, çizgi roman, çizgi film gibi çalışmalar için ele alınması gereken bir kaynak olarak ortada durmaktadır. Bu tür konulara yönelmek hem sanatçı duyarlılığıyla güncel sorunları yorumlamak hem de tüm Dünyanın ortak sıkıntı ve kaygılarına işaret ederek evrenseli yakalamak konusunda son derece önemlidir.

3.2.4. Büyü, sihirli araçlar ve uçmak

Miyazaki filmlerinde pek çok Batı anlatısında olduğu gibi büyü ve sihirli araçlar sıklıkla kullanılmaktadır. Miyazaki filmlerinde kahraman veya diğerleri, isteğini veya karşısındaki olan öfkelerini, ortaya koyabilmek için büyüye başvurmaktadır. Bunu da ya sihirli bir araçla veya sihirli kelimelerle yapmaktadır. “Ruhların Kaçışı”nda Yubaba Chihiro’nun anne ve babasını cezalandırarak büyüyle domuzla dönüştürürken, Chihiro’nun da ismini unutması için isminin harflerini silmektedir. “Howl’un Yürüyen Şatosu”nda Sophie kendisine sinirlenen büyücü tarafından yaşlı bir kadına döndürülürken, “Küçük Cadı Kiki” uçan süpürgesiyle istediği yere uçabilmektedir. Bu ve benzeri motifler “Pamuk Prenses”, “Harry Potter” gibi Batılı anlatılarda olduğu gibi Doğu’ya özgü masal ve hikâyelerde de görülmektedir. Günlük hayatın sorunlarından ve sorumluluklarından kaçarak bu tür anlatıların sunduğu fantastik dünyalara sığınmak izleyicilere, sihir yöntemiyle kötü ve karanlık güçlerle savaşarak mutlu ve huzurlu bir Dünyaya ulaşabileceği mesajı vermektedir. Böyle bir umut ve beklenti ortak bir biliçaltını yansıtmaktadır.

Büyü dışında sihirli araçlar da tüm Dünyada kullanılan ortak bir motif olarak Miyazaki filmlerinde de yansımaları bulmuştur. Chihiro’nun ismini tekrar hatırlamasını sağlayan sihirli toka, Kiki’nin uçan süpürgesi, sihirli yemekler, sabunlar, kolye vb. objeler Miyazaki filmlerinde kullanılmıştır.

Doğu anlatılarında kahramanı içine düştüğü zor durumdan kurtaracak ya da başını belaya sokacak sihirli araçlar oldukça fazladır. Alaaddin’in sihirli lambası bunun en bilinen örneğidir. Akkoyunlu (1996: 7-8), “Binbir Gece Masallarının

Türk Masallarına Tesiri” başlıklı makalesinde Türk Masallarında yeralan sihirli araçları; yüzük, kamçı, sabun, kese, su tulumu, tokmak, topuz, fırça, tarak, kutu, sopa, tas, tüy, kıl, torba, külah, seccade v.b. olarak aktarmakta ve sihir/sihirli araçlarla ilgili olarak şu örnekleri vermektedir:

Türk masallarından "Tık Sopam" hikâyesinde üç cümle var. "Açıl Kutum Açıl" derse yemek sofrası hazırlanıyor. "Tık Sopam" derse, sopa, karşıdaki adamı dövmeye başlıyor. "Anır Eşeğim" dendiği zaman da, eşek altın saçıyor. "Üşengeç" hikâyesinde, "Allah'ın emri üzere Boz Yılanın kavli üzere" cümlesi zikredilince istenilen şey oluyor. "Nar Tanesi" hikâyesinde kızının yaşadığını sihirli ayna vasıtasıyla anlayan anne kızının yanına gelerek, sihirli bir dua okuyarak kızını kuş yapıyor ve kızının yerine kendisi geçiyor. Padişahın oğlu kuşu tutunca sihir bozuluyor, Nartanesi tekrar insan oluyor.

Özgür Bitik (2011) ise, "Evliya Çelebi'nin Seyahatnamesinde Cadı, Obur, Büyücü Anlatıları ve Kurgudaki İşlevleri" başlıklı incelemesinde; yedinci yüzyıl seyyahı Evliya Çelebi'nin, Seyahatnâmesinde cadılara, vampirlere, büyücülere yer verdiğini belirtmektedir. Buna göre, Seyahatnâme'nin üç farklı yerindeki cadı/büyücü anlatılarına yer verilmiştir. Seyahatnâme'nin üçüncü cildinde tavuğa dönüşen cadıyla karşılaştığı geceyi, yedinci cildinde Çerkez oburları (cadı/hortlak) ile Abaza oburlarının gökyüzünde büyük ağaçlar, küpler, araba tekerlekleri gibi nesnelere üzerinde uçarak gece boyu yaptıkları savaşlarını anlatmaktadır. Sekizinci cildin başında ise bir Kalmuk Tatarının yaptığı hava büyüünü anlatmaktadır. Bu hikâyelerin gerçek olup olamayacağı sorusuna karşılık Stefanos Yerasimos "Türklerin Kafkasları: Egzotizmle Jeopolitik Arasında II" başlıklı makalesinde, havada uçan cadıların, vampirlerin yer aldığı bu bölümlerin Evliyâ Çelebi'nin kendisinden önce İbn Batu-ta ve Marco Polo gibi büyük ortaçağ seyyahlarının da yapmış olduğu gibi, egzotik bir yere doğaüstü efsaneler yerleştirme ihtiyacından kaynaklandığını belirtmiştir (Yerasimos'dan aktaran Bitik, 2001, s. 64-65). Bu amaçla bile yapılmış olsa Türk edebiyatının önemli eserlerinden biri olan

“Seyahatname”yi yazan Evliya Çelebi tüm Dünyada ortak anlatı motiflerini eserine taşımayı başarmıştır. Görüldüğü gibi Türk anlatı ve eserlerinde de büyü, sihirli araçlar, cadılar gibi Batı ve Doğu’nun ortak motif ve konularına yer verilmiştir.

Uçmak ve uçan objeler ise, Miyazaki filmlerinde sihirli, büyüleyici bir öge olarak karşımıza çıkmaktadır. Batı ve Doğu anlatılarında da uçmak sihirlidir. Doğu’da Alaaddin uçan halısı ile göklerde süzülürken, Batı’da cadılar süpürgeleriyle uçarlar. Miyazaki’de de Ponyo ve Prenses Mononoke dışında tüm filmlerinde “Uçma” tutkusu kendini göstermektedir. Porco, Adriyatik denizi üzerinde uçan bir pilottur; Kiki, süpürgesiyle uçan küçük bir cadıdır; Howl, sihirli güçleri sayesinde kanatlanıp uçabilme yeteneğine sahip bir büyücüdür; Sheeta, Pazu ile Laputa’ya doğru uçakla yolculuğa çıkar; Efendi Haku mavi bir ejderha formunda gökyüzünde süzülür; Totoro, kendisine tutunan Mei ve Satsuki’yi ay ışığında kasaba üzerinde uçarak gezintiye çıkarır. Bunlar ve daha pek çok örnekte gökyüzü, uçmak ve uçan araçlara rastlamak mümkündür.

Miyazaki’nin babasının ailelerine ait Miyazaki Hava Yolları adlı, savaş yıllarında parça üretimi yapan bir şirketin müdürü olmasının ve çizime merak sardığı yıllarda insanları çok güzel resmedemediği için uçak çizimleri yapmasının (Mc Chartey, 1999: 27), O’nun bu çocukluk döneminden kalma bilinçaltını filmlerine yansıtmasına neden olduğu açıkça görülmektedir.

Napier (Napier, 2008: 178), Miyazaki’nin “uçuş imgesi” ile özgürlük, değişim, af gibi olasılıkları ima ettiğini belirtmektedir. Uçmak ve gökyüzü insanın bilincinde daha ferah, taze duyguların canlanmasına neden olmaktadır. Bu yenilenme duygusu aslında Napier’in de değindiği gibi sıkıntılardan ve baskılardan kurtulup özgürleşme, değişim ve affederek ya da affedilerek yeni başlangıca imkân tanıma gibi pek çok olasılığı mümkün kılmaktadır. Miyazaki’nin eşsiz mavilikler içinde uçan karakterleri, hem kendileri hem de izleyiciler için bu olasılıkları mümkün kılmaktadır.

Napier (2008: 180), Miyazaki’deki uçuş imgesini kadın karakterler için bir kaçış olasılığı olarak da görmektedir. Bunu şu şekilde belirtmektedir;

Miyazaki sadece dişiliğe dair geleneksel imajı yıkmaya çalışmakla kalmayarak, aynı zamanda da izleyicinin dünyayı geleneksel bir biçimde algılayışını da sarsmaya çalışır...Dişi karakterlerini vurgulayıp, onları güçlü, kararlı ve bağımsız kılarak Miyazaki bu özelliklerle sivri bir ferahlık yaratır, izleyicinin algısını, erkek bir karakterin yaratamayacağı düzeyde harekete geçirir. Miyazaki'nin tüm Shojo karakterlerinin uçmaya aşina olması şaşırtıcı değildir, çünkü kaçış olsılığı (geçmişten, gelenekten) en iyi uçuş imgesinde hayat bulur.

Uçmak, zihnlardaki sınırları zorlayarak olması gereken dışında neler olabileceğinin olasılıklarını izleyicilere sunmaktadır. Varolan tüm kalıpları kırıp, hayal dünyasında yeni kapıları açmaktadır. Böyle bir dünyada doğalla-doğaüstü olan arasındaki sınırların incilmesi ve geçirgenleşmesi şaşırtıcı değildir. Miyazaki'nin fantastik hikâyelerini izlerken izleyicilerin gerçekte, gerçek olmayı ayıramamasının ve izlediklerinin gerçek olduğuna inanmasının nedeni de budur.

“Uçma” ile ilgili bir başka özellik de bu kavramın gökyüzü ve sonsuz mavilikle olan ilişkisidir. Gökyüzü tüm dünyayı, evreni saran ortak bir çatıdır. Tüm milletten insanlar, başlarını kaldırdıklarında aynı çatıyı ve aynı mavinin enginliğini görmektedir. Hikâyelerinde evrensel temalar yakalayıp sınırları aşan Miyazaki, filmlerindeki göz kamaştırıcı, insanı bulutların üzerine çıkartan gökyüzü sahneleri ile de insanlığın ortak bilincine bir adım daha yaklaşmaktadır. Bu tanıdık ortak çatı, Miyazaki filmlerindeki renkler ve uçan büyüdü diş karakterler ya da fantastik uçan makineler ile daha büyüdü ve etkileyici bir atmosfer oluşturmaktadır.

Miyazaki, uçuş metaforu ile izleyicinin hem kendi hayal dünyasında, hem de filmde sınırları aşarak daha özgür duygulara ulaşmasına, Dünyaya, olaylara farklı gözlerle bakmasına ve düşünmesine olanak sağlayacak bir ruh hali yaratmaktadır. Sinemataografik olarak yaratılan uçmak ve uçuş sahnelerinin hissettirdiği duygular sihirli bir dünyanın kapılarını aralamaktadır. Düşle gerçek, gökyüzünün ve uçuş duygusunun yarattığı sihirli atmosferde içiçe geçerek birbirinin içinde erimektedir.

Sonuç olarak büyü, sihirli araçlar ve bu tür olasılıklara olanak tanıyan uçuş imgesi, izleyiciler için ortak bir takım beklentileri ortaya koymaktadır. Sihir evrensel bir motif olarak mitolojilerden, fantastik çocuk edebiyatına, sinemaya, masallardan çizgi filmlere kadar geniş bir yelpazede kullanılmakta ve insanların hayal dünyalarında farklı olasılıkları mümkün kılmaktadır. Türkiye’de yapılacak çizgi film çalışmalarında bu tür evrensel konu ve motiflerden yararlanmak daha yaratıcı ve zengin hayal dünyalarının kapılarını aralayacaktır.

3.2.5. Büyüme ve ergen kimliği

Miyazaki filmlerindeki kahramanlar genellikle çocuklardır. Bu çocuklar, başlarından geçen fantastik maceralarla kendine güvenmenin, cesaretin ve arkadaşlığın getirdiği değerleri öğrenmektedir. Bu süreçte yaşadıkları en büyük ve en zorlayıcı macera ise büyüme. Miyazaki’nin karakterlerinin çoğu çocuklar için güçlü ve bağımsız rol modeller sunmaktadır. Susan Napier’in (2008: 178) de belirttiği gibi;

Günlük hayat seviyesinde gerçek olmadıkları için, bu dişi kahramanlar, Miyazaki’nin sihirli alternatif gerçekliklerini dengeleyen yardımcıları ya da Miyazaki’nin özgün ve uzaklaştırılmış gerçek vizyonunu izleyicinin anlamasını ve bu vizyona izleyicinin katılmasını sağlayan idealleştirilmiş kılavuzlardır.

Bu karakterler daha derinlikli bir kimlik oluşuma içindedirler. Özellikle büyüme ve olgunlaşma, kimliklerini bulma karakterlerin temel özelliklerindedir. İçine girdikleri maceralar, yaşadıkları olaylar, karşılaştıkları güçlükler, hikaye içinde bu karakterlerin keşfetmelerini, olgunlaşmalarını, kendilerini bulmalarını kısacası büyümelerini sağlamaktadır.

Örneğin, Kiki 13 yaşında cadılığını ispatlamak için uçan süpürgesiyle, evden ayrılarak tek başına hiç bilmediği bir şehirde, bir yıl geçirmek zorunda olan bir cadı adaydır. Yeni taşındığı bu şehirde öncelikle temel ihtiyaçlarını karşılamak için çalışarak para kazanmak zorundadır. Bir fırıncı kadının yardımıyla onun yanında dağıtımcı olarak işe başlar. Kadın, Kiki’ye kalacağı yer de verir. Kiki burada kedisi Jiji ile birlikte yeni bir hayata başlar ve bu hayatın tüm sorumluluğu kendisinin üzerindedir. Yeni arkadaşlıklar

edinir. Bu süreçte uçmayla ilgili yeteneğini kaybettiğinde, bunu yine kendi içindeki güçle bulacağını öğrenir. Yapmak istediği her şey için gücü yine kendisinde bulacaktır. Tek başına yaşadığı bu deneyim Kiki'ye bunu öğretir. Kiki, artık evden ayrılan 13 yaşındaki kız çocuğu değildir. Kendi ayakları üzerinde durabilen genç bir cadı adayıdır.

Bir başka film olan Totoro'da Mei ve Satsuki, annelerin hastalığı nedeniyle babalarıyla birlikte bir kasabaya taşınırlar. Babaları gün içinde işte olan iki kız kardeş, anneleri ile ilgili yaşadıkları kaygıları ve babalarının yokluğunu yeni taşındıkları yabancı bir evde, hayal dünyalarında inandıkları Totoro adlı bir ağaç ruhu ile bastırmaya çalışırlar. Çocukluğun en saf haliyle, Mei evlerinin bahçesindeki büyük ağacın içinde bulunduğu Totoro'yla annesinin yokluğunu unutmakta ve anne sıcaklığını bu sevimli tüylü yaratıkta bulmaktadır. Satsuki de Mei'nin bu hayal mi yoksa gerçek mi olduğu çok da net olmayan yaratıkla olan ilişkisine inanır ve iki kardeş ne zaman kendilerini yalnız ve çaresiz hissetseler Totoro bir şekilde yanlarında beliriverir. Biri 5, diğeri 10 yaşlarında olan bu iki küçük kız çocuğu gerçek ya da hayal arasındaki ince sınırdaki yaratık sayesinde güçlüklerle yalnız başa çıkmayı ve zorlukların, annesiz geçen günlerin üstesinden gelmeyi başarırlar. Totoro ile olan arkadaşlıkları, kendilerine güven ve huzur verir.

“Ruhların Kaçışı”nda da Chihiro, filmin başında şımarık, hiçbir şeyden memnun olmayan, devamlı şikayet eden bir kız çocuğuyken, terk edilmiş bir eğlence parkında anne ve babasının domuza dönüşmesiyle başlayan macerası, O'nu daha akıllı başında, çalışkan, yardımsever ve mücadeleci bir kıza dönüştürmektedir. Ailesini kurtarmak için tanrılar otelinde bir banyoda çalışmak zorunda kalan Chihiro, bu süreçte olgunlaşarak bir yetişkin gibi davranmayı öğrenmektedir.

Görüldüğü gibi Miyazaki'nin dişi karakterleri yaşadıkları deneyimler sonucu yüzeysel birer shojo karakteri olmaktan çıkarak, daha olgun, kimlik sahibi birer yetişkine dönüşmektedirler. Bu dönüşüm karakterlerin belli bir eylem içinde kendi güçlerini keşfetmeleri ile gerçekleşmektedir. Genellikle bir sebepten ailelerinden uzakta, öksüz ya da yetim olan bu karakterler, tek başlarına karşılaştıkları sorunların üstesinden gelmeyi, kendi ayakları üzerinde durmayı, insanlarla iletişim kurmayı, arkadaş edinmeyi, yardımlaşmayı, çalışmayı, sabretmeyi ve mücadele etmeyi öğrenirler. Zorluklar

karşısında, cesaretleri ile kendi güçlerinin farkına varmayı başaran bu karakterler, sonunda filmin başındaki çocukça davranışlarından sıyrılarak, olgunlaşırlar. Büyümek sancılı bir süreçtir. Miyazaki bu süreci yalnız kaldıkları zamanlarda korkmadan sorunun üzerine giden, amacına odaklanan güçlü dişileri üzerinden anlatmaktadır. Korku ve endişe sonradan öğretilen davranışlardır. İnsanlar dünyaya korkusuz gelirler ve korkulması, endişe edilmesi gereken şeyler sonradan öğretilir. Miyazaki'nin dişileri tüm önyargıları bir kenara bırakarak, içinde bulunduğu durumu normal karşılamaktadır. Korku, endişe, çaresizlik gibi duygulara kapılmayan ya da bu süreci kısa sürede atlatan karakterler sahip oldukları ahlaki değerlerle ve kendi yetenekleri ile güçlükleri aşmayı başarırlar. Cesaret, sevgi, dostluk ve umut olumsuz tüm duyguları ortadan kaldırmaktadır. Sonunda kazanılan kişilik bütünlüğü ise zenginlik, güzellik, ün ya da övgüden daha üstün bir niteliktir. Kişi kendisini bildiği sürece arzu ettiklerine kavuşur, sevgiyi hisseder ve bilgiyi algılar. Karakterlerin bütün tecrübeleri bilgiye ulaşmak ve kendilerini bulmak için bir anahtardır.

Miyazaki'nin dişi karakterleri aslında Reşat Nuri Güntekin'in "Çalıkuşu" romanındaki Feride karakterini anımsatmaktadır. Feride (Çalıkuşu), Fransız okulundan mezun, güzel bir genç kızdır. Cıvılcı ve haşarı olduğu kadar duygusal, akıllı ve canayakındır. 1920'lerdeki idealist Türk kadınının mücadelesini anlatmaktadır. Feride de Miyazaki'nin dişi karakterleri gibi aileden yoksundur. Ailesini çok küçük yaşta kaybetmiştir. Kendi ayakları üzerinde durabilen, insan ilişkileri kuvvetli, yardımsever ve idealist oluşu ile Miyazaki'nin ideal dişi kahramanları ile örtüşmektedir. Feride namıdiğer Çalıkuşu, yaşadığı dönemin şartlarına erkek egemen yapısına rağmen, her şeyi göze alarak, korkmadan, vazgeçmeden ideallerinin peşinden gidebilecek kadar cesurdur. Yaşadığı tecrübeler, Feride'yi de tıpkı Miyazaki karakterleri gibi olgunlaştırır. Feride, hedeflerini gerçekleştirmenin, tek başına ayakta kalmanın ve Cumhuriyet öncesi Türk kadının kimlik edinme sürecinin temsilcisidir. Ayrıca Cumhuriyet sonrası Türk edebiyatının önemli karakterlerinden olan Feride, daha sonra tiyatro, sinema ve benzer sahne sanatlarında görselleştirilmiştir. Hatta etkisini bugün televizyon dizilerinde sürdürmektedir. Görüldüğü gibi, güçlü dişi karakterlerin olgunlaşma ve kimlik edinme süreci, Türk edebiyatında da yer etmiştir. Özellikle Japonya, Türkiye gibi yüzyıllardır erkek egemen yaşam süren toplumlarda; güçlü,

cesur, kimlik edinme sürecindeki kadın karakterlerin oldukça önemli kılavuzlar olduğu görülmektedir.

Türk masallarındaki kadın karakterlerin de çoğunun bu olgunlaşma sürecini geçirdiği görülmektedir. İçinde buldukları toplumda aktif rol oynayan, yeri geldiğinde savaşçı, ata binen, yanındakilere yardımcı olan, güçlülerle mücadele eden, sabırlı bu kadınlara Türk halk masallarında da sıklıkla rastlanmaktadır¹⁹. “Türk masallarında kadın figürü üzerine bir inceleme” isimli yüksek lisans tezi hazırlayan Özlem Akar, incelediği masallarda kadınların edilgen değil, tam tersine aktif olduklarını söylemektedir. Akıllı ve zekâsını ispat eden, sınavlardan başarıyla geçen, olumsuz sonuçlardan iyi sonuçlar elde etmesini bilen, eşine yol gösteren, gerektiğinde halkı bile yönetebilen kadın figürlerin Türk masallarında bulunduğu bahsetmektedir. Ayrıca Türk masallarındaki bu kadın figürlerin olgun ve gerçek bireyler olmak için mücadele verdiklerini ve bireyselleşme sürecini geçirdiklerini belirtmektedir. Sınavları geçip, sıkıntılara katlanan bu kadın kahramanlar sonuçta hem kendi kişiliklerini ortaya koymakta hem de diğer insanlara faydalı olmaktadırlar (Akar, 2006: 264-267). Miyazaki kahramanları gibi pek çok anlatı içinde de kahramanların, topluma katılma ve büyüme süreçlerini başlatan evden ayrılmalarıdır. Kahramanın evden ayrılması büyüme sürecinin başlangıcıdır. Kahraman evden ayrılarak içsel bir dönüşüm geçirmektedir.

Bireyselleşmek, büyümek ve ergen kimliği, kişiliğin oluşumu adına çok önemli bir dönemdir. Bireyselleşme, insanı özgün ve parçalanmaz bir birey haline getiren psikolojik bir süreçtir. Bireyin kişiliğini bütün olarak gerçekleştirilmesi bu süreç içinde mümkün olmaktadır. Bireyselleşme ve kimlik edinme sürecinin temel amacı bireyi toplumda aktif rol oynayacak bir hale getirmektir. Kişiliklerini oturtan bireyler topluma yapıcı katkılarda bulunma yeteneğine sahip olduklarından onu değiştirme ve geliştirme gücüne de sahip olmaktadırlar. Bu tür karakterler ve rol modeller kimlik arayışı içindeki gençler ve çocuklar için de önemli birer

¹⁹ Bu konuda ayrıntılı bilgileri için Naki Tezel’in “Türk Masalları” ve Pertev Naili Boratav’ın “Az Gittik Uz Gittik” kitaplarındaki Altı Kız Babası, Şamdan Kız, Gururlu Kız, Gülen Ayva Ağlayan Nar vb. masallara bakılabilir.

kılavuzdur. Gençler, kimliğini bulmaya çalışırken bir bunalım süreci içine girebilir. Tıpkı Miyazaki'nin karakterleri gibi, “ben kimim”, “nasıl biri olmalyım”, “ne yapmalıyım” vb. sorularının arayışı içinde olabilirler. Bu süreç yani büyümek, olgunlaşmak, kimlik edinmek, tüm Dünyadan insanların ortak ve benzer yaşadıkları bir süreçtir. Böylesine hassas ve tanıdık bir konuyu işlemek evrenseli yakalamak konusunda yardımcı olacaktır. Çünkü bu sancılı süreç ve getirisi sıkıntı ve deneyimler kolektif bilinçaltına hitap ettiği için geniş bir izleyici kitlesine ulaşacaktır. Büyümek ve ergen kimliği bu bakıma üzerinde düşünülmesi ve çalışılması gereken bir kaynağın kapılarını açmaktadır. Elimizdeki birikimler de bu konuda yaratıcı bir takım çalışmalar için yol gösterici olacaktır.

3.3. Miyazaki Filmlerinde Karakter ve Türkiye Yansıması

Miyazaki filmleri konuları kadar karakter zenginliği ve karakterlerindeki duygusal derinlik ile dikkat çekmektedir. Miyazaki, toplumsal hiyerarşileri, kadın-erkek ilişkilerini, geleneksel ve modern yaşayış biçimlerini, eğitimi ve daha birçok konuyu göz önüne bulundurarak, evrensel karakterler yaratmayı başarabilmiştir. Türkiye'ye bakıldığında henüz tüm Dünyada tanınan bir çizgi film karakterinden bahsedilememektedir. Herkesi kapsayan ortak bir mitosa yönelik davranışlar, temel güdüler ve sezgilerle, ortak değerler etrafında varolan bir karakter yaratmak oldukça önemlidir. Saygı, sevgi, dostluk, güven, yardımlaşma, cesaret, sorumluluk, dürüst olmak gibi evrensel değerleri, aile, kardeş, arkadaş ilişkilerini içine alacak şekilde karakterlere yüklemek, izleyen herkesin aynı noktada buluşmasına ve kendinden birşeyler bulmasına imkan tanıyacaktır.

3.3.1. Kadın (shojo) karakterler

Japon kadınlarının erkeklere ve geleneklere karşı boyun eğen duruşları insana, bugün hala Japonya'daki evlerin çoğunda kocasına itaat eden uysal bir kadın olduğunu düşündürmektedir. Japon toplumunda aile içinde yukarıdan aşağı inen hiyerarşik bir yapı vardır. İlk sıra her zaman en yaşlı erkeğe aittir. Kadın bu hiyerarşik düzen içinde erkeğin arkasında ikinci plandadır. Bayraktar'a (2007: 114) göre; Türkiye'dekine

benzer bu durum bugün şehirlerde pek yaşatılmasa da kırsal kesimde hala devam etmektedir.

2010 yılında Türkiye Gazeteciler ve Yazarlar Vakfı Kadın Platformu'nun konuğu olarak Türkiye'ye gelen Okayama Türk Kültürü Derneği üyesi 15 Japon kadından biri olan, Japon kültürü öğretmeni İkogami Toshie, Japonya'da bireyselliğin arttığını söyleyerek, halkın genelde mutsuz olduğunu ifade etmiştir. Dernek üyelerinin verdiği bilgilere göre, Japon toplumu ataerkil bir yapıya sahiptir. Birçok şirkette kadınlar, kendileriyle aynı işi yapan erkeklerden daha az maaş alırken, çocuklar cinsiyet ayrımcılığına maruz kalmaktadır. Kendisinin ve üç kız kardeşinin uzun yıllar boyunca isimsiz yaşadığını aktaran Nemato Atsuko ise "Kadınlar Japonya'da hep ikinci planda tutuluyor " sözleriyle görüşlerini dile getirmiştir.²⁰ Türkiye'deki pek çok örnekle de örtüşen bu durum Japon toplumunda kadının geçmişe kıyasla daha aktif bir yer edindiğini ancak hala hak ettiği konuma erişemediğini göstermektedir.

Japon toplumunda kadının bu yeri, Miyazaki'nin idealleri ile örtüşmemektedir. Miyazaki kadına yönelik ideallerini, filmlerinde kadın karakterlerine, toplumsal konumlandırmaya inat bütün olumlu değerleri yükleyerek yansıtmaktadır. Bu sebeple Japon manga ve anime dünyasında ayrı bir alt tür olarak da değerlendirilen ve sıkça kullanılan "shojo", Miyazaki filmlerinin de ayrılmaz bir parçasıdır. Susan Napier'in (2008: 172) belirttiği üzere "Shojo";

Küçük dişi anlamına gelir ve genellikle 12-13 yaşındaki kızları anlatır. Fakat son birkaç yıl içinde bu kavram çocuk ve ergenlik arasındaki sınırlı bir kimliği anlatan kestirme bir deyim olmuştur. Bu kavram içinde, cinsel olarak olgunlaşmamış bir yaşa dayanan masum bir erotizm, "şirin" eşyalar almaya dayanan bir tüketici kültürü ve yakın geçmişi ya da hafif bir nostaljiyi vurgulayan hülyalı bir yaklaşım bulunur.

²⁰ www.tumgazeteler.com (Erişim tarihi: 09.03.2011)

Hayao Miyazaki'nin fantastik öğelerle dolu hikayeleri genellikle genç kızlar üzerinde kurgulanmıştır. Genç kızlara yönelik olarak hazırlanan “shojo anime” yerine Miyazaki, farklı olarak güçlü kızların hikayeyi yönettiği dramalara yönelmiştir.

Miyazaki'nin kadın karakterleri, diğer shojo karakterlerden daha farklı özellikler göstermektedirler. Bu karakterler diğer shojo karakterlerin aksine erotizm kokan bir dişilik sergilemezler. Onlar daha masum, saf ve çocuksu karakterlerdir. Daha cesur, bağımsız, aktif olan bu karakterler yeri geldiğinde erkeksi özellikleri ile dikkat çekmektedir. Örneğin; “Rüzgarlı Vadi”nin Nausicaa'sı yaşadığı dünyayı korumak için böcekler ve insanlar arasındaki savaşa son vermek adına kendini feda edecek kadar, Laputa'nın Sheta'sı peşine düşen askeri birlikler ve korsanlara kafa tutacak kadar cesurdur. Totoro'da iki küçük kız çocuğu anne ve babalarının yokluğunda yeni taşındıkları bir kasabada içten içe besledikleri korkularını bastırarak güçlüklerle, yarattıkları hayal dünyasında başa çıkabilmektedir. Kiki, evden ayrılarak tek başına yeni bir şehirde yeni bir hayata atılabilmektedir. Prenses Mononoke'de San, hayvan tanrıları korumak adına insanlarla amansızca savaşmakta, Lady Eboshi idealleri uğruna, orman tanrısını ortadan kaldırmak için insanları ve hayvanları öldürebilmektedir. Porco'nun Fio'su ve diğer kadınlar uçak yapım fabrikasında çalışmaktadır. Bu ve benzeri pek çok örnek Miyazaki dişilerinin narin ve kırılgan fiziki görünüşlerinin altında, daha çok erkeklerle özdeşleştirilen özellikleri barındırdıklarını açıkça göstermektedir.

Miyazaki'nin istisnasız tüm filmlerinde başkahramanı kadın karakterlerdir. Esasında yaşları ve fiziksel görünüşleriyle tam anlamıyla kadın denemeyecek bu karakterler; çocuklukla ergenlik arasında 13–18 yaş arası bir kimliğe denk düşmektedirler. Filmlerde başkahramanın dışında yetişkin kadın karakterler de görülmektedir. Miyazaki'nin başkahramanlarını ve taşıdıkları özellikleri şu şekilde sıralayabiliriz;

Chihiro

“Spirited Away” (Ruhların Kaçışı) filminin kahramanı Chihiro, on yaşlarında bir kız çocuğudur. Chihiro başlangıçta şımarık ve utangaç bir çocuktur. Fakat ruhlar dünyasında domuza dönüşen ailesini kurtarmak için cesurca mücadele ederek, yardımsever ve kendine güvenen biri haline gelmektedir. Chihiro tam da günümüz dünyasında hiçbir şeyden memnun olmayan, çevresine karşı ilgisiz, söylenenlere kulak

asmayan, devamlı şikâyet eden bir çocuktur. Arabanın içinde onunla ilk karşılaştığımız sahnede bunu anlarız. Miyazaki kendisiyle yapılan bir röportajda bu konuyla ilgili olarak şunları söylemektedir;

Chihiro karakterini böyle olmaktan hoşlandığı için seçmedim, Japonya'daki pek çok genç kız şu anda böyle olduğu için seçtim. Ailelerinin onları mutlu etmek için gösterdikleri çabaya gittikçe daha çok duyarsızlar. Chihiro'nun babasının çağrısına tepki vermediği bir sahne var. Babası onu ancak ikinci kez çağırdığında tepki veriyor. Ekibimdeki pek çok kişi bu çağrıyı iki değil, üç kere yaptırmamı söyledi, çünkü günümüzde genç kızların çoğu böyle. Ailelerinin çağrısına hemen tepki vermiyorlar. Beni bu filmi yapmaya karar verdiren şey on yaşındaki genç kız grubu için yapılmış bir film olmadığını fark etmem oldu. Bu, arkadaşımın kızı üzerinden yaptığım gözleme dayanıyor, ona direkt temas eden bir film yok. Tabii ki onun gibi kızlar, içinde kendi yaşlarındaki karakterlerin olduğu filmleri seyrediyorlar, ama onlarla özdeşleşemiyorlar, çünkü hepsi onlara benzemeyen hayali karakterler. Spirited Away ile birlikte onlara “merak etmeyin, her şey yoluna girecek, sizin için de bir şeyler olacak” demek istedim, sadece sinemada değil, aynı zamanda günlük hayatlarında da. Bu nedenle kahramanın sıradan bir kız olması önemliydi, uçabilen ya da imkânsız şeyler yapan biri olmamalıydı. Japonya'nın her yerinde karşılaşılabileceğiniz biri.²¹



Resim 8. Chihiro

²¹ H. Miyazaki (2011). *Nouvelles images du Japon Animasyon Festivali Basın Konferansı Raporu*. www.anime.gen.tr (Erişim tarihi: 15.02.2012)

Kaynak: Miyazaki, “Ruhlarım Kaçışı”, 2001.

