

**T.C.
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**MANGADAN ANİMEYE:
JAPONYA'NIN "YUMUŞAK GÜÇ" SİLAHLARINDAN BİRİ OLARAK
"SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI" FİLMİNDE "TÜKETİM
NESNESİ" SUNUMU:
OTOMOBİL ÖRNEĞİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
SERPİL SARBAN
0810060005**

İLETİŞİM TASARIMI ANABİLİM DALI

TEZ DANIŞMANI: PROF. DR. SELÇUK HÜNERLİ

ARALIK 2011

**T.C. İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**MANGADAN ANİMEYE:
JAPONYA'NIN “YUMUŞAK GÜÇ” SİLAHLARINDAN BİRİ OLARAK
“SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI” FİLMİNDE “TÜKETİM
NESNESİ” SUNUMU:
OTOMOBİL ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Serpil SARBAN
0810060005**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: Aralık 2011
Tezin Savunulduğu Tarih: Ocak 2012**

**Tez Danışmanı: Prof. Dr. Selçuk HÜNERLİ
Diğer Jüri Üyeleri: Prof.Dr. Bülent KÜÇÜKERDOĞAN
Doç.Dr. Mehmet ÜSTÜNİPEK**

OCAK 2012

ÖNSÖZ

Bu çalışmada danışmanlığımı üstlenen Sayın Prof. Dr. Selçuk Hünlerli'ye kıymetli önerileri ve desteği için; Sayın Prof. Dr. Bülent Küçükerođan ve Sayın Doç. Dr. Mehmet Üstünipek'e önemli uyarıları için çok teşekkür ederim. Ayrıca çalışmamın her aşamasında yanı başımda olan canım aileme ve arkadaşlarıma sevgilerimi sunarım.

Ocak 2012

Serpil Sarban

.....	Sayfa
İÇİNDEKİLER	ii
RESİM LİSTESİ	iii
ÇİZELGE LİSTESİ	iv
DİYAGRAM LİSTESİ	vii
ÖZET	viii
ABSTRACT	ix
GİRİŞ	1
1. JAPONYA’NIN “YUMUŞAK GÜÇ” SİLAHI OLARAK MANGA VE ANİME	10
1. 1. Çizgi Romanın Bir Alt Türü Olarak Japon Grafik Romanı: Manga	10
1. 2. Yeniden Yapılanma ve Dünyaya Açılma Sürecinde Japonya’nın “Yumuşak Güç” Silahı Olarak Manga ve Anime	19
2. STÜDYO GHİBLİ	50
2.1. Stüdyo Ghibli Animeleri:	54
2.1.1. Gökteki Kale (Tenku no shiro Rapyuta- Laputa: Castle in the Sky)	54
2.1.2. The Story of Yanagawa’s Canals (Yanagawa Horiwari Monogatari)	56
2.1.3. Ateşböceklerinin Mezarı (Hotaru no haka- Grave of the Fireflies)	57
2.1.4. Komşum Totoro (Tonari no Totoro-My Neighbour Totoro).....	59
2.1.5. Küçük Cadı Kiki (Majo no takuubin-Kiki's Delivery Service)	60
2.1.6. Dün Gibi (Omohide poro poro- Only Yesterday)	61
2.1.7. Porco Rosso (Kurenai no buta- The Crimson Pig).....	63
2.1.8. Büyülü Dalgalar (Umi ga kikoeru- Ocean Waves)	65
2.1.9. Pompoko(Heisei tanuki gassen pompoko)	67
2.1.10. Yüreğinin Sesi (Mimi wo sumaseba-Whisper of the Heart).....	69
2.1.11. Prenses Mononoke (Mononoke hime- Princess Mononoke).....	71
2.1.12. En Sevdiğim Komşularım (Hohokekyo tonari no Yamada-kun- My Neighbors the Yamadas)	73
2.1.13. Ruhların Kaçışı (Sen to Chihiro no kamihakushi-Spirited Away).....	75
2.1.14. Sihirli Kedi (Neko no ongaeshi - The Cat Returns)	77

2.1.15. Yürüyen Şato (Hauru no ugohu shiro- Howl's Moving Castle)	79
2.1.16. Yerdeniz Öyküleri (Gedo senki- Tales from Earthsea)	81
2.1.17. Küçük Deniz Kızı Ponyo (Gake no ue no Ponyo- Ponyo on the Cliff by the Sea)	84
2.1.18 Aşırıcalar (Kari-gurashi no Arrietti-The Secret World of Arrietty)	88
2. 2. Ghibli Animelerinde Ortak Tema ve Motifler	89
2.2.1. Doğa- İnsan İlişkisi	89
2.2.2. Uçma Teması	93
2.2.3. Kız ve Erkek Çocuk/ Ergen Kahramanlar ve İç Dünyaları	94
2.2.4. Başkalaşım (Metamorfoz).....	96
2.2.5. Rüzgâr ve Hava.....	98
2.2.6. Japon Mitolojisi.....	99
2.2.7. Toplumsal Yaşam.....	100
2.2.8. Mekânlarda Avrupa Etkisi	101
2.2.9. Japon Kültürü.....	102
3. “SEN TO CHİHIRO NO KAMİKAKUSHİ” ANİMESİNDE “TÜKETİM NESNESİ” OLARAK OTOMOBİLİN SUNUMU.....	107
3. 1. Bir İletişim Aracı Olan Filmi “Okuma”	111
3.2.“Sen to Chihiro no Kamikakushi” Animesinde “Tüketim Nesnesi” Olarak Otomobilin Sunumu.....	121
SONUÇ.....	134
KAYNAKÇA	140

RESİM LİSTESİ

Sayfa

Resim 1. 1. 1: Scott McCloud'un "Understanding Comics" adlı çizgi romanının kapağı.....	10
Resim 1. 1. 2: "Rehber" McCloud çizgi roman çizmenin aşamalarını anlatıyor.....	11
Resim 1. 1. 3: "Rehber" McCloud, Rene Magritte'in "La Trahison des Images-İmgelerin İhaneti (1928-1929)" adlı çalışmasına göndermede bulunarak okuyucuya farklı bir görme biçimi sunuyor.....	12
Resim 1. 1. 4: "Rehber" McCloud, şaşırtıcı ikon dünyasından örnekler veriyor.....	13
Resim 1. 1. 5: "Rehber" McCloud, kareler arasının zihinsel tamamlanma sürecini "closure" açıklıyor.....	14
Resim 1. 1. 6: McCloud, panel geçişlerinin çeşitlerini örnekliyor.....	15
Resim 1. 1. 7: Batman (Frank Miller-DC Comics,1986) dergisinin kapağı ve iç sayfalar	16
Resim 1. 1. 8: Watchmen (Allen Moore, Dave Gibbons, John Higgins- DC Comics-1986-87) dergisinin kapağı ve iç sayfalar.....	17
Resim 1. 2. 1: Santo Kyoden'in 1798 tarihli "Shiji no yukikai" kitabından sayfalar.....	25
Resim 1. 2. 2 : "Köy Hayatı" Hokusai Manga	26
Resim 1. 2. 3: Sanatçı- rahip Toba(1053-1140)'nın rahipleri hicvettiği "Choju Giga" Tomarı.....	27
Resim 1. 2. 4: Charles Wirgman tarafından İngilizce basılan Japan Punch dergisi Kapağı.....	28
Resim 1. 2. 5: Rakuten Kitazawa 1902 tarihli çizgi-bant "Tagosaku To Mokubei No Tokyo Kembutsu"	29
Resim 1. 2. 6: Suzuki Bunshiro'nun "The Adventures of Little Sho (Sho Chan no Boken)" çizgi bandı	31
Resim 1. 2. 7: Masamu Yanase tarafından hazırlanmış Musansha Shimbun dergisi kapağı	32
Resim 1. 2. 8: Shirato Sanpei'nin1959-62 yılları arasında yayınlanan sekiz ciltlik kiralık gegikası Ninja Bungeicho	36
Resim 1. 2. 9: 1947 tarihli Tezuka Osamu akabonu "Yeni Define Adası (Shin Takarajima)"	37
Resim 1. 2. 10: Katsuhiro Otomo'nun "Akira" mangası 1982 den 1990 kadar Japonya'da Young Magazine de yayımlandıktan sonra Kodansha firmasınınca 6 cilt halinde yayımlandı.	38
Resim 1. 2. 11: Hasegawa Machiko tarafından 1946-74 yılları arasında Asahi gazetesine çizilen daha sonra kitap haline getirilen" Sazae- san" manga serisinin kapağı.	40
Resim 1. 2. 12: Chic Young tarafından 1930 dan itibaren çizilen "Blondie" çizgi bandı.....	40

Resim 1. 2. 13: Tezuka Osuma' nın,1953-1956 yılları arasında çizdiği, Kodansha firmasınınca basılan "Knight in Ribbons" manga serisinin ilkinin kapağı	41
Resim 1. 2. 14: Momotaro no Umiwashı(Momotaro's Sea Eagles) filminde Komutan Momotaro ve maymun pilotlarını gösteren bir sahne	43
Resim 1. 2. 15: Hakuajaden filminin Japonya afişleri	44
Resim 1. 2. 16: 30 dakikalık Nihon Manga Eiga Hattatsu Shi (Manga Tanjou) belgesel filmi afişi	45
Resim 1. 2. 17: Osamu Tezuka' nın "Tetsuwan Astro Boy" manga (1952-1968) ve TV serisi (1963-1966) afişi	45
Resim 1. 2. 18: "Akira (1988)" film afişi.	46
Resim 1. 2. 19: "Gen of Hiroşima (1980)"nın manga ve anime DVD kapakları.....	47
Resim 1. 2. 20: 22 Kasım 1999 tarihli Time dergisi kapağı	48
Resim 2. 1.1: "Gökteki Kale" filminin afişi.....	54
Resim 2. 1. 2: "Yanagawa Horiwari Monogatari" filminin afişi.....	56
Resim 2. 1. 3: "Ateşböceklerinin Mezarı" filminin afişi.....	57
Resim 2. 1. 4: "Komşum Totoro" filminin afişi.....	59
Resim 2. 1. 5: "Küçük Cadı Kiki" filminin afişi.....	60
Resim 2. 1. 6: "Dün Gibi" filminin afişi.....	61
Resim 2. 1. 7: "Porco Rosso" filminin afişi.....	63
Resim 2. 1. 8: "Büyülü Dalgalar" filminin afişi.....	65
Resim 2. 1. 9: "Pompoko" filminin afişi.....	67
Resim 2. 1. 10: "Yüreğinin Sesi" filminin afişi.....	69
Resim 2. 1. 11: "Prenses Mononoke" filminin afişi.....	71
Resim 2. 1. 12: "En Sevdiğim Komşularım" filminin afişi.....	73
Resim 2. 1. 13: "Ruhların Kaçışı" filminin afişi.....	75
Resim 2. 1. 14: "Sihirli Kedi" filminin afişi.....	77
Resim 2. 1. 15: "Yürüyen Şato" filminin afişi.....	79
Resim 2. 1. 16: "Yerdeniz Öyküleri" filminin afişi.....	81
Resim 2. 1. 17: "Küçük Deniz Kızı Ponyo" filminin afişi.....	84
Resim 2. 1. 18: "Aşırıcalar" filminin afişi.....	88
Resim 2.2.1.1: "Laputa" da kararmış maden kasabası (26.57).....	90
Resim 2.2.1.2: "Ateşböceklerinin Mezarı" nda uçaklardan atılan yangın bombalarının köyü yakar (08.14).....	90
Resim 2.2.1.3: "Küçük Deniz Kızı Ponyo" da insanın yarattığı deniz kirliliği deniz dibinde balık ağlarına takılıyor (06.58).....	91
Resim 2.2.2.1: "Ruhların Kaçışı" nda Chihiro uçarken Haku'nun gerçek kimliğini	

hatırlıyor (01.53.17).....	93
Resim 2.2.3.1: “Shirli Kedi” nin başkahramanı Haru (03.24).....	94
Resim 2.2.4.1: “Porco Rosso” da domuza dönüşen Marco (35.04)	96
Resim 2.2.5.1: “ Küçük Deniz Kızı Ponyo” da rüzgâr ve dev dalgalar (01.01.45).....	98
Resim 2.2.6.1: “Ruhların Kaçışı” nda içine hediyeler bırakılmış ruh evleri (02.14).....	99
Resim 2.2.7.1: “Porco Rosso” da kadınlar elbirliği ile kahramanın uçağını onarıyorlar (34.48)	100
Resim 2.2.8.1: “Sihirli Kedi” de gerçek dünya içindeki gizli meydan (22.55).....	101
Resim 2.2.8.2: “Yürüyen Şato”da Sophie’nin şapka dükkânı-evinin dışı (12.1).....	102
Resim 2.2.9.1 “Dün Gibi” de geleneksel onsen’ de dinlenme (07.02).....	102
Resim 2.2.9.3: “Büyülü Dalgalar” da öğrenciler müdürü dinliyor (07.54).....	103
Resim 2.2.9.4: “Dün Gibi” de beden eğitimi dersi (05.30).....	104
Resim 2.2.9.4: “Ateşböceklerinin Mezarı”nda şeker kutusu (00.11).....	104
Resim 2.2.9.7: “Dün Gibi” (03.27).....	105
Resim 2.2.9.8: “Büyülü Dalgalar” da ilk sahne (00.09).....	105
Resim 3.2.1: “ Sen to Chihiro no Kamikakushi” Animesini Uluslararası Film Afişi.....	121
Resim 3.2.2: Filmin ilk karelerinden biri (00.15.dakika)	123
Resim 3.2.3: Şaşırtan dizim (00.21).....	124
Resim 3.2.4: Otomobil imgesi eksilti ile arka koltuğu aracılığıyla gösteriliyor (00.33).....	125
Resim 3.2.5: Aile bireyleri bir arada ilk kez otomobil içinde gösteriliyor(01.03).....	126
Resim 3.2.6: Otomobilin logosu ilk kez net olarak gösteriliyor (01.58).....	129
Resim 3.2.7: Nesnenin kullanım amacı değişiyor (02.59).....	130
Resim 3.2.8: Otomobilin hızından Chihiro ürker (02.48).....	131
Resim 3.2.9: Otomobilin filmin sonuna kadar görülmeyeceği son kare (04.13).....	132
Resim 3.2.10: Filmin Japonya versiyonunda otomobilin görüldüğü son kare (02.00.07).....	132

ÇİZELGE LİSTESİ	Sayfa
Çizelge 3. 1. 1: Saussure'ün Önerdiği Bir Gösterge Çizimi.....	115
Çizelge 3. 1. 2: Saussure'ün Gösterge ve “Ağaç” Simgesi.....	116

DİYAGRAM LİSTESİ

Diyagram 3. 1. 3: Görüntüyü Okumak.....	119
Diyagram 3. 1. 4: Görüntüyü Anlamak	120
Diyagram 3. 2. 1: Jean-Marie Floch'un Göstergebilimsel Değerler Dörtgeni.....	128

Üniversite : İstanbul Kültür Üniversitesi
Enstitü : Sosyal Bilimler
Anabilim Dalı : İletişim Tasarımı
Programı : İletişim Tasarımı
Tez Danışmanı: Prof. Dr. Selçuk Hünerli
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Ocak 2012

ÖZET

**MANGADAN ANİMEYE:
JAPONYA’NIN “YUMUŞAK GÜÇ” SİLAHLARINDAN BİRİ
OLARAK “SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI” FİLMİNDE
“TÜKETİM NESNESİ” SUNUMU: OTOMOBİL ÖRNEĞİ**

Serpil Sarban

Bu çalışma genel anlamda Japon grafik romanı “manga” ve mangadan beslenen Japon animasyon sineması “anime” üzerinedir. Çalışma Joseph S. Nye’in manga ve animeyi Japon toplumunun sahip olduğu en etkili “yumuşak güç” silahlarından ikisi olarak vurgulamasından hareketle, bu silahların manga ve animelerde eleştirel bir tavırla kullanıldığı, yerelden evrensel birçok kaygıyı sorunsallaştırdığı tezini ileri sürer. Bu çalışmada ayrıca ironik olarak “tüketim nesnesine” dönüşmüş bir animede “tüketim” eleştirisi yapıldığını savunmaktadır.