Chihiro'nun en dikkat çeken özelliği son derece korkak bir çocuk olmasıdır. Filmin başlarında devamlı anne-babasını arabaya dönmeleri için çekiştiren korkak bir kız çocuğu görülür. Ailesi domuza dönüşüp hava kararmaya başladığında ise bu korku ve endişeleri daha da artar. Fakat daha sonra Haku'nun da yönlendirmesiyle tanrılar hamamında çalışmaya başladığında ise “Chihiro” ismi gibi kendisi de değişir. Korku, endişe ve aileden uzaklaşınca içine düşülen çaresizlik son derece etkili bir şekilde verilir. Oysa Yubaba'nın otelinde ismi Sen olarak değiştirildiğinde, Chihiro psikolojik olarak da bir değişime uğrar. Şikâyet edip, mızızlanan, ağlayan korkak kızıdan eser kalmaz. Artık ailesini kurtarmak için sorumluluk sahibi, çalışkan, azimli bir kız olur. Sorumluluk, azim ve çalışmak Chihiro'yu olgunlaştırarak, büyütür. Ürkek gibi görünse de güçlü, inatçı, sevginin gücünü kullanan, kendisine kötülük yapmaya çalışanlara karşı bile nazik davranan, kötülere incitmeden gönüllerini fetheden bir kız olur. Çalışmaktan şikâyetçi olmaz. Bu sürecin sonunda tüm sınavları başarıyla geçen Chihiro sonunda anne ve babasını kurtarmayı başarmaktadır.

Chihiro, doğa katliamı, aç gözlülük, iş ve çalışma hayatı, sorumluluk, paranın her şeyi satın alamayacağı gibi pek çok önemli konuda dersler vermektedir.

Kiki

“Kiki's Delivery Service” (Kiki'nin Dağıtım Servisi) filminin başkahramanı Kiki de Chihiro gibi büyümenin getirdiği zorluklarla mücadele etmektedir. Kiki on üç yaşına geldiğinde bir yıllığına tek başına yaşamak üzere hiç bilmediği bir şehre giden acemi bir cadıdır. Hamile olan fırıncı bir kadının yanında çalışmaya başlar. Hem de uçan süpürgesiyle paket dağıtım işi yapar. Kiki'nin en önemli özelliği tek başına yaşamının ve geçinmenin getirdiği zorluklarla mücadele etmesidir. Kiki, barınmak, para kazanmak, kendi işini kurmak gibi zor ve bir kız çocuğu için pek de alışık olmadığımız pek çok şeyin üstesinden gelir. Para kazanmak, ayın sonunu getirmek için hesap yapmak, ihtiyaçları için alışveriş yapmak masalsı anlatılarda pek de görmeye alıştığımız özelliklerden değildir. Bu yönüyle Kiki, gerçek dünyanın, çocukluktan yetişkinliğe geçmenin kapılarını aralamaktadır.



Resim 9. Kiki Dağıtım Yaparken



Resim 10. Ursula ve Kiki

Kaynak: Miyazaki, “Küçük Cadı Kiki”, 1989.

Kiki, süpürgesiyle şehir içinde başladığı dağıtım işinde oldukça başarılı olur. Bu süreçte tanıştığı insanlar ve yaşadığı olaylar, onun için birer tecrübedir. Kiki bu sayede insan ilişkilerini, arkadaşlığı, kendi içindeki gücü ve yetenekleri keşfeder. Özellikle dağıtım sırasında ormana düşürdüğü bir oyuncak bulmak için gittiğinde tanıştığı Ursula, Kiki'nin kendi içindeki ruhu keşfetmesine yardımcı olur. Çünkü Kiki, şehirdeki kızların renkli ve şık kıyafetlerine özenir. Arkadaş olduğu Tombo'nun parti davetine de dağıtım sırasında yağmurda ıslanan siyah elbise yüzünden katılamaz. Kendisini güzel bulmaz. Tüm bu yaşananların Kiki üzerindeki psikolojik etkileri, onun uçuş yeteneğini kaybetmesine ve kedisi Jiji ile artık konuşamamasına neden olur. Oysa ormanda tanıştığı Ursula'nın yanına dinlenmek ve gücünü yeniden toplamak için çıktığı yolculuk, onun kendini bulması için bir şanstır. Ursula, ressamdır. Uzun zamandır kaybettiği resim yapma yeteneğini ve ilhamı Kiki ile arkadaşlığı sayesinde yeniden bulur. Kiki'ye, “Resim yapmak ve sihir birbirine çok benzer... Ruha güvenmek gerekir. Aynı ruh bana resim yaptırıyor, arkadaşına kek. İlham gelmesini beklemek gerekiyor.” der (Küçük Cadı Kiki, 1987: 1.23.27). Bu sözler tam da Kiki'nin evden ayrılmadan önce siyah elbise giymek istemediğinde annesinin söylediği sözlere benzer; “Kıyafetinin ne renk olduğu önemli değil Kiki, önemli olan içindeki ruhtur... Sadece kalbini dinle ve gülümse” (Küçük Cadı Kiki, 1987: 4.29). Kiki, Ursula'nın bu sözleri ile kendine gelir ve cadılık eğitimine kendini çok kaptırdığını anlayıp, ilhamı beklemeye başlar. Ursula aslında ilhamla, büyümekten bahsetmektedir. Ormanda tek başına kulübede yaşayan,

resim yapan, cesur, yetenekli, kendine güvenen bir kız olan Ursula'nın bu özellikleri ile Kiki'ye benzediği de söylenebilir. Kendini tanımak, kalbine ve ruhuna güvenmek büyümenin ilk adımıdır. Ayrıca hayata gülümsemek de önemlidir. Çünkü Kiki, somurtmaya başlayıp, kızgın, hırçın bir kız olduğunda mutsuz olur, yeteneklerini de kaybeder. Tıpkı annesinin ve Ursula'nın yani Kiki'nin hayatındaki iki güçlü kadın karakterin de söylediği gibi içindeki enerji onu mutlu edip, hedefine ulaşmasına yardım edecektir.

Kiki, büyümenin kendini tanımanın, yeteneklerini keşfetmenin bir bakıma ergenliğin en sancılı sürecini göstermektedir. Güzelliğini, yeteneklerini sorgulayan, arkadaşlık ilişkileri kuran bu süreçte de tek başına yaşayabilmek için yaşlılarının aksine çalışmak zorunda kalan Kiki, klasik çocuk masallarında ya da çizgi filmlerde alışık olmadığımız fakat Miyazaki için tüm filmlerindeki dişi karakterleri gibi sıradan bir kızdır. Fakat Kiki diğerlerinden farklı olarak, gerçek hayatla ilişkiye geçen iki boyutlu bir karakterdir. Çünkü çalışır, para kazanır, alışveriş yapar. Ayrıca “saygı” en önemli özelliğidir. Başına ne gelirse gelsin, karşısına çıkan insanlar ona nasıl davranırsa davransın, saygıda kusur etmez. İnsanlara yardım etmek için elinden geleni yapar. Bu erdemli davranışı sayesinde bir iş ve kalacak yer bulur. Hatta torununun doğum gününe pasta yetiştirmesi için yardım ettiği yaşlı kadın, onun için de bir pasta yapar ve hediye eder. Bu Kiki'yi mutlu eder. İyilik yapmak, yardım etmek her zaman kazandıran ve mutlu eden erdemlerdir. Kiki büyümek, kendi olmak, yardımlaşmak ve arkadaşlık üzerine günümüz çocuklarına önemli mesajlar içeren bir filmin kahramanıdır.

San ve Lady Eboshi

San, “Princess Mononoke” (Prenses Mononoke), filminin başkahramanıdır. Diğer Miyazaki kahramanlarından farklı olarak daha vahşidir. Ormanda kurt sürüsü içinde kurt tanrı Moro tarafından yetiştirilmiştir. Moro da dişi bir karakterdir. Doğada hayvanlarla yetiştiği için daha sert mizaçlı, öfkeli ve daha cesur bir karakterdir. San çocuktan ziyade onsekiz- yirmi yaş arası bir genç kadındır. Doğayı ve orman tanrılarını korumak adına korkusuzca Iron Town'un lideri Lady Eboshi ile savaşır. Lady Eboshi de güzel ve güçlü bir kadındır. Maden ocakları için doğayı ve hayvan tanrıları ortadan kaldırmaya çalışmaktadır. Acımasız ve hırslıdır. Fakat diğer taraftan da eski fahişe

kadınları ve hastaları koruması altına almıştır; yardımsever bir yönü de vardır. Pek çok Miyazaki karakteri gibi o da çift yönlü bir karakterdir.

Prenses Mononoke'nin iki dişi karakteri San ve Eboshi Japon kültürünün erkek egemen yaşam tarzına zıt iki karakterdir. Herhangi bir erkeğin varlığına ihtiyaç duymadan idealleri uğruna mücadele ederler. Bu korkusuz ve savaşçı iki kadın doğa ile teknolojinin savaşında aslında iki uç noktadır. Hayvanlar âleminde bir dişi kurt tarafından büyütülen San ve Iron Town'un sahibi, silah imalatıyla uğraşan, emrinde pek çok eski hayat kadını, cüzamlı ve erkeği çalıştıran Lady Eboshi. Bu iki kadın tüm alışlagelen erkek kahraman ya da savaşçı imgelerini değiştirmekle kalmayarak, ötekilik üzerine de izleyiciyi düşündürmektedir. Ötekilik ve çokluğun hayatın bir parçası olduğunu bu karakterler sayesinde bir kez daha en sarsıcı şekilde anlatmaktadır. Bu iki savaşçı kadın ve kan dolu sahneler bu gerçeği bir kez daha hatırlatmaktadır. Filmin sonunda San doğadaki ailesiyle, Eboshi de kasabasındaki insanlarla yaşamına geri dönmektedir. Ne doğa ne de teknoloji kötülenir. Film, teknolojiyi insanlığın ve doğanın yıkımı için değil, yararı için kullanmanın önemini vurgular. Denge önemlidir. Tıpkı San ve Eboshi gibi ikisi de bir arada varolabilir.



Resim 11. Prenses Mononoke (San)



Resim 12. Lady Eboshi

Kaynak: Miyazaki, "Prenses Mononoke", 1997.

Sheeta

“Castle in the Sky”ın (Laputa: Gökteki Kale) kahramanı Sheeta, sihirli bir kristale sahip küçük bir kız çocuğudur. Başından geçen olaylar sırasında Pazu adlı bir erkek çocuğu ile arkadaş olur. Pazu ve Sheeta'nın arkadaşlığı karşılıklı güvene ve yardımlaşmaya dayanmaktadır. Filmin ana mesajı da sevgi, dostluk ve yardımlaşma üzerinedir. Laputa'nın prensesi olan Sheeta'nın ailesi ölmüştür. Pazu da küçük yaşta ailesini kaybetmiştir. Bu iki küçük yetim ve öksüz çocuk, Laputa adlı uçan şehrin peşinde olan hava korsanları ve askerlerden kaçmaktadır. Sheeta gibi Laputa soyundan gelen ve Laputa'nın kralı olup onun güçlerini kullanarak tüm dünyayı ele geçirmek isteyen Muska, Sheeta'ya miras kalan kolyeye ihtiyaç duymaktadır. Bu sebeple Sheeta'yı askerleri de kullanarak kaçıtır. Fakat Sheeta ve Pazu kolyeyi ona vermezler. Bencil ve açgözlü bir hırsla tüm dünyaya hâkim olmak isteyen Muska'ya kolyeyi vermek yerine Sheeta, çocukken ananesinden öğrendiği yok etme büyüsü ile Laputa'yı yok eder. Muska'ya söylediği sözler sevgi konusunda filmin ana mesajını da verir aslında; “Silahların ne kadar güçlü, teknolojin ne kadar ileri olursa olsun, dünya sevgi olmadan olamaz...” (Laputa Gökteki Kale, 1986: 1.53.09) Sheeta tüm Miyazaki dişileri gibi yaşından oldukça olgun, cesur ve akıllı bir kızdır. Kendisi gibi cesur ve gözü kara olan Pazu ile filmin ilerleyen sahnelerinde iyi yönde değişen Korsan anne Dora ve oğullarının yardımıyla Laputa'yı bularak, Muska'nın kötü emellerini engeller. Sevgi her şeyden üstündür ve bütün iyiliklerin anahtarıdır. Bu iki çocuk da karşılıksız ve saf sevgileri ile tüm güçlükleri aşmayı bilirler. Hatta başta gördüğümüz kötü korsanların bile içlerindeki iyiliği dışa çıkartırlar. Sheeta ve Pazu da pek çok Miyazaki karakteri gibi küçük olmalarına rağmen çalışkan ve her işin üstesinden gelen karakterlerdir. Çalışmak yine vazgeçilmez bir özellik olarak karşımıza çıkmaktadır. Büyüme ve yetişkin olmakla ilgili olsa gerek çalışmak Miyazaki filmlerinde önemli bir yer tutmaktadır. Pazu, maden ocağında çalışır, Sheeta da kaçırılmadan önce yalnız yaşadığı çiftliğinde hayvanlara bakarken, daha sonra kendilerine yardım eden korsanların uçağında temizlik ve yemek işlerinde çalışmaya başlar. Film boyunca, karakterlerin şikâyet etmeden canla başla çalıştıklarını görülmektedir.



Resim 13. Pazu ve Sheeta

Kaynak: Miyazaki, “Gökteki Kale”, 1986.

Laputa, sevgi, yardımlaşma, güven ve cesaret üzerine bir filmidir. Filmin küçük karakterleri de açgözlülük ve bencillikten uzak saf sevgiye inanan, çalışkan çocuklardır.

Satsuke ve Mei

“My Neighbor Totoro”da (Komşum Totoro), Satsuke ve Mei, daha önce de bahsedildiği gibi, annelerinin hasta olması nedeniyle babaları ile birlikte küçük bir köye taşınan iki kız kardeşdir. Köyde yeni bir eve taşınırlar ve ormanda Totoro adında bir orman ruhuyla arkadaş olurlar. Bu arkadaşlık iki çocuğun korkularıyla yüzleşmelerine ve zorluklarla başetmelerine yardımcı olur.

Totoro da küçük karakterlerin özellikle de Mei'nin temel özelliği “merak”dır. Küçük ve sevimli bir çocuk olan Mei henüz 4-5 yaşlarındadır. Etrafı keşfetmeye ve oyun oynamaya meraklı olan küçük kız, hayal dünyasının da zenginliği ile bir gün bahçede karşılaştığı küçük bir totoroyu takip eder. Onu bu eyleme sürükleyen merakıdır. Ağaç kovuğunda süren bu takip, büyük, yumuşak tüylü, ilk bakışta ürkütücü bir Totoro'nun karnına düşmesiyle son bulur. Mei yaratıktan korkmaz ona adını sorar ve karnında uykuya dalar. Bu sahne “Alice Harikalar Diyarında”yı hatırlatır. Mei Totoro'dan babasına ve ablasına bahsettiğinde, onların da Mei'ye inandığı görülmektedir. Totoro çocukluğun merak ve kaygıdan kaçış yollarının doğallığını ve inandırıcılığını göstermektedir. Uyumadan önce çocuklara okunan masallar gibi insanın içini ısıtan hatta inandıran bir hikâyedir. Filmin sonuna kadar hayal mi gerçek mi olduğu

anlaşılamayan fakat gerçek olması istenen Totoro aslında annesinin ve babasının yokluğunda canı sıkılan, tedirgin olan küçük bir kızın rahatlama aracı gibidir. Daha sonradan bu sürece ablası Satsuke de dâhil olur. Satsuke, Mei'den çok sonra Totoro ile karşılaşır. Totoro ile karşılaşması ise hep Mei ile ilgili kaygılarının olduğu zamanlarda gerçekleşir. Örneğin Mei'nin annesini görmek için kimseye haber vermeden ortadan kaybolduğunda olduğu gibi. Satsuke Tototro'yu çağırır ve Mei'yi birlikte bulurlar.



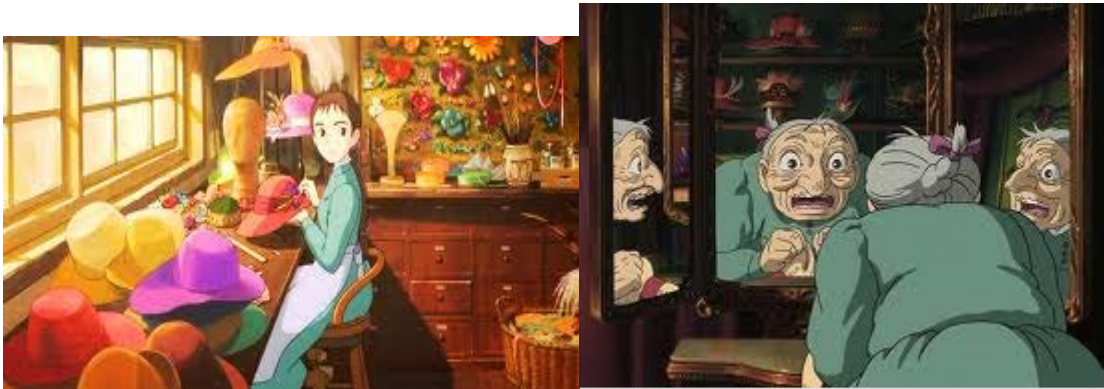
Resim 14. Satsuke ve Mei

Kaynak: Miyazaki, “Komşum Totoro”, 1988.

Karakterlerin özelliklerinden bir tanesi de abla- kardeş arasındaki ilişkidir. Paylaşım kardeşler arasındaki ilişkinin temelini oluşturmaktadır. Ortaya çıkan çatışmalarla birlikte başa çıkarlar. Anne ve babalarının yolunda abla Satsuke, Mei için rol modeldir ve evin tüm sorumluluğu ona aittir. Zaten Mei'nin babasına “Ablam kadar büyümüş müyüm?” diye sormaktadır. Mei ablasını örnek alır ve onun hareketlerini, yaptıklarını taklit eder. Eve ilk taşınma sahnesinde de iki kardeş arasındaki bu ilişki ve Mei'nin ablasını nasıl taklit ettiği görülmektedir. Gerçek hayatta da böyledir. Kardeşler için abla ya da ağabeyleri iyi birer rol modeldir. Onlar gibi yapmak ya da onlar kadar büyümek hep istenen bir şeydir. Miyazaki de filminde ablasını taklit eden sevimli bir kız çocuğu göstermektedir. Zaten Mei'nin Totoro ile karşılaşması da ablası uzakta, okuldayken gerçekleşir. Çünkü en iyi arkadaşı ablası yanında yokken canı sıkılır ve bu yalnızlık anında kendi kendini eğlendirirken, Totoro'yu keşfeder. Bu özellik karakterleri daha gerçekçi kılmaktadır.

Sophie

“Howl’un Yürüyen Şatosu”nun Sophie’si bir Avrupa kasabasında tren yoluna yakın bir şapkacı dükkânında çalışan bir genç kızdır. Diğer Miyazaki kızları gibi güzel ama gösterişsiz olan Sophie de ailesinden ayrıdır. Sophie’nin bir gün şans eseri tüm genç kızların hayran olduğu büyücü Howl ile tanışması onun hayatını tamamen değiştirir. Howl ile kendisini gören kötülükler cadısı tarafından yaşlı bir kadına dönüştürülür. Böylece Sophie, hem kendi içinde hem de Howl’un dünyasında bir yolculuğa çıkar. Büyü sonucu yaşlı bir bedene hapsolmuş genç bir kızın yaşlılığı nasıl deneyimlediği ve güzellik ile mutluluğun dışarıdan görüldüğü gibi olmadığı konusunda izleyiciye mesajlar vermektedir. Filmde Sophie güzelliğın ve gençliğin gelip geçici olduđu önemli olanın insanın akıl ve kalp güzelliđi olduđu, mutluluğun da ancak bu sayede yakalanabileceđini anlatmaktadır. Bunu yaparken kendisi de bu süreci izleyici ile birlikte deneyimler. Yaşlı bir kadına dönüştükten sonra şapkacı dükkânından ayrılarak, Howl’u bulan Sophie yürüyen şatoya taşınarak, ev işlerine yardımcı olur. Howl’un ülkedeki savaşı durdurmak için verdiđi mücadelede O’na yardımcı olur; çocukken kendisinden çalınan kalbini bulmasını sağlar; kensisini yaşlı bir kadına çeviren Kötülükler Cadısı güçlerini kaybedip şişman bir ihtiyara dönüştükten sonra yanına alarak, O’na bakar. Sophie tüm bu süreçte affetmeyi, sevmeyi, yardımlaşmayı, hiçbir şeyin dışarıdan görüldüğü gibi olmadığını göstermektedir.



Resim 15. Sophie, Şapkacı Dükkânında Yaşlı Bir Kadına Dönüştüğünde

Kaynak: Miyazaki, “Howl’un Yürüyen Şatosu”, 2004.

Sophie bu ilginç yolculuk sonunda yeniden gençliğine kavuşur. Fakat saçları hala beyazdır. Howl'un Yürüyen Şatsunda geçirdiği yolculuk, Howl'a olan aşkı ve yaşadığı diğer deneyimler, Sophie'yi olgunlaştırmıştır ve büyütüştür. Artık hiçbir şey filmin başlangıcında şapkacı dükkânında çalışan kendini çirkin bulan genç kızın dünyasındaki gibi olamayacaktır. Sophie artık hayatın gerçekleri ile tanışmış, olgun bir hanımefendidir, eski haline dönmeyen beyaz saçları da Sophie'deki bu değişimin en önemli izleridir. Artık hiçbir şey eskisi gibi olamayacaktır. Tıpkı "Küçük Cadı Kiki"de de filmin sonunda Kiki'nin uçma yeteneği geri geldiği halde, kedisi Jiji ile konuşamaması gibi. Çünkü Kiki de filmin başında kedisi ile konuşarak anlaşılan küçük kız değildir artık. O da yetişkinliğe adım atmıştır. Miyazaki bu tür ufak ayrıntılarla birkez yetişkinliğe adım attıktan sonra çocukluğa geri dönüşün mümkün olmadığını izleyiciye anlatmaktadır. Aşık olmak, sorumluluk almak, çalışmak vb. tüm bunlar insanı büyüten, olgunlaştıran eylemlerdir. Sophie, tüm bunların üstüne bir de henüz 18 yaşındayken yaşlılığın nasıl bir şey olduğunu deneyimlemiştir.

Nausicaa

Miyazaki'nin en güçlü kadınlarından biri olan "Rüzgârlı Vadi"nin prensesi Nausicaa, aynı zamanda Miyazaki'nin mangasından filme aktarılan bir karakterdir. Nausicaa doğa ile krallık arasındaki savaşa son vermek isteyen ince, zarif fakat bir o kadar da güçlü ve cesur bir dişidir. Miyazaki'nin Nausicaa'sı insanları yok etmek için saldırıya geçen kızgın Omların (dev böcekler) arasına atlayarak onlara şarkılar söyler. Bu sırada sahne geçmişe döner ve çocukluğunda Nausicaa'nın buğday tarlaları arasında yavru bir Om'la oynadığı görülür. Bu şarkı hem kızgın Omları sakinleştirir hem de izleyiciyi alarak Nausicaa'yla birlikte geçmişe götürür. Etkileyici bir şekilde nostalji yaşanır. Nostalji teması Miyazaki'nin farklı filmlerinde de kendini göstermekle birlikte ("Prenses Mononoke", "Ruhların Kaçışı" gibi) "Rüzgârlı Vadi", nelerin yitirildiğiyle ilgili çok şey hatırlatmaktadır. Miyazaki nostalji teması ile ilgili olarak kendi röportajlarından bir tanesinde şu açıklamayı yapmıştır;²²

²² H. Miyazaki (2001). *Nouvelles images du Japon* "Animasyon Festivali Basın Konferansı Raporu. <http://www.tersninja.com/hayao-miyazaki-yetiskinler-icin-film-yapabilen-bir-suru-insan-var-bu-yuzden-o-alani-onlara-birakiyor-ve-cocuklara-konsantre-oluyor> (Erişim tarihi: 11.02.2010).

Nostaljinin çok çeşitli görünüşleri olduğuna ve bunun yetişkinlere özgü olmadığına inanıyorum. Bir yetişkin yaşamındaki belli bir zamana nostalji duyabilir, ama bence çocuklar da nostalji sahibi olabilir. Bu insanoğlunun en çok paylaştığı duygulardan biridir. Bizi insan yapan şeylerde biridir ve bu yüzden tanımlaması çok zordur. Nostaljinin evrensel olduğunu Tarkovsky'nin Nostalgia filmi izlediğimden fark ettim. Japonca'da kullanıyor olsak da "nostalji" kelimesi Japonca bir kelime değil. Aslında bu filmi yabancı bir dil konuşmadığım halde anlayabiliyorsam demek ki nostalji hepimizin paylaştığı bir şeydir. Yaşadığınız sürece bir şeyler kaybedersiniz. Bu hayatın bir gerçeği. Bu yüzden herkesin nostalji duyması gayet doğal.

Miyazaki'nin bu açıklamasından da anlaşılacağı gibi nostalji yaşamının yaşı, dili, milleti, cinsiyeti yoktur. "Nostalji" evrenseldir. İnsanın içinde aynı türden buruk, acı, tatlı, sıcak vb. duygular bırakır. İnsan olmanın özelliğidir. Nausicaa'nın doğanın yeniden canlanması için verdiği mücadelenin temelinde de geçmiş mutlu günlere duyulan özlem ve anılar vardır. Eskiden her şey daha iyidir. Doğa insanlar için yaşanması bir yerdir. Gaz maskelerine gerek yoktur. Fakat insanoğlu açgözlülüğü ve teknolojinin aşırı kullanımıyla her şeyi yok etmiştir. Benzer şekilde "Ruhların Kaçışı"nda da eski bir ırmak ruhu olan Haku'nun yaşadıkları gibi. Chihiro'nun geçmişini unutan Haku'nun, çocukken içine düştüğü ırmak olduğunu hatırlamasıyla, Haku'nun kendini bulması da nostaljinin bir parçasıdır. Geçmiş devamlı özlenen ama geri dönmek istenen değil de bugüne taşınmak istenen bir yerdir. Önemli olan o günlere dönmek değil, o günleri hatırlayarak aynı hatalara yeniden düşmemektir. Naussica da yaşı küçük olmasına rağmen, cesareti ve doğaya düşkünlüğüyle doğanın yeniden canlanması sürecinde insanların ona izin vermesi gerektiğini fark etmiştir. Bunun için Omlar ile insanlar arasında köprü olmuş hatta bu uğurda ölmeyi göze almıştır.



Resim16. Nausica

Kaynak: Miyazaki, “Rüzgârlı Vadi”, 1984.

Ponyo

Fimde, Sosuke, beş yaşında bir erkek çocuğudur. Deniz kenarında yaşar ve Ponyo adlı bir kırmızı Japon balığı bularak onu koruması altına alır. Ponyo, deniz kralının kızıdır ve insan olmak istemektedir. Sosuke'nin gerçek sevgisi onun bir kız çocuğuna dönüşmesini sağlar. Gerçek sevgi, her türlü güçlüğü yenmiştir. Ponyo son derece sevimli ve sevgi dolu bir kız çocuğudur.



Resim 17. Ponyo ve Sosuke

Kaynak: Miyazaki, “Küçük Deniz Kızı Ponyo”, 2009.

Miyazaki'nin tüm kadın kahramanları fantastik bir dünyada savaşan genç savaşçılar ya da doğanın güzelliklerini ve kendilerini keşfe çıkan sıradan çocuklardır. Sadece başkahramanlar değil, filmlerdeki yan kadın karakterler de en az onlar kadar cesur, her işin üstesinden gelen çok yönlü zengin karakterlerdir.

Miyazaki filmlerini genellikle iki kadın karakter arasındaki çatışma üzerinden işlemektedir. “Howl’un Yürüyen Şatosu”nda Sophie ve Kötülükler Cadısı, “Rüzgarlı Vadi”de Nausicaa ve Prenses Kushana, “Prenses Mononoke”de kurt tanrılar tarafından büyütülen San ve Iron Town Prensesi Lady Eboshi, “Ruhların Kaçışı”nda küçük Japon kızı Chihiro ve Tanrılar Hamamının sahibi Yubaba hatta “Porco Rosso” da Porco’ya aşık olan Fio ve Gina arasındaki rekabet ve çatışma. Bu kadınların hepsinin ortak özelliği ise son derece güçlü olmalarıdır.

Miyazaki filmlerindeki kadın karakterlerin bir diğer özelliği de çalışan kadınlar olmasıdır. “Prenses Mononoke”de, Lady Eboshi’nin demir madeninde çalışanların tamamı kadındır. “Porco Rosso”da da Porco’nun uçağını yeniden inşa eden ekibin tamamı kadınlardan oluşmaktadır. “Kiki”de, O’nu işe alan fırın sahibi hamile bir kadındır. “Ruhların Kaçışı”nda tanrılar otelinin sahibi cadı Yubaba kadındır. Ponyo’da Satsuke’nin annesi bir huzurevinde çalışmaktadır. “Howl’un Yürüyen Şatosu”nda Sophie sahibi de kadın olan bir şapkacı dükkânında çalışmaktadır. Miyazaki’nin bu özelliği ile ilgili olarak Toshio Suzuki, (Yapımcı ve Studio Ghibli’nin Başkanı) şunları söylemektedir; “Miyazaki gerçek hayatta tam bir feministtir. Şirketlerin başarılı olması için kadın çalışanlarının da başarılı olması gerektiğine inanmaktadır.” (Damsleth,2009: 5). Bu inancını çalışan güçlü kadın karakterleriyle pekiştirmektedir.

Büyücü kadın karakter de Miyazaki filmlerinde dikkat çekmektedir. “Ruhların Kaçışı”nda Yubaba, “Prenses Mononoke”de Bilge kadın, “Nausicaa”da büyücü Obaba, “Howl’un Yürüyen Şatosu”nda Kötülükler Cadısı. Bu karakterler şaman kültüründeki bilge kadına benzemektedir. Büyü ve sihir Miyazaki filmlerinin olmazsa olmazlarıdır. Büyü ve sihiri kullananlar ise “Küçük Cadı Kiki” dışında filmin ana dışı kahramanı karşısında kalan kadın karakterlerdir. Ana karakterler sıradan insanlardır ve büyü ya da sihre başvurmazlar. Kötülükler Cadısının Sophie’yi yaşlı bir kadına dönüştürmesi ya da Yubaba’nın Chihiro’nun ailesini domuzu dönüştürmesi gibi. Büyü ve sihir onlara karşılarındaki diğer kadınlardan gelir. Miyazaki’nin dışileri filmin merkezindedir ve olaylar onların etrafında şekillenir.

Türkiye’ye bakıldığında da mitolojiden, edebiyata, sinemaya kadar farklı alanlarda güçlü dışi karakterlere rastlanmaktadır. Özellikle eski Türk inanç

sistemlerinde ve destanlarda güçlü kadın imgesi dikkat çekmektedir. Türk mitolojisinde kadın ilahi bir varlık konumuna gelmiştir. Yaratılış Destanı'nda, Tanrı'ya insanları ve dünyayı yaratması için fikir ve ilham veren “Ak Ana” adında bir kadındır. Oğuz Kağan'ın ilk karısı, karanlığı yararak, gökten inen mavi bir ışıktan, ikinci karısı ise kutsal bir ağaçtan doğmuş insanüstü varlıklardır. Yakutlarda “Ak Oğlan” ağacın içinden çıkan nurlu bir kadın tarafından emzirilmiştir. İlk Türk yazıtlarından olan Bilge Kağan kitabesinde Kağan: “Sizler anam hatun, büyük annelerim, hala ve teyzelerim, prenseslerim...” hitabıyla söze başlamaktadır (Saçkesen, 2007: 490).

Orta Asya Türkleri'nin inanışlarına göre cennette, “Kutsal ağaç” ile bu ağacın kökünde de bir “Ana Tanrı” olduğuna inanılmaktadır. Bu “Ana Tanrı” aynı zamanda tüm insanlığın atasıdır. Dede Korkut kitabında da bu Ana Tanrıya değinilmektedir. Ana Tanrı yaratıcı kabul edilmekte ve yeri, göğü, insanları yaratan erkek Tanrı Ülgen'e yaratma gücünü verdiğine inanılmaktadır (Ögel: 1971: 95-96). Türk kültüründeki Ana Tanrıça heykelleri, halı ve kilim motifleri de bu inancın bir uzantısıdır.

Türk mitolojisinde yer alan Huban Arığ Bir Kafkas Türk Kadın Kağanın Destanı adlı anlatıda yer alan Huban Arı da güçlü, savaşçı ve olağanüstü güçlere sahip bir dişi karakterdir.

Dede Korkut kitabında da hikâyelerde kadınların yeri dikkat çekicidir. Dede Korkut Kitabı'nın giriş kısmında dört tip kadından bahsedilir. Bunların içinde en önemlisi “eve misafir geldiğinde... Onu karşılayacak erkek yoksa yedirip içeren, onurlandıran ve ona dostluk gösteren” kadındır. Bu kadın, “*evin dayağı*”dır (Ergin, 2001: 18). Türk kadını, kitaptada dendiği gibi “*evinin dayağı*” yani temel direğidir. Dede Korkut hikayelerinde kadın erkeklerin yaptıklarını yapabilmek iktidarına sahiptir. Örneğin, Kanturalı'nın evlenmek istediği kız bir kahramandır. Bamsı Beyrek hikâyesinde yer alan Banu Çiçek, iyi ata binen, kılıç kullanan ve savaşan bir kahramandır. Deli Dumrul hikâyesinde, karısı onun yerine Azraile canını verecek kadar cesurdur.

Dede Korkut'ta yer alan ata binen, kılıç kullanabilen, cesur ve azimli kadın karakterler Türk masallarında da görebilmekteyiz. Haramibaşı Ahmet masalında haramilerin kafasını uçuran padişah kızı ya da Helvacı Güzeli masalında erkeklere iyi bir ders vererek aklını ve dürüstlüğünü ispat eden kadın karakter, bu anlayışın öncülleridir (Akar, 2006: 266).

Türk anlatılarında kadınlar daima erkeklerinin yanında, ailesi, vatani, namusu için savaşıyor ve canını verecek kadınlardır. Erkek kahramanlar için eşleri en büyük destekçileri, dert ortakları ve yol göstericilerdir. Bozkır şartlarında kadın da erkekle birlikte hayatın içindedir. Sürekli yağmalanma baskısı, tarımsal üretimin koşulları vb. nedenler kadını erkeğin yanında çalışmaya zorlamıştır. Böyle olunca hayatı sürdürebilmenin getirdiği kadın erkek birlikteliği; toplumun ahlakı, geleneği, üretim ilişkileri ve dinsel törenlerini de şekillendirmiştir. Bunun sonucunda kadın aile içinde söz sahibi olmuştur (Zelyurt, 2008: 445). Bu yaşam biçimi halk hikâyelerinde, destanlarda, masalarda da yerini bulmuştur.

Zamanla İslamiyetin kabulü ile Türk kadınının toplum yaşamındaki ve aile içindeki yeri gerileyen bir imaja bürünse de, Cumhuriyet dönemiyle birlikte kadın yeniden gücünü kazanmaya başlamıştır. Özellikle edebiyat ve sinema alanında geleneksel imajın dışında güçlü, başkaldıran, çalışan vb. kadın karakterler karşımıza çıkmaya başlamıştır. Aile içinde fedakâr eş, anne, özverili, sabırlı geleneksel kadın imajları 60'lardan başlayarak belli bir değişim sürecine girmiş özellikle 70 ve 80 arası önemli örnekler vermiştir. Erkeksi kadın karakterler (Şoför Nebahat gibi) ya da geleneklere başkaldıran bilinçlenen, çalışma hayatına giren kadın karakterler sinemamızda yer etmeye başlamıştır. Özellikle Lütfi Akad'ın Gelin, Diyet, Düğün üçlemesinde Hülya Koçyiğit'in canlandırdığı kadın karakterler bu değişimin önemli örneklerindendir. 1973 yapımı "Gelin" filminde, geleneklere bağlı olarak yaşayan aile içinde kadının hiçbir söz hakkı bulunmaması ve çocuğunun hastalanarak ölümüne giden süreçte yaşadıkları anlatılmaktadır. Çocuğunu kaybettikten sonra geleneklere başkaldırarak evi terk eden ve fabrikada çalışmaya başlayan kadının mücadelesi kadının geleneksel yapı içindeki değişen konumunu ve gücünü göstermektedir. 1974 yapımı "Diyet" filminde ise

köyden kente göç eden bir işçi ailesinin, sendikaya girmek için verdikleri mücadele ve köyden gelen kadının bilinçlenmesi ve kocasına destek olması hikâyesi anlatılmaktadır. Kadının bilinçlenme süreci ve direnişi karşımıza çıkar. Son olarak Akad'ın “Düğün” filmi kardeşleri ile yaşayan bir ablanın kız kardeşi ve kendi için yaptığı fedakârlıklar töre ve başlık parasına başkaldırısı dikkat çekicidir. Ailenin erkeklerini de karşısına alan Zeliha (Hülya Koçyiğit) sonunda kendini ve kardeşini kurtarır. Bu ve benzeri örnekler Türk sinemasında kadının toplumda değişen konumunu, güçlenmesi ve bilinçlenmesi sürecini göstermektedir.

Ayrıca görsel kültür hafızası içinde süregelen erkek dışı karakterlere ait anlatılar tarih içinde de yer almaktadır. İlk akla gelen erkek dışı karakterlerden bir tanesi Nene Hatun'dur. 1877 yılında Erzurum'da Aziziye Tabyasının Ruslara karşı savunulmasında, üç aylık bebeğini evde bırakıp 20 yaşında bir genç gelinken düşmanla savaşmaya giden Nene Hatun ve benzeri anlatılar görsel hafıza içinde bugün de süregelmektedir. Örneğin Namık Kemal'in “Vatan Yahut Silistre” adlı tiyatro oyununda hem aşkı hem de vatani için erkek kılığına girip cepheye giden Zekiye karakteri vardır. Ayrıca ilk kadın savaş pilotumuz Sabiha Gökçen'de önemli bir erkek dışı karakter figürüdür. Miyazaki'nin uçan dışı karakterlerine karşılık Cumhuriyet döneminde Türkiye'nin ve Dünyanın ilk kadın savaş pilotu olan Gökçen tarihsel süreç içinde önemli bir dışı kılavuz olarak yer almaktadır.

Japon toplumuna benzer bir şekilde Türkiye'de de kadın tüm değişmelere ve ilerlemeye rağmen hala gerek aile gerekse iş hayatında ikincil konumunu sürdürmektedir. Fakat kadının tarihsel süreçteki ya da inanç sistemlerindeki kutsal ve güçlü yapısı edebiyat, sinema, tiyatro vb. sanatsal alanlarda yaratılan güçlü kadın temsilleri ile hakettiği yere ulaşacak ve zihinlerdeki kalıplaşmış kadın rolleri değişebilecektir. Bunun için Miyazaki gibi kadını yerleştirilen standart kalıplardan çıkartacak, daha özgür daha cesur kadın kahramanlar, karakterler yaratacak sanatçılara ihtiyaç vardır. Kadının yıllar içinde gerileyen imajını yeniden hak ettiği yerlere taşıyabilmek daha çocuk yaşlardan itibaren zihinlere kazınan kalıpları kırmakla ve çocukluktan itibaren cinsiyete dayalı ayrımcılığı ortadan kaldırmakla mümkün olabilecektir. Miyazaki'nin dışı karakterleri tam da

bu noktada önemli bir görevi yerine getirmektedir. Türkiye’de de gerek sinemada yapılan gerekse çizgi film alanında yapılacak olan bu tür çalışmalarla daha özgün, özgür ve güçlü kadın karakterler yaratmak mümkündür. Bunun için Türk kültürü içindeki güçlü kadın rol modellerine bakmak yeterli olacaktır.

3.3.2. Erkek karakterler

Miyazaki filmlerinde erkek karakterler Porco Rosso hariç, hikâyede dişi karakterlere yardımcı olmak için vardır. Genellikle yakışıklı, bebek yüzlü, uzun, ince yapılı bu karakterler güçlü ve korkusuzdur. Bazıları uçmak, büyü yapmak gibi doğaüstü güçlere sahiptir. Miyazaki’nin shojo karakterlerine yardım eden bu erkekler, shojo karakterlerin yardımıyla da kendi içinde buldukları zor durumlardan kurtulma şansı bulurlar. Güçlü dişi karakterler onlar için doğru yolu bulmalarında ya da kendilerini bulmalarında önemli birer kılavuzdur. Örneğin, Yürüyen Şato’da Howl yaşlı olduğu için evine aldığı Sophie sayesinde Kötülükler Cadısı ve Kraliyet Cadısının onun güçlerini savaşta kullanmak isteklerinden kurtulmaktadır. Küçükken çalınan kalbini Sophie sayesinde yeniden kazanmaktadır. Ruhların Kaçışı’nda Chihiro’ya Yubaba’nın Otelinde çalışması için yardım eden Haku, Chihiro sayesinde Yubaba tarafından çalınan ismini ve kendi kimliğini yeniden kazanmakta, geçmişiyle ilgili her şeyi hatırlamaktadır. Aslında o, Japonya’da kuruyan eski bir nehir tanrısıdır. Yubaba Haku’nun ismini çalmış ve kendisine hizmetkâr etmiştir. Gökteki Kale’de Pazu Laputa’nın prensesi Sheeta’ya peşindeki korsanlar ve kraliyet güçlerinden kaçması ve kayıp uçan kaleyi bulması için yardım etmektedir. Pazu’nun babası gökteki kaleyi görmüş fakat kimseyi onu gördüğüne inandıramamıştır. Pazu da yıllardır bu kalenin varlığını kanıtlamak için hayal kurmuştur. Sheeta sayesinde Laputa’ya gitmeyi başararak, babasının söylediklerinin gerçekliğini ve hayallerinin gerçekleştirilmenin gururunu yaşama imkânı yakalamıştır. Görüldüğü gibi erkek karakterler yalnızca dişi kahramanlara yardımcı olmakla kalmamış; onlar sayesinde içine düştükleri güç durumlardan kurtulma şansını da yakalamışlardır.

Miyazaki’nin erkek karakterlerine aşağıdaki gibi sıralayabiliriz;

Porco Rosso

“Porco Rosso” filminin Porco’su diğer Miyazaki erkeklerinden farklıdır. Farklı olmasının nedeni, Miyazaki filmleri içinde ana karakteri erkek olan tek filmin kahramanı olmasıdır. Porco I. Dünya Savaşı’nda İtalyan Hava Kuvvetlerinde görev yapmakta olan bir pilotken, bir hava çatışmasında bilinmeyen bir nedenle domuza dönüşmüştür. Kendisi film içinde bunun nedenini “Faşist olmaksızın domuz olurum.” sözleri ile dile getirmektedir. Hava Kuvvetlerinden ayrıldıktan sonra hava korsanlarını yakalayarak onlardan kazandığı ödüllerle yaşamını sürdürmeye başlar. Peşindeki Amerikalı bir hava korsanı olan Curtis uçağını düşürünce aralarındaki savaş kızışır. Bu çekişmeye Porco’ya uçağını tamir etmekte yardım eden genç bir kız Fio ve Porco’ya aşık Gina da eklenince rekabet daha da artar. Porco Rosso, yalnız, içine kapanık ve kadınlarla ilişkilerinde utangaç bir karakterdir. Onun dışında gözü kara ve rekabetçidir.

Porco’nun hayvana dönüşme ritüeli diğer Miyazaki filmlerinde de karşımıza çıkar. Ruhların Kaçışı’nda Chihiro’nun anne ve babasının domuza dönüşmesi, Haku’nun uçarken ejderhaya dönüşmesi, Yubaba’nın ve Yürüyen Şato’da Howl’un kuşa dönüşmesi gibi. Bu durum aslında şamanizmdeki hayvan şekline girebilme inancına benzemektedir. Çünkü inanışlara göre şamanlar zaman zaman bir kartal şekline girer, gökleri dolaşır ve ondan sonra da yere inerlermiş. “Her şamanın şekline girebileceği bir hayvan vardır. Anadolu’da eski Türk şairleri de Ahmey Yesevi’nin turnaya, Hacı Bektaşî Veli’nin güvercine ve Abdal Musa’nın geyiğe büründüğünü dile getirmişlerdir” (Ögel, 1971: 110).



Resim 18. Porco Rosso ve Curtis

Kaynak: Miyazaki, “Porco Rosso”, 1992.

Prens Ashitaka

Prens Mononoke’de köylerine doğru hızla ilerleyen kızgın ve yaralı bir Domuz Tanrısı öldürmek zorunda kalan ve Tanrı Domuz tarafından kolundan lanetlenen Prens Ashitaka, kolundaki lanetten kurtulmak ve köyünü korumak için çıktığı yolculukta, Kurt Tanrı tarafından büyütülen San ile tanışır. Lady Eboshi ile San ve Orman Tanrıları arasındaki savaşta arabulucuk yaparak savaşı durdurmaya gayret eder. Bu anlamsız savaşta hem doğanın ve ormanda yaşayan hayvanlar ve hayvan tanrıların hem de insanların büyük zarar gördüğünü anlar. Buna bir son vermeleri için çabalar. Prens Ashitaka, ince, narin yapılı, yakışıklı ve bir o kadar da cesurdur. Yakul adlı geyiği ile seyahat eder. San’a karşı özel bir ilgi duymakta ise de bu filmde açıkça dile getirilmez. Filmin sonunda San da Ashitaka da tekrar karşılaşmak umuduyla kendi dünyalarına dönerler. Ashitaka diğer Miyazaki filmlerindeki karakterlerden farklı olarak daha çok Japon geleneklerine özgü özellikler taşımaktadır. Giyim kuşamı, yaşadığı köy, insanlarla iletişimi Japonya’ya özgü özellikler taşımaktadır.



Resim 19. Prens Ashitaka ve Yaralı Domuz Tanrı

Kaynak: www.metalhanzo.deviantart.com (Erişim tarihi: 10.10.2010)

Howl

Yürüyen Şato'nun yakışıklı sahibi Howl, tüm kızların kendisini görmek için can attığı bir büyücüdür. Son derece ince ve zayıf olan Howl, güzelliğine de son derece düşkündür. Sarı saçları, mavi gözleri ve fiziksel özellikleriyle son derece Avrupalı bir görüntüye sahiptir. Aynı zamanda bu özeliğinin farkında olması sebebiyle kibirli ve ukaladır. Howl'un en büyük yeteneği kanatlanarak uçabilmesidir. Üstün yetenekleri sebebiyle, Kraliyet Büyücüsü tarafından ülkede devam eden savaşı kazanmaları için önemli bir koz olarak görülmektedir. Fakat Howl savaşta taraf olmak değil savaşı durdurmak istemektedir. Özgürlüğünü garanti altına almak ve savaştan uzak durmak için yürüyen bir şatoda yaşamakta ve farklı isimler kullanmaktadır. Kötülükler Cadısı tarafından yaşlı bir kadına dönüştürülen 18 yaşındaki şapkacı kız Sophie'yi yanına yardımcı olarak alır. Sophie Howl'a aşiktir ve bu savaştan onun zarar görmesini istememektedir. Filmin sonunda yaralanan ve ölmek üzere olan Howl, Sophie'nin ona çalınan kalbini geri vermesiyle iyileşir.



Resim 20. Howl

Kaynak: Miyazaki, “Howl’un Yürüyen Şatosu”, 2004.

Haku

Ruhların Kaçışı’nda Yubaba tarafından ismi çalınan ve kendisine hizmet eden Haku, uçma yeteneği olan eski bir Japon Nehir Tanrısıdır. Uçtuğu zamanlar mavi bir ejderhaya dönüşen Haku normalde 12-13 yaşlarında bir erkek çocuğu görüntüsündedir. Haku, Chihiro’ya içine düştüğü zor durumda yardımcı olur. İsminin Yubaba tarafından çalınacağı konusunda Chihiro’yu uyararak Haku, otelde iş bulup çalışması için de onu yönlendirir. Chihiro içine düştüğü sıra dışı yolculukta ailesini kurtarmak ve kendi kişiliğini bulmak konusunda en büyük desteği Haku’dan görür. Bu yardımın karşılığında da Haku’nun Yubaba tarafından çalınan ismini ve kimliğini ona hatırlatarak verir. Haku Japonların Shinto inanışlarının ve Miyazaki’nin çevre duyarlılığının da taşıyıcısıdır. Shintoizmden gelen doğadaki canlıları tanrılaştırma inancı Haku’nun kurumuş bir Nehir Tanrısı olması ile örtüşmektedir. Nehrin kurumuş olması ise Miyazaki’nin çevre bilinciyle ilgili açık bir göndermedir.



Resim 21. Haku ve Chihiro

Kaynak: Miyazaki, “Ruhların Kaçışı”, 2001.

Tombo

“Küçük Cadı Kiki”de rüştünü ispatlamak için bir yıl boyunca kendi başına tanımadığı bir şehirde yaşaması gereken Kiki’ye arkadaşlık eden Tombo 12-13 yaşlarında uçmaya meraklı bir erkek çocuğudur. Tombo, Kiki’nin yanında O’na yalnızlığını unutturarak arkadaşlık eder. Uçmaya meraklı olan ve bu konuda denemeleri olan Tombo, şehre gelecek olan büyük uçan balonu da merakla beklemektedir. Fakat bu macera balonda meydana gelen arıza sonucu Tombo’nun balondan düşme tehlikesi yaşaması ve uçuş yetenekleri kaybeden Kiki’nin son anda arkadaşını yakalamak için yeniden süpürgesiyle uçarak, onu kurtarmasıyla son bulur. Tombo’nun cana yakınlığı ve samimiyeti,

günümüzde gittikçe yitirilen arkadaşlık, yardımlaşma gibi kavramları izleyiciye hatırlatmakta ve o sıcaklığı yansıtmaktadır.



Resim 22. Kiki ve Tombo

Kaynak: Miyazaki, “Küçük Cadı Kiki”, 1989.

Sosuke

5 yaşında bir erkek çocuğu olan Sosuke, annesiyle bir sahil kasabasında yaşamaktadır. Babası kaptan olan Sosuke'nin en büyük merakı denizdir. Bu merak onun Ponyo adında insan olmak isteyen kırmızı bir Japon balığı ile tanışmasına sebep olur. Sosuke yaşlılarla iletişimi kuvvetli, son derece saygılı, yardımsever ve arkadaş canlısı bir çocuktur. Zaten bu özellikleri ve saf, karşılıksız sevgisi sayesinde Ponyo'nun bir kız çocuğuna dönüşmesini sağlamıştır. Sosuke ve Ponyo son derece cesur çocuklardır. Kasabanın tsunami sonunda sular altında kalması ve Sosuke'nin annesinin çalıştığı huzur evinde mahsur kalması üzerine iki çocuk onu bulmak için küçük bir kayıkla yola çıkarlar. Son derece sevimli ve bir o kadar da inandırıcı olan bu karakterler, insanların neleri yitirdiği ve sevginin nelere çare olabileceğini düşündürmektedir. Günümüzde yitirilen duygular, iki çocuğun dünyasında en saf ve el değmemiş haliyle sunulmaktadır. Bugün içinde bulunulan durumdan insanları kurtaracak olan da kaybettikleri ya da unuttukları bu duyguları yeniden hatırlamalarıyla mümkün olacaktır.



Resim 23. Sosuke

Kaynak: Miyazaki, “Küçük Deniz Kızı Ponyo”, 2009.

Filmlerde erkek karakterler Miyazaki'nin güçlü dişi karakterlerine duygusal destek vermektedir. Onları yalnız bırakmayan, güvenilir bir dost, bir arkadaş, bir koruyucu ya da hiçbir zaman açıkça dile getirilmeyen bir sevgili olarak yanlarında yer almaktadır. Bu karakterler yolculukta birlikte yol almakta, sınavları birlikte geçmekte ve birlikte büyümektedir. Çıktıkları yol karmaşık ve zorluklarla doludur; fakat idealleştirilmiş dişi kılavuzlar yanlarındaki duygusal anlamda güçlü ve cesur genç erkeklerle bu zorlukları aşmayı ve olgunlaşmayı başmaktadır.

Miyazaki'nin güçlü kadınlarının yanında yer alan bu erkekler cesur oldukları kadar güzel ve bakımlıdır. Fiziki yapıları ve dış görünüşleri itibariyle yakışıklı ve bakımlı bu erkekler, günümüzde metro-seksüel olarak nitelendirilen erkek modeline de benzemektedir. Susan Napier (2008: 142), günümüz Japonya'sında erkek kimliklerinin kadınlarındaki kadar hatta onlardan daha fazla değişim içinde olduğunu belirtmektedir. Napier'e göre; bugün Japon erkekleri, erkeksi performansa dair geleneksel kavramların dışına itilip, olası kimliklerle dolu geniş bir yelpaze ile karşılaşmaktadırlar. Elbette bu süreçte medya ve medya ürünlerinin de etkisi büyüktür. Özellikle anime ve mangalar farklı türleri ve konu zenginlikleri ile bu olası kimliklerin sergilendiği birer medyumdur.

Miyazaki'nin Yürüyen Şatosu filminde Howl karakteri de geleneksel erkek modelinin dışındadır. Sophie banyoyu temizlerken raflarda şampuanların yerini yanlışlıkla değiştirir. Howl banyodan çıktığında sarı olan saçları önce kızıla sonra da siyaha döner. Bu durum onu çileden çıkarmıştır, sinir krizi geçirir. Sophie sakinleştirmeye çalışsa da işe yaramaz. Howl; "Öleyim daha iyi, güzel olmadıktan sonra yaşamamın ne anlamı var?" der. Sophie ise; "Bıktım senden Howl. Ben hiçbir zaman güzel olmadım." diye karşılık verir (Howl'un Yürüyen Şatosu, 2004: 58.30). Güzellik Howl için çok önemlidir. Onun için çirkin olmak ölmekle eş değerdir. Sophie ise 18 yaşında sıradan bir kızken bir cadı tarafından yaşlı bir kadına dönüştürülmüştür. Bu durum bile onu Howl'un saç rengi karşısında yaşadığı bunalıma sürüklememiştir. Çünkü Sophie güzelliğin gelip geçiciliğine inanmaktadır. Onun için önemli olan insanın iç güzelliğidir. Bu durum Japonların *mono no aware*²³ felsefesine benzemektedir. Buna göre; hayat, sevgi ve güzellik gelip geçicidir. Miyazaki'nin de anlatmak istediği gibi önemli olan taşıdığımız ruh ve iç güzelliğidir.

Ataerkil bir toplum yapısına sahip Türkiye'de erkek karakter yaratma konusunda belli kalıplaşmış tipler vardır. Örneğin, 60'lı ve 70'li yıllarda yaygın olarak dergilerde yer alan kahramanlık hikâyelerinin Malkoçoğlu, Tarkan, Kara Murat gibi Türk ve İslam tarihinden esinlenen kahramanları vardır. Bu kahramanların ortak özelliği yenilmezlikleridir. Tarkan, Karaoğlan, Malkoçoğlu gibi kahramanlar, Türklüğün yüceltildiği hikâyeler anlatmışlardır. Yanlarında genellikle iyi anlaştıkları, güvenilir dostları vardır. Yüzde yüz gerçek tarihsel olayları konu almamakla birlikte, karakterlerin dörtnala koşturup, kılıç salladığı ve düşmanlarını yendiği bu hikâyelerde çizgi roman sanatçılarının yaptıkları araştırmalar sonucunda ulaştıkları verileri de kattıkları görülmektedir (Örneğin Malkoçoğlu serisinin Fatih Sultan Mehmet döneminde geçmesi gibi.). Yine çizgi roman karakterlerinden Abdülcanbaz, güçlü fiziksel yapısı, kasları, gözü karalığı ile Tarkan, Malkoçoğlu, Karaoğlan gibi diğer çizgi kahramanlara benzemektedir. Bu kahramanlar milli değerleri yücelten, kadını ana, eş ya da sevgili olarak yanlarında konumlandıran tek yönlü kalıplaşmış karakterlerdir. Anlatı içerisinde

²³ *Mono no aware*, hayatın, sevginin ve güzelliğin gelip geçici olmasının verdiği acı-tatlı duyguları ifade etmektedir. Bkz. B. Güvenç (1983). *Japon kültürü*. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları, s. 122.

değişime uğramayan, sabit fikirli, kaba kuvvetle her sorunu çözen bu karakterler, yukarıda bahsedilen Miyazaki karakterlerinden farklı özellikler sergilemektedir.

Diğer tip erkek karakterler ise mizah ağırlıklı hikâyeler anlatan komik, şaşkın, saf erkeklerdir. Türk Sinemasının özellikle de Yeşilçam filmlerinin görsel ve anlatsal özelliklerinin Türk kültürünün görsel ve anlatsal hafızasını yeniden ürettiği söylenebilir. Nasrettin Hoca fıkraları, Keleođlan Masalları, Karagöz ve Hacivat, Türk halkının zihninde yüzyıllardır yaşayan mizah hikâyeleridir. Bu hikâyelerin ve karakterlerin Türk sinemasına yansımalarıyla ortaya çıkan ve çok sevilen karakter ise Kemal Sunal'dır. Geleneksel anlatılardaki tiplerin klişelerini kullanan Şaban tiplmesi, bugün dahi televizyonlarda tekrarlanarak yeniden üretilmektedir. Güldürü sinemasının ve gülünç karakterlerin Türkiye'de bu kadar sevilmesi ve tutulmasının nedeni jestler, mimikler, konuşmalar, dramatik yapı ve akışın daha eski geleneksel hikâyeye ve karakterlere ait görsel hafızanın bir devamı olmasıdır. Sinemada ve tiyatrodaki yaratılan tipler aslında devamlılık ve akış arz eden bir kültürün ürünleridir. Ancak bu karakterler, karakterden ziyade tip olarak varlık göstermişlerdir. Herhangi bir duygusal ve psikolojik derinlik, ilerleme, gelişme, değişim göstermeyen tek yönlü tipler olarak kalmışlardır. Zaafları, kusurları bazen fiziksel bozuklukları gösterilen tipler komedinin temel malzemesini oluşturmuşlardır. Bunlar yanında Laz, Çerkez, Rumelili, Yahudi vb. tipler de tiyatro ve sinemada sıklıkla kullanılmıştır. Bu tipler de aslında Ortaoyunu, Karagöz ve Hacivat Oyunlarının birer uzantısıdır.

Çizgi filmde de yapılan çalışmalar ve denemelerde bu geleneksel ve yerel karakterleri konu alan çalışmaların ağırlıklı olarak ele alındığı görülmektedir. Fakat tip olarak sıkışıp kaldığı kalıplardan sıyrılamayan, bugüne taşımada yetersiz kalınan, gelenekselden evrensele ulaşamayan bu karakterler tüm Dünyaya ulaşma konusunda da başarısız olmuşlardır. Bu sebeple daha evrensel erkek karakterler yaratmak için tüm Dünyada ve Türkiye'de değişen erkek algısı ve erkek profili üzerine gözlem yapmak ve daha inandırıcı, gerçek ve insani değerler taşıyan karakterler ortaya koymak mümkün olabilecektir.

3.3.3. Karakterlerin dönüşümü

Miyazaki karakterlerinin temel özelliklerinden biri de, karakterlerdeki dönüşümlerdir. Miyazaki filmlerinde karakterler salt iyi ya da kötü olarak ayrılmazlar. Damsleth (2009: 3) “The themes of Hayao Miyazaki” adlı makalesinde bu konu hakkında şunları belirtmektedir;

Bir filmin konusunu belirlerken farklı ya da birbiriyle çatışan ilgi alanları ya da amaçları olan karakterler oluşturmak gerekir. Pek çok örnekte bu karakterler klasik “iyi adam/kötü adam” stereotipleri olarak karşımıza çıkar. İyi adam ya da başka bir deyişle hikâyenin kahramanı izleyicinin güvenini ve desteğini alarak bir ya da birden fazla kötü adamla mücadele eder. Kötü adam ya da düşmanın görevi ise kahramanın amaçlarına ulaşmasına engel olmaktır. Napier’e göre, bu basit yaklaşım Disney gibi Batı yapımı eserlerin tipik özellikleri arasındadır. Fakat bu roller Ghibli Works’den çıkan filmlerde ana hikâyeyi oluşturmaz.

Miyazaki, karakterlerini daha özgür yaratmaktadır. Alıştığımız stereotipleri kırarak, karakterleri daha derinlikli yaratmıştır. Filmin başında kötü olan bir karakter, başkahramanın da desteği ve yardımıyla kendi içindeki iyi tarafı keşfederek, filmin sonunda değişime uğramaktadır. Burada filmin ana karakterinin kendisine kötülük etse dahi o insana sırtını dönmeyip, affetmesi, doğruyu bulması için yol göstermesi ve örnek bir kişilik sunmasıyla mümkün olabilmektedir. İnsanların içinde hem iyi hem de kötü taraf bulunmaktadır. Önemli olan insanın kendini ne şekilde ifade etmek istediği ve nasıl mutlu olduğudur. Miyazaki’nin sözde kötü, engelleyici karakterleri de kendilerindeki iyi taraf ile mutluluğu yakaladıklarında dönüşümleri kaçınılmazdır. Karakterlerdeki bu dönüşüm ve iyilik meyvelerini filmin mutlu sona ulaşmasıyla vermektedir. Dünyanın iyilikle daha güzel ve yaşanması bir yer olacağı mesajı da; bu karakterlerdeki değişimlerle filmin finali arasındaki ilişkide kendini gözler önüne sermektedir.

Örneğin, “Howl’un Yürüyen Şatosu” filminde Sophie’yi yaşlı bir kadına dönüştüren Kötülükler Cadısı, tüm güçlerini kaybettiğinde Sophie kendisine yardım ederek, O’nu yanına almaktadır. Yaşlı ve kilolu olan kadına kendi anneanesi ya da yakınına bakıyormuş gibi bakmaktadır. Cadı kendisine büyü yaptığı halde O’nu suçlamaz ve yargılamaz. Cadı gördüğü bu iyilik karşısında kendi içinde iyiliği keşfeder ve filmin başındaki saldırgan ve kötü halinden eser kalmaz.

Bir başka örnekte “Prens Mononoke”de, Ormanın Ruhunu kendisini öldürerek doğayı tahrip etmek isteyen ve hatta başını kesen Laydi Eboshi’yi ve diğer insanları affederek, onlara hayatlarını bağışlamaktadır. Doğayı yeniden canlandırarak, yeni bir hayat sürmeleri için insanoğluna yeni bir şans vermektedir. Oysa Orman Tanrısı’nın insanların yaptıkları karşısında onları bağışlaması yerine cezalandırması beklenmektedir. Bağışlama, af, hatayı telafi etmek için verilen şanslar, yardım ile kötü karakterler hayatlarında yeni bir başlangıç şansı yaşamaktadır. Bu şans ve kötülüklerin son bulması aslında hepimizin içinde olan, özlemimizi duyduğumuz bir beklentidir.

İnsan doğası görünen ve görünmeyen yönlerden oluşmaktadır. İyilik ve kötülük insanın parçasıdır. Gerçek hayatta insan salt iyi ya da salt kötü değildir. Yaşananlar ve olaylar içinde bu iki zıt parça zaman zaman yer değiştirebilir. Türk anlatılarında karakterler tek yönlü olarak, iyi ya da kötü olarak yer almaktadır. Anlatı sonunda iyi karakter kazanırken, kötüler bir şekilde cezalandırılmaktadır. Bu karakterler, fiziksel özellikleri, kılık kıyafetleri, konuşma ve davranış biçimleriyle de belli stereotipler oluşturmaktadır. Masallarda, destanlarda vb. anlatılarda cadı, dev gibi karakterler hep kötüdür. Yeşilçam’da üvey anne, zengin çocukları, fabrikatör baba vb. genelde hep kötü karakterlerdir. Malkaçoğlu, Tarkan gibi çizgi romanlarda başka dinden ve milletten olan herkes kötüdür. Biz ve Öteki arasındaki bu kesin ayrım iyi ve kötü arasındaki geçişkenliği engellemektedir. Benzer bir durum Batı’da Disney çalışmalarında da vardır. Oysa Miyazaki karakterleri dönüşüme açıktır. Karakterlerdeki bu dönüşümler izleyici için daha iyi bir son ve gelecek için umut ve beklentileri de karşılamaktadır. Yapılacak çizgi film çalışmalarında, Türk geleneksel anlatılarının bir uzantısı olarak bugün dahi sürdürülen bu tek boyutlu, salt iyi ve kötü karakter

sterotiplerini kırarak, daha gerçek, dönüşüme açık, insana dokunan karakterler yaratılabilir.