Çalışmada öncelikle, “atom bombası felaketi”ni yaşayan Japonya’nın İkinci Dünya Savaşı sonrası yeniden toparlanma ve dünyaya açılma sürecinde manga ve animenin geçmişten günümüze gelişimi araştırılmıştır. Daha sonra “Anime”nin etkili bir yumuşak güç silahı olduğunun göstergesi olarak Amerikan Akademisi En İyi Animasyon Film Oscar’ını alan film de olmak üzere, dünyada hâsılat rekorları kıran animelerin yapımcı stüdyosu Ghibli’ nin, kuruluşundan günümüze tarihi ve uzun metrajlı 18 adet filmi incelenmiştir. Filmlerindeki ortak tema ve motifleriyle bütünlüklü bir dünya görüşü sunan bu stüdyonun kurucularından Hayao Miyazaki’nin Oscar’lı “Sen to Chihiro no Kamikakushi” animesinde de tüketici insan davranışına eleştirel bakışı, otomobil sunumu üzerinden göstergebilimsel simge kavramı kullanılarak araştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Manga, Anime, Ghibli Stüdyosu, Yumuşak Güç, Göstergebilim, Simge, Hayao Miyazaki,

University : İstanbul Kültür University
Institute : Institute of Social Sciences
Department : Communication Design Department
Programme : Communication Design Department
Supervisor : Prof. Dr. Selçuk Hünlerli
Degree Awarded and Date : MA-January 2012

ABSTRACT

**FROM MANGA TO ANIME:
THE PRESENTATION OF “CONSUMPTION OBJECT” IN THE
FILM “SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI” AS ONE OF
“SOFT POWER” WEAPONS OF JAPAN: AUTOMOBILE
EXAMPLE**

Serpil Sarban

In general terms, this study is on “manga”, which is Japanese graphic novel, and “anime”, which is Japanese animated cinema fed by manga. Considering that Joseph S. Nye regards manga and anime as two of the most influential “soft power” weapons of the Japanese society, the study suggests that these weapons are used in animes with a critical attitude and problematize many concerns from local to universal. It is argued that “consumption” is criticized in an anime that has become a “consumption object” ironically.

In the study, first, the development from past to present of manga and anime in the process of recovery and globalization after the World War II of Japan, which experienced an “atom bomb disaster”, was analyzed. As an indication that “anime” is an influential soft power weapon, Studio Ghibli, which is the producer of blockbuster animes including the film that won the Academy Award for Best Animated Feature, was analyzed with its history from its foundation to present and 18 feature-length films. The critical look at consumer human behavior in the Oscar-winner anime “Sen to Chihiro no Kamikakushi” of Hayao Miyazaki, who is one of the founders of this studio and presents a holistic worldview with common themes and motives in his films, was studied using semiotic symbol concept over the presentation of automobile.

Key Words: Manga, Anime, Ghibli Studio, Soft Power, Semiotics, Symbol, Hayao Miyazaki.

GİRİŞ

İkinci Dünya Savaşı boyunca Amerikan hükümeti tarafından çizgi ile resimleme etkin ve ezici bir propaganda aracı olarak kullanılır. Amerikan çizgi romanlarındaki süper kahramanlar ve kısa animasyon* filmlerindeki çizgi karakterler, maceralarında düşmanlarla savaşırken, aynı zamanda Amerikan ordusunun bayraklarında, flamlarında, üniformalar üzerindeki armalarda ve savaş araçlarının üzerinde, moral maskotları olurlar. Maskot ve armaların tasarlanması görevi Amerikan Ordu'sunca Disney Stüdyolarına verilir. 24 Ağustos 1942 tarihli "LIFE" dergisinin magazin eki bu haberi "Disney Goes to War" başlığı ile verir¹. Cephe gerisindeki askerler, savaş çizgi romanları okuyarak, "Victory Through Air Power (Hava Kuvvetleriyle Zafer,1943)", "The New Spirit (Yeni Ruh,1942)", "Education For Death (Ölüm Eğitimi,1942)", "Defense Against Invasion (İstilaya Karşı Savunma,1943)"², "Saludos Amigos (Selam Dostlar,1942)", "The Three Caballeros (Üç Silahşorlar,1944)" gibi uzun animasyon filmleri ile "Donald Gets Drafted", "Commando Duck" "Bugs Bunny Nips The Nips" gibi yine Disney' in yaptığı kısa animasyon filmlerini seyrederek vakit geçirirler³.

Amerika'nın 1945'te Hiroşima ve Nagazaki' ye atom bombası atmasıyla biten İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra, Amerikan ordusu tarafından

* animasyon: canlandırma (fr.animation- ing. Animation)1.Görüntü göstergeleri, resimleri, devinimsiz imgeleri gösterim süresince devinimli bir biçimde sergileyebilecek, devinim duygusunu uyandırabilecek bir biçimde düzenleme, filme aktarma eylemi. Ed. Nükhet Güz, *Etkili İletişim Terimleri.* (İstanbul: İnkılâp,2002) 70

¹ " Disney Goes to War" <http://www.skylighters.org/disney/> 6.11.2011.

² Selçuk Hünerli, *Canlandırma Sineması Üzerine.* (İstanbul: ES Yayınları,2005)24

³ Paul Gravett, *Manga, Japon Çizgi Romanının Tarihi.* çev. Rüstem Baksoy- Hüseyin Can Erkin (İstanbul: PlanB,2008) 10.

Ayrıca kısa filmler için bkz.

http://www.youtube.com/watch?v=Zoq1gzo_pSg&feature=related.

<http://www.youtube.com/watch?v=4-s7U3XzEP8&feature=related>.

işgal edilen Japonya’da kurulan sahra hastaneleri, esir kampları ve çocuk yurtlarında askerlerin okudukları ve seyrettikleri bu propaganda malzemeleri süreç içinde yön değiştirerek Japon toplumunun sahip olacağı etkili “yumuşak güç”¹ silahlarına dönüşecektir. Çünkü Japon toplumu ada anlayışıyla yabancı olanı hemen öğrenip, geliştirerek, Japonlaştırarak, özgün bir biçime dönüştürerek dünyaya “manga” ve “anime” olarak ihraç edecektir².

Bu tez çalışması genel anlamda bir “yumuşak güç” silahı olarak Japon grafik romanı “manga” ve mangadan beslenen Japon animasyon sineması “anime” üzerinedir. El ile yapılan çizimlerden oluşmuş bu silahları gerek üslup gerek içerik açısından daha iyi anlamak için öncelikle manga, Japonya’ya özgü bir grafik roman olarak değerlendirilerek, çizgi roman kavramı açıklanmıştır. Japon ulusunun “atom bombası felaketi” sonrası yeniden yapılanma ve dünyaya açılma sürecine; öncelikle dönüştürücü, ikna edici, işbirliğine yönlendirici ve caydırıcı bir politik aktör olarak manga ve animenin önemini ortaya çıkarmak amacıyla Joseph S. Nye’in uluslararası ilişkilerde “yumuşak güç teorisi” açıklanarak geçilmelidir. Yumuşak güç, tarih boyunca bir ülkenin tüm kudretini ölçmek için kullanılan “sert” gücün tam karşısında yer alır. “Sert güç” kabaca, ülkenin askeri yatırımları ve varlığı, nüfusu, kaynaklarının değeri gibi ölçülebilir değerlerdir. Bu değerler, elle tutulabilir ve gözle görülebilir, cetvelle ölçülebilir değerler oldukları için “sert” güç olarak adlandırılırlar. Yumuşak güç ise, daha muğlâk ve belirsizdir³. Daha sinsi ve daha emin adımlarla ilerler. Eğer bir ülkedeki bütün sinemalarda sizin filmlerinizi gösteriliyorsa; o ülkenin insanları sizin yazarlarınızı takip ediyorsa; televizyonlarında oynayan sizin dizilerinizse; tükettikleri teknolojinin patent sahibi sizseniz; sizin fabrikalarınız o ülkenin insanlarını istihdam ediyorsa, artık o ülkeyi sert ve kaba güç kullanarak işgal etmenize gerek yoktur; çünkü orası zaten sizin ülkenize dönüşmüştür. Ancak bunu yapabilmeniz için kendi kültürünüzü bir cazibe merkezi haline getirmeniz, bir meta olarak pazarlamanız gerekir. Sadece bu kültürel

¹ Joseph S. Nye, *Yumuşak Güç*. çev. Reyhan İnan Aydın (İstanbul: Elips Yayınları,2005) 12.

² Gravett 2008, 10.

³ Nye 2005, 16.

pazarlama süreci sırasında keşfedilebilecek ve denenecek yeni yöntemler bütün dünya için pratik ve teorik, yepyeni iş alanlarının oluşmasına da neden olur. İletişimle alakalı tüm sanatsal ifade biçimleri yumuşak güç ile yakından ilintilidir¹. Tez çalışmasının ikinci bölümünde, genelde dışa kapalı bir politika izleyen Japonya'nın Batı kültürleri ile kurduğu ilişkilere bu bağlamda bakılmış, manga ve animenin ilk örneklerine yer verilmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde Japon Ghibli Stüdyosu ve bu stüdyonun yaptığı animasyon filmler/animeler* artsüremli olarak-başlangıcından bugüne- araştırılmıştır. Bu filmler Türkiye'de gösterilen isimleriyle sırasıyla şöyledir: Gökteki Kale(1986), Yanagawa Kanallarının Hikâyesi(1987), Ateşböceklerinin Mezarı(1988), Komşum Totoro(1988), Küçük Cadı Kiki(1989), Dün Gibi(1991), PorcoRosso(1992), Büyülü Dalgalar(1993), Pompoko(1994), Yüreğinin Sesi(1995), Prenses Mononoke(1997), En Sevdiğim Komşularım(1999), Ruhların Kaçışı(2001), Sihirli Kedi(2001), Yürüyen Şato(2004), Yerdeniz Öyküleri(2006), Küçük Deniz Kızı Ponyo(2008), Aşırıcalar(2010). Kısa özetleri ve yapımlarıyla ilgili hikâyeciklerin aktarılmasından sonra, bu on sekiz filmdeki ortak tema ve motifler saptanmış ve değerlendirilmiştir. Yerelden evrensele uzanan bu tema ve motifler; doğa ve insan ilişkisi, uçma teması, kız ve erkek çocuk/ergen kahramanlar ve iç dünyaları, başkalaşım, rüzgâr ve hava, Japon mitolojisi, toplumsal yaşam, mekânlarda Avrupa etkisi, Japon kültürü başlıkları altında incelenmiştir. Özellikle Ghibli Stüdyosu'nun filmlerinin seçilme nedeni Japonya'nın "yumuşak güç" silahlarından biri olduğunun göstergesi olarak uluslararası gişe hâsılatlarının şaşırtıcı yüksekliği olduğu söylenebilir. Ayrıca bu filmler iyi birer "anime" örneğidir. Senaryo yazarı-yönetmenleri aynı zamanda iyi de birer manga çizerleridirler. Bu stüdyonun filmlerinin diğer bir seçilme nedeni "her biri içerik ya da ton açısından kökten farklı olsa da bütünlüklü bir dünya görüşünü aktaracak tema ve motiflere sahip" olmalarıdır². Doğal olarak yönetmenlerinin karakteristiği ve ilgi alanlarını da

¹ Nye 2005, 19.

* Tez boyunca Japon animasyon filmleri anime olarak anılacaktır.

² Colin Odell, Michelle Le Blanc, *Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri- Stüdyo Ghibli*. çev. Barış Baysal (İstanbul: Kalkedon Yayınları,2011) 18.

yansıtırlar. Bu nedenle bu bölümde ayrıca Ghibli kurucuları Hayao Miyazaki ve Isao Takahata'nın yaşam öykülerine de yer verilmiştir.

Ghibli animeleri sadece Japon toplumunun kültürü ve kaygılarını temsil etmezler, özellikle evrensel kaygı ve korkulara göndermede bulunurlar. Atom bombası felaketini yaşamış Japonya'nın "yumuşak güç" silahı olarak manga ve animelerin bu kaygı ve korkuları konu edinmesindeki eleştirel tutuma özellikle dikkat edilmelidir. Bu konuda son yıllarda çok sayıda akademik çalışma yapılmıştır. Bunlardan özellikle Prof. Dr. Susan J. Napier'in "Anime- Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosuna"¹ olarak Türkçeye çevrilen kitabı ile Mehmet Korkut Öztekin'in "Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı (Manga)'nın İncelenmesi"² başlıklı Sanatta Yeterlilik Tezi, bu çalışmanın başvuru kaynakları olmuştur.

Dördüncü bölümde animenin, Japonya'nın "yumuşak güç" silahı olduğunun bir diğer göstergesi olarak Amerikan Akademisinin 2002 yılı En İyi Animasyon Film Oscar'ının verildiği "Sen to Chihiro no Kamikakushi (İngilizce adı Spirited Away- Türkiye gösterimindeki adı Ruhların Kaçışı)" filmi üzerinde çalışılmıştır. Bu aşamada "animasyon sineması" tekniklerine değinmek gerekmiştir çünkü filmde geleneksel animasyon çizim tekniği özellikle tercih edilmiştir. Bu film; duman etkisini güçlendirmek için bilgisayarın kullanıldığı iki sahne dışında, bir manga sanatçısı olarak Hayao Miyazaki'nin çoğunu bizzat kendisinin elle çizdiği ve boyadığı karelerle oluşturulmuştur. "Sen to Chihiro no Kamikakushi" filminde bir "tüketim nesnesi" olarak otomobilin nasıl sunulduğu göstergebilim kavramları kullanılarak araştırılmıştır. Bir "yumuşak güç" silahının yüzyılın en önemli sorunlarından biri olarak tartışılan "tüketim"³ kavramı üzerine eleştiri sunması özellikle bu filmin seçilme nedenidir. Tüketim sadece

¹ Susan J. Napier, *Anime: Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna*. çev. M. Murat Başekim (İstanbul: ES Yayınları, 2008)

² Mehmet Korkut Öztekin, *Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı(Manga)'nın İncelenmesi*.(İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Ana Sanat Dalı, Sanatta Yeterlilik Tezi,2008)

³ Jean Baudrillard, *Tüketim Toplumu*. çev. Hazal Deliçaylı, Ferda Keskin. (İstanbul: AyrıntıYayınları, 2010)

gereksinimlerin tatmin edildiği bir süreç değildir günümüzde¹. Tüketimi, tüm kültürel sistemimizin üstüne oturduğu (yalnızca nesnelere değil aynı zamanda toplum ve dünyayla) aktif bir ilişki kurma biçimi, sistemli bir etkinlikler dünyası olarak görmek gerekmektedir. İnsanlar her zaman satın almış, zevk almış ve para harcamışlardır. Ama bütün bunları yaptıkları için “tüketici” olarak nitelendirilmemişlerdir. Tüketim için tüketilenin tüketim nesnesi olarak tanımlanması gerekir. Tüketim nesnesi olmak için nesnenin bir göstergeye dönüşmesi gerekir:

Geleneksel simge- nesne (el aletleri, mobilyalar, evin kendisi) gerçek bir ilişki ya da gerçekten yaşanmış bir duruma tanıklık eden, töz ve biçimiyle bu ilişkinin bilinç ya da bilinçaltı dinamiğine ait belirgin izler taşıyan, dolayısıyla anlamlı olduğu söylenebilecek nesnedir. Kendisiyle duygusal bağlar kurulup, etkilenilen, çok derin bir anlam² sahip olmanın dışında; (ister kolektif ister bireysel düzeyde) insanın ruhsal ilişkiler kurarak zihninde yaşattığı bu nesne, tüketilememektedir³.