3.3.4. Karakterlerde duygusal derinlik

Miyazaki'nin ana karakterlerinin diğer bir özelliği de; izleyicilere aktardıkları duygusal durumlarıdır. Bağımsız, özgür, arkadaş canlısı, yardımsever, saygılı, masum başkahramanların her biri utanma, üzülme, sevinç, kızgınlık vb. evrensel insani duyguların tümünü yaşamakta ve izleyicilere de bu duyguları yaşatmaktadırlar. Michael Lane (2004) "White Moments and Miyazaki's Kiki" adlı makalesinde; Miyazaki'nin filmlerinde izleyicinin içini ısıtan ve o anı karakterlerle birlikte yaşamasını mümkün kılan duygu aktarımlarının gerçekleşmesini "white moments", "beyaz anlar" olarak değerlendirmektedir. Kiki'nin evden ayrılırken babası ile yaptığı konuşma ve birbirlerine sarılma anlarını da kendisi için filmin ilk beyaz anı olarak değerlendirmektedir.²⁴

Lane'in belirttiği gibi Miyazaki filmleri, insanın içini ısıtan, kalbini titreten ya da yüzünü güldüren belki de ağlatan beyaz anlarla doludur. Bunu sağlayan şey hikâye anlatımında karakterlerin taşıdıkları psikolojik derinlik ve onların kültürel ve ahlaki boyutlarıdır. Bu sayede izleyici ete kemiğe bürünen fantastik dünyaların sahici kahramanları ile aynı duyguları yaşayabilmektedir. Mei'nin ağaç kovuğundan yuvarlanarak Totoro'nun karnına düştüğü ve onunla oynamaya başladığı sahnede izleyicinin içinde birşeyler kıpırdar ve Mei yüzünde gülümseme ve huzurla orada uyuya kaldığında aynı gülümseme ve iç huzuru yaşanır. İşte bu beyaz bir andır. Ya da Gina kendisini korsanlardan kurtaran Porco'yu öptüğünde Porco'nun yaşadığı utancı izleyici parmak uçlarına kadar hissedebilir. Bir başka örnekte, Chihiro'nun ailesi domuza dönüştükten sonra ruhlar ve tanrılarla dolu sokaklarda yaşadığı korku ve çaresizliği O'nunla birlikte yaşanabilir.

²⁴ M. Lane (2004). *White moments and Miyazaki's Kiki*. Triumph of the Past U.S. www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/MichaelLane_Kiki.pdf, (Erişim tarihi: 15.09.2010)

Tüm bu duygular Miyazaki filmlerinden çıkararak izleyicileri sarar. Bu anlar herkes için farklı olabilir fakat muhakkak bir yerde herkes kendini beyaz bir anın içinde bulabilir. Miyazaki'nin karakterleri vasıtasıyla yansıttığı bu evrensel insana ait değerler, Miyazaki'yi yerelden evrensele taşıyan özelliklerinin başında gelmektedir. İnsanı saran o sıcak ve samimi hikâye anlatıcılığı ve gerçek olamayacak kadar gerçek karakterleri bunu mümkün kılmaktadır.

Batı anlatıları gibi Miyazaki eserlerinde de bireyi temel alan, karakteri tek boyutlu olmaktan çıkartarak, çok boyutlu bir yapı içinde yeniden üreten anlatım biçimi dikkat çekmektedir. Buna karşılık Türk anlatılarında davranış ve söylemleri bakımından insani olmaktan çok, masalsi karakterler dikkat çekmektedir. Karakterlerin yaşadıkları olaylar karşısındaki gerilimleri iç dünyalarına taşınmadan yüzeysel olarak verilmektedir. Böylece izleyicinin o anı paylaşmasına ya da karakterle özdeşleşmesine olanak sağlanamamaktadır. Oysa Türk toplumu Japonlara benzer şekilde duygusal bir toplumdur. Duyguları ve olaylar karşısında tepkileri yoğun olarak yaşayan bir toplumun; çok boyutlu, duygularını, tepkilerini ortaya koyan, derinlikli karakterler ortaya koyamaması, henüz kendi toplumunu, insanını tanımamasıyla ilgilidir. Gerçek, yaşayan, özdeşleşmeye imkân sağlayan karakterler yaratmak için karakteri iç dünyası ile birlikte çok boyutlu olarak yaratmak gerekmektedir. Evrensel değerlerle yüklü çok boyutlu karakterler, tüm Dünyada insanların paylaşacağı ve Miyazaki filmlerinde olduğu gibi beyaz anlar yaşacağı dünyaların kapılarını aralayacaktır.

3.4. Miyazaki Filmlerinde Mekân-Zaman ve Türkiye Yansıması

Miyazaki'nin filmlerinde hikâyeleri ve karakterler çeşitliliği kadar önemli bir diğer konu da zaman ve mekândır. Miyazaki'nin hikâyelerindeki zaman ve mekân anlayışı genel olarak günümüzden çok uzaktır. Filmlerinde içinde yaşadığımız “şimdinin” zaman ve mekân anlayışının dışında bir ortamı resmetmektedir. Hikâyeler modern dünyanın dışında, bir kasabada ya da fantastik mekânlarla çevrili ruhlar ve Tanrıların yaşadığı terk edilmiş bir eğlence parkında, ormanda, yürüyen mekanik bir şatoda, savaş

sonrası yıllarda gaz maskesiz nefes almanın mümkün olmadığı çorak topraklarda vb. farklı mekânlarda geçmektedir

Günümüzde modernleşme ve tüketim kültürü karşısında, doğa eski önemini yitirmiştir. Marshall Berman modern olmakla ilgili görüşlerini şu şekilde açıklamaktadır;²⁵

Bugün, dünyanın her köşesindeki insanlarca paylaşılan hayati bir deneyim tarzı; diğer bir deyişle uzay ve zamana, ben ve ötekilere, yaşamın imkânları ve zorluklarına ilişkin bir deneyim tarzı var. Bu deneyim bütününü modernlik diye adlandırmak istiyorum. Modern olmak, bizlere serüven, güç, coşku, gelişme, kendimizi ve dünyayı dönüştürme olanakları vaat eden; ama bir yandan da sahip olduğumuz her şeyi, olduğumuz her şeyi yok etmekle tehdit eden bir ortamda bulmaktır kendimizi. Modern ortamlar ve deneyimler coğrafi ve etnik, sınıfsal ve ulusal, dinsel ve ideolojik sınırların ötesine geçer; modernliğin, bu anlamda insanlığı birleştirdiği söylenebilir. Ama paradoksal bir birliktir bu, bölünmüşlüğün birliğidir: Bizleri sürekli parçalanma ve yenilenmenin, mücadele ve çelişkinin, belirsizlik ve acının girdabına sürükler. Modern olmak, Marx'ın deyişiyle 'katı olan her şeyin buharlaşıp gittiği' bir evrenin parçası olmaktır.

Berman 'ın bu sözleri üzerine düşünüldüğünde; aslında filmlerinde modernite öncesi ya da sonrasını tasarlayan Miyazaki'nin de "katı olan her şeyin buharlaştığı" bir dünyanın kapılarını izleyicilere açtığını söyleyebiliriz. Çünkü kullanılan mekânların günümüz Japonya'sından ya da diğer coğrafyalardan farklı olması, filmleri bir yere bağlı olma aidiyetinden kurtarmıştır. Bu durum bir bakıma yersizleşme belki de küreselleşmeye olanak sağlamıştır. Özünde Japon kültürüne ait öğeleri barındıran bu filmler, kullanılan mekânların var olan Japonya dekorundan farklı olması ve Japonlara benzemeyen karakterleri ile (ince-uzun boylu, iri gözleri olan daha Avrupai karakterler) daha evrensel bir çizgiye ulaşmaktadır. Dünyanın herhangi yerinde herhangi bir zamana ait

²⁵ W. Berman *E. Katı olan herşey buharlaşıyor, modernite deneyimi.* aktaran: E. Sönmez. <http://www.insanokur.org/?p=2392> (Erişim tarihi: 10.11.2010)

hikâyeler anlatmaktadır. Miyazaki filmlerinin başarısının önemli nedenlerinden biri de mekânı ve karakterleri belirsiz bir zaman diliminde, yersizleştirmedeki bu başarısıdır. İzleyici bu sayede filmlerinde Japon, İngiliz, Amerikalı vb. izlemez, “insan” izler. Evrensel değerlere sahip (sevgi, sağ, duyarlılık, özlem vb.) bir insanın dünyanın herhangi bir yerinde herhangi bir zamanda geçen hikâyelerini, maceralarını izleriz.

Miyazaki, önce şimdinin geleceği üzerine düşünüp, gelecek üzerine kurguladığı yenedünyanın geçmişini ya da geleceğini hikâyelerine taşıyarak, bugünkü sorunların ya da yönelimlerin geleceği nasıl dönüştüreceği üzerine bir uzak görüşlülük sunmaktadır. Şimdi yaşanan yanlışların ya da hataların ilerde insanları nasıl dönüşü imkânsız sonuçlara götüreceğini göstermektedir. En güzel örnek modernizm ve sanayileşme sonrası yaşanan büyük Dünya savaşının üzerinden yüzyıllar geçmesine rağmen Dünyanın çorak ve nefes alınamaz bir mekâna dönüştüğünü anlattığı filmi Nausicaa’dır. Film, gelecekle ilgili tam bir kıyamet senaryosu sunmaktadır. İzleyiciyi de bugün gereken tedbir alınmazsa Dünyanın sonunun ne olabileceği üzerine düşünmeye yönlendirmektedir.

Mekân ve zamanın belirsizliği ya da günümüzden farklılığı, Miyazaki’nin fantastik olanla ilişkisiyle de yakından ilgilidir. Fantastik mekânlar, sadece olayların geçtiği yeri tanıtmak gibi bir işlev üstlenmezler. Bu büyülü dünya, gerçekliğin kesin kalıpları içinde sıkışıp kalan modern insana, toplumsal rollerin, benimsenmiş ve idealize edilen değerlerin, kalıplaşmış yaşam modellerinin uzağında, belirsizliklerin hâkim olduğu, insanı gerçek dünyanın kuşatmasından kurtaran bir âlemin kapılarını açmaktadır. Yılmaz’a (2011: 1315) göre;

Fantastik dünyada, alışılmışın dışında bir serüvenle karşımıza çıkan insan, gerçekle büyülü olanın iç içe geçtiği fantastik bir dünyada doğaüstü güçlerin sınavından geçer. Ruhsal bütünlüğe ulaşma yolunda gerçekleştirilen bu maceranın gerek edebî gerekse kutsal metinlerdeki görüntüleri, ruhsal yapıyı aydınlatmak için simge dilinin kapalı anlam dünyasıyla birlikte sunulur.

Bu yüzden fantastik alanda kesin doğrular çeşitli maskelerin arkasına gizlenerek yer almaktadır. İzleyici, bu âlemde zaman ve mekânda dilediği gibi konumlanabilir.

Bulgar asıllı Fransız Biçimci Todorov (2004: 31) “Fantastik: Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım” adlı eserinde edebi eserlerde fantastik türü şöyle açıklamıştır;

Tümüyle kendimize ait, tanıdığımız, şeytanı, vampirleri, perileri olmayan bir dünyada öyle bir olay meydana gelir ki, o bildiğimiz dünyanın yasaları bunu açıklamaya yetmez. Olayı algılayan kişi iki olanaklı çözümden birisini benimsemek zorundadır: ya duyulardan kaynaklanan bir yanılsama, düş gücümüzün yarattığı bir şey söz konusudur ve o zaman yasalar olduğu gibi kalır; ya da olay gerçekten oluşmuştur, gerçekliğin bir parçasıdır. İşte o zaman bu gerçekliği bizim bilmediğimiz yasalar yönetir... Fantastik bu kararsızlık süresinde yer alır; yanıtlardan herhangi birisini seçtiğimiz anda fantastikten uzaklaşarak komşu bir alana, ya tekinsiz (étrange) ya da doğaüstü (merveilleux) türlerin alanına girmiş oluruz. Fantastik, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşte doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır.

Todorov okurun etken işlevi üzerinde durmakla birlikte kararsızlığın anlatı kişisince sunulup sunulmamasının pek de önemli olmadığını, okur tarafından duyumsamasının yeterli olduğunu ileri sürmektedir. Ona göre fantastiğin oluşması için olay; anlam bulanıklığı, düş ve gerçeklik arasında anlatının sonuna kadar korunmalıdır. Miyazaki'nin filmlerinde de bu belirsizlik ve kararsızlık hali başından sonuna kendini göstermektedir. Filmlerin başkahramanları küçük kızlar da bu belirsizlik karşısında kısa süreli bir şaşkınlık yaşamakta fakat bunu çabuk atlatarak, hikâyeye dâhil olmaktadır. Oysa izleyici bu durum karşısındaki kararsızlığını tam da Todorov'un belirttiği gibi sonuna kadar sürdürmektedir. Çünkü bir türlü küçük Mei ve ablasının bahçelerindeki ağaçta gördüğü Totoro'nun gerçek mi hayal mi olduğunu anlayamaz ya da Chihiro'nun ailesiyle ıssız bir tüneli geçtikten sonra karşılaştıkları Tanrıların dinlendiği dünyanın gerçek mi yoksa bir çocuğun hayal dünyasından mı ibaret olduğundan emin olamaz. Mononoke de San gerçekten kurtlar tarafından mı büyütülmüştür, orman konuşan

hayvan tanrılara mı aittir? Kiki'nin süpürgesiyle uçtuğu ve insanların bunu yadırgamadığı dünya gerçek midir? İşte tüm bu sorular ve daha fazlası film boyunca ve bittiğinde bile kesin olarak cevaplanamaz. Bu da Miyazaki'nin tam da fantastik dünyalar kurguladığının göstergesidir. Ancak bu fantastik dünyalar; içinde düşünce gerçeğin iç içe geçtiği, sıra dışı olaylara sahne olan mekânlar, takvimle ve saatle sınırlanamayan zaman, insanüstü vasıflara sahip olan kişilerle farklı boyutlar kazanmıştır.

Miyazaki gerçek ve fantastiği bir arada kullanarak izleyicinin kafasındaki anlam bulanıklığını körüklemektedir. Napier'in (2008: 271) belirttiği gibi Prenses Mononoke'de bir çeşit tarihsel tabana sahip bir dünya yaratır gibi görünüp, sonra da bu Dünyanın olması gereken şekline dair seyirci beklentilerini düzenli olarak boşa çıkarır. Çünkü Miyazaki bu filmde Japon tarihinin bir dönemi olan 14. yy. Muromachi dönemini arka planda dekor olarak kullanmıştır. Samuraylar, köylüler bu filmde gösterilmekle birlikte, hikâye bu alanda bir çatışma ile değil de gerçeküstü bir alanda, ormanın sahibi tanrı hayvanlar ile bir kadın tarafından yönetilen ve silah üreticiliği yapan bir topluluk arasında geçmektedir. Fondaki tarihi mekân gerçek fakat anlatılan hikâye gerçeküstüdür. Napier'e (2004: 271) göre bu durum Miyazaki'nin "uluslararası fantezi alanı" diyebileceğimiz, Avrupa tarzı mimari ve Batılı gibi görünen karakterleri içeren fantastik hayali mekânların olduğu daha önceki çalışmalarından farklıdır. Mononoke'ye benzer bir durum Totoro'da da vardır. Çünkü Totoro, pirinç tarlaları içinde Japon mimari tarzında evlerin yer aldığı daha yerel bir atmosferde geçmektedir.



Resim 24. Miyazaki Filmlerinden Mekânlar

Kaynak: <http://www.onlineghibli.com/> (Erişim tarihi: 20.16.2010)

Aslında Miyazaki filmlerinde mekânı iki şekilde kullanmaktadır: Tanıdık ya da aşina olunan mekânlar ve gerçeküstülüklerle süslü ilk defa karşılaşılan mekânlar. Bu karşıtlık hemen her filmde yaratılmıştır. İki alanın varlığının ilk başta çatışma olarak algılanabilecek konumları, onların hikâyeye içinde erimesine yol açmaktadır. Miyazaki filmlerinde mekânların fantastikle ilişkisi üç şekildedir; ilkinde tanıdık ya da aşina olunan mekânlar içinde yaşanan gerçeküstü olaylarla fantastik bir mekâna dönüşür, ikincisinde gerçek dünya başkahramanın yolculuğu ile gerçeküstü bir mekâna taşınır, üçüncüsünde ise tamamen yeni fantastik bir dünyanın kapıları izleyicilere açılır.

İlk türde, tanıdık ya da aşina olunan mekânların, içinde yaşanan gerçeküstü olaylarla fantastik mekânlara dönüşmesi, “Porco Rosso”, “Küçük Cadı Kiki”, “Komşum Totoro”, “Ponyo”, “Prens Mononoke” ve “Howl’un Yürüyen Şatosu” gibi filmlerde görülmektedir.



Resim 25. Porco Rosso Flminden Bir Mekân

Kaynak: Miyazaki, “Porco Rosso”, 1992.

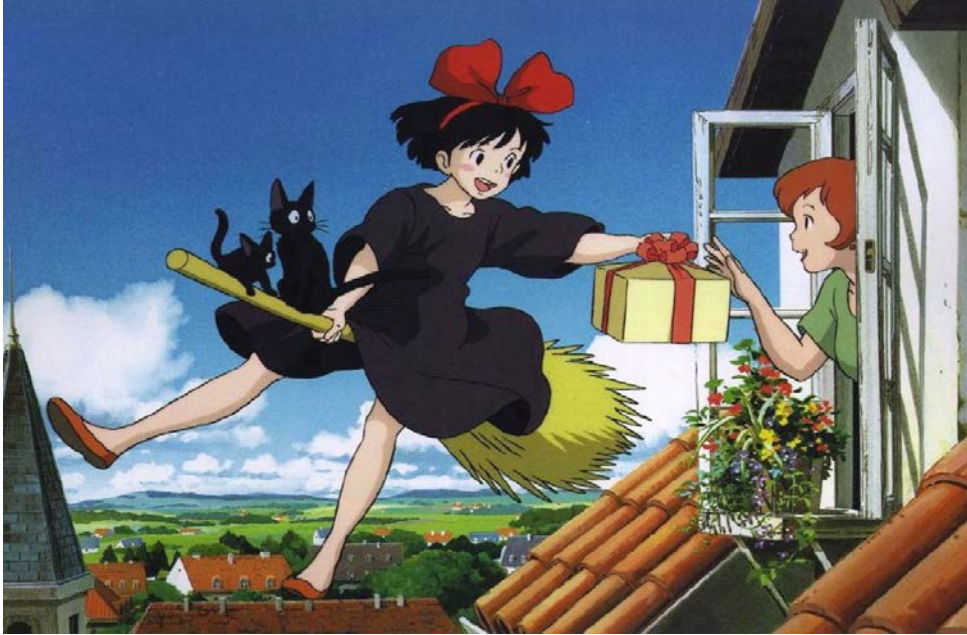
“Porco Rosso”, Adriyatik kıyılarında Avrupa tarzı yapıların dikkat çektiği, bir sahil kasabasında geçmektedir. Olaylar tanıdık bir mekân içinde gerçekleşmektedir. Fakat mekânın bu tanıdık atmosferi, başkarakterin bir domuz olmasıyla ve bu durumun insanlar tarafından sıradan bir olaymış gibi karşılanmasıyla, fantastik bir dünyaya dönüşmektedir. Çünkü izleyici filmin sonuna kadar bir pilot olan Porco’nun gerçekten bir domuzla dönüşüp dönüşmediği sorusunun net cevabını veremez. Ayrıca Porco’ya yardımcı olan ve uçak üretiminde çalışan işçilerin kadın olması da hikâyeyi gerçeküstü bir boyuta taşımaktadır.

Benzer bir durum “Küçük Cadı Kiki”de de görülmektedir. Kiki’nin 13 yaşında cadılığını ispatlamak için tek başına yerleştiği sahil kasabası da mimari tarzı bakımından Avrupa sokaklarını ve evlerini andıran tanıdık bir dünyayı izleyiciye sunmaktadır. Fakat kasabada uçan süpürgesiyle paket dağıtımını yapan Kiki’nin maceraları ve kasaba halkının bu durum karşısındaki sakinliğiyle olayı

sıradanlaştırması, bu tanıdık mekânı bir anda gerçekte hayal dünyası arasında bir alana tam da fantastik olanın ortasına yerleştirmektedir.



Resim 26. Küçük Cadı Kiki Filminden Mekân I



Resim 27. Küçük Cadı Kiki Filminden Mekân II

Kaynak: Miyazaki, "Küçük Cadı Kiki", 1989.

“Ponyo”da okyanus kıyısında bir Japon sahil kasabasında geçmesine rağmen, İnsan olmak isteyen Ponyo adında kırmızı bir Japon balığının Sasuke adında bir erkek çocuğuyla maceraları ve okyanusun altında yaratılan dünya bu sıradan mekânı fantastik ve gerçeküstü bir boyuta taşımaktadır.



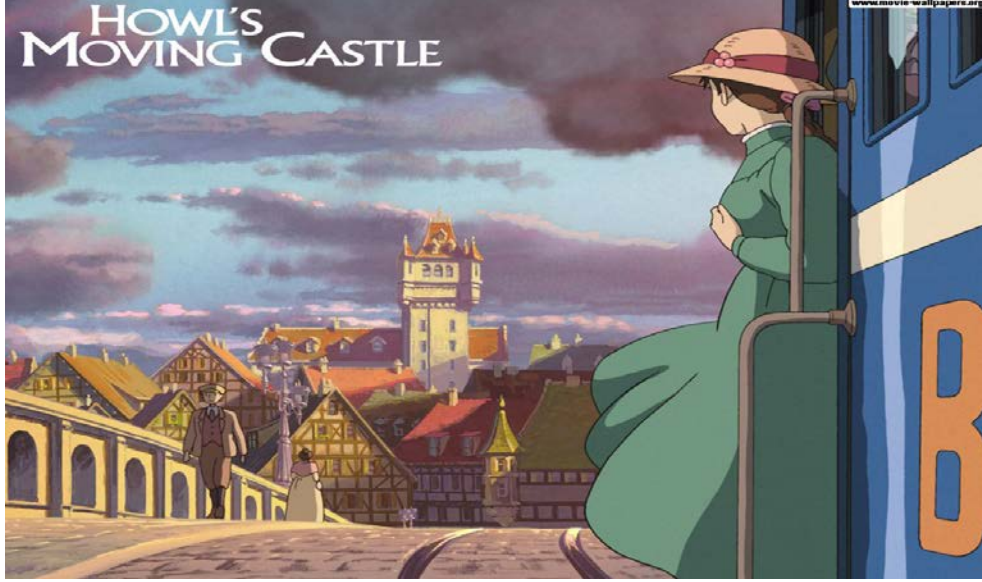
Resim 28. Küçük Deniz Kızı Ponyo Filminden Mekân I



Resim 29. Küçük Deniz Kızı Ponyo Filminden Mekân II

Kaynak: Miyazaki, “Küçük Deniz Kızı Ponyo”, 2009.

“Howl’un Yürüyen Şatosu”nda ise yine Avrupa’yı andıran bir mekânda başlayan hikâye; Sophie adlı bir genç kızın bir cadı tarafından, yaşlı bir kadına dönüştürülmesi üzerine şapkacı dükkânından ayrılarak, büyücü Howl’un Yürüyen Şatosunu bulması ve onun yanında yardımcı olarak çalışmaya başlaması ile gerçeküstü bir mekâna dönüşmektedir.



Resim 30. Howl’un Yürüyen Şatosu Filminden Mekân I

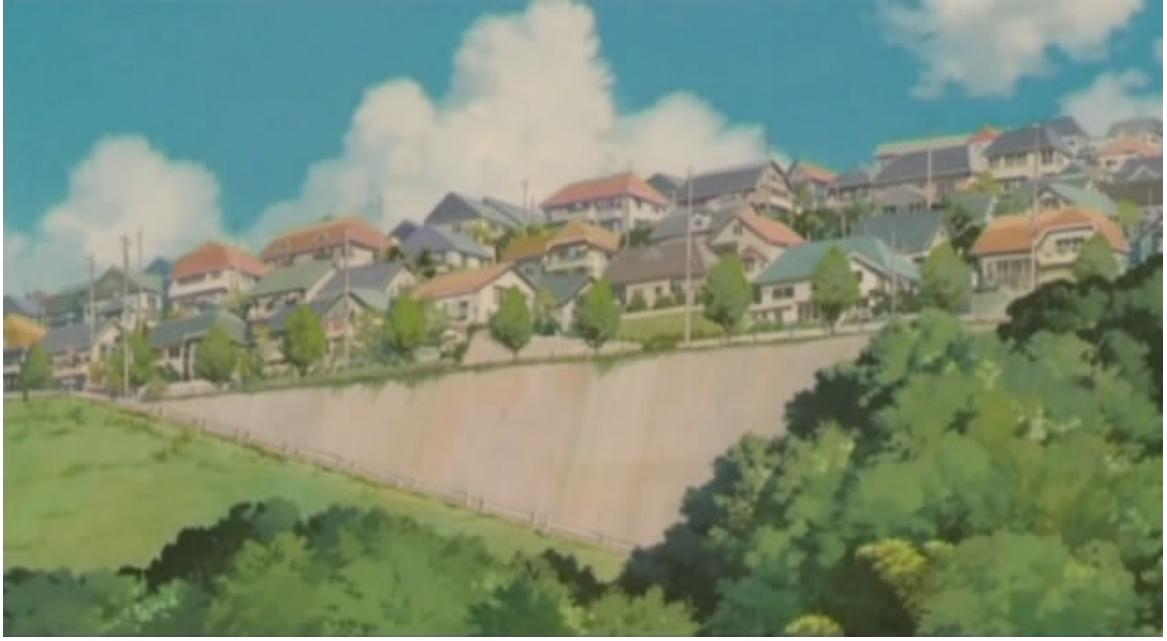


Resim 31. Howl’un Yürüyen Şatosu Filminden Mekân II

Kaynak: Miyazaki, “Howl’un Yürüyen Şatosu”, 2004.

İkinci kategoride gerçek dünyanın başkahramanın yolculuğu ile gerçeküstü bir mekâna taşınması ise “Ruhların Kaçışı” ve “Gökteki Kale: Laputa” filmlerinde gerçekleşmektedir.

“Ruhların Kaçışısı” filminde Chihiro’nun anne ve babasıyla yeni taşındıkları evlerine doğru yolculukları sırasında tanıdık ve aşina olunan bir dünya sunulmaktadır. Fakat yolun sonunda karşılarına bir tünel çıkması ve anne, babasının tünelin gerisinde ne olduğunu merak etmesi üzerine gerçek dünyayı geride bırakıp, tünelin ardındaki eski Japon mimarisi ile dikkat çeken büyü, fantastik bir dünyaya geçiş yapılmış olur. İzleyici açgözlülükleri ile domuza dönüşen ailesini kurtarmak için küçük Chihiro’nun bu fantastik dünyadaki maceralarını izler. Bu iki dünya arasındaki ilişki “gerçek ve gerçeküstü”, bir tünelle sağlanmaktadır.



Resim 32. Ruhların Kaçışı Filminden Mekân I



Resim 33. Ruhların Kaçışı Filminden Mekân II

Kaynak: Miyazaki, “Ruhların Kaçışı”, 2001.

“Laputa”da sadece beyaz bulutların kapladığı mavi gökyüzü yaşanan Dünyaya benzemektedir. Onun dışında her şey gerçekte düşün karışımının ürünüdür. Pazu'nun yaşadığı kasaba, 20. yüzyıl başlarını hatırlatsada dağlardan fırlayan evler, maden ocakları ve teknoloji zamanı belirsiz kılmaktadır. Bu fantastik kasabaya karşılık sunulan uçan ada Laputa ise içinde yaşanan Dünyaya alternatif yeni bir Dünya olarak sunulmakla birlikte aslında hırsların ve ihtirasların bir uygarlığın nasıl sonu olduğunun göstergesidir. Bu uçan adadan geriye kalanlar teknoloji ve doğanın uyum içindeki beraberliğini ortaya koymaktadır. Robotların insanlar gibi öldüğü ve bitkinin bir parçasına dönüştüğü bu eski uygarlığın başına gelenler, gerekli dersler çıkartılmazsa birgün bu Dünyanın da başına gelebilir. Laputa, Dünyanın geleceği ile kaygıları gün yüzüne çıkartan bir gelecek vizyonunu mekânlarla sunmaktadır.



Resim 34. Gökteki Kale Filminden Mekânlar

Kaynak: Miyazaki, “Gökteki Kale”, 1986.

Üçüncü kategoride yeni fantastik bir dünyanın kapılarını izleyiciye açan film ise Rüzgârlı Vadi: Nausicaa’dır.

Rüzgârlı Vadi bizlere tamamen kıyamet sonrası bir dünya vizyonu sunmaktadır. Yaratılan dünya tamamen yabancı ve gelecekte olması olası görülen bir dünyadır. Bir yanda dev böceklerin koruma altına aldığı çöllerle kaplı, bitki örtüsünün ve diğer canlı türlerinin tamamen yok olduğu, zehirli ormanların her tarafı sardığı, oksijen maskesiz nefes almanın mümkün olmadığı bir dünyanın kapıları aralanırken, diğer yandan maskesiz nefes alınabilen Rüzgârlı Vadi, dağların arasında küçük bir vadi kasabası, yeşillikler içinde, suları temiz ve tarım yapılabilen, yel değirmenlerinin bulunduğu küçük bir insan topluluğunun yaşadığı bir dünya sunmaktadır. Bir yandan ilk çağlardaki tarıma dayalı kültürlerle ait mekânlar ve mitolojik kahramanları andıran kahramanlar sunarken (Rüzgârlı Vadi’nin prensesi Nausicaa) diğer yandan da fütüristik mekânlar ve robot savaşçılar ve geleceğin savaş teknolojilerini sunmaktadır. Rüzgârlı vadi daha çok ortaçağdan kalma bir dünya gibidir.



Resim 35. Rüzgârlı Vadi Nausicaa Filminden Mekân I



Resim 36. Rüzgârlı Vadi Nausicaa Filminden Mekân II

Kaynak: Miyazaki, “ Rüzgârlı Vadi: Nausicaa”, 1984.

Miyazaki filmlerinde fantastik hikâyeler ve yaratılan dünyalar izleyici için yenedünyaların kapılarını açmakta ve gündelik gerçekliğin kalıplarını kırarak simgeler aracılığıyla yeni bir algılama biçimi sunmaktadır. Miyazaki bu dünyayı filmlerinde ustaca yaratmıştır.

Türk anlatı geleneğinin uzun yıllar sözlü olarak sürdürülmesi ve yazılı anlatıya geçişin geç gerçekleşmesi sebebiyle anlatılardaki zaman sözlü olarak

aktarılagelmiştir. Bu anlatı geleneği içinde diyaloglar ve anlatıcı etkin olduğu için zaman ve mekân ilişkileri de bir belirsizlik içinde aktarılmıştır. Aslında bu gelenek uzun yıllar Türk sinemasında da devam etmiştir. Mekân ve zaman konusu Türk sinemasında diyalogların ya da karakterlerin arka planında üzerinde çok da düşünülmeyen unsurlar olarak kalmıştır. Oysa Meddah, Ortaoyunu, Karagöz ve Hacivat ile Türk destan ve hikâyeleri, destansı anlatı özellikleri ile zaman ve mekân konusunda zengin fantastik dünyaların kapılarını aralamaktadır. Özellikle masal ve destanlardaki Kaf Dağı, Devler Ülkesi gibi mekânlar tam da fantastik olanın özelliklerine uygun dünyalar sunmaktadır. Kaf Dağı olarak geçen bu dağ, masal kahramanlarını bekleyen bir sürü zorlu engelin yer aldığı bir diyardır. Bu dağa ulaşmak isteyenler ejderhalarla boğuşmak, labirentleri geçmek ve devleri yenmek zorundadır. Devler diyarı ise Batı anlatılarında olduğu gibi Türk destan ve masallarında da sıklıkla yer almaktadır. Tepegöz bunlardan en bilinenidir. Todorov'un yukarıda açıklanan fantastik tanımına uygun olarak Türk anlatıları içinde yer alan bu hayali mekânlar sözel olanın dünyasından görsel olanın dünyasına geçmek için bekleyen önemli birikimlerdir. Miyazaki gibi yönetmenlerin zengin hayal gücü ve görsel hafızası ile sözeli görsele, dünü bugüne taşımada önemli malzemeleridir. Türkiye'nin sahip olduğu anlatı geleneği içindeki kahramanlar, hikâyeler ve bu hikâyelerin geçtiği zengin dünyalar, zaman ve mekân yaratmak anlamında zengin bir birikim sunmaktadır. Miyazaki'nin bir Japon masalından yola çıkarak yarattığı Denzi kızı Ponyo'nun fantastik denizaltı dünyası gibi; Türkiye'de de Oğuz Kağan, Manas, Dede Korkut vb. destanlardan, Türk mitolojisine, zengin Anadolu masallarından halk hikâyelerine kadar geniş bir yelpazeden yararlanarak, bugünün çizgi filmlerinde fantastik mekânlar yaratılabilir.

3.5. Miyazaki Filmlerinde Kültürel Etkileşimler ve Türkiye Yansıması

3.5.1. Doğu etkileşimleri

Miyazaki sanatının oluşmasında Japonya'nın zengin kültürel mirasının katkısı büyüktür. Japonların Ukie-o baskı tekniklerinden, No ve Kabuki tiyatrosuna, hikâye anlatma geleneklerinden sinemalarına, resim geleneklerine kadar pek çok birikimleri anime ve manga sanatçıları için önemli kaynaklardır. Miyazaki de eserlerinde Japon topraklarında oluşan bu büyük gelenekten yararlanmayı bilmiş ve üzerine kendi bireysel yeteneğini ekleyerek dünyaca ünlü bir anime sanatçısı olmayı başarabilmiştir. Japonya'daki pek çok insan gibi Miyazaki'yi de kendi tarihi ve kültürel mirası içinde en çok etkileyen konu II. Dünya Savaşı, atom bombası ve sonrasında yaşananlar olmuştur. Miyazaki'de “savaş karşıtı mesajlar” başlığı altında da değinildiği gibi savaşın anlamsızlığı, doğaya ve insanlara verdiği zararlar, sonrasında yaşanan acılar ve kayıplar Miyazaki'nin pek çok filminde hikâye olarak yerini almıştır. Savaş sahneleri, bombalama sahneleri, Miyazaki'nin çocukluk yıllarına denk gelen olayların ve Japonların ortak bilinçaltının birer yansıması olarak filmlerinde görülmektedir.

Japonya'da doğal yaşamı etkileyen ve devamlı karşı karşıya kaldıkları bir konu da doğal afetlerdir. Özellikle deprem ve tsunami bir ada ülkesi olan Japonya için büyük tehlike oluşturmaktadır. Japonya'da hayatın içinde olan bu afetler pek çok sanatçının eserinde olduğu gibi Miyazaki filmlerine de yansımıştır. Örneğin; Katsushika Hakusai'nin ünlü resmi “Kanagawa Açıklarında Büyük Dalga” eserinde ele aldığı tsunami, Miyazaki'nin “Küçük Deniz Kızı Ponyo” filminde insan olmak isteyen küçük bir japon balığının ekolojik dengeyi bozmasına bağlanmaktadır. Miyazaki genel olarak filmlerinde doğal dengenin bozulmasının nedenlerini insanların çevreye duyarsızlığına ve doğayı açgözlülükleriyle tahrip edip, hor kullanmalarına bağlamaktadır.

Savaş ve doğa dışında Miyazaki'nin hemen hemen tüm filmlerinde, Japonya'da önemli bir yere sahip olan Shinto, Budizm, Zen inanışları ve bu geleneksel inanç sistemlerine ait öğeler yer almaktadır. Filmlerindeki Orman Ruhu, Hayvan Tanrılar (Domuz Tanrı, Kurt Tanrı Moro, vb.), ağaç ruhu Totoro, Nehir Tanrısı ve daha birçok karakter, Shinto

inancının bir uzantısı olarak görülebilir. Bu kami²⁶ denen tanrılar ve ruhlar doğada insanların arasında yaşamaktadır. Önemli olan onlara karşı saygıda kusur etmemek ve onları rahatsız etmemektir. Shinto inancının temeli olan doğa ve insan arasındaki etkileşim son derece önemlidir. İnsanlar doğaya gösterdikleri saygıyla kendilerini de içine düştükleri sıkıntılardan arındırmaktadır. Miyazaki filmlerinde doğa ve insan arasındaki ilişkiyi sıkça ele almakta ve bu shintoist inanişaya yer vermektedir.

Miyazaki'nin filmlerinde dışı karakterlerinin içine düştükleri zor durumdan ya da sıkıntılardan kurtulmak için izledikleri yol ise Budizm inancının bir uzantısıdır. Miyazaki'nin anne ve babası domuza dönüşen karakteri Chihiro'nun şımarık bir kız çocuğuyken, anne ve babasını kurtarmak için çalışmaya başladığı Tanrılar Otelinde, kendi içindeki gücü bulmasıyla tüm güçlüklerin üzerinden gelmesi, ya da taşındığı yabancı şehirde uçma yeteneğini kaybeden Kiki'nin benliğini ve uçma yeteneğini kendi içindeki gücü keşfetmesiyle yeniden kazanması buna örnek olabilir. Totoro'da Mei ve Satsuke'nin annelerinin hastalığında, ağaç ruhu Totoro'yla olan ilişkileri sonucu hayatın gizemli ve zor yanlarının üstesinden gelebilmeleri; tüm bunlar insanın huzuru, herşeyden vazgeçerek, kendi benliğinden uzaklaşarak değil, düşünce yoluyla kendi benliği içinde bulmasını isteyen Buda'nın öğretileriyle örtüşmektedir. Her güçlük karşısında bulacağımız kudret ve çözüm yolu, yine kendi benliğimizde ve bilgide gizlidir. Miyazaki cesur karakterlerinin fantastik hikâyeleri boyunca edindikleri deneyimler ve bilgiler de onların doğru olanı yapmalarında yol göstermektedir.

Zen Budizmde çevremize, olaylara tüm önyargılarımızdan, alışkanlıklarımızdan sıyrılarak, doğmamış zihnimizle bakmayı görmek; Miyazaki filmlerinde karakterlerin yaşadıkları karşısında isyan etmeden, şaşırmadan, korkuya kapılmadan yaşamlarını sürdürebilmelerini sağlamaktadır. Karşılıklarına çıkan Tanrılar, lanetlenmiş insanlar, domuza dönüşmüş insanlar, dev böcekler, cadılar, büyüler, gerçek mi rüya mı olduğu çok da net olmayan yaşamlar karşısında herşeyi doğal karşılayarak güçlüklerin ya da sorunların üstesinden gelebilmeleri bu inanişın bir uzantısıdır. Olası dünyalar karşısında hiç şaşkınlığa düşmeyen ya da bu şaşkınlık sürecini kısa zamanda atlatabilen

²⁶ Japonların kutsal saydıkları ölmüşlerine ve Tanrılarına Kami denmektedir. Kelime olarak Kaman ve Şaman'dan gelmiş olabileceği ileri sürülmektedir. Bkz. B. Güvenç (1983). Japon kültürü. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları, s. 100.

karakterler, her türlü önyargı ve alışkanlıklarını bir kenara bırakarak içinde buldukları dünyayı anlamaya ve tanımaya çalışarak; bu süreçte de kendilerini yeniden keşfederek belli bir olgunluğa erişmektedirler.

Japon geleneklerine ait, No Tiyatrosu'nun maskelerle olan mecazi anlatım sanatı da Miyazaki'nin karakter çeşitliliğinde ve gelenekle olan ilişkisinde önemli bir göstergedir. Miyazaki'nin "Ruhların Kaçışı" filminde No Tiyatrosu'na ait maskeler dikkat çekmektedir. Otelde Tanrıların banyosunda çalışmaya başlayan Chihiro'ya, pis kokulu ve tam bir çöplük görüntüsünde olan, herkesin kaçtığı bir konuk ile ilgilenmesi ve onu temizlemesi görevi verilir. Chihiro kokusundan herkesin kaçtığı bu konuğu sihirli sabunlarla yıkar ve üzerinde saplanmış metal bir parçayı çıkarmak için çaba sarfeder. Yubaba ve diğer çalışanların da yardımıyla bu metal saplandığı yerden çekilerek çıkartıldığında, saplanan metalin bir bisiklet olduğu anlaşılır. Temizlenen, üzerindeki atıklardan ve pislikten kurtulan konuğun ise Nehir Tanrısı olduğu ortaya çıkar. Temizlenen bu tanrının gerçek yüzü ortaya çıktığında yüzünde No maskesi olduğu görülmektedir. Otele gelen diğer tanrılarda da No maskeleri vardır. Susan Napier'in (2008: 213) belirttiği gibi; "No maskesi, ırmak ile Japonların kutsal saydığı şeyler arasındaki bağı vurgulamaktadır".



Resim 37. Ruhların Kaçışı: Banyo Yapan Tanrı

Kaynak: Miyazaki, "Ruhların Kaçışı", 2001.

Chihiro'nun otele girmesi için yardım ettiği Yüzsüz karakteri de No maskesi takmaktadır. Konuşmayan ve çevresindekileri dağıttığı altınlarla büyüleyerek kendine hizmet ettiren ve sonra onları yiyen Yüzsüz; Chihiro'nun yardımı ve arkadaşlığı ile açgözlülüğü bırakarak, yardımsever birine dönüşmektedir.



Resim 38. Chihiro ve Yüzsüz

Kaynak: Miyazaki, “Ruhların Kaçışı”, 2001.

No maskesi kullanan bu ruhlar ve tanrılar, No Tiyatrosunun ele aldığı tanrı dansı, yerel efsaneler gibi konulara göndermeler yapmakta ve Japon geleneklerine ışık tutmaktadır. Çünkü doğadaki sayısız tanrıya karşı saygı, No tiyatrosu gibi Japon geleneklerinin içinde kalmıştır. Miyazaki filmlerinde bu değerleri hatırlatmaktadır. Ayrıca bu maskeler, karaktere daha renkli ve farklı bir kişilik kazandırmaktadır.

Miyazaki filmlerinde, genellikle dekor olarak Japonya kullanılmamakla birlikte Japonya'ya ait öğeler dikkat çekmektedir. Bunlar arasında, orjinal adı “tabi” olan, Japon yerel kıyafetleri altına giyilen parmak arası terlikler, Kimano, Uzakdoğu eriştisi noondles, çay ve porselen çay fincanları, ruh ve tanrı anlamına gelen kamiler, Tanrı heykelleri, yere serilen yatak şilteleri “futonlar”, orjinal adı “engewa” olan bahçeye açılan ahşap verandalar, orjinali “amado” olan dış mekânla iç mekânı birbirinden ayıran camekân kapılar, Japon banyoları, pirinç tarlaları, No maskeleri vb. Japon kültürüne ve geleneklerine ait öğeler olarak Miyazaki filmlerinde yer almaktadır. Özellikle banyo Miyazaki filmlerinin vazgeçilmez öğesidir. “Totoro”da Mei ve Satsuke babalarıyla yeni evlerinde küvetin içinde görülürken, “Ruhların Kaçışı”nda Chihiro'nun temizlediği

tanrılar banyoda görülmektedir. “Howl’un Yürüyen Şatosu”nda ise Howl’u sık sık küvettedir. Bunun sebebi banyonun Japon geleneklerinde ayrı bir yeri olmasıdır.

Türkiye’de Japonya gibi zengin bir kültürel mirasa sahiptir. Minyatürden hat sanatına, geleneksel Türk tiyatrosundan, efsanelere, halk hikâyelerine kadar çok büyük bir birikime sahiptir. Miyazaki’nin Japon inanç sistemlerinden izler taşıyan karakterlerine benzer şekilde Türkler’in de eski şaman dönemlerine ait inançların uzantısı süregelmektedir. Şaman kültüründeki bilge kadın, hayvana dönüşme, hayvan tanrılar, ruhlar ve insanlar âlemi, ağaç ve doğa tanrıları tüm bunlar Miyazaki’nin shiontoist inançların uzantısı olarak yarattığı dünyalardaki karakterlerle örtüşmektedir. Miyazaki’nin önünde duran inanç sistemlerini hikâyelerine taşımadaki bu başarısını Türkiye’de sanatçılar da kendi geleneksel inanç sistemelerinden ki bu inançların uzantıları bugün hala sürdürülmekte, yararlanarak gerçekleştirebilir. Bu birikim yapılacak çalışmalar için karakter, hikâye ve mekân yaratma konusunda zengin bir hayal gücü sunacaktır.

Japonların geleneksel No tiyatrosuna ait maskenin Miyazaki’nin Yüzsüz karakterinde izleyicinin karşına çıkması gibi Türk kültürü içinde de Gölge Oyunu, Ortaoyunu, Meddahlık gibi geleneklerin bugün yaratılan ya da yaratılacak çizgi film çalışmalarında yer alması gelenekseli bugüne taşıma ve çocuklara geçmişlerini öğretme anlamında önemlidir. Tıpkı Türk sinemasında Derviş Zaim’in “Gölgeler ve Suretler” filminde Kıbrıs’ın bir dönemini anlattığı hikâyesinde yer verdiği Gölge Oyunu gibi ya da hat sanatından yola çıkarak anlattığı “Nokta” filminde olduğu gibi geleneksel olanla hesaplaşmak ve Miyazaki gibi bir nostajileştirmeye olanak tanımak adına geleneklere başvurmak önemlidir.

Anadolu mitolojisinde yer alan yukarıda da değinilen Kaf Dağı, Kaf Dağı’nda yaşadığı düşünülen Zümrüdü Anka kuşu, Dede Korkut hikâyeleri ve Dede Korkut’un içinde de geçen devler, Tepegöz, Oğuz Kağan, Alper Tunga, Ergenekon, Bozkurt, Manas Destanları, Battalgazi, Köroğlu Destanları, Nasrettin Hoca fıkraları, Keloğlan ve bilmediğimiz yüzlerce Anadolu masalları her biri yeniden yorumlanmak ve bugünle hesaplaşmak için Türk kültür hazinesi

içerisinde beklemektedir. Bunların pek çoğu aslında kültürel hafıza içinde bir akış ve devamlılık arz etmektedir. Yapılması gereken bunların yaratıcı bir süreç içinde yerelden evrensele taşınabilmesidir. Bunun için de karakter, zaman, mekân ve hikâye anlamında Miyazaki'nin yaptığı gibi yaratıcı bir süreçten geçirilmesi gerekmektedir.

Örneğin, Doğu ve Batı kaynaklı birçok efsane ve edebi eserde yer alan yılan kadın imgesi Şahmeran; çocuk kitaplarından, edebiyata ve sinemaya kadar pek çok alanda yeniden ele alınarak, üretilmiştir. Binbir Gece Masalları'nda "Yılanların Kraliçesi Yemlilm'nın Hikâyesi" olarak bilinen ve Anadolu'nun farklı bölgelerinde değişik anlatım biçimleri olan Şahmeran hikâyesi, aslında Mezopotamya kültürlerinin ortak bir motifidir. Bu masal, modern Türk sanatçılarınca, defalarca ele alınmıştır. Bir halk masalının modern sanat eserlerinde bu kadar yoğun ilgiyle yeniden üretilmesi, halk kültürünün, çağdaş sanata kaynaklık edişini örneklendirmektedir. Şahmeran; Tomris Uyar'ın "Şahmeran Hikâyesi" (1973), Murathan Mungan'ın "Şahmeran'ın Bacakları" (1993), Hilmi Yavuz'un "Kuyu" (1994), Erhan Bener'in "Şahmeran Öyküsü" (1998), "Şahmm'an" (2000) ve Sennur Sezer'in "Şahmaran" (2006) adlı eserlerinde yeniden yorumlanmıştır (Uğurlu, 2007: 1691 - 1718.). Resimde, cam altı sanatında ve sinemada da Şahmeran konu olarak sıkça ele alınmıştır. Şahmeran 1993 yılında Zülfi Livaneli tarafından sinemaya aktarılmıştır. Yılan kadın motifi, eski Doğu ve Anadolu motiflerinin ve imgelerinin farklı yorumları bugüne taşınmıştır. Benzer bir durum diğer anlatı ve gelenekler için de çizgi film çalışmalarında sürdürülebilir.

Geleneksel anlatılar dışında, Türk boylarının göçebe yaşam biçimlerini benimsediği dönemlerden itibaren süregelen doğayla uyum içinde yaşama ve doğaya saygı da bugün tüm Dünyada ortak sorunlardan olan çevre dengesi ve çevre kirliliği anlamında zengin konu ve önermelerde bulunmak ve zengin bir anlatım dili oluşturmak anlamında önemli birer kaynak oluşturabilir. Miyazaki'nin ısrarla üzerinde durduğu çevre sorunları, O'nun kendi kültürü ile hesaplaşması sonucu ortaya çıkan karakter (Nehir Tanrısı, Ağaç Tanrı, Ormanın Ruhu gibi), mekân (Kâfur Ağacı, orman, Tanrılar Oteli vb) ve hikâye örgüleriyle

daha yaratıcı, fantastik ve evrensel bir boyuta taşınmıştır. Türkiye’de benzer bir anlatım dili, karakter ve mekân zenginliğini kendi mitolojilerinden, geleneksel inanç sistemi Şamanizmden ve Türk insanının yüzyıllardır süregelen doğayla ilişkilerinden yararlanarak yaratmak mümkündür.

Miyazaki kendi ülkesinin tarihi, kültürü ve gerçekleriyle yüzleşmiş, onları iyi gözlemlemiş ve bugünle dün arasında bir köprü kurmayı başarabilmiştir. Bunun için gerekli malzemeyi kendi köklerinde bulmuştur. Türkiye’de de kendi kökleriyle hesaplaşan çizgi film sanatçıları evrensel değerler içinde kendi geleneklerini nostajileştirme ve farklılık yaratma anlamında bir kaynak olarak kullanabilirler. Bu sayede izleyici evrensel değerler içinde yabancı oldukları başka kültürleri de tanıma şansına sahip olabilir. Bu bir iletişim kurma sanatıdır. Mehmet Korkut Öztekin’in (2011: 245) “Manga” adlı kitabında belirttiği gibi; “Türkiye kültürünün çocukları en ufak özgün üretimin sosyal depresyonu kırarak geleceğe daha umutla bakılmasını sağlayacak bir hazine olduğunu bilmelidirler. Dünyanın bizim dertlerimizi, güzelliklerimizi ve hikâyelerimizi bilmemesi, bunlara karşı ilgisiz olduğu anlamına gelmez; bu sadece henüz biz gerçekten anlatmaya başlamadığımız içindir. Bunu yapmak için gerekli teknik ve teorik kaynaklar elimizin altındadır, örneklerse gözümüzün önündedir.”. Bu durumda yapılması gereken sadece eldeki kaynakları değerlendirmeyi bilmek ve özgün işler ortaya çıkartmaktır.

3.5.2. Batı etkileşimleri

Hayao Miyazaki, filmleri Doğu ve Batı arasında bir alanda yer almaktadır. Miyazaki filmlerinde, Batı’nın artık klasikleşmiş ve tanıdık anlatım öğelerini, Doğu’nun gelenekselliği ile harmanlayarak kendi yaratıcılığıyla yeniden ortaya koymaktadır.

Miyazaki’nin, çoğunlukla masalları ya da bilimkurguyu andıran hikâyeleri sadece Japon mitolojisinden ya da hikâyelerinden değil, Batı mitolojisinden de fazlasıyla etkilenmiştir. Shigemi (1999: 115), “Miyazaki Hayao’s Epic Comic Series: Nausicaa In The Valley of The Wind: An Attempt At Interpretation” adlı çalışmasında;



Miyazaki'nin "Rüzgârlı Vadi" filminde Bernard Evselin'in Yunan Mitolojisi Sözlüğünde karşılaştığı Nausicaa tanımından ilham aldığını söylemektedir. Konuyla ilgili olarak şunları belirtmektedir;

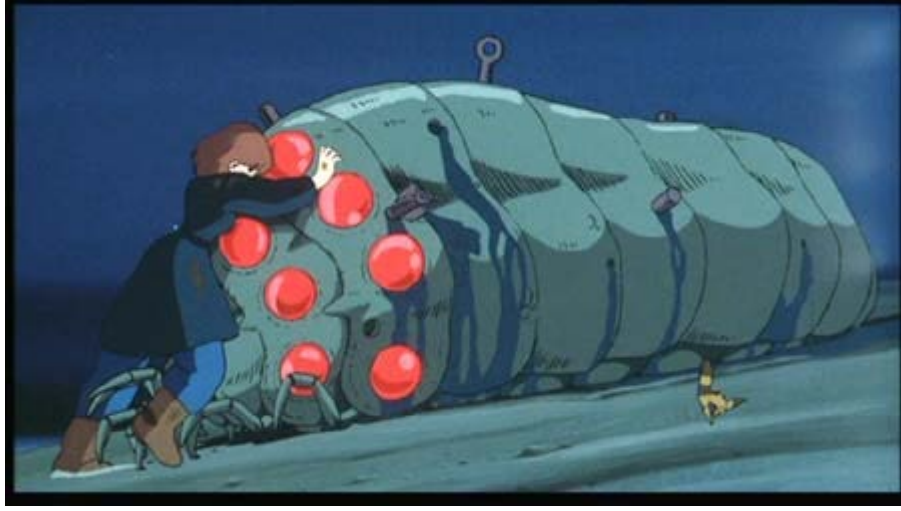
Nausicaa gemi kazası geçiren ve yaralanan Odysseus'u iyileştiren kişidir. Nausicaa kanla kaplı Odysseus'tan korkmamış, onunla ilgilenmiştir. Yalnızca fiziksel olarak iyileşmesine yardımcı olmamış; aynı zamanda şarkılar söyleyerek kahramanı teselli etmeye çalışmıştır.



Resim 39. Odysseus ve Nausicaa

Kaynak: <http://collectionsonline.lacma.org/> (Erişim tarihi: 05.04.2012)

Miyazaki filminde de Nausicaa, yüzyıllar önce savaşta yerle bir olmuş dünyayı yeniden yaşanabilir bir yer haline getirmek için; dünyaya hâkim olmak isteyen kraliyet güçleri ile onların öldürmek istediği böcek Om'lar arasındaki savaşı durdurmak istemektedir. Bunun için kendi hayatını feda edecek kadar cesurdur. Yunan mitolojisinde Odysseus'u iyileştiren Nausicaa gibi, filmde de Nausicaa, kendilerine ve çevreye zarar veren insanları yok etmek için saldıran kızgın ve yaralı böceklerden korkmadan, kendisini onların arasına atmakta; bu sırada da tıpkı orjinal hikâyede olduğu gibi şarkı söylemektedir. Böylece Om'ları sakinleştiren Nausica, savaşı durdurarak, dünyanın yeniden canlanmasına olanak sağlamaktadır.



Resim 40. Nausicaa ve Yaralı Om

Kaynak: Miyazaki, "Rüzgarlı Vadi: Nausicaa", 1984.

Dünyanın değişik coğrafyalarındaki toplumların yaşadıkları deneyim ve bilgilerin yarattığı evrensel özellikler taşıyan ürünler, hiçbir sınır tanımamaktadır. Bu evrensel düşünsel ürünler, coğrafi, fiziksel engelleri olduğu kadar bunlardan daha zorlu dil, gelenek ve kültür farklarını da aşarak bütün insanlara ulaşabilmektedir. Homeros'un Odysseus'u da etkisi herkese ulaşan bu evrensel ürünlerdendir. Miyazaki'nin Nausicaa'sının, Odysseus'ı iyileştiren Nausicaa ile benzerlikler taşıdığı gibi Türk anlatılarında da Dede Korkut Hikâyeleri'ndeki Tepegöz benzer bir hikâye anlatmaktadır. "Basat'ın Tepegözü Öldürdüğü Destan"da Basat denilen yiğit, Oğuz boylarının başına musallat olan tepegöz denilen canavarı öldürmektedir. Bu işi yaparken de tıpkı Odysseia destanında Odysseus'un tepegözlere yaptıklarını yapmaktadır. Homeros'un anlatımına göre Truva'dan İthaki'ye dönmekte olan Odysseus ve arkadaşları erzak bulmak için kiklop denilen tepegözlerin yaşadığı bir adaya çıkarlar. Polyphemos adında bir kiklopun mağarasına girerler. Mağarada birçok koyun vardır. Bu arada Polyphemos mağarasına döner ve mağaranın ağzını büyük bir kaya ile kapatır. Sonra da iki denizciyi kapıp yer. Ardından da bu eylemi her gün yinelenmeye başlar; üçüncü günün sonunda altı denizciyi yemiştir. Sonunda kurnaz Odysseus tepegözün tek

gözünü kör eder. Ardından da arkadaşlarıyla birlikte koyunların postlarından yararlanarak mağaradan kurtulmayı başarırlar. Dede Korkut hikayelerinde Basat da tepegözü yenmek için bunların aynılarını yapmaktadır. Önce onu kör eder, ardından koyun postuyla aldatıp ondan kurtulur (Ergin, 2001: 151-162).

Burada aslında bir metinlerarasılık²⁷ söz konusudur. Her metin eski yazınsal bir geleneğe bir öykünme işleminden başka bir şey değildir. Her söz ya da eylem öncekilerle ilgilidir, bu eylem beraberinde metne çok seslilik ve çeşitlilik kazandırmaktadır. Hiçbir söylem önceden söylenmiş, bilinene, ortak düşünceye yönelmeden edemez (Aktulum, 2000: 26). Homeras'ın İlliada ve Odysseus'u da kendinden sonraki pek çok metin için önemli bir kaynak oluşturmuştur.

Homeros İlliada ve Odysseus destanında binlerce yıldır savaşlarla ve iç çekişmelerle bir türlü kendini toparlayamamış Antik Anadolu topraklarının hikâyesini anlatmaktadır. Bu topraklarda Homeros'tan sonra pek çok şair, yazar yetişmiştir. Ünlü Türk yazarlarından Yaşar Kemal bu ozanların sonuncusudur. Fransız edebiyat tarihçisi ve eleştirmeni Alain Bosquet, Yaşar Kemal'i Homeros'un, soyundan gelmiş bir yazar olarak değerlendirmektedir. Yaşar Kemal'in hikâyeleri, sanki Homeros'un İlliada ve Odysseus destanında anlattıklarının bir uzantısıdır. Dünya'nın çok küçük bir coğrafyasını, sadece Çukurova'yı yazmasına rağmen evrensel olmasının, pek çok dile çevrilerek çok okunmasının nedeni budur. Homeros, İlliada ve Odysseus'da Antik Anadolu'ya nasıl tanıklık ettiyse, Yaşar Kemal de eserlerinde yaşanan çağa, yani bugünlere nasıl gelindiğine tanıklık etmiştir. Yaşar Kemal, “İnsan kırımı ve doğa kırımı” olarak nitelendirdiği kırımların üzerine dört ciltlik “Bir Ada Hikâyesi”ni oturtarak, savaşın sadece cephedeki boyutunu değil, sadece yaşandığı yıllardaki acılarını değil, bundan sonraki kuşaklara taşınan her türlü yıkımını, kırımını anlatmıştır. Yarattığı evrensellekle otuzdan fazla dile çevrilen Yaşar Kemal, Yer Demir Gök Bakır ile 1977 Fransa Eleştirmenler Sendikası En İyi Yabancı Roman

²⁷ “Metinlerarasılık bir metnin başka metinlere gönderme yaparak anlam yaratması ve kendisini diğer metinlerle ilişkili olarak konumlandırmasıdır. Bir metnin önceki metinlerle göndermeler, alıntılar ve aktarımlarla örülmesi biçiminde ifade bulmaktadır.” Bkz. S. Sim (2006). *Postmodern düşüncenin eleştirel sözlüğü*. (Çev: M. Erkan ve A. Utku). İstanbul: YKY. 2006, s. 337.

Ödülü, Ölmez Otu ile 1978’de Fransa’da En İyi Yabancı Kitap Ödülünü kazanmıştır.²⁸ Görüldüğü gibi evrensel ürünler kendinden sonraki sanatçıları da etkileyerek asırdan asıra, kendini yenileyerek ve yinelenerek aktarılmaya devam etmektedir. Bu aslında bir bayrak yarışıdır. Yaşanan deneyim ve bilgilerin nesilden nesile sanatçılar tarafından aktarılmasıdır. Türk Edebiyatında da Türkiyeli bir Homeros olarak Yaşar Kemal bunu başarmıştır. Kendisinden yüzyıllar önce Homeros’un yazdıklarını kendi yaşadığı çağdaki deneyimleriyle harmanlayarak epik hikâyeler anlatmayı sürdürmüştür. Miyazaki’de bu büyük anlatıların uzantılarını filmlerine taşımayı başarmıştır. Türkiye’de çizgi film alanında çalışmalar yapacak sanatçılar için kendilerinden önce sınırları aşan bu sanatçılar ve anlattıkları hikâyeler önemli birer kaynak ve kılavuzdur.

Bartholow ve Moist (2007: 49) Miyazaki’yi bu süreçte “yaratıcı gelenekçi” olarak tanımlamaktadır. Çalışmalarında bu konuyla ilgili düşüncelerini şu şekilde belirtmektedirler;

Miyazaki’ye göre Hollywood da tıpkı Yunanlı şairler gibi mitler yaratmaktadır. Bu yüzden de Porco Rosso Hollywood’un Altın Çağında özellikle Casablanca gibi filmlerde karşımıza çıkan hikâye anlatımıyla, çeşitli kültürlerde karşımıza çıkan klasik bir fablı (insanın sihirli bir şekilde hayvana dönüşmesi fablı) birleştirerek birey ve toplum arasındaki ilişkiyi animasyon formunda bizlere sunar. Bu yönüyle Miyazaki’nin bir tür “yaratıcı gelenekçi” olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü filminde tüm kültürlerde kolaylıkla tanınabilecek geleneksel modelleri kullanmış; fakat modellerin her birinde kişisel oynamalar yaparak klasik beklentilerin boşa çıkmasına neden olmuştur.

Miyazaki’nin klasik beklentileri boşa çıkartan hikâyelerine en güzel örnek; Porco Rosso’nun son sahnesinde; Fio tarafından öpülen Porco’nun (Domuz) biran insan silüetinde görülmesi fakat hemen ardından tekrar domuza dönüşmesidir. Oysa klasik bir anlatıda kız tarafından öpülen karakterin tekrar insana dönmesi ve birlikte mutlu bir

²⁸ <http://www.yasarkemal.net/> (Erişim tarihi: 02.05.2012)

hayat sürmeleri beklenmektedir. Miyazaki bu tür klasik beklentileri boşa çıkartarak izleyicilerin kafasında yeni olasılıkları mümkün kılmaktadır.

Miyazaki'nin filmlerinde hayvanların konuşması ya da insanların hayvana dönüşmesi fablı da Batı'da Disney örneklerine benzemekle birlikte; Miyazaki'nin yaratıcılığıyla daha farklı özellikler kazanmaktadır. Çünkü Disney'de Miki Mouse, Ayı Yogi, Simba vb. hayvan karakterlere insani özellikler ve değerler yüklenmiştir. Aslında onlar birer insan temsilidir. Oysa Miyazaki'deki hayvan karakterler (Kurt Moro, Domuz Tanrı, Maymunlar, Kiki'nin kedisi Jiji, Japon balığı Ponyo vb.) insanları dile getirmeyip, kendi dünyaları ile ilgili bilgileri konuşarak bizlerle paylaşmaktadır. Onlar "öteki"nin, insana ait olmayan dünyanın temsilidir. Bu özelliğiyle, Miyazaki hem alışıldık şekilde "hayvanların dile gelmesi" geleneğini sürdürmekte, hem de onları alışılmışın dışında kendi değerleri ve kendi dünyalarında ötekileştirmektedir. Bu sayede öteki ile empati kurmaya izin vermektedir. İnsana ait olamayan bir Dünyanın gerçekleri ya da sıkıntıları ile yüzleşme imkânı sağlamaktadır.



Resim 41. Ormanın Ruhü (Prenses Mononoke)

Resim 42. Kurt Moro (Prenses Mononoke)

Kaynak: Miyazaki, "Prenses Mononoke", 1997

"Ruhların Kaçışı" ve "Porco Rosso"daki insandan hayvana dönüşen karakterler biraz daha farklı özellikler taşımaktadır. Porco'nun bir domuzla dönüşmesi, O'nun karşı durduğu değerler uğruna (faşizm) insanlığından vazgeçmesidir. Domuz olarak ama

onurlu yaşamayı seçmektedir. Chihiro'nun anne-babası ise açgözlülükleri yüzünden cezalandırıldıkları için birer domuza dönüştürülürler fakat konuşamazlar.



Resim 43. Porco Rosso



Resim 44. Chihiro'nun anne- babası (Ruhların Kaçışı)

Kaynak: Miyazaki, “Porco Rosso”, 1992. Miyazaki, “Ruhların Kaçışı”, 2001.