Göstergeye dönüşen nesne de ise varlığına dikkat çekmeye çalıştığı ile arasında ilişki olmamalıdır. Bu nedensiz bir gösterge yani kurulmasına yol açtığı somut ilişkiyle tutarsızlık içinde olmakla birlikte bu ilişkinin tutarlılığına ve anlamına sahip olan ve tüm diğer gösterge-nesnelere soyut ve sistemli bir ilişki içinde olan göstergedir. Ancak bu sayede “kişileşebilen” nesne seri bir şekilde üretilebilmekte ve tüketilebilmektedir. Bu anlamda otomobil gösterge-nesnenin en tipik örneğidir⁴.

“Sen to Chihiro no Kamikakushi” animesinin bu bağlamda otomobilin görüldüğü iki sekans incelenirken öncelikle filmle ilgili literatür (alan yazın) taraması yapılmış ve adı geçen görüntü kaydı (VCD filmi)

¹ Oğuz Adanır, *Baudrillard*. (İstanbul: Say Yayınları, 2010) 104.

² Aktaran Fatma Erkman, *Göstergelime Giriş*. (İstanbul: Alan Yayıncılık, 1987) 11.

Danimarkalı dilbilimci Louis Hjelmslev (1899-1965) düzanlam ve yananlam kavramlarını, göstergenin iki değişik değeri olarak ortaya atar: herhangi bir sözcük ilk anlamının dışında (düzanlam), daha başka anlamlar da taşıyabilir. Sözcüğü, bir konuşucunun sözleri, belli bir anlam taşıyan (düzanlam), konuşma biçimi de hangi yöreden olduğunu gösterebilir (yan anlam).

³ Adanır 105.

⁴ Baudrillard 99

izlenmiştir. Araştırmada toplanan veriler hem olgusal hem de yargısal türdendir. Veri kaynakları kitaplar, internet sayfaları ve video film kayıtlarıdır. Araştırmada veriler üç aşamalı olarak toplanmıştır: Birinci aşamada görüntü kaydı kesintisiz izlenmiştir. İkinci aşamada literatür taraması yapılmış, üçüncü aşamada görüntü kaydının araştırma amacına uygun olarak kesintili izlenmesiyle veriler toplanmıştır. Araştırmada elde edilen veriler elde işlenmiş ve çözümlenmiştir. Verilerin işlenmesi ve yorumlanması için göstergebilimin “simge” kavramından yararlanılmıştır.

Göstergebilim iletişim amaçlı bütün araçları, göstergeleri inceleyen, birbirleriyle olan ilişkilerini araştıran, türlerini saptamaya çalışan bilimdir. Kızılderililerin dumanla haberleşmelerinden, modadan, matematik formüllerinden, mimariden, resme, edebiyata, kadar yayılan, yani tüm kültür olgularını kapsayan geniş bir alana sahiptir. Göstergebilim için, kültürü iletişim açısından inceleyen bilim dalıdır da denebilir¹. Göstergebilim dikkatini incelenecek bitmiş olan metne ve alıcı/okuyucuya yöneltir. Alıcı-okuyucunun etkin bir rol oynadığını kabul eder. Göstergebilim “alıcı” terimi yerine “okur” terimini kullanır. Çünkü “okur” terimi çok daha önemli bir etkinliği ifade eder ve dahası, okuma öğrenilen bir şeydir. Yani okurun kültürel deneyimi tarafından belirlenir. Okur kendi deneyimlerini, tutumlarını ve duygularını metne taşıyarak metnin anlamlandırılmasına doğrudan katkıda bulunur².

Göstergebilimsel eleştirinin sinemada var olmasında büyük katkıları olan Fransız film teorisyeni Christian Metz (1931-1993) ve İngiliz film teorisyeni Peter Wollen (1938) farklı bakış açılarıyla göstergebilime yaklaşırlar. Metz dilbilim yöntemlerinin sinema göstergebilimini kurmada sürekli ve değerli bir yardım sağladığını düşünür. Wollen ise dilbilime bu başvurunun doğru olmadığını, Charles Sanders Peirce (1839-1914)’ın genel

¹ Erkman 11.

² John Fiske, *İletişim Çalışmalarına Giriş*. çev. Süleyman İrvan (Ankara: Bilim ve Sanat Yay.1996) 61-62.

gösterge kuramının çok daha güvenli olduğunu vurgular¹. “Okuma”sı yapılan filmde yönetmen-senarist Hayao Miyazaki’nin sinemada anlamın oluşma sürecinde önemli bir yeri olan “simge”sel anlatıma başvurduğu gözlemlendiğinden, üçüncü bölümde öncelikle göstergebilim ve simge kavramı açıklanmıştır.

Susan J. Napier, “Japon animasyon filminin”; hem geleneksel Japon kültürüne dayanan, hem de gerek görsel estetiği ve kendine özgü anlatı yapısıyla, gerekse zengin ve geniş konu yelpazesıyla günümüzün evrensel meselelerine, düşlerine ve kâbuslarına farklı bir bakış sunan, güncel Japon toplumunu yansıtan faydalı bir ayna olduğunu söyler². Bu aynada yansıyanları görmeye çalışmak tezin problemini oluşturmaktadır.

Japonya’ da manga ve anime hem ticari hem de kültürel bir kuvvet olarak Japonya’nın küresel boyutta “yumuşak güç” silahı durumundadırlar. Uluslararası eğlence ekonomisinde manga ve animenin ticari etkisi; “Japonya’nın kültürel ana ihracatı”³ olarak adlandırılması bir yana, dünyanın bütün şehirlerindeki kitapçı ve film kiralama dükkânlarındaki manga ve anime raflarının sayısında görülebilir. Özellikle “Amazon.com” gibi ürün sipariş firması devlerinin manga ve anime satış rakamlarında ve Amerika ve Kanada’ da dağıtım yapmak üzere Japonya’nın en büyük animasyon yapım firmalarından biri olan Stüdyo Ghibli ile Amerikan Walt Disney’ in 1996 yılında imzaladığı anlaşmada görülebilir.

1990 yılına kadar ülke dışında Japonya yapımı oldukları bilinmeden izlenen Japon animasyon filmlerinin izleyicisinin arttığı örneğin Newsweek’in Japonya sürümünde 1997 yılında ön kapak haberinde vurgulanmıştır. Kore, Tayvan ve Tayland’daki anime filmlerinin başarısı, İngiltere’ de en çok satılan videonun “Akira” olduğu, kendisine ait olmayan kültürel ürünlere sıcak bakmayan Fransa’ da 1990’ların ortalarında Japon

¹ Ed. Seçil Büker ve Oğuz Onaran, *Sinema Kuramları*. (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları,1985) içinde Gilbert Harman, *Sinema ve Göstergebilim: Birkaç Bağlantı Noktası*. 257.

² Napier 11.

³ Aktaran Napier 3.

çizgi filmlerinin haftada 30 saatin üzerinde gösterildiği belirtilmiştir. Amerika’ da önceleri sadece bilim-kurgu hayranlarından küçük gruplarca bilinirken, son yirmi yıl içinde popülerliğinin arttığı gözlemlenmiştir. Öyle ki, üniversiteler ve resmi kurumlar tarafından desteklenen manga ve anime kulüplerinin açıldığı, Japon kültürünü anlamak amaçlı tartışmalar ve anime gösterimleri yapıldığı, manga ve animelerin ünlü kahramanlarının oyuncaklarının furya halinde sattığı, oyuncakların sergilendiği müzelerin yapıldığı görülmektedir¹.

Ancak manga ve animenin aynı zamanda taşıdığı vahşi ve pornografik öğelerle kimi zaman toplumu “ahlaki panik”e sürüklediği, sosyal açıdan sağlıklı olmadığı da düşünülmektedir². Bu durum ilk olarak 1980’lerde dört küçük kıızı öldürmekle itham edilen genç bir adamın, vahşi pornografik animelerin sıkı bir takipçisi olduğu anlaşıldığında ortaya çıkmıştır. 1995 yılında 12 kişinin hayatını kaybettiği, 5000’ ne yakın insanın etkilendiği Aum Shinrikyo adlı bir tarikat tarafından Tokyo metrosunda yapılan zehirli gaz saldırılarının sorumluları olarak gösterilen kişilerin, bu tarikatın “en iyi ve en zeki” müritlerinden olduğu, yine onların da sıkı birer kıyamet konulu bilim kurgu animesi izleyicisi oldukları iddia edilmiştir³. Bütün bunlar entelektüel açıdan ilginç bir sanat olarak manga ve anime üzerine yapılan akademik çalışmaları da dikkate değer ölçüde arttırmıştır.

Manga ve animeler, kısa ömürlü olmaları, popüler beğeni ve bu tür ürünlere aç piyasanın talepleri ile ilgili olarak kimi zaman yükselişte kimi zamanda düşüşte olmaları nedeniyle “popüler kültür” ürünü olarak değerlendirilir. Manga ve animenin popüler kültür ürünü olarak araştırılmasında iki soru vardır: Kökeni ahşap-baskı kalıplarından Haiku* ya uzanan Japon kültürünün meşhur sanat eserleri gibi ciddiye alınarak sanat

¹ Sharon Kinsella, *Adult Manga: Culture and power in postwar Japanese society*. (Curzon Press (now T&F) & Hawaii University Press, 2000) 22.

² Kinsella 22.

³ http://en.wikipedia.org/wiki/Aum_Shinrikyo#1995_Tokyo_sarin_gas_attacks_and_related_incidents 6.11.2011.

* Haiku: En çok 17 heceyle sınırlı geleneksel Japon şiiri: “Söylenenler, söylenmişlerden daha az; dile getirilenler ise yazılardan çoktur.” Bozkurt Güvenç, *Japon Kültürü Nihon Bunka* (İstanbul: Boyut Yayıncılık,2010) 72.

olarak mı görülmelidirler? Yoksa Japon toplumunun güncel kaygılarını anlamaya yarayacak bir sosyolojik olgu, bir “yumuşak güç” silahı olarak mı analiz edilmelidirler?¹

Bu iki sorudan hareketle, tez çalışmasının amacı; John Treat’ in “Japanese Studies into Cultural Studies” adlı makalesindeki şu cümle ile temellendirilebilir:

Popüler kültür ile yüksek veya resmi kültür arasındaki ilişkiye kafa yormak, “değer” denilen sonu gelmez sorun üzerine düşünmektir; sonu gelmez çünkü öncelikle “değer” dediğimiz şey [...] değişkendir[...] ve ikinci olarak, “değer”e dair elde edilen bulgunun tek yaptığı, yüksek, aşağı ve bunların arasında mevcut tüm kültürlerin birbirleriyle, değiş tokuş, uzlaşma ve çarpışmadan oluşan maddi ve tutarsız ilişkiler içinde nasıl bulduklarını anlamamızı engellemektedir².

Manga ve genel olarak animasyon özel olarak anime günümüzün çalkantılı dünyasının ümitlerini ve kâbuslarını yansıtan bir sanatsal vasıta olabilir. Animasyon, gerçek oyuncularla çekilen filmlerden bile daha yoğun olarak teknoloji ve sanatın birleşimidir, bunların ikisi de içerik ve şekil olarak birbirlerine dair yeni iletişim girişleri ima eder ve gösterirler³.

“Kitle kültürünün Amerikan hâkimiyeti, yerel kültürün yayılcı küresellekle çatıştığı ya da onun altında ezildiği bir dünyada manga ve anime, örtülü bir direnişin son kalesi”⁴ olarak durmaktadır. “Kültür kavramının en kıymetli özelliğinin farklılık kavramı”⁵ olarak vurgulanması ve “Amerikan pazarı için değiştirilen diğer ithal medya ürünlerine kıyasla manga ve animenin içerdiği anlatıları hoşla gidecek biçimde değiştirmeye yönelik uzlaşmacı adım atmaması”⁶ bu alan üzerinde çalışmayı önemli kılmaktadır.

¹ Napier 13.

² John Treat, *Contemporary Japan and Popüler Culture* (University of Hawaii Pres,1996) 12.

³ Napier 17.

⁴ Napier 17.

⁵ Arjun Appadurai, *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization.*(U of Minnesota Press, 1996) 12.

⁶ Napier 17.

1. JAPONYA’NIN “YUMUŞAK GÜÇ” SİLAHI OLARAK MANGA VE ANİME

1. Çizgi Romanın Bir Alt Türü Olarak Japon Grafik Romanı: Manga

Çizgi roman çağdaş kültürü oluşturan unsurlardan biridir. Yepyeni bir sanat türüdür, birçok ülkede önemli bir sanat koludur. Sinema ve televizyon gibi bir kitle iletişim aracıdır. Çizgi roman birbirinden tümüyle farklı iki unsurun, yazı ve çizginin birlikteliğiyle gerçekleştirilen bir anlatım sanatıdır (narrative art) ¹. Birbiri ardına sıralanmış imajların ve bazen yazılı metinlerin bir bilgiyi iletmek veya izleyende estetik bir etki yaratmak amacıyla üretilmesidir ²



Resim 1. 1. 1: Scott McCloud’un “Understanding Comics” adlı çizgi romanının kapağı*

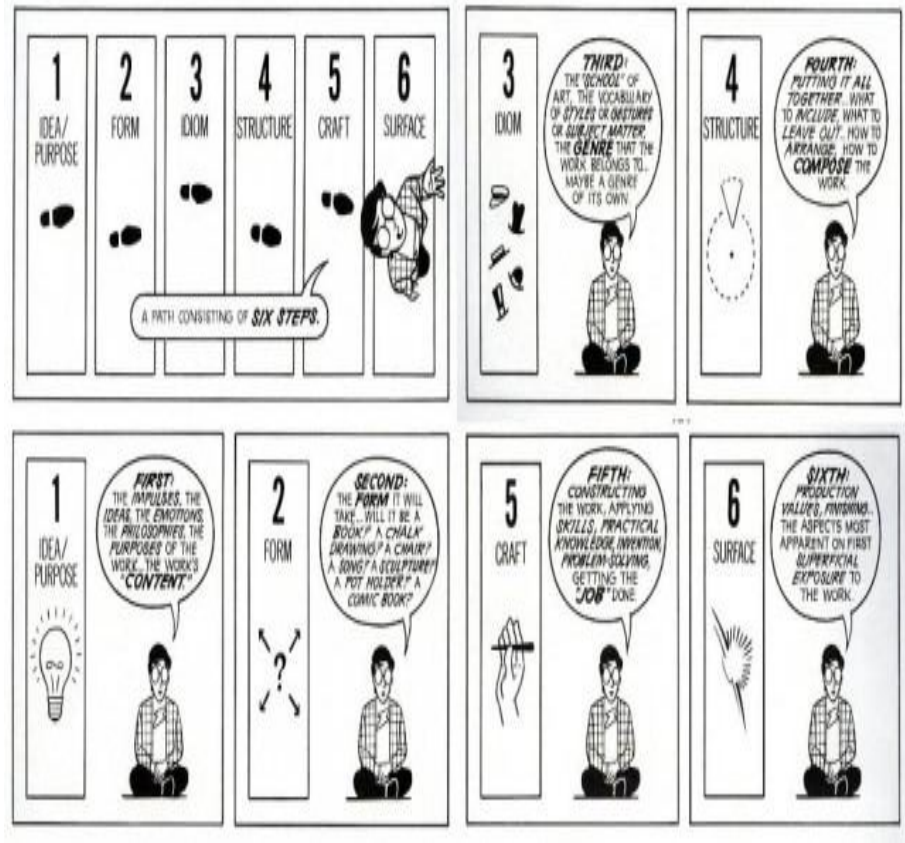
Scott McCloud (Boston,1960)’un “Understanding Comics (Çizgi Romanları Anlamak- Tundra Publishing,1993)” (Resim 1.1.1) adlı yapıtı 216 sayfalık, 13 dile çevrilen, içeriği, yöntemi ve konuya yaklaşımı ile akademik

1 Maurice Horn, *The World Encyclopedia of Comics:001* (Chelsea House Publishers 1998) 16.

2 Öztekin 17.

* <http://laughingsquid.com/understanding-comics-the-books-of-scott-mccloud/> 6.11.2011.”

bir kaynak olarak kabul edilen bir çizgi romandır¹. Understanding Comics; çizgi romanı, olabilecek en anlamlı şekilde, kendi dilini kullanarak ifade etmektedir. McCloud eser boyunca çizgi romanın bir sanat oluşunun, belki de bütün görsel sanatlar arasında en heyecan verici ve sınırsız olduğunu altını çizer (Resim 1.1.2).



Resim 1. 1. 2: “Rehber” McCloud çizgi roman çizmenin aşamalarını anlatıyor.*

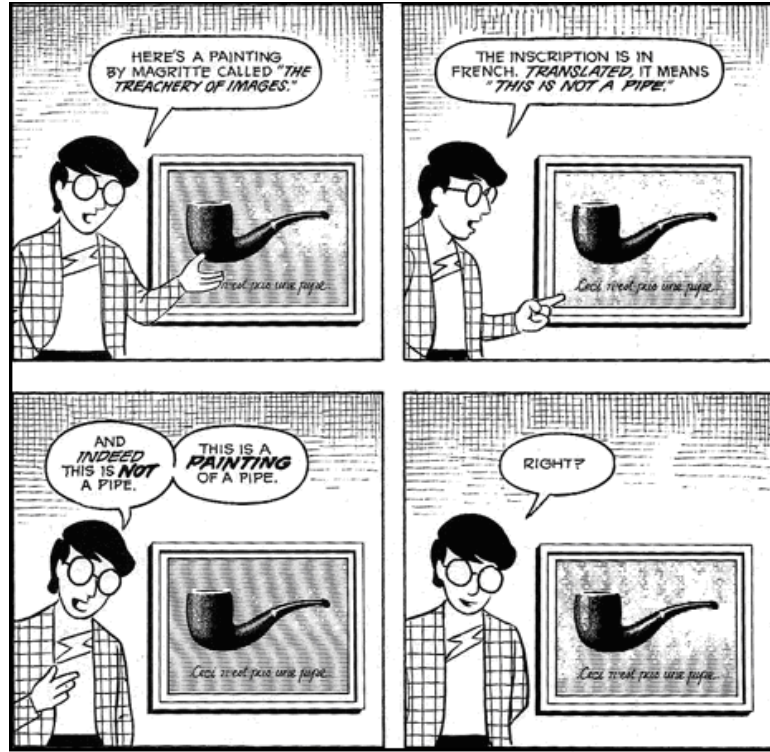
McCloud çizgi romanın, form ve içerik açısından ucuz, işe yaramaz, stilden uzak, kalitesiz ve yetersiz olarak değerlendirilmesinin bir tanımlama sorunu olduğunu belirtir. Will Eisner (1917-2005)'in çizgi roman için kullandığı “sequential art/ardışık sanat”² tanımından yola çıkarak kapsamlı bir tanım oluşturur: Çizgi roman birbiri ardına sıralanmış imajların ve bazen yazılı metinlerin bir bilgiyi iletmek veya izleyende estetik bir etki yaratmak

¹ Scott McCloud *Understanding Comics The Invisible Art* (Northampton: Tundra Publishing, 1993)

* <http://laughingsquid.com/understanding-comics-the-books-of-scott-mccloud/> 6.11.2011.

² http://en.wikipedia.org/wiki/Will_Eisner

amacıyla üretilmesidir. Bir kişinin, fikrin, yerin veya şeyin karşılığı olarak imajlar* kâğıt üzerinde var olurlar. İkonlar** fotoğraflık bir gerçeklikten karikatür basitliğine, geniş bir aralıkta çizgi romanda kullanılabilirler. McCloud amacına göre kullanılan basit bir tarzın herhangi bir ortamda (medium) hikâye anlatmak veya seyircinin/ okuyucunun özdeşleşmesi açısından oldukça verimli olabileceğini söyler. Kitapta “rehber” olarak kendisini düşünmesi ve Understanding Comics’i karikatüre yakın, basitleştirilmiş bir biçimde çizmesi bu savın bir uygulaması olarak etkileyici ve anlamlıdır¹. Yani imajı basitleştirerek aynı anda büyüten bu sanat sadece bir çizme biçimi değil, aynı zamanda bir görme biçimidir² (Resim 1.1.3 ve Resim 1.1.4).



Resim 1. 1. 3: “Rehber” McCloud, Rene Magritte’in “La Trahison des Images-İmgelerin İhaneti (1928-1929)” adlı çalışmasına göndermede bulunarak okuyucuya farklı bir görme biçimi sunuyor.*

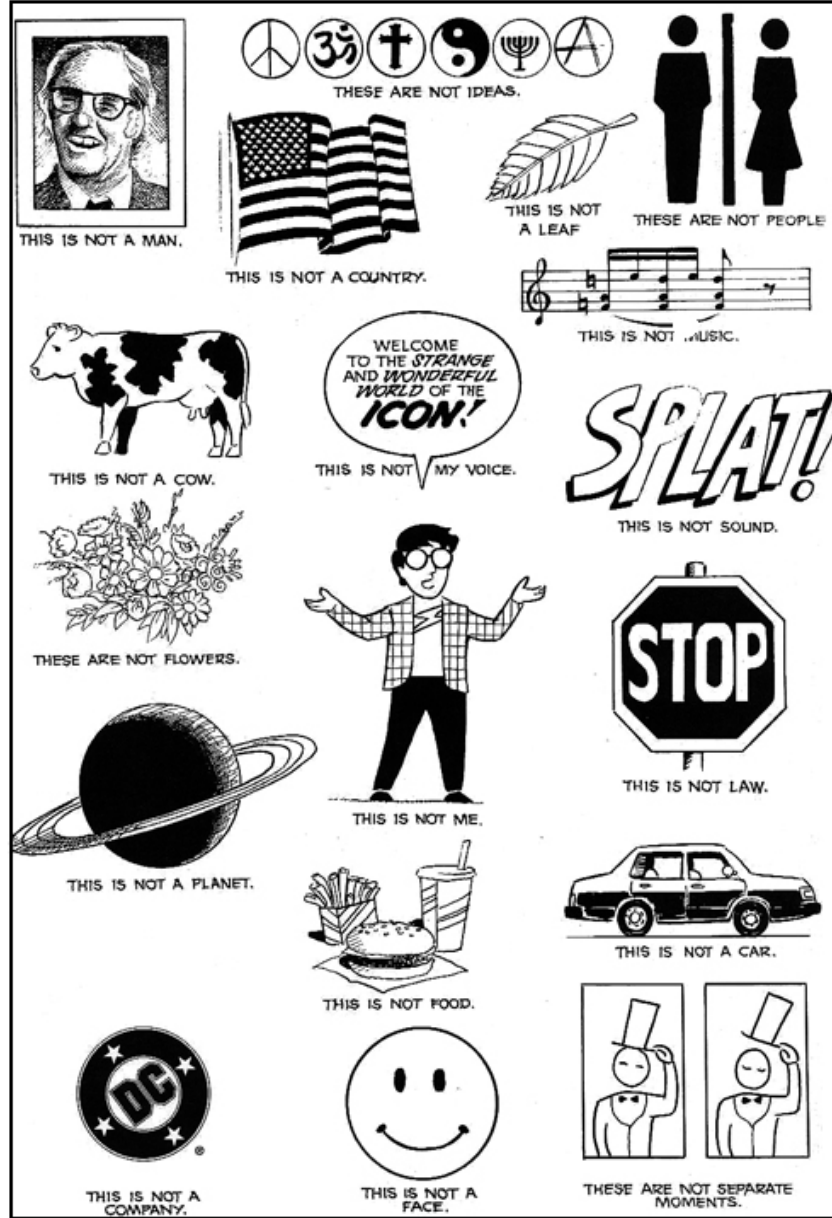
* İmaj. Bir olgunun kişiye çağrıştırdığı duygu ve düşünceler bütünü. Bir kişinin bir obje hakkındaki fikir ve tecrübelerinin tümü. Doğan Aksan, *Her Yönüyle Dil(Anaçizgileriyle Dilbilim)*.(Ankara: TDK Yay. 1977) 252.

** İkon(özce): temsil ettiği nesneyi, o nesne ile paylaştığı özellikleri dolayısıyla belirten bir işaret. Aksan 247.

¹ Öztekin 28.

² Öztekin 29.

* <http://laughingsquid.com/understanding-comics-the-books-of-scott-mccloud/> 6.11.2011.



Resim 1. 1. 4: “Rehber” McCloud, şaşırtıcı ikon dünyasından örnekler veriyor. *

Çizgi romanda anlam yaratma sürecinin en önemli noktası çerçevenin/karenin/panelin (frame) kendisi değil, bunlar arasındaki ilişkidir. Paneller arası boşluklar belki de çizgi romanın oluşturduğu anlamın en temel aracıdır. Bu araç okuyucunun zihnidir. Zihnimiz bir çerçeveden diğerine geçerken yazılı ve görsel metinlerin oluşturduğu toplam imajlar arasında bağlantı kurar. Yani kâğıt üzerinde yazılmamış ve çizilmemiş olanları daha doğrusu olmayanları zihnimizde yaratarak çizgi romanın öyküsünü kendimiz tamamlarız. McCloud parçaları gözlemleyip tamamını algılayabilmemizi

* <http://laughingsquid.com/understandingcomics-the-books-of-scott-mccloud/> 6.11.2011.

sağlayan zihinsel sürecin karşılığı olarak "closure" kelimesini kullanır. İlk çerçevede eli baltalı bir adam, ikincisinde ise yerde yatan bir başka adam gördüğümüzde artık çizgi romanın daha fazlasını göstermeye ihtiyacı yoktur. Görmesek de kanın iki çerçeve arasından aktığını biliriz. Bu açıdan bakıldığında çizgi roman bir ortam (medium) olarak film, fotoğraf ve televizyondan daha farklı bir işleyişe sahiptir. Görüntüler arası boşluklar daraldıkça, izleyen kişinin harcaması gereken emek de en aza iner. Bu konuda tüketicisine en büyük rahatlığı televizyon sağlar kuşkusuz. Çizgi roman ise en az veriyi sunup en çok ilgiyi talep eder ve okuyucunun istekli ve meraklı katılımı ile alınan keyif artar. Kâğıt üzerinde panellere/karelere bölünmüş olan zaman ve mekân parçaları zihinde oluşan kapalı bağlantılar sayesinde bir araya getirilip bütün, sürekli bir gerçekliğe kavuşur. McCloud için ikonlar çizgi romanın kelime dağarcığı, 'closure' da grameridir ¹ (Resim 1.1.5).



Resim 1. 1. 5: “Rehber” McCloud, kareler arasının zihinsel tamamlanma sürecini “closure” açıklıyor. *

¹ Öztekin 30

* http://cdn.comixology.com/assets/miss2_mccloud.jpg. 6.11.2011.

Paneller arası geçişlerde yaşanan deneyim sadece okuyucuyla değil, çizerin tercihlerine de bağlı olarak şekillenir. McCloud panelden panele geçişleri altı türe ayırır: Andan ana, bir hareketten diğer bir harekete, bir olaydan diğerine ya da bir imajdan ilgisiz diğer bir imaja gibi. Ardından ise farklı dönem ve stillerden Amerikalı ve Avrupalı çizerlerin çeşitli eserlerindeki panel türlerini, teker teker sayarak grafiklerle dağılımlarını sunar. Sonuçta birçok çizerin öyküsünü oluşturmak için tercih ettiği anlatı şeklini deşifre etmiş olur. Amerikan çizgi romanları genel olarak hareketten harekete bir anlatıyı takip ederken, daha deneysel ve özgün işlerde diğer geçiş çeşitlerini görmek mümkündür (Resim 1.1.6).



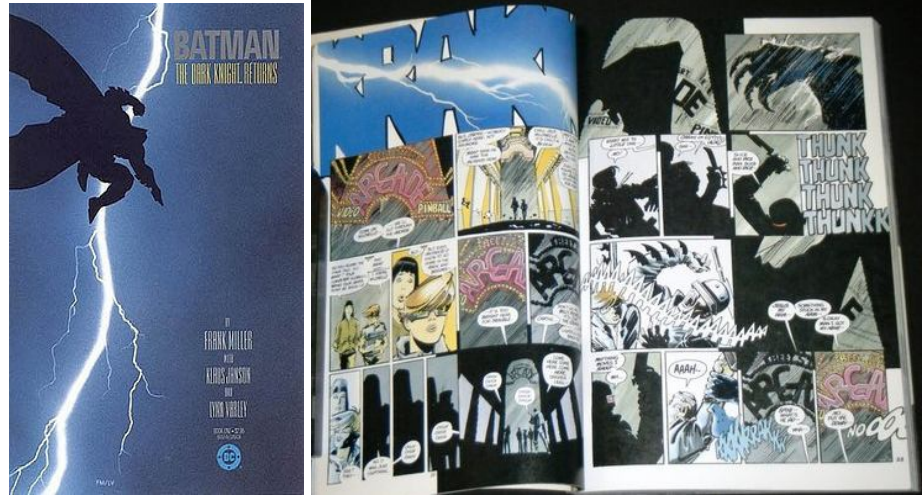
Resim 1. 1. 6: McCloud, panel geçişlerinin çeşitlerini örnekliyor. *

Zamanın görselleştirilebilmesi hikâye akışı içinde panellere yerleştirilen detaylarla mümkündür. Ayrıca paneller arasında kurulan bağ (closure) zamanın aktığını zaten hissettirir. Kullanılan metinler ve sesin görsel etkilerle, kelimelerle ifade edilmesi ya da hareketin takibi zamanın varlığına işaret eder. Çizgi romanın en temel ikonu olan panel/ kareleme yapısının konu içindeki işlevini özellikle vurgular: Çizgi romanda panelin içeriği, sayısı, yerleştirilmesi, biçimi ve alanı kaçınılmaz olarak zaman algısını ve okuma deneyimini etkileyecektir. Bir panel, birçok farklı zaman parçasını içererek birkaç farklı panel dokusu taşıyabilir. Bu yüzden de çizgi

* http://cdn.comixology.com/assets/miss2_mccloud.jpg 6.11.2011.

roman diđer ortamlarda rastlanamayacak türden nadir ve özgün bir görme biçimi yaratabilir¹.

McCloud, Japon mangalarındaki geçişlerin farklı bir zaman ve ritim duygusunun sonucu olarak, manga sanatçılarının geniş bir alanda hareket ettiklerini söyler. Diđer çizgi romanlardan farklılaşma kültürel olduđu kadar ekonomik bazı deđişkenlere bađlı olarak da ortaya çıkabilir: Manga içine dođduđu kültür ve sanat geleneğinin doğası sonucu hareketin yanı sıra bir durum, bir ruh hali yaratmaktadır. "Japon mangaları bir yere gelme hareketinden çok bir yerde olma durumunu vurgular ve çizgi roman burada başka herhangi bir yerde olmadıđı kadar sanattır"².