Türkiye’de çizgi roman, çizgi film gibi çalışmalara bakıldığında şaşırtıcı bir şekilde hayvanların dile geldiği ve karakterleştirildiği örneklerin olmadığını görülmektedir. Oysa insanlık tarihinin her döneminde hayvan imgesi anlatım ve iletişim ögesi olarak ele alınmış, mağara duvarlarındaki çizimlerden sanat eserlerine, edebiyata, masallara kadar pek çok alanda ilham kaynağı olmuştur. Özellikle hayvan üslubundan bahsedilirken, Türklerin eski inanç sistemleri Şamanizm ile bağlantısına değinilmelidir. Şamanizm hayvanlarla insanlar arasındaki bağılılık esasına dayanmaktadır. Şamanların hayvanlar ile konuşabilme ve kendisini o hayvana dönüştürebilme yeteneğine sahip olduklarına inanılmıştır. Her Şamanın bir koruyucu ruhu olduğuna ve güçlerini hayvanlardan aldıklarına inanmışlardır. Koruyucu ruh genellikle bir güç hayvanı olarak tasvir edilmiştir. Hayvan biçiminde düşünülen söz konusu ruhlar, ayı, kurt, geyik, tavşan, kartal, baykuş ve karga şeklinde düşünülmüştür (Harne, 1990: 25). Şaman inancı dışında Türk kültüründe farklı dönemlerde mimari alandaki çalışmalarda da hayvan kabartmaları sıklıkla kullanılmıştır. İki başlı kartal, ayı, kurt hatta domuz bile bu kabartmalarda yerini almıştır. Bunun dışında 12 Hayvanlı Türk Takvimi de Türk kültüründe hayvan üslubuyla olan yakın ilişkileri ortaya koymaktadır. Ayrıca hayvan masalları ile La Fontaine adı birlikte anılır olsa da bu türün kaynağının

Hint ve Şark masalları olduğu düşünülmektedir. Mevlana'nın Mesnevisi, Sadi'nin Bostan ile Gülistan'ı, Şeyhi'nin Harnamesi aynı motifi kullanmıştır (Arıcı, 2004: 164). Tüm bu kültürel birikime rağmen Türkiye'de, çizgi dünyalarda fabl türünde ya da Miyazaki'nin anlattığı gibi onların kendi dünyasında hayvanların dile geldiği hikâyeler yaratılmadığı görülmektedir. Oysa ilk olarak Walt Disney 1920'lerde Miki Fare, Roger Robbit gibi çizgi filmlerle havanları karakter olarak kullanmış; daha sonrasında da sinemada Shrek, Aslan Kral, Kayıp Balık Nemo ve daha birçok filmle insan kişilikleri taşıyan hayvanların hikâyeleri anlatılmaya devam etmiştir. Miyazaki de Disney'den farklı olarak hayvanları kendi dünyaları içinde dile getirmeye çalışmaktadır. Bu tür çalışmalar çocuğun ötekiyle kurduğu ilişki kadar hayal dünyasının zenginliği açısından da önemlidir. Bu sebeple Türk kültürü içinde yer alan hayvan masallarından, Şamanizmden, Mesnevi'den vb. birikimlerden yararlanarak, Dünya genelinde öne çıkan örnekleri de inceleyerek bu tür hikâyeler ve karakterler yaratmak mümkündür. Hayvanların karakter olarak kullanıldığı bu tür çalışmalar yerel sınırları kırıp, evrensele ulaşma konusunda da yardımcı olacaktır.

Hayvan tarafından büyütülme motifi de Batı anlatılarında ve Miyazaki'de olduğu gibi Türk anlatılarında da dikkat çeken bir öğedir. Batı'da Disney'in Tarzan filmi maymun tarafından büyütülen bir çocuğun hikâyesini anlatırken, Miyazaki'nin Prenses Mononoke'si kurtlar tarafından büyütülen bir dişi karakterin hikâyesini anlatmaktadır. Türkiye'de de önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi Bozkurt ve Türeyiş Destanlarında kurttan türeme ve kurt tarafından büyütülen erkek ve Huban-Arığ²⁹ destanında at tarafından büyütülen dişi hikâyelerine rastlanmaktadır. Tanıdık gelen bu motif Disney ve Stüdyo Ghibli tarafından tüm Dünyaca izlenen hikâyelere dönüştürülmüştür. Türkiye'nin de kendi anlatıları içinde yer alan hayvan ata miti daha yaratıcı çalışmalar için önemli birer kılavuz olabilir.

²⁹ Huban Arığ Sibirya Türklerine ait bir destan olup, bir kadın kahramanın hikâyelerini anlatmaktadır Bkz. T. Davletov (2005). *Destanlaşan kadın kahraman Huban Arığ*. İstanbul: Yurt Yayınları.

Metamorfoz ve kimliğin gizlenmesi de Miyazaki filmlerinde önemli bir yer tutmaktadır. Korkuluğa dönüşen erkek, domuza dönüşen pilot, yaşlı bir kadına dönüşen Sophie, kuşa dönüşen Yubaba, Ejderhaya dönüşen Haku ve diğerleri Miyazaki filmlerinde karşımıza çıkmaktadır. “Kimliğin gizlenmesi” uluslararası bir motif olup Smith Thompson katalogunda (Motif İndex of Folk Literature) yer almıştır; Bu kataloğun D maddesi büyü başlığını taşımakta olup D0-D699: Şekil değiştirmelerdir. D0-D99: İnsanın farklı insan şekline dönüşmesi, D100-D199: İnsanın havvana dönüşmesi, D200-D299: İnsanın nesneye dönüşmesi, D300-D399: Hayvanın insana dönüşmesi, D400-D499: Değişmenin diğer şekilleridir. Kimliğin gizlenmesi motifi, mitolojilerde dönüşüm, efsanelerde don değiştirme, destan ve halk hikâyelerinde ise, daha çok kılık değiştirme şeklinde karşımıza çıkmaktadır (Önal, 2010: 1273).

Daha önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi Miyazaki karakterleri gibi, Eski Türk inanç sistemlerinde de Şamanların ayı, kurt, geyik, tavşan, kuş gibi yardımcı ruhlara dönüşmeleri söz konusudur. Ayrıca bu ruhların, hayalet, hortlak, orman ruhları, toprak ve ocak ruhlarından yardım aldığına veya onların kimlikleri ile de boy gösterdiğine de inanılmaktadır. Şamanlar hayvan ruhları ile konuşmakta, jest, mimikler, maske ve dans yoluyla hayvanları canlandırmaktadır. İslamiyetin kabulünden sonra ise Şamanizmdeki bu inanış ermiş kişilerin üzerinden sürmeye devam etmiştir. Ermişerin güvercin, laçın donuna girip uçtuklarına inanılmıştır. Don değiştirme de bir tür kimlik gizlemedir. Hoca Ahmet Yesevî başta olmak üzere, erenler hakkında özellikle kuş donuna girme üzerine pek çok menkıbe bulunmaktadır. Hoca Ahmet Yesevî turna donuna girer, Bektaşî halifesi Resul Baba altın geyik ve güvercin donuna girer, Abdal Musa geyik donuna bürünür. Erenlerin kuş donuna girmesi ermiş yerel kişiler için de anlatılmaktadır. Türkiye'nin pek çok yerinde bir zamanlar kuş donuna girip hacda sabah namazını edâ edenlerin, üç güvercin olarak arkadaşları ile birlikte Mekke'ye gidenlerin, savaşa güvercin kılığında katılanların, kartal şeklinde başka bir mekâna gidenlerin menkıbeleri anlatılmaktadır (Önal, 2010: 1273-1280).

İnanç sistemleri dışında Türk masal, halk hikâyesi ve destanlarında da benzer türde kimlik değiştirme ve dönüşümlere rastlanmaktadır. Muğla masalları arasında “Kurbağa Gelin” masalında, adından da anlaşılacağı üzere kurbağa güzel bir kıza dönüşür. Bir başka masalda “Ayı Gelin”dir. Burada da oğlanın attığı ok ayı inine düşer ve kısmeti olan ayı ile evlenir. Ayı güzle bir gelin olur. “Yılan Oğlan” masalı ise yılanın bir delikanlıya dönüşmesini anlatır. Yine Dede Korkut Hikâyelerinden Deli Dumrul hikâyesinde Al Kanatlı olarak tasvir edilen Azrail, Deli Dumrul’un karşısına “heybetli bir koca” olarak çıkar. Deli Dumrul’un hamlesi sonucu Azrail güvercine dönüşür. Manas destanında kahraman olan Semetey’in düşmanlardan korunması için, onu seven Ay Çörek kuğu şekline girip uçarak O’na haber götürür. Bu hikâyede, Talas ve Çin arasındaki büyük coğrafyanın kuş şekline girerek aşılması fantastik bir hikâye yaratmıştır (Önal, 2010: 1275-1276). Görüldüğü gibi dönüşüm, kimlik değiştirme uluslararası bir motif olarak tüm ülkelerde görülmekle birlikte Türk anlatılarında ve inançlarında da fantastik bir öge olarak ortaya çıkmaktadır. Bu tür anlatılar ve Dünya genelindeki örnekleri incelenerek, Miyazaki filmleri gibi ya da Batılı çalışmalarda yeralan örnekler gibi başarılı ve ilgi çeken fantastik dünyalar ve karakterler yaratmak mümkündür. Bunun için gerekli olan birikim ve alt yapı Türk çizgi film sanatçıları için kendi kültürleri içinde mevcuttur.

Miyazaki filmlerinde dikkat çeken bir başka nokta, filmlerinin Dünya edebiyatından bazı klasiklerle benzerlikler taşımasıdır. Örneğin, Miyazaki’nin “Komşum Totoro” filmi “Alice Harikalar Diyarında” eserine benzetilmektedir. Fakat esasında hikâye yapısı olarak benzerlikler gösterse de iki eser birbirinden oldukça farklı özellikler taşımaktadır. İki eserde de iki kız peşlerine takıldıkları tüylü bir yaratığın (Totoro ve Tavşan) peşinden bir ağacın kavuğuna girmekte ve oradan yuvarlanarak düştükleri yerde fantazi dünyalarının kapılarını aralamaktadır. Susan Napier de (2008: 184) bu iki eser arasındaki benzerliklerin önemini vurgulamakla birlikte, eserlerin birbirinden farklı yönlerine vurgu yapmaktadır ve şunları belirtmektedir;

Alice Harikalar Diyarında’nın dünyası özünde absürd hatta tehditkârdır. Totoro’nun aksine, Alice’in takip ettiği tavşan, kafası karışık, bencil ve

de önemsizdir, metindeki diğer karakterlerin olduğu gibi. Dahası Alice'in girmek istediği güzel bahçe... Saçma oyunlar, yenmez yemekler ve “kızın kellesini uçurun” gibi bağırışlarla dolu bir yerdir. Hâlbuki Mei'nin Totorolarla karşılaşması... Uyum ve güzellik imgeleriyle sarılı sakin ve rahatlatıcı bir karşılaşmadır aslında.

Miyazaki ilk bakışta tanıdık gelen bu sahneyi ve karşılaşılan gerçeküstü dünyayı daha inandırıcı kılmak adına, günlük hayata da taşımıştır. Napier'in (2008: 184-185) belirttiği gibi, Alice'de olduğu gibi gerçeküstü olan dünya rüyaya bağlanarak, gerçekle ilişkisi tamamen kesilmemiştir. “Alice'de gerçek hayat ile Harikalar dünyası arasındaki ayrıştırmaya zıt olarak, Totoro fantazi (ya da hayal gücü) ile gerçek hayat arasında geçişten ince bir zar oluşturmayı tercih etmiştir. Çünkü hem babaları hem de ablası Mei'nin anlattıklarına inanmış ve Totoro'da son sahneye kadar kızları yalnız bırakmamıştır.”.



Resim 45. Mei küçük Totoro'nun Peşinde



Resim 46. Alice ve Tavşan

Kaynakça: Miyazaki, Komşum Totoro, 1988, <http://www.ngcsuthesaint.com/2012/04/book-review-alices-adventures-in-wonderland/> (Erişim tarihi: 15.02.2009)

Napier'e (2005: 181-182) göre Totoro, edebiyat eleştirmeni Tzvetan Todorov'un fantastik olarak nitelendirdiği türün net bir örneğidir. “Todorov'a göre, fantastiğin gerçek doğasında, tereddüt anının çözüme kavuşturulmadığı, okuyucuyu/izleyiciyi bir belirsizlik halinde bırakan eserler vardır.”. Miyazaki'nin Totoro filmide sonunda

yaşananların hayal ya da gerçek olduğuna dair net bir sonla bitmez. Herşey izleyicinin hayal dünyasına bırakılmıştır.

Miyazaki filmlerinin hikâyelerinde aileden uzakta olma teması oldukça dikkat çekmektedir. “Howl’un Yürüyen Şatosu”nda Sophie yalnızdır. Annesi başka bir adamla evlenmek üzeridir, babasıyla ilgili hiçbir bilgi yoktur. “Küçük Cadı Kiki” de Kiki filmin başında ailesinden ayrılarak bir yıllığına tek başına başka bir şehre taşınır. “Komşum Totoro”da Mei ve Satsuki’nin anneleri hastanededir, babaları da işe gittiği için çocuklar hep yalnızdır. “Ruhların Kaçışı”nda Chihiro’nun anne- babası domuza dönüşür ve küçük kız onları kurtarmak için tek başına mücadele eder. “Porco Rosso” da Fio’nun anne ve babası yoktur. “Prenses Mononoke”de San’ın ailesi yoktur ve bir dişi kurt tarafından büyütülmüştür. “Laputa” da Sheeta’nın anne ve babası yoktur. “Küçük Deniz Kızı Ponyo”da Sasuke’nin babası kaptandır ve evden uzaktadır. Annesi de gündüzleri çalışmaktadır. Filmlerin tamamında ailenin yokluğu dikkat çekmektedir. Miyazaki filmlerinin bu özelliği, aşına olunan masal metinlerinin yapısına benzerlik göstermektedir. Bu öge, Vlademir Proop’un Rus halk masallarını incelerken masalların ortak özelliklerini belirlediği, 31 işlevin ilk sırasında yer alan “uzaklaşma” yani aileden birinin evden uzaklaşması ile açıklanabilir (Kıran, Kıran, 2003: 123).

Yalnız kahraman, izleyicinin, masallardan, Batılı fantastik edebiyat kitaplarından ya da onların film uyarlamalarından aşına olduğu bir işlevdir. “Harry Potter”, serisinde Harry’nin anne ve babası öldürülmüştür ya da “Narnia Günlükleri”nde bir dolabın içinden geçerek fantastik bir dünyaya geçen çocuklar ebeveynlerinden uzaktadır. Miyazaki bu tanıdık işlevi, kendi dişi karakterlerinde de kullanmakta ve onların kendi başlarına olgunlaşmalarını, büyümelerini idealleştirmektedir. Türkiyede de masal ve destanlarda yalnız kahramanın yolculuğu ve yolculuğu süresince verdiği mücadele sıklıkla işlenmiştir. Halk anlatılarındaki kahramanlar da ailelerinden uzakta, bir takım zorlu sınavlardan geçerek erginleşerek, dönüşerek tekrar memleketine dönmektedir. Dede Korkut Hikâyelerinden Bamsı Beyrek ve Bey Böyrek’in hikâyesi ve Keloğlan masallarında Keloğlan da benzer bir süreçten geçmektedir.

Miyazaki'nin başarısının altında yatan önemli unsurlardan bir tanesi de çocuk anlatılarını ele alıp kendi tarzıyla anlatmadaki başarısındadır. Dünya çocuk edebiyat klasiklerinden pek çoğu bugüne dek sinema ve televizyona aktarılmıştır. Bunlar içinde en bilinenleri İngiltere'den Daniel Defoe'nin "Robinson Crusoe"u, Jonathan Swit'in "Gülliverin Seyahatleri", Lewis Carrol'un "Alice Harikalar Diyarında"sı, Charles Dickens'in "David Coperfield"ı; Amerika'dan Louisa May Alcott'un "Küçük Kadınlar"ı, Mark Twain'in "Tom Sawyer"ı; Fransa'dan Hector Malot'un "Kimsesiz Jules Verne'in Serisi", Antoine de Saint Exupery'nin "Küçük Prens"; Almanya'dan Grimm Kardeşlerin masalları; Danimarka'dan Andersen'in masallarıdır. Bu edebiyat klasikleri hem pek çok dile çevrilerek, okunmuş hem de sinemaya ve çizgi filme aktarılarak pek çok ülkede izlenmiştir. Miyazaki de hikâyelerini yaratırken Dünya çocuk klasiklerinden yararlanmaktadır. Örneğin "Küçük Cadı Kiki" Diana Wynne Jones'ın aynı adlı kitabından senaryolaştırılmıştır. Totoro daha önce de bahsedildiği gibi "Alice Harikalar Diyarında" ile benzerlikler göstermektedir.

Türkiye'de de Dede Korkut, Keloğlan Masalları gibi anlatılar çizgi filme dönüştürülmeye çalışılmış fakat ortaya çıkan işler tüm Dünyaya ulaşma konusunda başarısız kalmıştır. Bunun sebebi hikâye, anlatım uslûbu, karakter, mekân vb. konularda fazla yerel sınırlar içinde kalmış olmasıdır. Oysa yukarıda bahsedildiği gibi çocuk klasiklerinin hepsi tüm Dünyada ilgi çeken ve tanıdık gelen evrensel değerlere ait hikâyeler anlatmaktadır. Çoğu bir çocuğun başından geçen fantastik olayları anlatan bu eserler, çizgi filmin ruhuna uygun olarak hayal dünyalarının kapılarını açmakta ve izleyiciyi gerçeğe, gerçek dışı arasında ince bir çizgide seyahate çıkarmaktadır. Miyazaki de bu tanıdık öğeleri hatta hikâyeleri senaryolarına kendi uslûbuyla taşımıştır. Türkiye'de bu konuda yapılan bir çalışma olarak Tonguç Yaşar'ın 1992 yılında Fazıl Hüsnü Dağlarca'nın çocuk hikâye kitabından "Balina ve Mandalina" adlı şiiri çizgi filme çevirdiği çalışma gösterilebilir. 5 dakikalık bu çalışma, teknik, görsel üslup, karakter ve senaryolaştırma anlamında ne yazık ki yetersiz kalmıştır. Ancak Dünya genelinde yapılan örnekler ve başarıları göz önünde bulundurularak; Türkiye'de bundan sonra yapılacak çalışmalarda Türk ve Dünya çocuk edebiyatından senaryolaştırma ve alıntılama konusunda yararlanmak fayda sağlayacaktır.

3.6. Japon Çizgi Film Sektörü, Miyazaki ve Türkiye’de Çizgi Filmin Durumu Üzerine Değerlendirme

Japonya zengin kültürü, tarihi, sanatı ve görsel estetiğiyle anime ve mangalar için uygun bir zemin hazırlamıştır. Önceki bölümlerde de belirtildiği gibi Japon geleneksel sanatlarından olan Ukie-o’lar, Kibyoshiler ele aldıkları konularla ve hicivli anlatım özellikleri ile ilk çizgi roman çalışmalarını oluşturduken, No ve Kabuki tiyatrosu hikâye anlatımı ve sembollerle anlatımda önemli birer kılavuz olmuşlardır. Ülkenin talihsiz felaket kültürü de hikâye ve senaryolar için önemli birer konu kaynağıdır. Anime ve mangaların ilk yıllarda asıl etkilendiği kaynaklar Batı kökenli çizgi roman ve çizgi film çalışmalarıdır. 1900’lü yıllarda Japon limanlarının Batı’ya açılmasıyla birlikte Japon sanatçılar Batı’dan gelen örneklerin Japon uyarlamaları üzerine çalışmaya başlamışlardır. Daha sonra 1950’lerde Osamu Tezuka ile mangalarda gerçekleşen üslup, karakter ve hikâye değişiklikleri ile Japon mangaları Batı’daki örneklerinden ayrılmış kendi tarzını ortaya koymuştur. Bu gelişim süreci Japonya’da çizime ve çizmeye meraklı pek çok genç sanatçı adayını etkilemiş ve Japon kültüründe anime-manga bir sektör haline gelmiştir. Tezuka’dan etkilenen bu genç sanatçılardan biri de Hayao Miyazaki olmuştur.

Miyazaki Japon geleneklerini özümseyip, farklı kültürlerden kaynaklarla harmanlamayı çok iyi başarabilmiş bir sanatçıdır. Evrenselliği ve özgünlüğü de bunu gerçekleştirebilmesinden kaynaklanmaktadır. Kendi toplumunun değerlerini, inançlarını, sanatını, kültürünü, tarihini, insanını tanıyarak; kendi bakış açısını, düşüncesini ve duygularını sanatsal bir ifade olarak evrensele taşıyabilmiştir. Miyazaki’nin beslendiği Japon kökleri; Japon baskı kalıp tekniği Ukie-o’lardan, No tiyatrosuna, Kurosawa’dan, Osamu Tezuka’ya, Shinto ve Budizm’den, Japon felaket kültürüne (Atom bombası, doğal afetler), destanlardan halk hikâyelerine, yaşam biçimlerinden, sanata yaklaşımlarına kadar çok geniş bir yelpaze sunmaktadır. Miyazaki kendini yetiştiren bu kökler ve gelenek içerisinde, kendi bireysel formunu ve sinema anlayışını ortaya koymayı başarabilmiş bir sanatçıdır. Türkiye’ye bakıldığında Miyazaki gibi uzun metraj bir çizgi film yapabilmiş ve kendini tüm Dünyada tanıtmış bir çizgi

film sanatçısından bahsedilememektedir. Bu durum bahsedilemeyeceği ve böyle sanatçıların Türkiye’de yetişmeyeceği anlamına gelmemektedir.

Japonya, anime- manga endüstrisinin gelişmesi ve Miyazaki gibi güçlü sanatçıların yetişmesini; daha önce bahsedildiği gibi Japon kültürünün tiyatro, sinema, resim ve diğer plastik sanatlarla kurduğu erken ilişkilere boçludur. Bu ilişki, Miyazaki gibi sanatçıların kendi toplumlarının kültürel, toplumsal ve tarihsel dinamikleriyle (savaş, toplumsal değişim, teknolojik ilerlemeler, kuşak çatışmaları, kadın-erkek ilişkileri, aile, çevre vb.) olan hesaplaşmalarıyla daha farklı bir boyuta taşınmıştır. Bu sayede Miyazaki, hem kendi köklerinden beslenip, hesaplaşan hem de kendi gerçeklerini tüm Dünyayla paylaşmayı başarabilen bir dilin yaratıcısı olmuştur. Japonya’da anime-manga gibi sanat dallarını ve Miyazaki gibi bir sanatçıyı ortaya çıkaran bu dinamiklere karşılık; Türkiye’de bu süreci başlatacak hem ortak hem de kendine ait dinamiklerin varlığından söz edebiliriz.

Türkiye’de, Japonya’da Miyazaki’yi ortaya çıkartan koşulların benzerleri var mıdır? Esasında Türkiye’de canlandırma alanında yapılan çalışmalara bakıldığında başlangıçta, Japonya’ya benzer şekilde Batı etkisi altında bir gelişim gösterdiği görülmektedir. Bunun yanında Türk geleneksel sanatları içinde karikatür ya da çizgi romanın özelliklerini taşıyan çalışmalar da vardır. Örneğin, Japonya’nın geleneksel sanatlarından Choju giga, Tobo-e ya da Kibyoshi’ler gibi Türkiye’de de minyatür çiziminin önemli bir yeri vardır. 8. ve 9. yüzyıla ait olan ve günümüze gelmiş Türk resim sanatının örnekleri arasında, duvar resmi ve figürlü işlemlerin yanında minyatürler de bulunmaktadır. Türk kültüründe resmetmeye karşı inançların ve suret çizmenin yasak olması, resimle ve görselleştirmeye ilgili algıyı biraz geciktirmiştir; resimle olan ilişki geç bir gelişim göstermiştir.

Japonların No ve Kabuki tiyatrolarına benzer şekilde, Ortaoyunu, Karagöz ve Hacivat gibi gösteri sanatları da Türk geleneksel sanatları içinde varlık göstermiştir. Hatta bu görsel ve oyunsal şölene Orta Asya Türk inanç sistemlerinin bir parçası olan Şaman

Ayinlerini ya da Köy Seyirlik Oyunlarını³⁰ eklemek de mümkündür. No ve Kabuki'nin maskeler dramasına karşılık, Karagöz oyununda kullanılan figürler fazlasıyla kendine özgü, abartılmış çizgilerle tipler çizerler. Özellikle Hacivat ve Karagöz, Ortaoyununda Pişekâr, Kavuklu çok belirgin tiplerdir. Şaman ayinleri ve Köy Seyirlik Oyunları da karakter ve konu çeşitliliği kadar sembollerle ifade etme, görselleştirme konusunda oldukça zengin kaynaklardır.

Türklerin yazılı anlatıyla ilişkileri de biraz geç başlamakla birlikte, halk hikâyeleri, masallar, destanlar, Nasreddin Hoca fıkraları gibi sözlü anlatı geleneği kültür içinde son derece önemli bir yere sahiptir. Ezop'un Anadolu topraklarında yetiştiği düşünülürse böyle bir geleneğin Türk kültüründe varolması çok da şaşırtıcı olmayacaktır. Ayrıca, Türkiye'de genellikle Batı kaynaklı örnekleri bilinmekle birlikte sözlü ve yazılı edebiyatta da pek çok bilinmeyen ya da yeterince araştırılıp tanıtılmayan masal bulunmaktadır. Yalnızca araştırmacı Pertev Naili Boratav'ın derlediği Türk masallarını sayısı 113 civarındadır (Boratav, 2007: 10-11). Senaryo ve oyun yazarlarının ilgi çekici konular meydana getirmeleri için, Türk masallardaki karakter ve hikâye çeşitliliği önemli birer kaynak oluşturabilir.

Türkiye'de canlandırma tarihinin gelişimine bakıldığında, uzun yıllar sektörün karikatür sanatçılarının bireysel ve özverili çalışmalarıyla sınırlı kaldığını ve günümüze kadar Türk canlandırmasına dair film çalışmalarının bulunmadığı söylenebilir. Çoğunun maddi ve teknik imkânsızlıklar içinde gerçekleştirdikleri ve çoğunlukla çizgi film denemeleri talihsizlikle sonuçlanan sanatçıların, geleneksel anlatı ve karakterlerden sıklıkla yararlandıkları görülmektedir. Özellikle Naseddin Hoca, Keloğlan, Dede Korkut Masalları, Evliya Çelebi, Karagöz ve Hacivat üzerine çizgi film yapmak üzere pek çok deneme gerçekleştirilmiştir. Ancak bu çalışmalar, teknik yetersizlikler bir yana ele alınan bu geleneksel hikâye ve karakterlerin bugüne taşınamamasından, senaryo, mekân ve karakter anlamında bir yaratıcılığı ya da çizgi filmin ruhuna daha uygun düşecek olan soyutlama becerisini ortaya koyamamasından dolayı yetersiz kalmışlardır. Aslında

³⁰ Köy seyirlik oyunları, günlük yaşamın ağırlıkta olduğu eğlence amaçlı oyunlar olabildiği gibi efsane, masal kahramanlarının hikâyelerini ele alan oyunlar, düğün-bayramlarda oynanan hayvan taklitlerine dayanan sözsüz, müzikli danslı oyunlar, kadın-erkek ilişkilerine dayanan müzikli sözlü oyunlardır. Köy seyirlik oyunları büyü, maske, dans gibi törensel öğeler içeren göstermecî biçimle gelişen oyunlardır. Bkz. A. Ünlü (2006). *Türk tiyatrosunun antropolojisi*. Ankara: Aşina Kitaplar. s. 60-73.

tüm bunlar bir birikimdir ve ne yazık ki henüz değerlendirilemeyen birikimlerdir. Oysa Miyazaki'ye bakıldığında, kendi kültürüne ait destan, mitoloji, hikâye, masal gibi anlatıları, karakterleri ve tüm bu birikimleri ustaca filmlerine yerleştirdiği görülmektedir. Örneğin “Batı Etkileşimi” başlığı altında da belirtildiği gibi Rüzgârlı Vadi'nin dişi kahramanı Nausicaa'yı; Japon mitolojisinden güçlü dişi bir karakter olan Nausicaa ve Yunan mitolojisinde yaralı Odysseus'u iyileştiren dişi Nausicaa'yı hatırlatacak biçimde, teknoloji ve savaşların insanın, doğanın sonunu getirdiği bir modern destanın kahramanı yapmıştır. Doğu ve Batı mitlerine ait iki anlatıyı, bugünün sorunlarının gelecekte yaratabileceği felaketler üzerine kurguladığı bir hikâyenin merkezine yerleştirmiştir. Ya da Ponyo'da, Japon geleneklerindeki inanışlara göre tsunamiye büyük kuyruğunun hareketiyle sebep olan kedi balığının hikâyesini, küçük bir kırmızı Japon balığının insan olmak istediği fantastik bir hikâyeye kurgulamıştır. No ve Kabuki tiyatrosunun başlıca sembolleri olan maskeler ise Ruhların Kaçışı'nda yalnızlığını yenmek için açgözlülüğe esir olan “Adsız” karakteri ile sembolleştirilmiştir. Türkiye'deki çalışmalarda eksik kalan taraf dünü bugüne ve evrensele taşımadaki bu yetersizliktir.

Senaryolaştırma ve tema aşamasında yaşanan içe kapalılık, belli kalıplara sıkışmışlık ve yaratıcılık anlamındaki sıkıntılar bir bakıma hem kendi geçmişini, tarihini, kültürünü iyi tanımamak hem de dünyada olup bitenlerle ilgisiz kalmakla ilgilidir. Tiyatrodaki “Geçmişte bir şey olur, gölgesi bugüne düşer” formülü geçmişin ya da geleneğin bugünde temsil edilmesine işaret etmektedir. Bellek ve entelektüel birikim, dünden, bugünden ve yarından sorumlu sanatçının geçmiş ve bugünle bağları kurmasına olanak tanımaktadır. Türkiye'de eski zaman ve tasavvuru konusunda eksiklikler bulunmaktadır. Dramatik yapıyı kurmada devamlı bir dini ve folklorik geçmiş dikkat çekmektedir. Bu dini ve folklorik geçmiş de hep o günün şartları içinde bugünle bağları kurulmadan ele alınmıştır. Özellikle Modernleşme sürecinde yaşanan karmaşa folklorik ve dinsel kimlik arayışları yanında tek bir ulus kimliğine bağlanma durumunu da doğurmuştur. Bunun en güzel örnekleri “Tarkan”, “Malkoçoğlu”, “Kara Murat” gibi çizgi kahramanların hikâyeleridir. Türklüğü yücelten hikâyeler anlatan bu kahramanların, Levent Cantek'in de dediği gibi “Kültürel ideolojinin, geleneği yeniden biçimlendirirken geçmiş tanımını Anadolu uygarlıklarını da kapsayan bir biçimde

Türklük geçmişine dayandırdığı” söylenebilir (Cantek, 2002: 48). Benzer bir durum Japon çizgi romanlarında ve animelerde de nostalji temasıyla işlenmektedir. Bu lirik ve ağıtsal yapı Japon kültürünün bir parçası olarak şiir, Kabuki tiyatrosu ve pek çok Japon yüksek kültürü için duygusal bir temel oluşmuştur. Ayrıca bu ağıt havası Japon tolu mu modernleştikçe daha da derinleşmiştir. Günümüz Japonyası bir yanda tüketici ve kapitalist gelişmenin en ucunda olan bir yandan da “yitirmeyi temalaştırma” eğilimi gösteren bir kültür olmuştur. Çünkü çoğu Japon için geçmişi yitik ve geri alınması gereken bir şeydir. Küresel kültüre gittikçe dâhil olmasına rağmen, kaygı, ulusun kendisini tanımlayışında bir başarısızlık ve tedirgin edici bir istikrar olarak görülmektedir. Tutarsızlıklardan ötürü günümüz toplumu hem geçmişe sığınmak ister, hem de o geçmişin gereklerinden kaçınıp bunu nostaljileştirmeye, ona kaçmaya çalışır (Napier, 2008: 310-312).

Japonya’da buna en güzel örnek Samuray hikâyeleridir. Samuraylar³¹ da Japonya’nın kahramanlık hikâyelerini anlatmaktadır. Onur, cesaret, zafer hepsi kahramanlık temasıyla iç içe verilmektedir. Onur, yenilmezlik, sadakat, kendini feda etme vb. tüm bu değerler Batı’nın değerlerinin çok üzerindedir. Japonya’da bu Samuray ruhu yeniden canlandığında ülkenin de yeniden kalkınacağına inanmışlardır. Nitekim Kurusowa’nın 1950 yapımı Yedi Samuray filmi de bu ruhun sinemada hayata geçirilmesidir. Sinemadan, manga ve animeye pek çok alanda Samurayların kahramanlık hikâyelerine yer verilmiştir.