Resim 1. 1. 7: Batman (Frank Miller-DC Comics,1986) dergisinin kapađı ve iç sayfalar. *

¹ Öztekin 30.

² Öztekin 37.

* [http://en.wikipedia.org/wiki/Frank_Miller_\(comics\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Frank_Miller_(comics)). 6.11.2011.



Resim 1. 1. 8: Watchmen (Allen Moore, Dave Gibbons, John Higgins- DC Comics- 1986-87) dergisinin kapağı ve iç sayfalar.*

Avrupa ve Amerika’ da 1980’li yılların ikinci yarısında "Batman: The Dark Knight Returns (DC Comics:1986)", "Watchmen (DC Comics: 1986-1987)" ve 1992 yılında Pulitzer Özel Ödülünü kazanmış "Maus (Pantheon Boks:1972-1991)" adlı çizgi roman albüm sürümlerinin (“Prestige Format”) kazandığı başarıyla grafik roman terimi gündeme gelmiştir (Resim 2.1.7 ve Resim 2.1.8). Bu üç kitap yetişkinlere yönelik olarak hazırlanmıştı. Çizgi romandan pek de haberdar olmayanlar bu trendi yeni ve eşsiz olarak nitelendirdiler. Üniversitelerde kültürel çalışmaların artmış olması, kültürün sadece “yüksek sanatlar”dan ibaret olmadığı, televizyon, video, rock müzik ve genel olarak popüler kültürü de içerdiği kabul görmeye başlayınca halkla ilişkiler sektörü konuyla ilgilenmiş, çizgi romanların büyümesi fikrinin ciddiye alındığını gören yayıncılar da hikâyenin devam etmesi için uğraşmışlardı. Böylece “yeni bir tür” kavramı ortaya çıktı. Bir pazarlama taktiği olarak bu yeni türe “grafik roman” (graphic novel) adı verildi. Bu adın kullanılmasının çeşitli avantajları vardı. Öncelikle, bu türün yeni bir şey olduğunu ima ediyordu ve “comic” kelimesinin çocuksu çağrışımlarını uzaklaştırıyordu. Ayrıca türü roman/edebiyat statüsüne ulaştırma umudu taşıyordu; ikinci olarak, bu türün örneklerini, albüm formatının kültürel anlamda saygı gördüğü ve her yaştan insan tarafından okunduğu Avrupa çizgi romanları ile benzeştiriyordu. Son olarak, grafik romanların edebiyatın

* http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_characters_in_Watchmen 6.11.2011.

evrimindeki son basamak olduđu ve romanın yerini tamamen alabileceđi bile iddia ediliyordu. Romanın ölmekte olduđu ve görsel iletişimin büyüdüđu söyleniyordu¹.

Roger Sabin "Adult Comics" * adlı kitabında bu süreci anlatırken, grafik romanın hiç de öyle yeni bir şey olmadığını, önceden var olan çizgi romanın tanımlanabilir bir kategorisi olduğunu ileri sürer. Grafik romanı tanımlarken “normalden uzun, kitap şeklinde, temasal bir bütünlüğe sahip olan bir çizgi roman çalışması” demektedir. Sabin, grafik romanların geçmişinin 1940'lardaki çizgi romanlara dek uzandığını ve çizgi roman takipçilerinin bu terimi 1970'lerin sonlarından beri kullandığını söyler².

Roger Sabin grafik romanı üçe ayırır:

1-Kitap şeklinde normal bir çizgi romandan daha uzun bir çizgi anlatıyı içeren yayındır ve önceden seri olarak yayımlanmamıştır.

2-Önceden seri olarak yayımlanmış bir çalışmadır. Bir ciltte toplanmadan önce bölümler halinde bir dergi ve saire içinde yayımlanmıştır. Daha çok on dokuzuncu yüzyılda yayımlanan ve Charles Dickens'in çalışmalarıyla örnek teşkil ettiđi tefrika romanlara benzer.

3-Çizgi roman sürekliliğinin bir bölümünü içerir ve Amerikan ya da Amerikan tarzı çizgi romanlara uyar ve en yaygın biçimidir. Eğer bu tip çizgi romanları pembe diziler olarak düşünürsek, grafik romanlar dört, altı, on iki ya da herhangi bir sayıda bölümün bir ciltte toplanmasıdır³.

Sabin'e göre grafik roman bütün bir hikâyeden ya da bağlantılı kısa hikâyelerden oluşabilir. Grafik romanın kilit noktası temasal bir bütünlüğe sahip olmasının gerekmesidir. Grafik roman kitap şeklindeki bir çizgi

¹ Aktaran Can T. Yalçınkaya, *Çizgili Hayat Kılavuzu*. (İstanbul: İletişim Yayınları;2004) 272-285.

*Roger Sabin, *Adult Comics: An Introduction*. (Taylor & Francis, 1993)

² Aktaran Yalçınkaya 276.

³ Aktaran Yalçınkaya 277-278.

romandır; ama kitap şeklindeki her çizgi roman grafik roman değildir. Sabin mangaların çoğunu bu yüzden grafik roman sınıfına yerleştirir¹.

1. 2. Yeniden Yapılanma ve Dünyaya Açılma Sürecinde Japonya'nın “Yumuşak Güç” Silahı Olarak Manga ve Anime

Joseph S. Nye'a göre “güç”ün temel tanımı çevrenizdeki insanlara istediğiniz şeyi yaptırabilecek etkinizin olmasıdır. Bunu gerçekleştirmek için izlenebilecek üç temel yol vardır; birinci yöntemde, onları sopayla tehdit edebilirsiniz; ikinci yöntemde havuç vererek onları kandırırsınız; üçüncüsünde ise onları etkileyip ikna etmeye çalışır, işbirliği yapmaya davet edersiniz, böylece onlar da sizin istediğiniz şeyin aynısını istemeye başlayacaklardır. Eğer onları etkilemeyi başarırsanız, bu size daha az havuca ve daha az sopaya mal olacaktır².

“Yumuşak güç”, politik bir beden, örnek olarak bir devletin; diğer politik bedenlerin hal ve tutumlarını, ideallerini ve hedeflerini kültürel ve ideolojik yollarla değiştirebilme kudreti olarak tanımlanan uluslararası ilişkiler kuramıdır. Tanımlayıcı bir kuram olarak devamlı meydan okunmasına ve geçerliliğinin sınırlanmasına rağmen yumuşak güç, askeri ve ekonomik yaptırımlar gibi “sert” güçlerin haricinde kültürün ve ideolojinin dönüştürücü etkisini ifade etmek için kullanılan bir terimdir. Yumuşak güç, tarih boyunca bir ülkenin tüm kudretini ölçmek için kullanılan “sert” gücün tam karşısında yer alır.

“Sert güç” kullanımıyla çıkan savaşlar, korkunç yıkımları beraberinde getirirse de kültürler arasında yaşama bilgisi ve yöntemleri trafiğinin oluşmasını ve hızlanmasını sağlayan çok büyük bir olgu olarak da görülür: Öyle ki savaş, ülkelerin teknolojik atılımlar yapmasını ve yeni idari yapılar ve stratejiler kurgulamalarını sağlar. Savaş klasik düzenin ortadan kalkmasını, kozmik sayacın sıfırlanmasını; daha iyi ve daha doğru olanın inşa edebilmesi için yeni bir boş sayfanın açılmasını sağlar. Savaşın ardından

¹ Aktaran Yalçınkaya 285.

² Öztekin 12.

edinilmiş tecrübelerle toplumların, daha temkinli ancak çok daha farklı biçimlerde ve boyutlarda gelişen iletişim, alışveriş ve etkileşim sahaları kurgulayabildikleri söylenir ¹. Ancak yitirilmiş sayısız hayat; işlenen insanlık suçları; yüzyıllar sürececek kan davaları; yok edilmiş ve bir daha asla geri gelmeyecek binlerce yıllık kültürel miras; yeniden ıslahı ve hale yola konması onlarca yıl alacak, yaralanmış ekonomi, eğitim, sosyo-politik ve kültürel devinim... Savaşın yarattığı sarsıntının, depresyon ve sosyal paranoyaların altında beli bükülmüş, suçunun yaftasını boyunlarında taşıyacak bir sürü nesil... Bir küresel “güç” yöntemi olarak savaşın ne kadar kullanışsız, hantal ve pahalı olduğunun kanıtlarıdır ².

“Yumuşak güç” daha sinsi ve daha emin adımlarla ilerler. Nye’e göre, bir ülkenin değerleri ve kurumları, yumuşak gücün ana temellerini oluşturur. Nye;

1. Bir ülkenin kültürü başka kültürlerce çekici olarak algılanıyorsa;
2. Bir ülkenin politik değerleri, ev içinde ve yurt dışında tutarlı bir biçimde işliyorsa;
3. Bir ülkenin uluslararası ilişkilerde izlediği politika başka ülkelere hukuka uygun ve ahlaki görünüyorsa o ülkenin yumuşak gücünün ana kaynaklarının oluşmuş olduğunu söyler ³.

Nye’in söz ettiği, sadece eğitim aracılığıyla nesilden nesile aktarılan “değerler”, yaşamda neyin önemli olduğunu tartışan fikirler dizisidir. “Kurumlar” ise bu değerlerin üretildiği ve uygulandığı toplumsal yapılardır. Her bir kişi ya da cemiyet, topluluk, kendine özgü değerler silsilesine sahiptir. Kişisel değerler, bireyin kendi çevresiyle olan etkileşimi sonunda gelişir, dolayısıyla zamanla değişir. Değerlerin uygulandığındaki tutarlılık, toplumsal ve bireysel devamlılığı belirler. Değerlerin geçerliliği üzerinde yapılan tartışmalar olumlu ya da olumsuz, ne şekilde sonuçlanırsa

¹ Filippo Tomasso Marinetti, Futurist Manifesto-1909- Le Figaro-
http://en.wikipedia.org/wiki/Futurist_Manifesto. 6.11.2011..

The Futurist Sensibility <http://www.unknown.nu/futurism/destruction.html>. 6.11.2011..

² Nye 2005, 17.

³ Nye 2005, 21.

sonuçlansın kişiler, bu değerleri uygulamaya ve varlıklarını da kabul etmeye devam ediyorsa değerlerin geçerliliği pekişir¹.

Kişisel değerler, tercihlerle alakalıdır; yapılan seçimleri, her seçeneğin sahip olduğu değerleri sımayarak onarlar. Öyle ki erken yaşta edinilen değerler sonraki yıllarda bireyin değişmesini ya da değişen koşullara adapte olmasını engelleyebilir. Kişisel değerler, kültür, din, politik parti gibi dış oluşumlardan etkilenerek biçimlenebilirler. Ancak kişisel değerler evrensel değildirlir. Yumuşak gücün temellerini oluşturan diğer faktör olarak belirlediği kurumlarsa, iki ya da daha fazla bireyin davranışlarına hükmeden bir işbirliği ve sosyal düzen mekanizmalarıdır. Kurumlar bir sosyal amaç ve kalıcılık çerçevesinde tesis edilirler; insanların bireysel ihtiyaçlarının ve emellerinin de üzerine çıkararak etkileşimli insan davranışlarını düzene koymak üzere kurallar ve yasalar oluşturmayı amaçlarlar. Kurum terimi genellikle toplum açısından oldukça önemli olan gelenekleri ve davranış modellerini tanımlamak için kullanılır. İnsanlar arasındaki sosyal düzenin yapıları ve mekanizmaları olarak kurumlar, politik olarak yasama ve yürütme rejiminin aracı olan kanunların odak noktasını oluştururlar².

Nye'ye göre ülkenize ait büyük bir teknoloji ve endüstri firmasının yabancı bir ülkede fabrika açması ve o ülkenin beyin gücü ile yeni araştırma-geliştirme projelerine imza atması gibi; basitçe sizden olan bir kültür nüvesinin tanıtımı bile etkili bir yumuşak güç odağına dönüşebilir. Bir kültür, sahip olduğu bütün özgün metaları doğru pazarlayarak atağa geçerse, işgalci bir savaşçı gibi değil de paylaşımcı bir ortak, sevecen bir komşu, kaynakları engin bir tüccar gibi yaklaşırsa, karşısındaki odaklar için son derece dönüştürücü bir güç haline gelebilir³.

Nye, böylesine bir kültür atağına karşı uygulanabilecek savunmanın, kültürel yalıtım olmadığını söyler. Yerli dili ve üreticileri kayıran ticaret

¹ Bozkurt Güvenç, *İnsan ve Kültür*. (İstanbul: Remzi Kitabevi,1991) 46.

² William H. McNeill, *Dünya Tarihi*. Çev.Alaeddin Şenel (Ankara: Kaynak Yay.,1985) 400-404.

³ Nye 2005, 22.

politikaları da eğer bağınaz bir yaklaşımla ve acemice uygulanırsa, iç ekonominize, kültürel ve sanatsal deviniminize faydadan çok zarar verecektir. Burada asıl önemli olan şey sosyal ve kültürel hafıza oluşturacak medyumlara ağırlık vererek, ithal edilen her türlü yabancı malzemeyi dönüştürüp geliştirerek sizden kılacak ve yeniden dışarı pazarlayacak kültürel, sanatsal, endüstriyel ve bilimsel refleksler geliştirmektir. Zira kültür, varlığını sürdürebilmek için döneme ve duruma göre kendisini uyarlıyor hatta yeniden icat ediyorsa burada karşılaşılan olgu asimilasyondan daha ziyade adaptasyondur. Geleneğin değişerek gelişmesi bu süreç yaşanırken farklı kültürleri etkilemesi, en iyi ihtimalle onlara yön verebilmesidir¹.

Çağdaş kültürler arasında Japonya, yumuşak gücü en etkili biçimde kullanan kültürlerden biridir. Asya'nın yeniden dirilişi Japonya'nın ekonomik başarısı ile başlar. Yüzyılın sonlarına doğru, Japonya'nın dikkate değer performansı sadece Japonya'yı zengin kılmamış, aynı zamanda ülkenin yumuşak gücünü de arttırmıştır. Batı ile modernizasyon konusunda başa baş gidebilen ilk Batılı olmayan ülke olarak bu süreç içerisinde özgün bir kültürün de muhafaza edilebileceğini sergilemiştir; Japonya, herhangi bir Asya ülkesinden çok daha fazla yumuşak güç kaynağına sahiptir².

Bu gün Japonya, dünya üzerinde en çok patente sahip ülke olarak birinci sıradadır, araştırma-geliştirme projelerine gayri safi milli hâsılasından ayırdığı pay ile üçüncü, kitap ve müzik satışları ile ikinci ve ortalama insan ömrü en yüksek olan ülkedir. Zirvedeki ilk 25 çok uluslu markadan üçüne ev sahipliği yapmaktadır (Toyota, Honda ve Sony)³.

1990'larda yaşanan on yıllık ekonomik yavaşlama Japonya'nın itibarını zedelemiştir ama Japonya'nın yumuşak güç kaynaklarını silememiştir. Japonya'nın küresel kültürel etkisi modadan, yemeğe, pop müzikten elektronik ürünlere, mimariden sanata kadar çok farklı alanlarda

¹ Joseph S. Nye, "Soft Power Matters In Asia", The Japan Times, Aralık 5, 2005; http://belfercenter.ksg.harvard.edu/publication/1486/soft_power_matters_in_asia.html, 6.11.2011..

² Nye2005, 23.

³ Nye 2005, 88.

büyümeye devam etmiştir. Japon üreticileri bilgisayar oyunları pazarını yönetmektedir. Pokemon çizgi filmleri 65 ülkede gösterilmiştir. Japon animeleri dünyanın her yerindeki film yapımcıları ve gençler arasında büyük ilgi çekmektedir¹.

Japonya, başarısını Batılı kültürle paylaştığı ilişkilerdeki stratejik yaklaşımına borçludur. Bu strateji, gelişim ve ilerleme ve yaşanan acılarla pekişmiştir. Japonya'nın yeniden yapılanmasını tetikleyen ve bugünkü büyük ekonomik ve kültürel güç olmasını sağlayan en büyük olay İkinci Dünya Savaşı'dır. Japonya, bu savaştan sadece yenik bir devlet olarak ayrılmamış, ayrıca dünya tarihindeki atom bombası mağduru ilk ve tek halk olmuştur. Bu yok oluş, Japon kültürünün kendi dinamikleri içerisinde ve dışarı kökenli baskılar sonucu Japon kafa yapısını, değerlerini ve kurumlarını yeniden değerlendirmeye, temize çekmeye itmiştir².

İkinci Dünya Savaşı'nın Avrupa cephesinde savaş, Almanya ordusunun Sovyetler Birliği'nin askeri gücüne 7 Mayıs 1945 tarihinde teslim olması ile birlikte bitmiştir. Temmuz ayında müttefik liderleri Almanya'nın Postdam şehrinde toplanırlar ve yenilen devletlerin teslim şartları üzerinde anlaşmaya varırlar. Japonya kayıtsız şartsız teslim olacaktır. Yoksa Japon ulusunu bekleyen "ivedi ve toptan yok oluş" olduğu bildirilir. Japonya Postdam şartlarını reddetmeyi sürdürünce, 25 Temmuz 1945'te Amerika Birleşik Devletleri Başkanı Harry Truman, Japonya üzerinde atomik güç kullanılması emrini verir. Böylece ABD iki atom bombasını Japonya'nın en kalabalık endüstri ve ticaret merkezleri olan Hiroşima (6 Ağustos 1945, Enola Gay, Little Boy) ve Nagazaki (15 Ağustos 1945, Bockscar, Fat Man) şehirlerine atar. Nagazaki'ye atılan atom bombasından hemen sonra, Japon liderlerinin ortak kararı ile Japon İmparatoru Hirohito (1926-1989) radyodan yaptığı halkına sesleniş konuşmasında Japonya'nın Postdam Protokollerini kayıtsız şartsız kabul ettiğini ve teslim olduğunu ilan eder. Amerika Birleşik

¹ Napier 336.

² Ruth Benedict, *Krizantem ve Kılıç*. çev. Türkan Turgut (Ankara: T.İş Bankası Yay.1994) 27.

Devletleri; Britanya, İngiliz Hindistan'ı, Yeni Zelanda ve Avustralya ile birlikte Japonya'yı işgal eder¹.

İşgal süreci Japon kültürü ve sanatını dinamik bir yeniden yapılanma sürecine sokmuştur. Özellikle ABD'nin ekonomik desteği, Japon ekonomisinin kalkınmasını hızlandırır. Savaş öncesinde Batılı modernist ve avant-garde değerlere doğru ilerleyen Japon sanatçıları, özgün ve çağdaş dillerini bulmalarını engelleyen yalıtım ile yüzleşerek, özellikle Amerikan kültürünün etkisi ile “bölücü” bir moderniteyi benimsemişlerdir. Hali hazırda imparatorluk düzeni ve elit kültür varlığını sürdürürken, endüstriden ilham alan kitle kültürü yayılmaktadır².

Bu yayılcı kitle kültürünün en göze batan yüzlerinden biri de “manga”dır. Manga, Japon'ların çizgi romana verdiği addır. Japonlar, sadece öz kültürlerinden çıkmış olanı değil, Amerika ve Avrupa gibi diğer kültürlerden ithal edilmiş çizgi roman ürünlerini de bu isimle tanımlarlar. Diğer kültürler, özellikle Japon çizgi romanını tanımlarken bu terimi kullanırlar. Üslubu bu kesin ayrımın sebebidir: Plastik kalitesi, çizgi romana özgü ardışıklık ilkelerinin kullanılış biçimi, görsel ve yazılı öyküleme sürecinden, konu seçiminden, yöntem ve uygulamaya kadar pek çok alanda tamamen kendine özgü oluşu, böylesine kesin bir tanımlamanın yapılmasına sebep olmuştur³.

Japonya' da manga farklı yaş ve meslek gurubu tarafından okunmaktadır. Bu nedenle mangalar bilim-kurgudan, romantik komediye, pornografiden psikolojik drama, tarihi maceradan ekonomiye, korkudan otobiyografiye kadar sonsuz bir konu çeşitliliğine sahiptir⁴. 1950'den beri manga, Japon basın yayın endüstrisinin en büyük parçasıdır⁵. 2007 yılının Japon iç pazarında 481 milyar Yen (yaklaşık 4,4 milyar Dolar) tutarında

¹ Neill 447-455.

² Charles Merewether, *Disjunctive Modernity; The Practice of Artistic Experimentation in Postwar Japan*. (Los Angeles: Getty Research Institute, 2007)2.

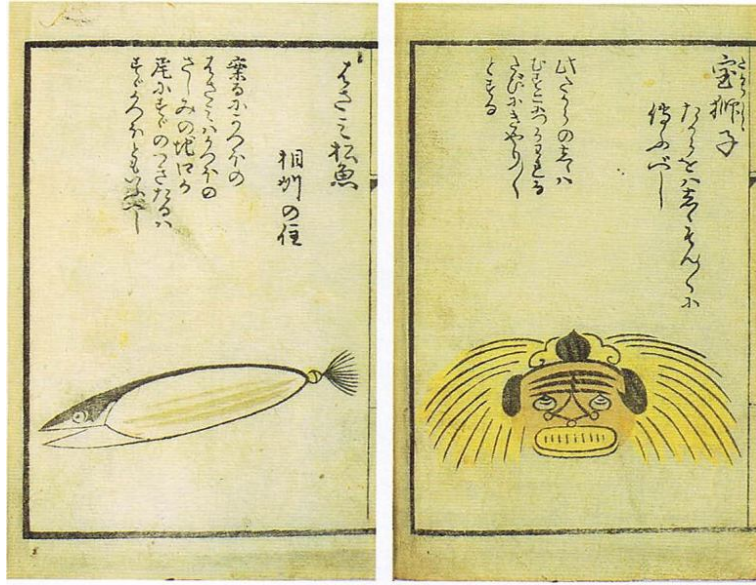
³ Sharon Kinsella, *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. (Honolulu: University of Hawai'i Press, 2000) 184.

⁴ Paul. Gravett, *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. (NY: Harper Design, 2004)8.

⁵ Kinsella 186.

pazar payına sahiptir¹. Manga ayrıca dünya çapında ilgi görmektedir². 2007 yılında A.B.D.'de manganın pazar payı 175-200 milyon Dolardır.³ 2009 yılında manga Japonya' da 2 milyon kişiye iş alanı sağlamıştır⁴.

Manga kelimesinin Japonca anlamı, oyunbaz, haşarı, uçarı resimlerdir. Japonya' da manga kelimesi, İkinci Dünya Savaşı sonrasında günümüze dek üretilen Japon çizgi romanlarının tamamını niteliyor olsa da, aslında etimolojik kökeni erken dönemlere dayanır.



Resim 1. 2. 1: Santo Kyoden'in 1798 tarihli "Shiji no yukikai" kitabından sayfalar. *

Manga kelimesi, 18. yüzyılda Santo Kyoden'in 1798 tarihli "Shiji no yukikai" adlı resimli kitabıyla birlikte yaygın olarak kullanılmaya başlanmış, on dokuzuncu yüzyılda Aikawa Minwa'nın "Manga hyakujo" ve ünlü sanatçı Hokusai Katsushika (1760-1849)'nin eskizlerini kapsayan "Hokusai Manga" ile birlikte, kullanımı iyice yaygınlaşmıştır (Resim 1.2.1 ve Resim 1.2.2). Ancak "manga" kelimesinin ilk modern kullanımı Rakuten Kitazawa (1876-1955)' ya aittir. Rakuten Kitazawa, Kitazawa Yasuji'nin kullandığı mahlastır.

¹ "2007 Japanese Manga Market Drops Below 500 Billion Yen", <http://comipress.com/news/2007/03/10/1622>, 6.11.2011..

² Wong, Wendy Siuyi. *Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and beyond*. (Tokyo: Mehademia: An Academic Forum for Anime, Manga, and the Fan Arts 2006) 1-45.

³ Cha Kai-Ming. "VIZ Media and Manga in US", PW Comics Week, 3 Nisan 2007; <http://www.publishersweekly.com/article/CA6430330.html?nid=2789>, 6.11.2011..

⁴ <http://www.asianetwork.org/exchange/2010-spring/anex2010-spring-prouh.pdf>, 6.11.2011..

* <http://www.mediafire.com/imageview.php?quickkey=zf5m25gqnh&thumb=6>, 6.11.2011..

Birçok kaynakta çağdaş manganın babası olarak kabul edilen Kitazawa, sayısız basın illüstrasyonuna ve çizgi-banda imza atmıştır¹.

Hokusai Katsushika çizdiği skeçleri iki Çince yazı karakterinin ["man" (rastgele) ve "ga"(resim)] birleşiminden oluşan “manga” kelimesiyle tanımlamıştır².



Resim 1. 2. 2 : “Köy Hayatı” Hokusai Manga*

Bazı araştırmacılar manganın kökenlerinin eskiye dayandırılmasının nedeninin, sanatçıların mangayı geleneksel bir Japon sanatıymış gibi

¹ Matt Thorn, “A History of Manga” <http://www.matt-thorn.com/mangagaku/history.html>, 6.11.2011..

² Gravett 2004, 8.

* <http://threestepsoverjapan.blogspot.com/2010/01/history-of-manga-part-19.html> 6.11.2011..

göstererek savaş sonrasında manganın devlet baskısına uğramasını önleme çabası olduğunu düşünmektedirler. 12. yüzyıldan kalma bu resimlerin günümüz manga eserlerine olan inanılmaz benzerliği bir gerçektir¹.

Manga “doğu” ile birleşen “batı” ve “eski” ile birleşen “yeni”nin karışımından ortaya çıkmıştır, bu bir “Japon ruhu-Batı tekniği” meselesidir. Japon ruhu Japon yazı dilinin özündeki görsel nitelikle ilişkilendirilir. Japon yazısı bir nesneyi gerçekçi biçimde temsil etmez ama çizgi romanların yaptığına çok benzer bir biçimde gerçeği basitleştirerek birkaç fırça ya da kalem darbesiyle sembolere dönüştürür. Japon yazısı okunurken sembollerin çözülme alışkanlığı bu çizgi romanların ayrılmaz parçası olan sembolleştirmeyi çözmeye okuyucuyu hazırlamış olduğu düşünülür. Ayrıca Japon insanı efsaneleri, savaşları ve günlük hayattan olayları, uzunlukları neredeyse altı metreyi bulan tomarlar üzerine birbirini izleyen diziler halinde resmedilen sanat eserlerine bakarak büyümüştür. Bu eserlerdeki tavşana, kurbağaya tilkiye dönüştürülerek dalga geçilen rahipleri ve osuruk yarışmalarını sağdan sola akan manzara eşliğinde takip etmeyi erken yaşta öğrenmişlerdi (Resim 1.2.3). Bu, akan bakma ve okuma biçimi mangalarda da devam eder. Katlanır paravanlar üzerine çizilen bir sahnenin bölümlere ayrılma şekli, mangaya kare dizileri olarak yansımıştır. Kareler arasındaki dikey beyaz boşlukların yatay boşluklardan daha ince yapılması ve böylece kare sıralarının daha okunaklı olmalarının sağlanması katlanır paravanlardaki gibidir.

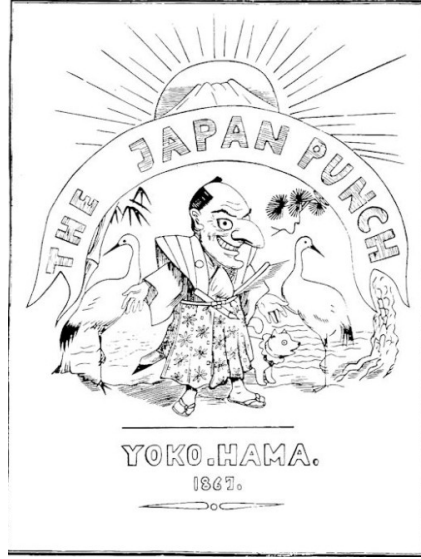


Resim 1. 2. 3: Sanatçı- rahip Toba(1053-1140)'nın rahipleri hicvettiği “Choju Giga” tomarı.*

¹ Gravett 2010,21.

* <http://curiouslydrawn.blogspot.com/2007/10/900-year-old-animal-caricatures-by-toba.html>, 6.11.2011..

Amerikalı Amiral Perry'nin 1853 yılında Japonya'ya gelişiyle ülkenin ulusal kapalılık dönemi sonlanınca pek çok Avrupalı Japonya'ya akın ederken bunlardan, İngiliz ordusunun bir subayı Charles Wirgman 1857 yılında, ünlü İngiliz mizah dergisi "Punch" tan esinlenerek, "Japan Punch" adında İngilizce bir dergi çıkarır¹ (Resim 1.2.4).



Resim 1. 2. 4: Charles Wirgman tarafından İngilizce basılan Japan Punch dergisi kapağı*

Ardından Japan Punch'ın başarısını takip eden Fransız resim öğretmeni George Bigot, 1887'de "Toba-e" adlı resimli mizah dergisini çıkartmaya başlar. Bu dergiler, Japonya'da yaşayan yabancılara yöneliktir ve Japonca değildir ancak kısa zamanda yerli okuyucular, bu dergilerdeki illüstrasyonlarda kullanılan üslubun cazibesine kapılırlar. Böylece Avrupa grafik mizahının yeni yeni geliştirmeye başladığı ardışık panel kullanımı, konuşma balonları ve dramatik resimleme yaklaşımı Japon resmine sızmaya başlamış olur.

Ponchi-e yani Punch çizimleri adıyla bu yeni tarz hızla yaygınlaşır. O dönemde Japonya'da gerçek insanlara benzeyen mizahi çizimler yapmak ve

¹ Terry Bennett, *Japan Society Lecture*. (London: Japan And The Illustrated News: 1851 – 1905) http://en.wikipedia.org/wiki/Charles_Wirgman, 6.11.2011..
*<http://www.mediafire.com/imageview.php?quickkey=5zgnnmjr3j&thumb=6>, 6.11.2011..,

yaşanan olaylar hakkında ironik ya da ciddi fikir beyan etmek yasaktır. Böylece Avrupa tarzı mizahi çizimler, karikatürün önemli bir siyasi söylem aracı olabileceğini Japon kamuoyuna göstermiş olacaktır. “Marumaru Chinbun (1877)” dergisi, bu tarzda çalışmalar üreten Honda Kinkichiro sayesinde büyük popülerlik kazanır. 1890’da artık İngilizceden türetilmiş bir terim olan ponchi-e’nin yerine “manga” terimi kullanılmaya başlanır¹.

1902 yılında ilk Japon çizgi bandı (comic strip) olan "Tagosaku To Mokubei No Tokyo Kembutsu" Rakutan Kitazawa tarafından çizilip ilk gerçek Japon gazetesi olan Jiji Shinpo'nun Pazar ekinde yayınlanır (Resim1.2.5). Bu çizgi bantta Tokyo'ya giden ve devamlı homurdanan iki taşralı konu edilmektedir². 1966'da kurulmuş olan Omiya Karikatür Sanatı Şehir Müzesi bu değerli sanatçıya adanmıştır³.