Türkiye’de de yerel kahramanlar böyle bir düşüncenin ürünüdür diyebiliriz. Çünkü Atatürk’ün gerçekleştirdiği devrimlerle modernleşmek için Batı’yı kendine örnek alması beklenen Türk toplumunun geleceğe dair bir vizyonu oluşmamıştır. Batılılaşma ve Batı’yı örnek alma teknoloji, bilim, uygarlık düzeyinde batılılaşma olarak algılanmadığı için yüzeysel ve biçimsel olarak örnek alınan Batı vizyonu tedirginlik

³¹ İkinci Dünya Savaşı sonrasında ülke kapılarını dış Dünya’ya açtığını, pek çok Asya ülkesinin sömürgeleştirdiğini ve kendilerinin tüm teknolojik gelişmelerin gerisinde kaldıklarını görmüşlerdir. Bu durum moral olarak ülkeyi büyük bir çökkünlüğe sürüklemiştir. Japon toplumu bu sorunun üstesinden gelebilmek için geleneklerinden gelen değerlerin üstünlüğünü vurgulayarak, Batı kültürü karşısında kendi üstünlüklerini göstermek istemişlerdir. Bunun için samuray karakterlerinin değerlerinden yararlanmışlardır. Bkz. U. Batu (2004). Yedi samuray: klişeleri aşan epik bir efsane. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Dergisi*, 1 (2), s.29-44).

yaratmıştır. (Öyle ki batılılaşma yolundaki bu çabanın giyim kuşam, yaşam biçimi gibi alanlarla sınırlı kalmasının yarattığı gülünç ve abes durum da “Amcabey”³² gibi başka çizgi romanlara konu olmuştur.). Bu durumda çareyi geçmişe, geleneklerine ve milli değerlerine sığınmakta bularak, “Tarkan”, “Karaoğlan” gibi yerel tarihi kahramanlara kucak açmak da kaçınılmaz olmuştur. Türklüğü yücelten bu kahramanlara sığınmak, endişe duyulan ve kestirilemeyen gelecekle ilgili temalara sığınmaktan daha doğru görünmüştür. Kurusowa bunu yaparken, Türk kahramanlık hikâyelerinden farklı olarak bireysel kahramanlığı değil; birlik beraberliği yüceltmıştır. Haksızlıklar karşısında bütün olma, birleşme temasını bir anlatı içinde ele almıştır. Samuray etiğini yüceltmıştır. Bu sebeple sadece kendi ülkesinde değil, Amerika ve Avrupa’da da saygıyla ve beğeniyle karşılanmıştır. Miyazaki ise Japonya’da 14. yy.’da Muromachi döneminde geçen “Prens Mononoke” adlı filminde o dönemde ne olması gerektiğine dair beklentileri yıkarak, Japon tarihine dair geleneksel fikirleri yabancılaştırmıştır. Bu dönem aslında yönetici samuray sınıfının aristokrasi ile içli dışlı olduğu bir dönem olmasına rağmen, samuraylar filmin bir kenarında kalmış, filmin merkezine kadınlar, dışlanmışlar, konuşan hayvanlar yerleştirilmiştir. Film samuray savaşlarını ya da köylülerin, lordlara karşı direnişini konu almak yerine insana ait olmayan bir alandan epik bir hikâye anlatmayı tercih etmiştir (Napier, 2008: 268). Bu tarihsel bir kurgu değil, Miyazaki’nin tarihsel fantezisidir, gerçekte, fantezi birleştirilmiş böylece Japon halkını ya da samurayları yücelten bir anlatı olmaktan uzaklaştırılmıştır.

Miyazaki yerel ve geleneksel olana dair özellikleri, kendi yeniden yorumu ve yaratıcılığı kapsamında evrensel olanla birleştirmeyi başarmıştır. Filmlerinde ele aldığı konular doğa- insan, teknoloji- insan, savaş- insan gibi tüm dünyayı ilgilendiren ve insanlığın ortak problemleri olan evrensel konulardır. Yerel ve geleneksel olan içinde sıkışıp kalan, belli bir ulusa ya da kimliğe ait olan anlatılar tüm Dünyadan izleyicilerin ilgisini çekmekte yetersiz kalırken, daha özgün, daha hümanist ve evrensel konulara

³² Cemal Nadir Güler’in 1930’lu yıllarda ayarttığı karikatür tiplemesidir. 1931 yılında “Amcabey Plajda” isimli bir çizgi filme dönüştürülmek istenen çalışma maddi ve teknik imkânsızlıklar yüzünden tamamlanamamıştır. Fakat şu bir gerçektir ki amcabey tiplemesi Türkiye’de herkes tarafından sevilmiş ve ilgiyle takip edilmiştir. Orhan Selim 1935 yılında Akşam gazetesinde yayınlanan bir yazısında Amca Bey’in başarısını Nasrettin Hoca gibi günlük yaşamamızın içine girmesiyle açıklamış ve onu Şarlo’ya benzetmiştir. (Orhan Selim ismi Nazım Hikmet’in yasaklı olduğu yıllarda kullandığı bir isimdir.) Bkz. N. Hikmet, *Sanat, edebiyat, kültür, dil*. (1993). İstanbul: Adam Yayıncılık, s. 120-121.

yönelen çalışmalar izleyicileri ortak bir takım duygu, düşünce ve hayatlarla birleştireceği için başarılı olmaktadır. Bu sebeple Türkiye’de yapılacak çizgi film çalışmalarında da hümanizm ve evrensellik konuları gözardı edilmemelidir.

Çizgi filmde diğer bir önemli konu karakter yaratmaktır. Türkiye’de henüz Dünyada tanınan bir çizgi karakterin olmaması sorunsalı Türk romancılığının gelişimine kadar dayanmaktadır. Tanzimat’a kadar Türk toplumunda romanın yerini destanlar, efsaneler, mesneviler, halk hikâyeleri ve masallar tutmuştur. Türk edebiyatına romanın girişi 19. Yüzyılda Tanzimat’la birlikte olmuştur. Roman, Tanzimat’la başlayan Batılılaşma sürecinin bir parçası olarak, kültürel birikimin doğal bir sonucu değil, bir çeşit sanat ithali şeklinde Türk yazınına girmiştir³³. Osmanlı yazarları tarafından yazılan ilk romanlar, genellikle oldukça zayıftır. Bunda romanın tür olarak Batıdan alınmasının büyük payı vardır. Bu çeşit bir düz yazı geleneği olmayan Türk yazarları özellikle karakter yaratmak konusunda yüzeysel kalmışlar ve karikatüre benzeyen tipler ortaya çıkarmışlardır (Taner, 2002: 24-25). Oysa bu yıllarda Batıda tüm Dünyaca tanınan, Don Kişot³⁴ gibi roman karakterleri çoktan ortaya çıkmıştır. Öncelikle Türk kültüründen karakterler dendiğinde Karagöz, Hacivat, Nasrettin Hoca gibi karakterleri, kalıplaşmış görsel biçimleriyle ele almak gibi bir alışkanlık vardır. Edebiyatta olduğu gibi ilk yıllarda tiyatro ve sinemada da psikolojik derinliği olan kendine özgü davranış ve söyleyiş biçimleri olan değişim gösteren karakter³⁵ yerine ortak ve genel özellikler sergileyen tipler sıkça kullanılmıştır. Canlandırma alanında da, hem psikolojik derinliği olan, çok boyutlu, dönüşüme ve değişime açık, kendi amaçları ve kişisel özellikleri olan karakter yaratılamaması hem de resmetmenin Türk kültüründe uzun yıllar yasaklanması ve köklü bir resim geleneğinin olmayışı karakter yaratma konusundaki kısırlığın önemli nedenlerindedir.

³³ İlk yerli roman denemesi Şemsettin Sami'nin "Taaşuk-ı Talat ve Fitnat" (1872) adlı eseri, ilk Batılı anlamda roman ise Rezaizade Mahmut Ekrem Efendi'nin "Araba Sevdası"(1896) adlı eseridir.

³⁴ 1605 ve 1615 yılında İspanyol romancı Miguel de Cervantes Saavedra'nın iki cilt olarak yayımladığı romanının başkahramanıdır.

³⁵ Karakter hayattaki insanın ayrıntılı gerçeğini yansıtmak biçimde derinleşme ve boyutlandırmanın olduğu, eylem içinde değişim ve gelişim gösteren kişidir. Tip ise sarhoş, cimri vb. gibi bir takım özelliklerin sivriltildiği, bunların nedenlerine dair psikolojik ayrıntıların verilmediği, davranışları ve söylemleriyle seyirci tarafından ilk bakışta tanınan genellemelerdir. Bkz. A. Ünlü (2006). *Türk tiyatrosunun antropolojisi*. Ankara: Aşina Kitaplar. s. 141-142.

Karakterle olan ilişkilerin geç başlaması, kişileştirme ve görselleştirme sorunlarının yanında, ona yüklenen değerlerin yerel ve geleneksel olanla sınırlı kalması da bir başka sorundur. Türk çizgi romanlarından sinemaya da aktarılan Karaoğlan, Tarkan gibi kahramanlara bakıldığında daha önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi Türklüğü yücelten ideolojisiyle evrensel birer karakter oluşturamamaktadırlar. Çünkü evrensel değerler yerine kendi ulus kimliğini ve geleneklerini herşeyin üzerinde gören tek boyutlu kahramanlardır. Yine Nasrettin Hoca, Keloğlan, Hacivat ve Karagöz gibi canlandırma çalışmalarında sıkça başvurulan karakterler ise yerel özelliklerle bezenmiş, tek boyutlu kişilerdir. Oysa Miyazaki'ye bakıldığında, karakterlerinin en önemli özelliklerinden birinin taşıdıkları evrensel değerler oldukları görülmektedir. Miyazaki karakterleri çok boyutlu yapıları ve derinlikli psikolojik özellikleri ile tüm Dünyada geçerli hümanist değerler (sevgi, saygı, yardımlaşma, hoşgörü, sadakat vb.) taşımaktadır. Böylece karakterleri yerel ve ulusal kimlik ve değerlere değil hümanist bir kimliğe sahiptirler. Ayrıca, bu karakterler biçimsel olarak; Tezuka'nın geliştirdiği ve anime-mangaların ortak olarak kullandıkları bir forma sahip olmakla birlikte (iri gözlü, uzun boylu, beyaz), çeşitlilikleri, amaçları, psikolojik derinlikleriyle Japonya'da üretilen binlerce anime ve manga karakterinden ayrılmaktadır. Bu anlamda, hem biçimsel hem de psikolojik boyutuyla evrensel bir karakter yaratmak için Miyazaki filmleri başarılı örneklerdir.

Miyazaki evrensel olanı yakalamak konusunda başarılı örnekler ortaya koyarken, Türkiye'de yerel olana yönelme ve bir kimlik oluşturma sürecinden günümüzde de uzaklaşmadığı görülmektedir. 1 Kasım 2008 yılında yayın hayatına başlayan ve "Türkiye'nin ilk yerli çocuk kanalı" sıfatını taşıyan TRT Çocuk'un³⁶ desteği pek çok Çizgi film tutkunu girişimci ve sanatçı için de umut kaynağı olmuştur. Bu kanalda yayınlanan yapımlar arasında yer alan ve 2009'da TRT Çocuk'ta yayınlanmaya başlayan Pepee ise kısa sürede Türk çocuklarının sevgilisi olmuştur. Büyük küçük her yaştan izleyicinin dikkatini çeken Pepee karakteri, konuşma zorluğu çeken 4 yaşında bir erkek çocuğudur ve karakterin ismi Anadolu'da konuşma zorluğu çeken insanlara takılan "pepe" sözünden gelmektedir. Orjinali

³⁶ TRT Çocuk üç yıldır, sabah 06.30 ile akşam 21.00 saatleri arasında toplam 14 saat 30 dakika yayın yapmaktadır . <http://www.trt.net.tr/trtcocuk/> (Erişim tarihi: 20.05.2012).

İspanyol “Pocoyo” çizgi filmi olan Pepee Düş Yeri isimli bir Türk animasyon şirketi tarafından üretilen uzun soluklu bir çizgi karakter olması bakımından önemlidir. Fakat Miyazaki üzerinden açıklanmaya çalışıldığı gibi Türkiye’de evrensel bir karakter ve çizgi film yaratma konusuna hala yeterince önem verilmediği bu çalışmada da açıkça görülmektedir. Çünkü Pepee’nin orijinal versiyonu Pocoyo’nun karakter, konu ve mekân anlamında daha evrensel özellikler sergilediğini görmekteyiz. Yaklaşık 130 ülkede yayımlanan Pocoyo bir çocuğun hayvan arkadaşlarıyla yeni bir şeyler keşfetmesini anlatan öğretici ve eğlendirici bir çalışmadır. Mekân tamamen beyazdır. Pocoyo herhangi bir ulus kimliği sergilemeden, çocukların öğrenmeye ve keşfetmeye meraklı yapılarını taşımaktadır. Ona eşlik eden hayvanlar ise renkli karakterleriyle çocukların hayal dünyalarını genişletmektedir. Pepee de öğretici olma bakımından önemlidir. Fakat Türk kültürüne ait yerel özellikler taşımaktadır. Pepee’nin annesi, babası, ninesi, dedesi vardır ve onlar klasik Türk ailesidir. Daha çizgi filmin başında Pepee Türk bayrağından kayarak inmektedir. Pepee efe oyunu oynar, farklı yörelerden türküler öğrenir. Elbette bu özellikleri ile çocukların kendi kültürünü, gelenek ve göreneklerini öğrenmeleri bakımından önemlidir. Fakat diğer yandan bu özellikler, evrensel bir karakter olarak başka ülkelerde gösterilmesi anlamında kısıtlayıcıdır.





Resim 47. Pepee ve Ailesi



Resim 48. Pocoyo ve Arkadaşları

Kaynak: www.pepee.com.tr , <http://www.pocoyo.com/en> (Erişim tarihi: 01.04.2012)

Miyazaki'nin filmlerinde evrensellik dışında ilgi çeken önemli bir konu da karakterlerinin çeşitliliği ve ana karakterlerinin ergenlik çağında genç kızlar olmasıdır. Miyazaki kendi kafasında idealleştirdiği dişi karakteri ile izleyicilerin kafasında önce şaşkınlık sonrada hayranlık yaratmıştır. Japon toplumunda kadın Türkiye'ye benzer şekilde bugün dahi ikinci plandadır ve erkeğe hizmet etmekle yükümlüdür. Böyle bir toplumsal yapı içersinde Miyazaki, kadını güçlü, inatçı, korkusuz, sorunların üstesinden gelebilen, mücadeleci bir yapıyla filmlerinin merkezine yerleştirmektedir. Bazen çocuk, bazen ergen bir genç, bazen olgun ya da yaşlı bir kadın olarak karşımıza çıkan bu kadın karakter, gerek çocuk gerekse yetişkin izleyiciler üzerinde kadın algısını kalıplaşmış toplumsal rollerini altüst etmektedir. Hemen hemen tüm toplumlarda ikincil olarak sınıflandırılan “kadın” a yeni bir bakış açısı getirmektedir. Çocuklukla ergenlik arasında kalan başkahramanlar hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap etmesi bakımından da önemlidir.

Türkiye'ye bakıldığında da mitolojiden, edebiyata, sinemaya kadar farklı alanlarda güçlü dişi karakterlere rastlanmaktadır. “Kadın Karakterler” başlığı altında belirtildiği gibi Türk kültüründe ve geleneklerinde kadın, ana çok önemli bir yere sahiptir. Kadının yaşam içindeki önemi de pek çok mitolojik hikâyeye, destana, masala vb. anlatılara yansımıştır. Her ne kadar günümüzde erkek egemen bir toplum içinde yaşanıyor olsa da kutsal ana, toprak ana, bilge kadın gibi eski geleneklerden ve yaşam biçimlerinden süregelen şekilde kadın, Türk toplumunda cesur, sabırlı, çalışkan, aileyi bir arada tutan

güçlü bir konumdadır. Kadının Türk toplumunda geçmişten bugüne süregelen bu konumunu, geleneksel anlatılarla zenginleştirerek Miyazaki gibi ideal dışı karakterler yaratılabilir ve izleyicilere alternatif dünyalar ve olasılıklar sunulabilir.

Miyazaki insan dışında insan olmayan varlıkları da karakter olarak filmlerinde kullanmıştır. Örneğin, hayvanlar, korkuluk, ateş vb. Özellikle daha önce de bahsedildiği gibi Miyazaki'nin filmlerinde hayvanların konuşması ya da insanların hayvanlara dönüşmesi fablâ Batı'da Disney örneklerine benzemekle birlikte; Miyazaki'nin yaratıcılığıyla daha farklı özellikler kazanmıştır. Böylece “biz” ve “öteki” olarak tanımlanan dünya arasında empati kurabilmeyi ve bize ait olmayan dünyaları tanımaya sağlamıştır. Ayrıca farklı nesne ve varlıkların kişileştirilmesi özellikle çocukların hayal dünyası ve fantastik olanla kuracağı ilişkide oldukça önemlidir. Bu hayal dünyası ve yaratıcılık çizgi filmin gerçeküstücü doğasına da son derece uygundur. Türk edebiyatında da hayvanların kişileştirildiği masallara ilk olarak Mevlana'nın eserlerinde rastlanmaktadır. Ayrıca XIV. Yüzyıl Türk şairlerinden Şeyhi'nin Harnamesi ve XVI. Yüzyıldan Güvahi'nin Pendnamesi'nde yer alan hikâyelerin çoğu hayvan masalıdır. Ayrıca çocuk edebiyatımızda da pek çok hayvan karakteri ele alan hikâye kitapları yer almaktadır. Bu çalışmaları ve kitapları incelemek hayvanların da anlatların içine yerleştirebileceği hikâyeler yaratmak konusunda önemli birer kılavuz olabilirler. Son yıllarda tüm Dünyada sinema ve çocuk edebiyat yazını önemli işbirlikleri içerisinde birbirlerini beslemektedir.

Türkiye'de evrensel çalışmalar yaratma sürecinde Şamanizm, Köy Seyirlik Oyunları, Karagöz, Ortaoyunu gibi geleneksel birikimler tıpkı Miyazaki'nin No maskesi takan fakat Dünyadaki tüketim çılgınlığını sembolize eden karakteri gibi yaratıcı bir şekilde kullanılabilir. Şamanizm gibi temeli doğa ve doğa, tanrı, insan ilişkisi üzerine kurulu olan Shintoizm, Miyazaki için ağaç, hayvan, su gibi varlıklarla tanrısallaştırılmış karakterler yaratmasında çıkış kaynağı olmuştur. Türkiye'de çizgi film sanatçıları için de Şamanlık döneminde kült ya da motif olarak ortaya çıkan öğeler ve Şamanist mitoloji, zengin bir görsellik ve hayal âleminin kapılarını açarak hem konu hem de karakter yaratmak konusunda değerlendirilmeyi bekleyen birikimlerdir. Hem Şamanizmin hem de Shintoizmin temellerini oluşturan doğa-insan, doğanın düzeni-

insan topluluklarının düzeni, oluşturdukları çatışmalarla, konu ve tema anlamında da zengin bir kaynak oluşturmaktadır. Ayrıca pek çok masal ve mitoloji kahramanı görselleştirilerek, karaktere dönüştürülmek için yaratıcı çizgi film sanatçıları beklemektedir. Miyazaki bu kaynakları, hem konu hem karakter hem de mekân yaratma sürecinde yaratıcı bir üslupla kullanmayı başarmıştır.

Zaman ve mekân ise sinemada olduğu gibi çizgi film için de önemli iki öğedir. “Bir anlatıyı, çizgisel bir zamana yerleştirmek ya da yerleştirememek, o kültürün zaman algısıyla yakından ilgilidir. Zamanı kavrayış açısından Batı ile Doğu arasındaki temel ayrım; Batı’da “çizgisel” yani tarih içinde deneyimleri biriktirerek “ilerleyen” bir zaman egemenken, Doğu’da deneyimleri, özü bulmak için doğum ve ölüm arasında salınan “döngüsel” bir zamanın olmasıdır. Animizmden tasavvufa uzanan çizgide geçmiş ve geleceği şimdide toplayan, yatay değil dikey gelişen zaman anlayışı ve Dünya algısı Doğu’da zamanı ele geçirme ve düzenleme telaşından uzak tutmuştur.” (Ünlü, 2006: 245). Bu görüş anlatılardaki zaman algısı ve zamanı düzenleyişe de yansımıştır.

Miyazaki’nin filmlerine bakıldığında da yaratılan mekânların, hikâyeyi, karakterleri, zamanı içine alacak şekilde filmin merkezine bir yere yerleştirildiği görülmektedir. Miyazaki’nin filmlerindeki zaman ve mekân anlayışı genel olarak günümüzden çok uzaktır. Filmlerinde zaman ve mekân belli bir tarihe ya da bir ülkeye şehre ait olmayacak şekilde belirsizdir. Dünyanın herhangi bir yerinde herhangi bir zamanda geçen bir hikâyeyi anlatır. Bu özelliği ile tüm Dünyada izleyicileri için yenedünyaların kapılarını açmakta ve gündelik gerçekliğin kalıplarını kırmaktadır. Mekânlarda hem Avrupa’dan hem Japonya’dan izlere rastlanır ya da benzerlikleri açısından ilişkiler kurulabilir fakat hikâyenin ilerleyişi içinde oranın nereye ait olduğundan çok; gerçekten böyle bir dünya var mı?’nın cevapları aranır. Miyazaki zaman ve mekân kurgusuyla böyle bir düşünsel ortama olanak tanıyarak Dünyanın her yerinden izleyiciye ulaşayı başarmaktadır.

Türkiye’de bugüne kadar gelen çizgi film çalışmalarında zaman ve mekân üzerine çok düşünülmeyeceği görülmektedir. Arkada sadece öndeki karakteri destekleyecek şekilde tasarlanan renkli alanlar dışında, konuya ve karakterin iç dünyasına hizmet edecek

şekilde hatta kendisi de filmin içinde başlı başına bir karakter oluşturacak şekilde bir mekân algısına rastlanmamaktadır. Türkiye’de zaman ve mekânı tasarlamak konusundaki eksiklik sözlü anlatı geleneğiyle ilgilidir. Sözen’e (2009: 139) göre;

Yeşilçam anlatılarının birçoğu, sinema diline tamamen aykırı olan ‘sözlü anlatım’ temeline dayanmaktadır. Bu filmlerin birçoğunda olayların özellikle de duyguların gelişimi dış ses aracılığıyla yansıtılmıştır. Özellikle karmaşık bir hikâyenin belirginleşmesini sağlayan dış ses, filmin serim bölümünde kahramanın hikâyesini anlatarak hikâyeyi biçimlendirmeye çalışmaktadır. Sözlü anlatı geleneğinin zihinsel ve kültürel olarak sürdürülmesindeki bu aktarım, filmin gelişme bölümünde de, seyirliklere özgü dolantının filmde bağımsız, epizodik parçalar olarak algılanmasını yaratmaktadır. Diyalogların ve sözel unsurların olay gelişiminde ve dolantılarda etkin olması, Türk filmlerinin, kumpanya oyunculuğunun veya tuluat tiyatrosunun izin verdiği ölçüde yeniden üretildiğinin göstergesi olarak okunabilir.

Sözen’in değindiği gibi sözlü geleneğin sürdürülmesi Türk sinemasında uzun yıllar anlatı ağırlığının zaman ve mekânsal bağlamdan çok kişisel ilişkilerde ve diyaloglarda kurulmasına sebep olmuştur. Türk sinemasında artık zaman ve mekân algısını yaratan ve bir karakter gibi bunları filmin içine yerleştiren başarılı yönetmenler (Nuri Bilge Ceylan, Reha Erdem vb) vardır. Kullandıkları ortak anlatım dili bakımından diğer sanat dallarına kıyasla çizgi filmle daha yakın ilişki içinde olan sinemada bir Türk sineması geleneğinin oluşması biraz zaman almıştır. Japonya’nın köklü, yıllara dayanan sinema geleneği Kurosawa, Ozu gibi Dünyaca tanınan güçlü yönetmenlerin doğmasına olanak tanımıştır. Bu köklü gelenek Miyazaki gibi sanatçıların yetişmesi için de önemli bir araçtır. Nitekim Miyazaki bugün Kurosawa ve Ozu gibi yönetmenlerin kesiştiği noktada “yaratıcı gelenekçi” olarak adlandırılmakta ve o büyük gelenek içinde durduğu noktaya işaret edilmektedir. Türkiye’ye bakıldığında 1950’lerden itibaren Lütfü Akad, Memduh Ün, Halit Refiğ gibi yönetmenlerin çalışmalarıyla temelleri atılmaya başlanan Türk sinemasında, 70’lerde Yılmaz Güney ile birlikte bir geleneğin oluşmaya başladığından sözedilebilir. Bugün ise artık Türkiye’yi Cannes’da, Altın Küre’de vb. uluslararası

festival ve yarışmalarda temsil eden, ödül kazanan filmler ve yönetmenler vardır. Tüm bu gelişmeler animasyon ve çizgi film alanında yapılacak çalışmalara zemin hazırlamasına rağmen bir sinema endüstrisinin henüz tam anlamıyla oluşmamış olması büyük bir eksikliklerdir. Çünkü bir sinema ya da çizgi film çalışmasının başarısı, o çalışmanın Hollywood sineması ya da Japon anime-manga endüstrisi gibi tüm Dünya çapında dolaşıma girmesi ve ticari anlamda getirisiyle de yakından ilgilidir.

Sonuç olarak, Tonguç Yaşar'ın³⁷ 1970'lerde söylediği gibi bugün de Türkiye'de en büyük eksik henüz bir Türk çizgi film üslubunun olmayışıdır. Günümüzde de bu sorun devam etmektedir. Çizgi film sanatçıların hem kişisel hem de ülke olarak bir üslup bulmaları ve evrensel olanı yakalayabilmeleri gerekmektedir. İşte Japonya ve özelde de Miyazaki bunu yapabildiği için bugün adından söz ettirmektedir. Japonya'da anime denen bir çizgi film üslubu, dili vardır. Ve bu üslup Miyazaki gibi gelenekçi yaratıcıların kişisel katkılarıyla daha da zenginleşerek, çeşitlenmektedir. Önemli olan sanatçıların kendi ellerindeki şartları en iyi şekilde değerlendirmeleri, kültürel miraslarına, tarihlerine, geleneklerine sahip çıkarak, ekip halinde sorumluluklarını unutmadan çalışmaya devam etmeleridir. İnsanı insan yapan en önemli kavram sorumluluktur. İnsan sorumluluk aldığı ve onları yerine getirdiği süreci vardır. Dostoyovski "Herkes her şeyden sorumludur" derken aslında tam da bunu söylemektedir. Sanatçının da kendini ve sorumluluklarını bilmesi gereklidir.

Sorumlu ve toplumsal gerçekliklerle sorunlu sanatçının kurduğu hayat ve dil ilişkisi önemlidir. Yaşadığı gibi konuşmak. Dil sadece kelime ve dil bilgisi kurallarından ibaret değildir, her ikisinin de toplamından daha fazla anlamlara ve işlevlere sahiptir. İnsanların kültüründen, günlük yaşamından, tarihinden ve Dünyayı algılama biçimi olan hayat felsefesinden yoğun olarak etkilenir. Dil sadece kelime ve dil bilgisi kuralları olarak düşünüldüğünde, anlamsız, işlevsiz ve günlük hayatta karşılığı olmayan harf kümelerine dönüşecektir. İnsanların anlam dünyaları, hayat felsefeleri ve kültürleri konuştukları dil ile o kadar iç içe geçmiştir ve birbirlerini o kadar etkilemektedir ki bunları ayrı düşünmek her ikisinin de anlamsız kalmasına yol açacaktır. Toplumsal yapı

³⁷ T. Çeviker (1995). *Türk canlandırma tarihi belgesi*. 02.25.16/02.26.09.

içerisinde gelişen, teknolojik gelişmelerden etkilenen ve kültürünü yeniden üreten insan, bu özelliğiyle yaşadığı toplumun kültürel dokusuna ve hayat felsefesine de etki etmekte, bir anlamda onu dönüştürmektedir. Bir dilin kelime hazinesini zenginleştiren, edebi ve görsel yönden estetik ürünler çıkarmasına zemin hazırlayan o dili konuşan insanların kültürü ve yaşam felsefesidir. Miyazaki'nin esasında filmlerinde yaptığı da budur. Miyazaki'nin yaşadığı hayat ile kurduğu ilişki, onun filmlerinde karakter, tema, mekân, zaman olarak kurgulanarak izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Aslında Türkiye'de de bu ilişki çözümlenmeye başladığında gerçek anlamda başarılı ve inandırıcı işler ortaya çıkacaktır. Bunun en güzel örneklerinden biri de Türk yapımı Cille çizgi dizisidir. Fedakar'ın (2011: 116-117) aktardığı gibi, topu belirli bir hedefe yönlendirmek kuralını işleten bir oyunu konu alan Cille çizgi filmi oldukça eski bir konuyu ele almaktadır. Hem işlediği konunun yaygınlığı ve eskiliği hem de Türkiye'deki çizgi film sektörünün yeniliği nedeniyle pek çok çizgi filmle benzer olması doğaldır. Bu bakımdan Alâeddin'in sihirli lambasına benzediği kadar Pokemon'a da benzer. Ancak her kültür kendi lisaniyla, tabiatıyla ve sembolleriyle bilgiyi çocuğa aktardığında yaşayabilecektir. Bugün Cille'nin yaptığı veya farkı da buradadır. Cille, evrensel bir bilgiyi, bir oyunu çocuklarımıza kendi dilimizden, kültürümüzden, mitolojimizden yaralanarak anlatmakta ve aktarmaktadır. Cille'nin ve Cordobo ekibinin yaptığı yolculukta varacakları nokta, çocuklarımızın kendi gücünü kendi kültüründe keşfetmesini sağlamaktır.

4. Sonuç

Bu çalışmada Japon anime yönetmeni Hayao Miyazaki'nin başarısının altında yatan nedenler incelenerek Türk çizgi filmine yapabileceği katkılar sorgulanmış, aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Öncelikle, Miyazaki kendi yerel köklerinden beslenerek evrensel ulaşan bir dilin yaratıcısı olmuştur. Ele aldığı konu ve motifler; evrensel değerler, korkular, beklentilerle ilgili ortak bir bilinçaltına seslenirken, Japonya'ya ait yerel birikimlerden de (hikâyeler, inançlar, felaketler vb.) yararlanmayı ihmal etmemiştir. Miyazaki'nin filmlerinde çoğunlukla ele aldığı konular; insanın doğa ile ilişkisi, eski ve yeninin arasındaki mücadele, değişimin kabullenilmesi ama aynı zamanda değişimle gelen kayıpların ardından yaşanan duygusal gerilim, savaş karşıtlığı, ergen kimliği ve kimlik oluşturma sürecinde yaşanan sıkıntılar, çevre ve çevre sorunları, teknoloji ve çevreyle olan ilişkisi olarak özetlenebilir. Tüm bu konular göz önüne alındığında her birinin evrensel özellikler taşıdığı ve her toplumun ortak sorunlarına değindiği açıktır. Miyazaki'nin başarısı bu ortak ve aşına olunan sorunları kendi bireysel yeteneği ve Japon kültürünün gelenekleriyle harmanlayabilmesidir.

Diğer yandan, Miyazaki sanatının oluşmasında Japonya'nın zengin kültürel mirasının katkısı büyüktür. Miyazaki için Japonların Ukie-o baskı tekniklerinden, No ve Kabuki tiyatrosuna, hikâye anlatma geleneklerinden sinemalarına, resim geleneklerine kadar pek çok birikim filmleri için önemli kaynaklardır. Ayrıca Japonya'da yaşanan felaket kültürü ve tarihsel süreçte yaşanan olaylar da filmlerde konu ve senaryo olarak yansımaları bulmuştur. Miyazaki filmlerinde sadece Doğu değil Batı'nın artık klasikleşmiş ve tanıdık anlatım öğeleri de yeniden düzenlenerek ele alınmıştır. Böylece Miyazaki Doğu ile Batı'nın kesiştiği noktada yaratıcı bir gelenekçi olarak evrensel ulaşmayı başarmış bir sanatçıdır. Onun ele aldığı konular, karakterler, yarattığı zaman ve mekân algısı, Doğu ve Batı'ya ait motif ve göndermeler, Türkiye'nin zengin kültürel mirasına ve geleneklerine sahip çizgi film sanatçıları için önemli birer örnektir. Miyazaki filmlerinin başarısının temelindeki geleneksel, sanatsal, kültürel, felsefî ve

tarihi etkiler ve Türk çizgi film sanatçıları için örnek oluşturabilecek sonuçlar aşağıdaki şekilde sıralanabilir:

- **Konu seçiminde insanlığın ortak bilinçaltını yansıtan evrensel öğeler seçmek (doğa, savaş karşıtlığı, ergen kimliği ve büyümek, teknoloji ve insan gibi):** Bu konuda Türkiye’de geleneksel inanç sistemlerinden, halk anlatılarına, edebiyattan, mitoloji ve tasavvufa kadar geniş bir yelpazede yol gösterecek zengin kaynaklarımız mevcuttur.
- **Karakter yaratma sürecinde yerel ve ulusal kimlik ve değerlere değil hümanist bir kimliğe sahip, evrensel değer ve yargıları benimsemiş karakterler yaratmak:** Anadolu’da barış felsefesi içinde böylesine çoğulcu bir yapıda evrensel karakterler yaratmak mümkündür. Yunus Emre, Mevlana Celaleddin Rumi gibi tüm evreni kucaklayan sevgi yüklü hümanistler Anadolu topraklarından çıkmıştır. Sanatçıların ellerindeki bu kaynakları değerlendirmeleri, evrensel karakterler yaratmak konusunda faydalı olacaktır.
- **Karakterlerin kesin çizgilerle iyi ya da kötü olarak ayrılmaması ve karakter dönüşümlerine olanak sağlanması:** Türk geleneksel anlatılarının bir uzantısı olarak bugün dahi sürdürülen tek boyutlu, salt iyi ve kötü karakter stereotiplerini kırarak, daha gerçekçi insana dokunan karakterler yaratılabilir.
- **Tek boyutlu değil, çok boyutlu ve duygusal derinliğe sahip karakterler yaratmak:** Türk toplumu, duygusal bir toplumdur. Duyguları ve olaylar karşısında tepkileri yoğun olarak yaşayan bir toplumun; çok boyutlu, duygularını, tepkilerini ortaya koyan, derinlikli karakterler ortaya koyamaması, henüz kendi toplumunu, insanını tanımamasıyla ilgilidir. Gerçek, yaşayan, özdeşleşmeye imkân sağlayan karakterler yaratmak için karakteri iç dünyası ile birlikte çok boyutlu olarak yaratmak gerekmektedir. Evrensel değerlerle yüklü çok boyutlu karakterler, tüm Dünyada izleyicilerin ortak değerler paylaşmasına ve empati kurmasına olanak sağlayacaktır.