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Charles_Wirgman, 6.11.2011..

² Gravett 2010, 21.

³ “Manga geschiedenis” From Popular Culture Wiki
http://japanesestudies.arts.kuleuven.be/popularculture/wiki/index.php/Manga_geschiedenis, 6.11.2011..



Resim 1. 2. 5: Rakuten Kitazawa 1902 tarihli çizgi-bant “Tagosaku To Mokubei No Tokyo Kembutsu” *

1912-1926 yılları arasında Miyao Shigeo'nun “Dango Kushisuke'nin Maceraları (Dango Kushisuke Manyuki)” gibi, çocuklar için hazırlanmış mangaları göze çarpar. Ama manga ve mangaka (manga sanatçısı) kelimeleri 1926 yılına kadar Japon günlük hayatının parçası olmamıştır. Manga kelimesinin 1930'larda Japonya'daki günlük hayata girmesi, ilk çizgi-bant halindeki karikatürlerin gazetelerde yayınlanmaya başlamasıyla olmuştur. Bu yıllarda iki tür çizgi bant yayına başlamıştır. Bunlardan biri, çocuklar için hazırlanan ve Amerikan gazetelerindeki benzerlerinden etkilenmiş olan çizgi bantlardır. Pat Sullivan'ın yapıtı Felix The Cat, Bud Fisher'ın Mutt ve Jeff

*http://en.wikipedia.org/wiki/File:Tagosaku_to_Mokube_no_Tokyo_Kenbutsu.jpg
6.11.2011..

gibi eserleri Japoncaya çevrilip Hochi ve Asahi Graph gibi gazetelerde yayınlandılar. Bu eserler oldukça popüler oldular¹.

1920'lerin başında Asahi Graph gazetesinin baş editörü Suzuki Bunshiro, Avrupa ve Amerika'yı gezerken çocuklar için bir çizgi bant tasarladı. Japonya'ya dönünce, küçük bir oğlan ve bir sincap hakkında yazdığı öykü “Sho Chan no Boken (The Adventures of Little Sho)” çocuklar için hazırlanmış ilk başarılı çizgi bant olarak kabul edilir².(Resim 1.2.6)



Resim 1. 2. 6: Suzuki Bunshiro'nun “The Adventures of Little Sho (Sho Chan no Boken)” çizgi bantı.*

Japon Kodansha Aile Şirketi (1909), 1920'lerde hikâyeler, fotoğraflar ve seri halinde çizgi bantlardan oluşan çocuk magazinleri hazırlamaya başladı. Aynı zamanda yetişkinler için hazırlanan kısa politik çizgi bantlar da oldukça popüler oldular. Bu yıllarda birçok alanda kültürel ve sosyal değişimler yaşanmaktadır. Yeni bir popüler kültür ve çalışanlar sınıfı oluşmuş, feminist hareketler başlamıştır. Ekonomik eşitsizlik ve politik adaletsizlik, eleştirilir. Sol görüşlü manga sanatçılarına göre manga devrim demektir. “Japon Manga Sanatçıları Federasyonu (Nihon Mangaka Renmei)” gibi bazı bağımsız manga federasyonları kurulur.

İşçi Haberleri (Musansha Shimbun), Savaş Sancağı (Senki), İşçi Manga (Nomin Manga) gibi bazı manga dergilerinde bazı sanatçıların hazırladıkları politik karikatürler ve çizgi bantlar yayınlanır. Masamu

¹ Kinsella 20.

² <http://turkanimesi.blogspot.com/,6.11.2011..>

* <http://turkanimesi.blogspot.com/,6.11.2011..>

Yanase'nin “Bir Kapitalistin Eğitimi” gibi anti-kapitalist çizgi bantları önce Sunday Yomiuri gazetesinde ve daha sonra büyük gazetelerde yayınlanır¹ (Resim 1.2.7).



Resim 1. 2. 7: Masamu Yanase tarafından hazırlanmış Musansha Shimbun dergisi kapağı *

1930'lardan itibaren medya ve toplum oldukça etkili bir baskı ve denetime maruz kalır². Yazarlar, sanatçılar, yayıncılar ve karikatüristlere ulusal politik hedefler baskıyla kabul ettirilmeye çalışılır. Bazıları polis tarafından hapse atılır, işkence görür ve hatta ünlü Marksist karikatürist Kobayashi Tokiji organize ettiği kalkışma nedeniyle 1933'te bir polis karakolunda polisler tarafından işkenceyle öldürülür³.

1940 yılının Ağustos ayında devlet baskısıyla bütün bağımsız karikatür ve manga sanatçıları, devlet tarafından kontrol edilen “Yeni Japon Manga Birliği (Shin Nippon Manga Kyokai)” adındaki tek bir resmi kurum altında toplanır. 1941'den sonra medya üzerindeki baskı ve sansür katlanarak artar. 1937-1944 yılları arasında magazin sayısı 16.788'den 942'ye düşer.

¹ Kinsella 22.

* <http://www.google.com.tr/imgres?q=Musansha+Shimbun>, 6.11.2011..

² Kinsella 23.

³ Kinsella 22.

Yeni Japon Manga Birliđi'nin kalan üyeleri, savař zamanı propaganda projelerine dâhil edilirler. Yeni Japon Manga Birliđi tarafından hazırlanmakta olan manga dergisi, milliyetçi propaganda yapmakta, İngiliz ve Amerikan liderlerini vampirler ve şeytanlar olarak tasvir etmektedir. Savaş sonrasında “Yeni Japon Manga Birliđi” adını “Japon Mangaka Birliđi (Nippon Mangaka Kyokai)” olarak deđiřtirir ve en iyi organize olmuş bađımsız manga sanatçıları organizasyonu olur ¹.

Manga eserlerine olan devlet baskısı devam ederken, çocuklar için hazırlanan çizgi bantlar ve politik olmayan mangalar yayınlarına devam ederler. Birçođu “nansensu” (nonsense-saçma) manga kategorisindedir. 1931 yılında Kodansha, “Boy's Club (Shounen Gorakubu)” adında renkli bir çocuk dergisi çıkarır. Tagawa Suiho'nun popüler serisi “Black Stray (Norakuro)”, Shimada Keizo'nun “Dankichi The Adventurer (Boken Dankichi-Maceracı Dankichi)” gibi askeri atmosferi olan hikâyeler Boy's Club dergisinde yayınlanırlar. “Norakuro” da bir köpek tugayına katılarak profesyonel asker olan bir köpek anlatılıyordu. Bu çok popüler mangaların basımı 1980'li yıllarda bile devam eder ².

Savaş süresince çocuk magazinleri geniş çapta sansüre uğrar ³. Sadece, devlet tarafından idare edilen Yeni Japon Manga Birliđi kurumuna üye olan manga sanatçılarının, Kodansha firmasınınca basımına devam edilen birkaç çocuk dergisi için manga hikâyeleri çizmesine izin verilir ⁴.

1942'de ise magazinler ve gazeteler birleřtirilir. Ticaretin ve taşımacılıđın sekteye uğraması nedeniyle yaşanan kâğıt yokluđu 1944 yılında gazetelerdeki çizgi bantları yayından kaldırılmasına neden olur. Sadece, devletçe onaylanmış olan manga dergisi 1944 yılındaki bir hava bombardımanında basımevi yıkılıncaya kadar yayınına devam edebilmiştir. Savaş sonrasında ağır hayat şartları, ekonomik güçlükler ve kâğıt sıkıntısı

¹ Kinsella 24.

² <http://turkanimesi.blogspot.com/,6.11.2011..>

³ Kinsella 24.

⁴ Kinsella 25.

nedeniyle manga dergileri kiralanmaya başlanır. 1950'lerin ortasında manga kiralayan dükkânların (kashihonya) sayısı hızlı bir artış gösterir ve 30.000 dükkâna ulaşır. “Gölge (Kage)” ve “Sokak (Machi)” zamanın en büyük iki kiralık manga dergisi olurlar. 1956-59 yılları arasında kiralık manga olgusu doruk noktasında iken her biri ayda yaklaşık 160.000 genç erkek tarafından okunmaktadır ¹.

Japonya'nın İkinci Dünya Savaşı yenilgisinden sonra yedi yıl boyunca tarihsel konu içeren manga yayınlanamaz. Savaş süresince çok popüler olan savaş ve dövüş konulu mangalar yayını sürdürülemez. Bunun nedeni başta Amerika olmak üzere galip devletlerin uyguladığı kısıtlamalardır. Bu konularda konuşma özgürlüğünün kısıtlanmasının amacı, savaşçı görüşlerin tekrar ortaya çıkmasını engellemektir. 1952 yılında imzalanan “San Francisco Barış Antlaşması” bu kısıtlamalara bir son verip tekrar konuşma özgürlüğü getirir ².

Yeni yapılanmakta olan şehirlerin nüfusu 1950'li yıllarda kırsaldan gelen genç göçmen işçilerle dolmaya başlar. Geçimini fabrika işçiliği ile sağlayan göçmenler için tek ucuz eğlence kaynağı sadece bu kiralık mangalardır. Savaşın yıkıntıları altında güçlükle hayatını devam ettirebilen halkın gündelik yaşamdaki acılarını unutmaları için bir kaçış aracına ihtiyacı vardır. Yetişkinler için bu kaçış aracı filmlerken, gençler için ise mangalar olmuştur. Kiralık mangaları hazırlayan sanatçılar genç ve amatördüler. Bu toplumsal değişimin sonucu olarak sanatçılar daha gerçekçi ve kendileri gibi genç yetişkinlere yönelik bir manga stili ortaya çıkardılar. Tatsumi Yoshihiro bu tür dramatik yetişkin mangalarını tanımlamak için 1957'de bunlara "dramatik ve aksiyon dolu resimler" anlamına gelen “gekiga” ismini verdi³.

İlk gekigalarda, yeni bir grafiksel gerçekçilikle, toplumsal ve politik konular çizilmiştir. Tsuge Tadao, Takahashi Shinji, Tsue Yoshiharu, Saito

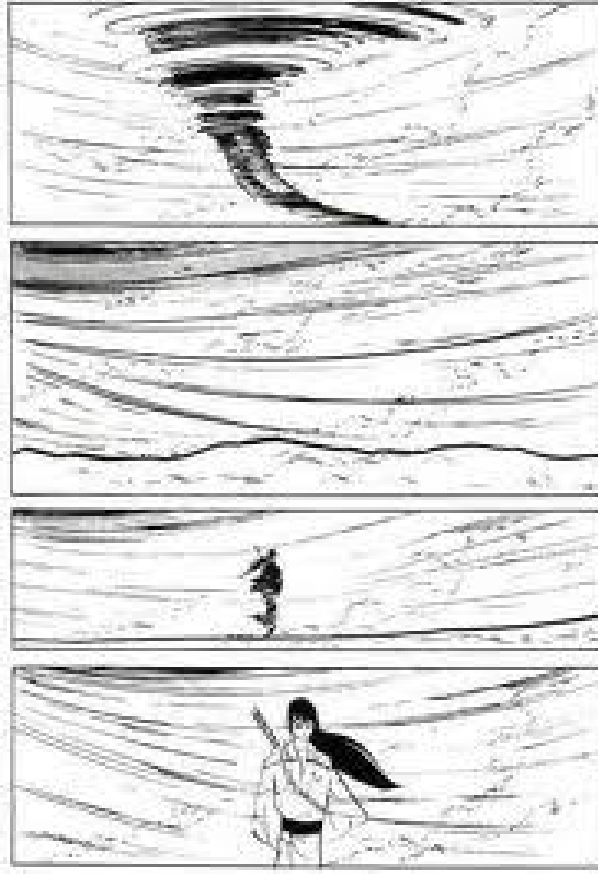
¹ Frederik L. Schodt, *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. (Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 2002) 34.

² <http://novaonline.nvcc.edu/eli/evans/his135/Events/Anime62/Anime62.html>, 6.11.2011..

³ Frederik L. Schodt, *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (New York: Kodansha International, 1983.) 55.

Takao, Iwai Shige ve Yamamori Susumu gibi genç sanatçılar kendilerini “Gekiga kojo (Gekiga Fabrikası)” olarak adlandırdılar. Shirato Sanpei'nin 1959-62 yılları arasında yayımlanan sekiz ciltlik kiralık gekiga hikâyesi “Ninja Bungeicho (Ninja'nın Uzakdoğu Dövüş Sanatları)” (Resim 1.2.8) kiralık gekiga döneminin en çok okunanı olmuştur. Özellikle genç erkekler arasında çok popüler olmuştur. Bu çalışmasıyla Sanpei; mangaya, Disney üslubuna öykünülerek tasarlanmış tiplerini kullanmayı reddederek yeni bir anlayış getirmiştir. Hikâyenin başkahramanı olan Kagemaru bir Ninja çetesinin lideridir ve on altıncı yüzyılda feodal derebeylerine karşı bir grup asi köylünün yanında savaşmaktadır. Kagemaru süper güçleri olan bir kahraman değildir, hikâyenin sonunda mücadelesini kaybeder ama önemli olan verdiği savaşın değeridir. Mangada Sanpei sert samuray kanunlarını kullanıp, hikâyesine felsefi bir boyut katarak ve gerçekçi çizimler kullanarak anlatmak istediği konunun ciddiyetini vurgular ¹.

¹ Schodt 1983, 56.

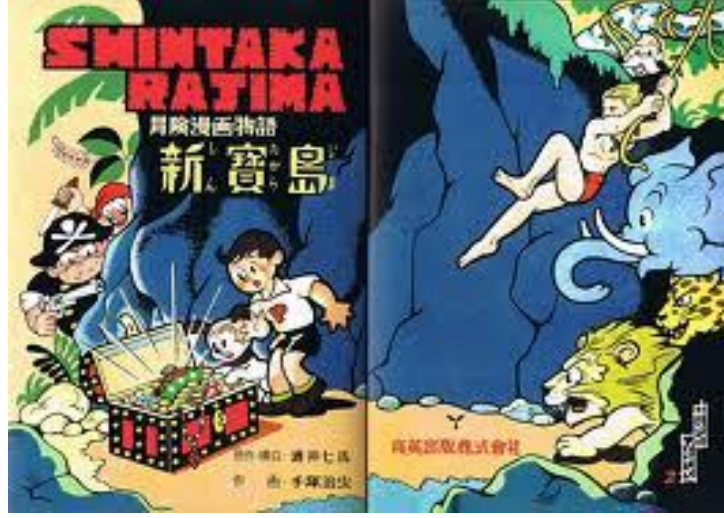


Resim 1. 2. 8: Shirato Sanpei'nin 1959-62 yılları arasında yayınlanan sekiz ciltlik kiralık gegikası Ninja Bungeicho. •

Gekiga sayesinde yetişkinlerden oluşan bir okuyucu grubunun oluşmasıyla birçok sanatçı, eğlendirmek amacının dışına çıkarak geniş tür ve teknik yelpazesi oluşturup sanatsal ve edebi ürünler vermeye başlanır. Kırmızı mürekkep ile basılmış olan ve “akabon” adı verilen bir başka manga türü Osaka'da sokak satıcıları tarafından satılmaya başlanır. 1947 yılında Tezuka Osamu, 200 sayfalık “Shin Takarajima (Yeni Define Adası)” (Resim 1.2.9) mangasını akabon biçiminde yayınladı. Bu mangayı Robert Louis Stevenson'nun “Treasure Island (1883)” yapıtından ilham alarak hazırlamıştır. Savaş sonrası halkın yoksulluğuna ve yayın sektörünün gerilemesine rağmen bu manga çıkar çıkmaz 400 bin adet satılarak akabon tarzına ve Tezuka mangalarına karşı ulusal bir hayranlık başlatmıştır. Tezuka,

• <http://www.google.com.tr/imgres?q=Ninja+Bungeicho>

bu mangasında, çizgi romanda ilk kez “decompression/ baskıyı azaltma” tekniğini kullanmıştır¹.