- **Herkesi kapsayan ortak bir mitosa yönelik davranışlar, temel güdüler ve sezgilerle, ortak değerler etrafında varolan bir karakter yaratmak:** Saygı, sevgi, dostluk, güven, yardımlaşma, cesaret, sorumluluk, dürüst olmak gibi evrensel değerleri, aile, kardeş, arkadaş ilişkilerini içine alacak şekilde karakterlere yüklemek, izleyen herkesin aynı noktada buluşmasına ve kendinden birşeyler bulmasına imkân tanıyacaktır.
- **İdeal, güçlü dişi karakterler yaratmak:** Japon toplumuna benzer bir şekilde Türkiye’de de kadın tüm değişmelere ve ilerlemeye rağmen hala gerek aile gerekse iş hayatında ikincil konumunu sürdürmektedir. Fakat kadının tarihsel süreçteki ya da inanç sistemlerindeki kutsal ve güçlü yapısı edebiyat, sinema, tiyatro vb. sanatsal alanlarda yaratılan güçlü kadın temsilleri ile hakettiği yere ulaşacak ve zihinlerdeki kalıplaşmış kadın rolleri değişebilecektir. Bunun için Miyazaki gibi kadını yerleştirilen standart kalıplardan çıkartacak, daha özgür daha cesur kadın kahramanlar, karakterler yaratmak gerekmektedir. Bunun için Türk anlatılarındaki (mitoloji, destan, masal, halk hikâyeleri vb.) güçlü kadın rol modellerine bakmak yeterli olacaktır.
- **Evrensel erkek karakterler yaratmak:** Ataerkil bir toplum yapısına sahip Türkiye’de erkek karakter yaratma konusunda belli kalıplaşmış tipler vardır. Bunlar; Türk ve İslam tarihinden esinlenen Malçoğlu, Tarkan, Kara Murat gibi kahramanlar ve Nasrettin Hoca fıkraları, Keloğlan Masalları, Karagöz ve Hacivat gibi anlatıların görsel ve anlatısal hafızasının yeniden ürettiği komik, şaşkın, saf erkeklerdir. Tip olarak sıkışıp kaldığı kalıplardan sıyrılamayan, bugüne taşımada yetersiz kalınan, gelenekselden evrensele ulaşamayan bu karakterler yerine, evrensel erkek karakterler yaratmak için; tüm dünyada ve Türkiye’de değişen erkek algısı ve erkek profili üzerine gözlem yapmak ve daha inandırıcı, gerçek ve insani değerler taşıyan, ideal karakterler yaratılabilir.

- **Ulusal sınırları ortadan kaldıran, belli bir toprak parçasına bağlı olmayan, tamamen özgür ve aidiyet duygusu uyandırmayan fantastik mekânlar yaratmak:** Türk anlatı geleneğinin uzun yıllar sözlü olarak sürdürülmesi ve yazılı anlatıya geçişin geç gerçekleşmesi sebebiyle anlatılardaki zaman ve mekân sözlü olarak anlatılagelmiştir. Bu anlatı geleneği içinde diyaloglar ve anlatıcı etkin olduğu için zaman ve mekân ilişkileri de bir belirsizlik içinde aktarılmıştır. Oysa Türk destan ve hikâyeleri, destansı anlatı özellikleri ile zaman ve mekân konusunda zengin fantastik dünyaların kapılarını aralamaktadır. Özellikle masal ve destanlardaki Kaf Dağı, Devler Ülkesi gibi mekânlar tam da fantastik olanın özelliklerine uygun dünyalar sunmaktadır. Anlatılar içinde yeralan bu hayali mekânlar sözel olanın dünyasından görsel olanın dünyasına geçmek için bekleyen önemli birikimlerdir. Miyazaki'nin bir Japon masalından yola çıkarak yarattığı "Denzi Kızı Ponyo"nun fantastik denizaltı dünyası gibi; Türkiye'de de Oğuz Kağan, Manas, Dede Korkut vb. destanlardan, Türk mitolojisine, zengin Anadolu masallarından halk hikâyelerine kadar geniş bir yelpazeden yararlanarak, bugünün çizgi filmlerinde fantastik mekânlar yaratılabilir.
- **Tiyatro, resim gibi geleneksel sanat dallarından gelen üslup, hikâye, konu ve karakter birikiminden yararlanmak:** Japonların geleneksel No tiyatrosuna ait maskelerin Miyazaki'nin filmlerinde kullanılması gibi, Türkiye'de yapılacak çalışmalarda da Gölge Oyunu, Ortaoyunu, Meddahlık gibi geleneksel Türk tiyatrosunun karakter, hikâye, üslup ve motiflerinden yararlanılabilir. Ayrıca resim sanatı Türkiye'de geç gelişme göstermekle birlikte, minyatür, hat sanatı gibi geleneksel sanatlarla olan ilişkiler yaratıcı bir şekilde çizgi film çalışmalarında değerlendirilebilir. Bunun en güzel örneği ise Tonguç Yaşar'ın "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?"³⁸ isimli çalışmasıdır. Senaryosunu sanat tarihçisi Sezer Tansuğ'un yazdığı film, hat sanatının yola çıkarak Arap alfabesinden oluşan bir Osmanlı kayığının kürek çekerek yüzdürülmesini konu

³⁸ "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?", 1972 yılında Adana'da düzenlenen Altın Koza film festivalinde seçici kurul özel ödülünü kazanırken, ardından 1973'de katıldığı Annecy Çizgi Film şenliğinde ön elemeyi geçip gösterilmeye değer bulunan ilk Türk çizgi filmi olmuştur.

almaktadır. Türk hat sanatını ve konu olarak Türk inanç sistemini birleştirerek gerçekleştirilen bu çalışma oldukça özgündür.

- **Eski inanç sistemleri ve getirisi inanış ve ritüellerden yararlanmak:** Miyazaki'nin Japon inanç sistemlerinden izler taşıyan karakterlerine benzer şekilde Türkler'in de eski Şamanlık dönemlerine ait inançların uzantısı süregelmektedir. Şaman kültüründeki bilge kadın, hayvana dönüşme, hayvan tanrılar, ruhlar ve insanlar âlemi, ağaç ve doğa tanrıları tüm bunlar Miyazaki'nin Shiontoist inançların uzantısı olarak yarattığı dünyalardaki karakterlerle örtüşmektedir. Miyazaki'nin önünde duran inanç sistemlerini hikâyelerine taşımadaki bu başarısını Türkiye'deki çizgi film sanatçıları da kendi geleneksel inanç sistemlerinden yararlanarak gerçekleştirebilir.
- **Kültürel hafıza içinde bir akış ve devamlılık arz eden anlatıları; karakter, zaman, mekân ve hikâye anlamında yerelden evrensele taşıyabilmek:** Anadolu anlatılarında yeralan, Kaf Dağı, Kaf Dağı'nda yaşadığı düşünülen Zümrüdü Anka kuşu, Dede Korkut hikâyeleri ve Dede Korkut'un içinde de geçen devler, Tepegöz, Oğuz Kağan, Alper Tunga, Ergenekon, Bozkurt, Manas Destanları, Battalgazi, Köroğlu Destanları, Nasrettin Hoca fıkraları, Keloğlan ve bilinmeyen yüzlerce Anadolu masalları, Nene Hatun gibi dışı kahramanlık hikâyeleri ve daha pek çokları yeniden yorumlanmak ve bugünle heasaplaşmak için Türk kültür hazinesi içerisinde beklemektedir. Tıpkı Miyazaki'nin Japon halk hikâye ve inanışlarından olan tsunamiye yol açan dev kedi balığının hikâyesini "Küçük Deniz Kızı Ponyo" ile evrensel bir çocuk çizgi filmine taşıdığı gibi Türkiye'de de çizgi film sanatçıları bu birikimleri yeniden daha evrensel bir boyutta değerlendirebilir.
- **Masal, fabl, mitolojik anlatılar, bilimkurgu vb. fantastik, düşsel anlatılar içeren hikâyeler yaratmak:** Metinler, hayal kurdurucu olmalı, herkesin bildiğini bir başka biçimde düşündürme olanağı sunmalıdır. Böylece basmakalıp kural ve yaşam biçimleriyle yok edilmeye çalışılan hayalgücü, izleyici için diri ve sürekli tutulacaktır.

- **Batı ve Doğu mitolojilerinin eklektik uyumu ve uyarlanması:** Miyazaki'nin, çoğunlukla masalları ya da bilimkurguyu andıran hikâyeleri sadece Japon mitolojisinden ya da hikâyelerinden değil, Batı mitolojisinden de fazlasıyla etkilenmiştir. "Rüzgârlı Vadi"nin Nausicaa'sı Yunan mitolojisinde Homeros'un Odysseus'unu iyileştiren Nausicaa ile örtüşmektedir. Fakat Miyazaki Homeros'a gönderme yapmakla birlikte Nausicaa'yı ne Batı ne de Doğu'ya maletmekte doğa için mücadele eden epik bir dişi kahraman ile kendi destanını yazmaktadır. Bu tür tüm Dünyaya malolmuş, evrensel anlatı ve eserlerle metinlerarası ilişkiler kurmak, Türkiye'de yapılacak çizgi film çalışmalarında evrensel bir dil yaratmak adına yararlı olacaktır.
- **Hayvan ata, metomorfoz, sihir ve büyü gibi evrensel motiflerin kullanılması:** Hayvanlar tarafından büyütülme, metamorfoz (şekil değiştirme), büyü ve sihirli vasıtalar gibi motifler Batı anlatılarında ve Miyazaki'de olduğu gibi Türk anlatılarında da dikkat çeken öğelerdir. Fakat Türkiye'de bu birikim yeterince değerlendirilmemiştir. Dünya genelinde pek çok örneği olan ve ilgi çeken bu motiflerin kullanılması ile çizgi filmde başarılı fantastik dünyalar yaratmak mümkündür. Gerekli kaynak hem Türk kültürü içinde hem de Dünya anlatılarında fazlasıyla mevcuttur.
- **Evrensel bir anlatı olan fabllardan karakter ve hikâye yaratmak için yararlanmak:** Tüm Dünyada ortak bir anlatı olan hayvanların konuşması fablı, hayal dünyası ve yaratıcılık anlamında çizgi filmin gerçeküstücü doğasına da son derece uygundur. Türk edebiyatında da hayvanların kişileştirildiği masallara ilk olarak Mevlana'nın eserlerinde rastlanmakla birlikte, çocuk edebiyatında da fabl türünde pek çok hikâye yer almaktadır. Bu çalışmaları ve kitapları incelemek hayvanları da çizgi filmlerin içine yerleştiren hikâyeler yaratmak konusunda önemli birer kılavuz olacaktır.
- **Türk ve Dünya çocuk edebiyatından senaryo ve alıntı konusunda yararlanmak:** Dünyada pek çok örneği bulunan ve çoğu bir çocuğun başından geçen hikâyeleri konu alan eserler, çizgi filmin ruhuna uygun olarak hayal

dünyalarının kapılarını aralamaktadır. Miyazaki'nin de filmlerinde alıntılama ve gönderme yaptığı "Alice Harikalar Diyarında" ve Diana Wynne Jones'ın aynı adlı kitabından senaryolaştırdığı "Küçük Cadı Kiki" de bu işbirliğinin örneklerindedir. Dünya genelinde yapılan örnekler ve başarıları göz önünde bulundurularak; Türkiye'de bundan sonra yapılacak çalışmalarda Türk ve Dünya çocuk edebiyatından senaryolaştırma ve alıntılama konusunda yararlanmak fayda sağlayacaktır.

Sonuç olarak Türkiye'de çizgi film sanatının gelişmesinin, bu konuda yapılacak yeni ve deneysel çalışmalarla mümkün olabileceği, çalışmanın bu noktada sanatsal çalışmalara katkıda bulunabileceği düşünülebilir. Çizgi filmin bir sektör olarak Türkiye'de gelişmesi ve yapılan işlerin tüm Dünyada dolaşıma girmesinin; kendi kültürünü, tarihini, geleneklerini bilen, onlarla bugünün şartlarında hesaplaşan, Dünyadaki gelişme ve değişimleri takip eden, sorgulayan, sanat alanında Dünya klasiklerini, özellikle çocuk edebiyatını bilen, yerelden evrensele ulaşma yolunda senaryo, karakter, zaman ve mekân kurgusu konusunda yaratıcı fikirler ortaya koyan, herşeyden önce insanı ve insan olmanın ortak değerlerini ortaya koyabilen, başarılı ve yetenekli çizgi film sanatçılarının özverili ve istekli çalışmalarıyla mümkün olacağı düşünülebilir. Bunu yapmak için gerekli teknik imkânlar ve gerekli kaynaklar aslında ellerinin altındadır. Sadece bunları değerlendirmeyi bilmek yeterlidir. Tıpkı Japon kültürünün büyük geleneği içinde Batı ve Doğuyu, kendi bireysel yetisiyle aynı potada eriterek, özgün ve başarılı eserler ortaya koyan Hayao Miyazaki gibi.

4.1. Öneriler

Dünyaca ünlü Japon anime yönetmeni Hayao Miyazaki'nin başarısının altında yatan nedenler ve Japonya'da Miyazaki'yi ortaya çıkaran dinamiklerin incelediği bu çalışmada; Japonya'da Miyazaki ve Miyazakileri ortaya çıkaran dinamiklere benzer birikimlerin Türkiye'de de varolduğu görülmektedir. Bulunduğu coğrafi konum itibariyle Anadolu toprakları, Asya ve Avrupa arasında bir köprü olmakla birlikte, 2000 yıldan beri bölgede yaşayan kültürlerin, dinlerin, ırkların da izlerini taşımakta ve olağanüstü bir tarihsel ve kültürel zenginlik sunmaktadır. Bu özellik ve zenginlik

kültürel bir melezliği de beraberinde getirmektedir. Doğu ve Batı'nın kesişme noktasında, böylesi bir kültür mozağıne ve zenginliğine sahip Türkiye'de çizgi film alanında evrensel çalışmalar ortaya koymak için gerekli kaynaklar kültür hazinesi içinde beklemektedir. Miyazaki'nin başarısının en önemli sebeplerinden birisi Doğu ve Batı kültürlerini sentezleyerek filmlerinde yarattığı melez anlatı dildir. Türkiye'de de bu kültür mozağı içinde böyle melez anlatılar yaratmak ve evrensele ulaşmak çok da imkânsız görünmemektedir.

Miyazaki sadece Türkiye'de değil, Dünya genelinde de pek çok araştırmaya konu olmuştur. Bu alanda, Hayao Miyazaki'yle ilgili olarak bugüne kadar yurtdışında yapılan yapılan tez çalışmalarından bazıları şu şekilde sıralanabilir; Lee Hsiao'nun "Disney ve Miyazaki'de Animasyon" (2008), Susan Bigelow'un "Teori ve Pratikte Miyazaki'de Teknoloji" (2006), Bonnie McLaren Foote'nin "Contemporary Environmental Narratives: What They Are and How They Work" (2007), James Rothschild Ewald'ın "Miyazaki's Graphic Novels: Patterns in Design" (2010) vb. Miyazaki gerek filmleri gerekse zengin kültürel birikimi ve bireysel yeteneğıyle incelemeye değer, önemli bir yönetmendir. Miyazaki filmleri üzerine, bu çalışmada yer alan her başlık başlı başına bir araştırma konusu olabileceğı gibi; Miyazaki filmlerinin anlatı yapısı dışında animasyon tekniğı ve sinematografik dili de ayrı bir araştırma konusu olarak ele alınabilir.

Ayrıca Türkiye'de varolan potansiyel kültürel birikim, Miyazaki gibi melez anlatılar yaratmak için bundan sonraki uygulamalı çalışmalarda, karakter, senaryo, zaman-mekân tasarlama konusunda yeni bir çalışma konusu olarak değerlendirilebilir.

Kaynakça

Kitaplar

- Aksakal, A. A. (2005). *Yunus Emre'den altın öğütler*. İstanbul: Kozmik Yayınları.
- Aktulum, K. (2000) *Metinlerarası ilişkiler*. Ankara: Öteki Yayınları.
- Baker, J. S. (1984). *Japanese art*. London: Thames and Hudson Ltd.
- Beittel, K. R. (1989). *Zen and the art of pottery*. New York: Weatherhill.
- Binark, M. (2004). *Manga. Çizgili hayat kılavuzu: kahramanlar ve türler*. (Ed: L. Cantek). 2. Basım, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Blanc, M. ve Odell C. (2011). *Stüdyo Ghibli*. (Çev: B. Baysal). İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Boratav, P. N. (2007). *Az gittik uz gittik*. 2. Basım, Ankara: İmge Kitabevi.
- Brenner, E. R. (2007). *Understanding anime ve manga*. London: Libraries Unlimited.
- Buda çağlar boyunca büyük adamlar11*. (1972). İstanbul: Doğan Kardeş Yayınları.
- Büyükdere, H. ve DüNDAR A. (2005). *Mevlana'dan altın öğütler*. İstanbul: Kozmik Yayınları.
- Cantek, Levent (2002). *Çizgili hayat kılavuzu*. İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Cemal, A. (2000). *Sanat üzerine denemeler*. İstanbul: Can Yayınları.
- Davletov, T. (2005). *Destanlaşan kadın kahraman Huban Arıç*. Ankara:Yurt Kitap.

- Drazen, P. (2003). *Anime explosion*. 3. Basım, California: Stone Bridge Press.
- Ergin, M. (2001). *Dede Korkut kitabı*. 23. Baskı, İstanbul: Boğaziçi Yayınları.
- Ergun, Pervin.(2004). *Türk kültüründe ağaç kültü*. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Gravett, P. (2004). *Manga: 60 years of Japanese comics*. United Kingdom: Lourance King Publishing.
- Gravett, P. (2004). *Manga: Japon çizgi romanının tarihi*. (Çev: R. Baksoy). İstanbul: Mart Matbaacılık.
- Güçbilmez, B. (2006). *Gerçekçi Türk tiyatrosunda minyatür kurgusu*. Ankara: Deniz Kitabevi.
- Güngören, İ. (1987). *Zen Budizmi: bir yaşam sanatı*. İstanbul: Aya Yayınları.
- Güvenç, B. (1983). *Japon kültürü*. 2. Basım, Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Güvenç, B. (1993). *Türk kimliği*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Harner, M. (1990). *The way of the shaman*. 3.th Edition, NewYork: Harper and Row Paperback Edition.
- Hart, C. (2002). *Anime mania*. NewYork: Watson- Guptill Publications.
- Hikmet, N. (1993). *Sanat, edebiyat, kültür, dil*. İstanbul: Adam Yayınları.
- Karasar, N. (1998). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. 8. Basım, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kıran, A. Ve Kıran Z. (2003). *Yazınsal okuma süreçleri*. 2. Basım, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Kinsella, S. (2000). *Adult manga: culture and power in contemporary Japanese society*.

London: Routledge.

Li, C. H.; Potmore, C.; Baron, H.S. (2006). *The complete guide to anime techniques*.

London: Quarto Publishing.

McChartey, H. (1999). *Hayao Miyazaki: Masters of Japanese Animation*. Berkeley:

Stone Bridge Pres.

Napier, S. (2008). *Anime: from Akira to Princess Mononoke*. (Çev: M. M. Başhekim).

İstanbul: Es Yayınları.

Okabayashi, K. (2007). *Manga for dummies*. Indiana: Wilhey Publishing.

Öger, B. (1971). *Türk mitolojisi I. cilt*. Ankara: Devlet Kitabevi.

Öztekin, M. K. (2011). *Manga bir kültürel direniş aracı*. 2. Baskı, İstanbul: iletişim

Yayınları.

Poitras, G. (2005). *Anime essentials: everything a fan needs to know*. California: Stone

Bridge Press.

Richmond, S. (2009). *The rough guide to anime*. U.K. : Rough Guide.

Schodt, F. (1986). *Manga manga*. Japan: First Paperback Edition.

Schodt, F. (1996). *Dreamland Japan*. 3. Basım, California: Stone Bridge Press.

Shana H. (2011). Take a ride on the catbus. *Anime and philosophy*. (Ed: J. Steiff ve

T.D. Tamplin). Chicago. www.opencourtbooks.com (Erişim tarihi: 02.05.2010)

Shilling, M. (1997). *The encyclopedia of Japanese pop culture*. New York:

Weatherhill, Inc.

Sim, S. (2006). *Postmodern düşünce nin eleştirel sözlüğü*. (Çev: M. Erkan ve A. Utku). İstanbul: YKY.

Taner, T. (2002). *Osmanlı Türk romanından tarih, toplum ve kimlik*. 2. Baskı, İstanbul: İmge Kitabevi.

Todorov T. (2004). *Fantastik*. (Çev: N Öztokat). İstanbul: Metis Eleştiri.

Türk Dil Kurumu (2005). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Ünlü, A. (2006). *Türk tiyatrosunun antropolojisi*. Ankara: Aşına Kitaplar.

Zelyurt, R. (2008). *Türk kimliği*. 3. Baskı, Ankara: Fark Yayınları.

Tezler

Akar, Ö. (2006). *Türk masallarında kadın figürü üzerine bir inceleme*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi.

Ölçer, D. (2006). *Popüler kültürel imgeler açısından "Tarkan" çizgi romanı üzerine bir inceleme*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi.

Varol, E. (2003). *Uzakdoğu kültüründe 'Japonya örneğinde' çizgi roman sanatının gelişimi ve bir çizgi roman denemesi*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi. <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=150> (Erişim tarihi: 15.02.2011).

Dergi, makale ve bildiriler

Akkoyunlu, Z. (1996). Binbir gece masallarının Türk masallarına tesiri. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (1). http://pauegitimdergi.pau.edu.tr/Makaleler/960299227_BiNBiR%20GECE%20MASALLARININ%20T%c3%9cRK%20MASALLARINA%20TES%c4%b0R%c4%b0.pdf (Erişim tarihi: 01.10.2011).

Arıcı, A. F. (2004). Tür özellikleri ve tarihlerine göre Türk ve Dünya masalları. *A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enst. Dergisi*, (26), 164-180.

Batu, U. (2004). Yedi samuray: klişeleri aşan epik bir efsane. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Dergisi*, 1 (2), 29-44.

http://www.ugurbati.com/Portals/0/makaleler/A22_Kurusowa_sinema.pdf

(Erişim tarihi: 02.10.2009).

Bayram, N. (1997). Popüler canlandırma sinemasında ideoloji: Aslan kral. *Anadolu Sanat*. 7, 1-9.

Bitik, Ö. (2011). Evliya Çelebi Seyahatnamesinde cadı, obur, büyü anlatıları ve kurgudaki işlevleri. *Milli Folklor Kültür Araştırmaları Dergisi*, (23), 64-72.

http://turkoloji.cu.edu.tr/kaynaklar_dizini/milli_folklor_list.php?orderby=dlink

(Erişim tarihi: 08.01.2012).

Damsleth, W. A. S.. (2009). The themes of Hayao Miyazaki. JAP 2501,

www.damsleth.com/.../534_2009.6.1_themes_of_Hayao_Miyazaki_by_W_Damsleth.pdf , (Erişim tarihi: 10.09.2010)

Elikara, E. (2007). Manga türleri. *Sanat Dünyamız*, (105), 50-65.

Nye, J.S, ve Myres, J.J. (2004). soft power: the means to success in world politic.

<http://users.tmok.com/~tumble/jpp/japor.html> (Erişim tarihi: 15.01. 2011)

Lamarre, T. (2002). From animation to anime: drawing movements and moving drawings. *JapanForum*,(14).

http://web.me.com/lamarre_mediaken/Site/Animation_Technics_files/From%20animation%20to%20anime.pdf, (Erişim tarihi: 10.09.2010)

Lane, M. (2004). White moments and Miyazaki's Kiki. *Triumph of the Past U.S.* www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/MichaelLane_Kiki.pdf, (Eriřim tarihi: 15.09.2010)

Manganın tarihçesi. (Çev: A. Paköz). *Sanat Dünyamız*, (105), 21-29.

Mayumia, K.; Solomonb, B. D.; Changc, J. (2005). “ The ecological and consumption themes of the films of Hayao Miyazaki” *Ecological Economics*, (54), 1–7. www.elsevier.com/locate/ecocon. (Eriřim tarihi: 15.09.2010)

McDonald, R. (2004). Studio Ghibli feature films and Japanese artistic tradition. http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/RoslynMcDonald_Ghibli.pdf (Eriřim tarihi: 15.09.2010)

Miyazaki, H. (2001). Nouvelles images du Japon. *Animasyon Festivali Basın Konferansı Raporu*. <http://www.tersninja.com/hayao-miyazaki-yetiskinler-icin-film-yapabilen-bir-suru-insan-var-bu-yuzden-o-alani-onlara-birakiyor-ve-cocuklara-konsantre-oluyorum> (Eriřim tarihi: 11.02.2010).

Moondaughter,W. (2003). Tell me a story.

http://www.sequentialart.com/archive/may03/ao_0503_1.shtml

(Eriřimtarihi: 10.08.2010)

Natsume, F. (2000). Japan’s manga culture. The Japan Foundotion Newsletter, (XXVI), 3-4., http://www.jpfn.go.jp/e/publish/periodic/jfn/pdf/jfn27_3.pdf, (Eriřim tarihi: 01.09.2010)

Önal, M. N. (2010). “Halk anlatılarında kahramanın kimliğini gizlemesi. *Turkish Studies, International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* (5/1), 1273-1285. <http://www.turkishstudies.net/>. (Eriřim tarihi: 01.04.2012)

Pound, E. (2009). Japon No tiyatrosuna bir giriş. *Sanat Dünyamız*, (111), 110-122.

- Rosso B.; Moist, M.; Kevin, M.. (2007). When pigs fly: anime, auteurism, and Miyazaki's Porco. *AnimationStudies* (2), 27. <http://anm.sagepub.com/cgi/content/abstract/2/1/27> .(Eriřim tarihi: 01.05.2010).
- Sakesen, A. (2007). Tabilgı destanında kadın tipler. *Türkoloji Arařtırmaları*, Vol.2/3, 490.
- Shigemi, I. (1999). Miyazaki Hayao's epic comic series: Nausicaa in the valley of the wind: an attempt at interpretation. *International resarch Center for Japanees Studies, Japan Review* (11), 113-128. <http://shinku.nichibun.ac.jp/jpub/pdf/jr/IJ1106.pdf> . (Eriřim tarihi: 10.09.2010)
- Sözen, M. (2009). Doęu anlatı gelenekleri ve Türk sinemasının aidiyeti", *bilig* (50), 131-152. <http://yayinlar.yesevi.edu.tr>. (Eriřim tarihi: 10.03.2012)
- Tellan, B. (2007). Gon'dan Gen'e Türkiye'de manga. *Sanat Dünyamız*, (105), 35-41.
- Uęurlu, B. S. (2007). Çaędař Türk edebiyatı'nda řahmaran imgesi: arkatipsel bir yaklařım. 38. *ICANAS, Ankara, Bildiriler: Edebiyat Bilimi Sorunları ve Çözümleri*, (4), 1691 – 1718. <http://turkoloji.cu.edu.tr/> (Eriřim tarihi: 01.05.2012).
- Wong, W. S. (2006). Globalizing manga: from Japan to Hong Kong and beyond. *Mechademia:Emerging Worlds of Anime and Manga*, U.S., University of Minnesota Press, (1), 23-47. <http://muse.jhu.edu/login?uri=/journals/mechademia/v001/1.wong.html>. (Eriřim tarihi: 08,07.2010).

İnternet kaynakları

Brithanica Enclopedia. www.britannica.com/ , (Erişim tarihi: 15.09.2010)

FelakatKültürü,(17Mart2011)RadikalGazetesi.

<http://www.radikal.com.tr/Radikal.aspx?aType=RadikalEklerDetayV3&ArticleID=1043151&CategoryID=41> (Erişim tarihi: 11.05.2011)

Hümanizm Nedir?. http://www.felsefe.gen.tr/humanizm_nedir.asp (Erişim tarihi: 01.10.2010)

Kaya, M. (2011). Türkiye’de bilimkurgu. <http://www.kayipdunya.com/kayipdunya/bilimkurgu-edebiyati>. (Erişim tarihi: 10.05.2012)

Oxford English Dictinory. www.oxforddictionaries.com , (Erişim tarihi: 20.10.2010)

Türk Dil Kurumu Sözlüğü. www.tdk.gov.tr, (Erişim tarihi: 15.09.2010)

Japon Araştırmaları Derneği- JAD. <http://www.japonya.org> (Erişim tarihi: 15.08.2010)

Mes, Tom, Çeviri: Deniz Akhan. <http://www.tersninja.com/hayao-miyazaki>, (Erişim tarihi: 02.06.2009)

Sönmez, E. <http://www.insanokur.org/?p=2392> (Erişim tarihi: 10.11.2010)

<http://www.yasarkemal.net/> (Erişim tarihi: 02.05.2012)

<http://www.ucandaire.org/yazi/tohumlarin-pesindeki-ayili-adam>

(Erişim tarihi: 20.05.2012)

<http://striphaber.com/rad01/> (Erişim tarihi: 20.05.2012)

<http://int.physiology.jp/en/choju-giga/> (Erişim tarihi: 20.06.2010)

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Tobae.jpg> (Erişim tarihi: 20.06.2010)

<http://www.japantimes.co.jp/text/fl20110426zg.html> (Eriřim tarihi: 20.06.2010)

http://history.pifan.com/eng/film/film_detail. (Eriřim tarihi: 10.12.2010)

<http://www.onlineghibli.com/> (Eriřim tarihi: 20.16.2010)

<http://collectionsonline.lacma.org/> (Eriřim tarihi: 05.04.2012)

<http://www.ngcsuthesaint.com/2012/04/book-review-alices-adventures-in-wonderland/>

(Eriřim tarih: 15.02.2009)

www.pepee.com.tr (Eriřim tarihi: 01.04.2012)

<http://www.pocoyo.com/en> (Eriřim tarihi: 01.04.2012)

<http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160>. (Eriřim tarihi: 15.02.2011)

Filmler

Suzuki, T. (Yapımcı), ve Miyazaki H. (Yönetmen). (1984). Nausicaa: Rüzgârlı Vadi (Nausicaä of the Valley of Wind). [Film]. Japonya: Stüdyo Ghibli.

Suzuki, T. (Yapımcı), ve Miyazaki H. (Yönetmen). (1986). Gökteki Kale (Castle in the Sky). [Film]. Japonya: Stüdyo Ghibli.

Suzuki, T. (Yapımcı), ve Miyazaki H. (Yönetmen). (1988). Komşum Totoro (My Neighbor Totoro). [Film]. Japonya: Stüdyo Ghibli.

Suzuki, T. (Yapımcı), ve Miyazaki H. (Yönetmen). (1989). Küçük Cadı Kiki (Kiki's Delivery Service). [Film]. Japonya: Stüdyo Ghibli.

Suzuki, T. (Yapımcı), ve Miyazaki H. (Yönetmen). (1992). Porco Rosso. [Film]. Japonya: Stüdyo Ghibli.

Suzuki, T. (Yapımcı), ve Miyazaki H. (Yönetmen). (1997). Prensess Mononoke (Princess Mononoke) . [Film]. Japonya: Stüdyo Ghibli.

Suzuki, T. (Yapımcı), ve Miyazaki H. (Yönetmen). (2001). Ruhların Kaçışı (Spirited Away) (Film). Japonya: Stüdyo Ghibli.

Suzuki, T. (Yapımcı), ve Miyazaki H. (Yönetmen). (2004). Howl'un Yürüyen Şatosu (Howl's Mowing Castle). [Film]. Japonya: Stüdyo Ghibli.

Suzuki, T. (Yapımcı), ve Miyazaki H. (Yönetmen). (2008). Küçük Deniz Kızı Ponyo (Ponyo On Tthe Cliff). [Film]. Japonya: Stüdyo Ghibli.

Belgesel

Çeviker, T. (Yapımcı-Yönetmen). (1995). Türk Canlandırma Sineması Tarihi / 1931-1995. [Film]. İris Film, İstanbul, 1995.