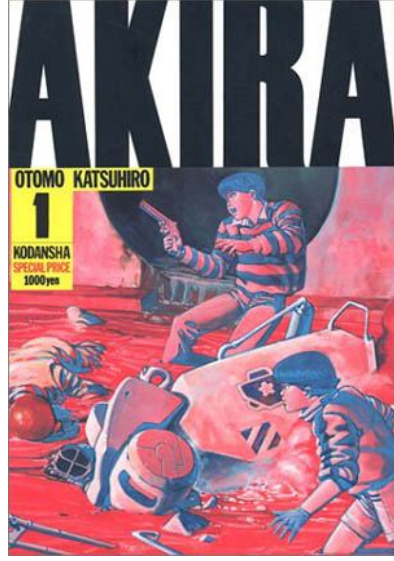
Resim 1. 2. 9: 1947 tarihli Tezuka Osamu akabonu “Yeni Define Adası (Shin Takarajima)” *

Bu teknik, bir olayın, dramatik kurguyu güçlendirmek ve okuma deneyimini zenginleştirmek amaçlı, bir durumu veya olayı betimleyen resim panellerinin sayısını arttırmaya dayanır. Görsel açıdan bir devrim olan bu yaklaşım, çizgi romanı okumasının film izleme eylemini hatırlatan bir deneyim haline getirir. Bu sayede manga derin bir dramatik ve psikolojik etki bırakmaktadır. Ayrıca çizgi romanı oluşturan yazılı metin miktarının da azalmasını sağlayan bu teknik, türün daha grafik tabanlı ve deneysel bir hal almasını sağlar².

¹ Schodt 2002, 25.

* <http://www.manga.gen.tr/manga/shin-takarajima/>,6.11.2011..

² Schodt 1983,56.



Resim 1. 2. 10: Katsuhiro Otomo'nun "Akira" mangası 1982 den 1990 kadar Japonya'da Young Magazine de yayımlandıktan sonra Kodansha firmasınca 6 cilt halinde yayımlandı.*

Baskıyı azaltma tekniği, Amerika'da ilk popüler olan mangalardan Katsuhiro Otomo'nun "Akira" (Resim 1.2.10) adlı çalışması sayesinde Batı dünyasında tanınmıştır. Osamu Tezuka, Yeni Define Adası'nı çizdiği dönemde 19 yaşında bir tıp öğrencisidir. Yeni Define Adası'nın ardından "Lost World", "Metropolis" ve "Tetsuwan Atomu" gibi birçok ünlü mangayı üretmiştir¹.

Kodansha firmasınca 1947 yılında çıkarılmaya başlanan ve savaş sonrası ilk renkli çocuk dergisi olan "Manga Shounen (Manga Boy)", Matsumoto Reiji, Fujio-Fujiko ve Ishinomori Shotaro gibi bir grup genç manga sanatçısının eserlerini sergilemektedir. Dergi kısa sürede popüler olur. Akabon mangalarındaki etkileyici grafik stil, gelişmiş öykülemeler Manga Boy editörlerince de uygulanır. Derginin en önemli serisi olan "Jungle Taitei (Orman İmparatoru)", ünlü ve başarılı akabon manga sanatçısı olan "Manga Tanrısı" Osamu Tezuka tarafından çiziliyordu.

* [http://en.wikipedia.org/wiki/Akira_\(manga\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Akira_(manga)), 6.11.2011..

¹Paul Gravett, *Manga- Japon Çizgi Romanının Tarihi* çev. Rüstem Baksoy. (İstanbul, PlanB,2004) 27.

Gerçekçi gekiga stiline karşılık, kaliteli çocuk magazinlerindeki manga hikâyeleri şirin bir grafik stiliyle hazırlanmaktaydı. Bu stil Amerikan Disney animasyonunun kocaman gözlü ve çarpıtılmış fiziksel görünüşlü karakterlerinden etkilenmişti. Bu arada Disney yapımları 1945-51 yılları arasında Japonya'nın her tarafındaydı¹.

1950'lerden itibaren manga kelimesi ayrıca çocuklar için hazırlanmış, şirin, fantastik ve eğitici olan ve Tezuka Osamu ile ilişkilendirilen yeni bir türün adı oldu. Bu tür, çocuklar için sağlıklı ve temiz bir eğlence kaynağı olarak görülmeye başlandı. Bu sırada gekiga stili, politik kavgalar ve eğitimsiz işçilerle ilişkilendiriliyordu. Gekiga sanatçıları ve manga sanatçıları iki farklı sosyal ve kültürel yapıyı temsil ediyor görünüyordular. Bu nedenle de kaçınılmaz olarak birbirlerini “eski düşman” olarak tanımlamaya başladılar².

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından gelen zor günlerde, Sazae-san adındaki bir çizgi bant Japon halkının eğlence kaynağı oldu (Resim 1.2.11). Sazae-san 1946-74 yılları arasında Asahi Shinbun gazetesinde Hasegawa Machiko tarafından çizildi. 28 senelik yayın hayatı boyunca arka arkaya iki nesil tarafından büyük ilgiyle takip edildi. Kitap haline getirilen sürümü 62 milyondan fazla sattı. Başarısının sırrı ise Sazae adındaki neşeli ve unutkan kadın kahramanı ve onun oldukça sıradan ailesinde yatmaktadır. Bu seride savaş sonrasındaki günlük hayatın sıradanlığı içinde geçen komik olaylar ve aralarında kuşak farklılığı olan ev ahalisinin problemleri işlenmekteydi³.

¹ Gravett 2004, 28.

² Levent Cantek, *Çizgili Hayat Kılavuzu- Kahramanlar, Dergiler ve Türler*.(İstanbul: İletişim Yay.,2004) 435.

³ <http://en.wikipedia.org/wiki/Sazae-san>, 6.11.2011..



Resim 1. 2. 11: Hasegawa Machiko tarafından 1946-74 yılları arasında Asahi gazetesine çizilen daha sonra kitap haline getirilen” Sazae- san” manga serisinin kapağı *



Resim 1. 2. 12: Chic Young tarafından 1930'dan itibaren çizilen “Blondie” çizgi bandı.**

Sazae-san, Amerikan yapımı Blondie (Resim 1.2.12) ile karşılaştırıldığında “Blondie”nin daha çok karı-koca ilişkilerine değindiği ama “Sazae-san”nın tüm aileyi yansıttığı ve karakterin kardeşleri ve

* <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Sazaesanvolume11.jpg>, 6.11.2011..

** [http://en.wikipedia.org/wiki/Blondie_\(comic_strip\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Blondie_(comic_strip)) 6.11.2011..

annesiyile olan ilişkilerini de anlattığı görülmektedir. Sazae-san'a gösterilen yoğun ilginin ardından 1969'da televizyon için animesi hazırlanmış, ardından filmleri ve dizileri yapılmıştır. Sazae-san döneminin Japon ev hayatına ışık tutan çok önemli bir kaynak olarak nitelendirilir¹.

1950'lerin ortalarında, kızlar için hazırlanan shoujo manga'nın ilk temsilcileri ortaya çıkmaya başlar. Bu zamana kadar çok az sayıda profesyonel kadın manga sanatçısı vardır. Kızlar için hazırlanan manga'ların çoğu Tezuka Osamu ve Yokoyama Mitsuteru gibi erkek sanatçılar tarafından hazırlanıyordu. Tezuka, "Knight in Ribbons" (Resim 1.2.13) mangasında erkek kıyafeti içindeki bir kadının serüvenlerini anlatmıştır. Bu çalışma, kadınlardan oluşan ve erkek rollerini de kadınların oynadığı tiyatroları da etkilemiştir. Bu tiyatrolar genç kızların baskıdan kurtulmak için duydukları istekleri anlatmaları için bir zemin olmuştur².



Resim 1. 2.13: Tezuka Osamu'nun, 1953-1956 yılları arasında çizdiği, Kodansha firmasının basılan "Knight in Ribbons" manga serisinin ilkinin kapağı.*

¹ Gravett 2004, 19.

² Matt Thorn, "Shôjo Manga—Something for the Girls", The Japan Quarterly, July-September, 2001 issue (Vol. 48, No. 3)

http://matt-thorn.com/shoujo_manga/japan_quarterly/index.php, 6.11.2011..

* http://en.wikipedia.org/wiki/Princess_Knight, 6.11.2011..

1950'lerin ortasından itibaren kadın manga sanatçıları, anne-kız ilişkilerini, sosyete ve eğlence hayatını, romantik aşkı ve doğaüstü olayları konu alan ve kızlar için hazırlanmış manga dergileri çıkarmaya başlarlar. Kadın manga sanatçıları erkek okuyuculardan bağımsız olarak sadece kadınlara yönelik çalışırlar¹.

1960'lı yıllara gelindiğinde Japon halkı ülkeyi ekonomik bir süper güç haline getirmeye odaklanmışken mangalar evlerde hızla yaygınlaşan televizyonla rekabet etmek zorunda kalırlar. Kiralık manga edinilen kütüphaneler kapanmaya başlar. Artık manga okuyucusu mangayı kiralamaktansa satın almayı tercih etmektedir. Böylece hem manga dergilerinin kalitesi yükselir hem de konuları çeşitlenir. Ev kadınlarına yemek tarifleri veren mangalar, heybetli mekanik yaratıkların hikâyelerini, geleneksel aile düzeni ile alay eden çılgın komedileri, genç ve yetişkin erkekler için spor ve cesaret öyküleri ile pornografik hikâyelerini, homoseksüelliği konu edinen mangalar yapılmaya başlanır. Bu dönemdeki çılgınlığı besleyen şey, mangaların animasyon uyarlamalarının televizyonlarda prime-time saatinde yayınlanmaya başlamasıydı².

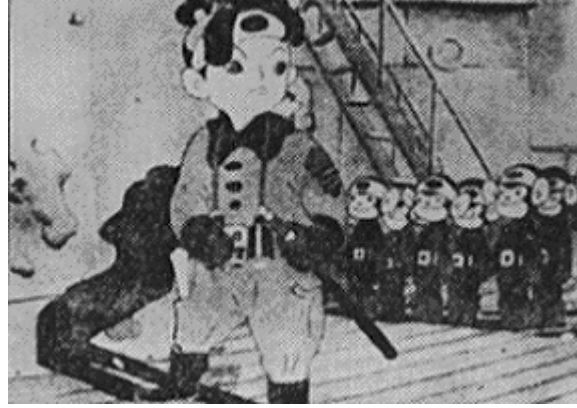
Japonya' da ilk animasyon filmler Japon çocuklarına vatanseverlik aşılama için 1911 yılında Japon hükümetinin desteğiyle Mituyo Seo tarafından küçük bir kadroyla kurulan animasyon atölyesinde yapıldı. Sinemalarda gösterildi. Hükümetin desteği önemliydi çünkü animasyon film için kullanılan malzemeler ülke dışından getirtildiği için hem pahalıydı hem de izin alınması gerekiyordu. Yapılan bireysel animasyon filmler yine devlet tarafından kontrol edilen kısa yapımlardı³. Çin ile 1937 yılında başlayan savaşta ve II. Dünya Savaşı boyunca propaganda amacıyla kullanılan kısa filmler bu atölyede yapıldı. Burada üretilen 25 Mart 1943 tarihli "Momotaro no Umiwashi (Momotaro's Sea Eagles)" (Resim 1.2.14) ilk uzun metrajlı Japon animasyon filmi olarak kabul edilir. Batı folklorunda da benzeri olan

¹ Gravett 2004, 74.

² Gravett 2004, 75.

³ Zakk Film "The Roofs of Japanese Anime Until The End of WWII" adıyla 1930-1942 yılları arasındaki kısa filmleri derlemiştir. <http://zakkafilms.com/>,6.11.2011..

(Jack The Giant- Killer) Japon masal kahramanı bir oğlan çocuğunun hikâyesi komik bir anlatımla işlenmişti. Bir grup savaş pilotu maymunu ve onlara komuta eden Momorato adlı deniz komutanı hikâye edilir. İmparatorluk ordusu şeytan kılığındaki düşmanlarla savaşırken gösterilir. Bu film den sonra ağır savaş hasarlı Japonya’ da animasyon ivme kaybetmiş, kişisel filmlere geri dönmüştür¹.



Resim 1. 2. 14: Momotaro no Umiwashi(Momotaro's Sea Eagles) filminde Komutan Momotaro ve maymun pilotlarını gösteren bir sahne. *

1950’lerde ABD’ deki stüdyo sisteminin² benimsenmesiyle animasyon film sayısı artmış ve “anime” adı verilen Japon canlandırma biçimi ortaya çıkmıştır. II. Dünya Savaşı sonrası maddi ve manevi, derin yaralar almış olan Japonya için animelerin değeri artar. Çok sayıda insana kolayca ulaşabilecek ve kolayca anlaşılacak bir medya ve Doğu kültürünün ruhunu da içinde barındıran bir sanat dalı olması bakımından anime çok önemsenmiştir. Bu filmlerde Japonya’nın yeniden yapılanması sürecinde yaşanan kültürel ve toplumsal sorun işlenmiştir. 1956 yılında kurulan Toei Stüdyoları Disney ekolüne yakın filmleriyle ve televizyon dizileriyle Japon animesi, film endüstrisinde çok önemlidir. Günümüzün birçok ünlü animatörü ve yönetmeni kariyerine bu stüdyoda çalışarak

¹ Fred Patent, “Momotaro's Gods-Blessed Sea Warriors:Japan's Unknown Wartime Feature”, <http://www.awn.com/mag/issue1.7/articles/patten1.7.html>, 6.11.2011..

* <http://www.awn.com/mag/issue1.7/articles/patten1.7.html>, 6.11.2011..

² 1920’ li yıllarda başta Disney Stüdyosu olmak üzere ABD animasyon stüdyolarında yapım sürecinde işbölümüne gidilmiş, sahne tasarımı, özel etkiler, senaryo, mürekkepleme (inking), renklendirme ve filme çekme süreçleri birbirinden ayrılmış, her bölüm için ayrı bir ekip görevlendirilerek seri film üretimine geçilmiştir. Gianalberto Bendazzi, *CARTOONS: One hundred years of cinema animation* (London: John Libbey & Company Ltd:1994) 3

başlamıştır. Bu stüdyo Taiji Yabushita (1903-1986) yönetmenliğinde Japonya'nın ilk renkli anime filmi “Hakujaden (The Tale of the White Snake-1958)” i çekmiştir (Resim 1.2.15).^{*} Afişteki göz çizimlerine dikkat edilmelidir. Henüz animelerde çekik olmayan büyük gözler yoktur.



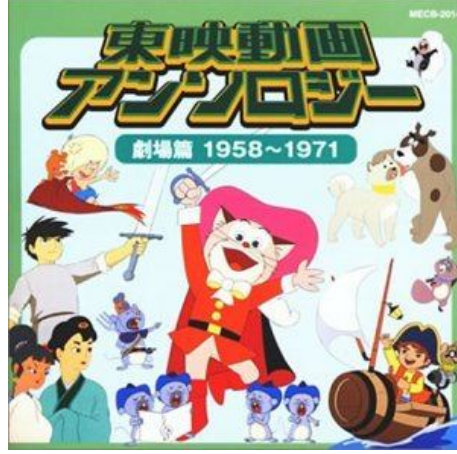
Resim 1. 2. 15: Hakujaden filminin Japonya afişleri.^{**}

Aynı yönetmen 1970 yılında “Nihon Manga Eiga Hattatsu Shi (Manga Tanjou- Japon Manga Film Tarihi [Manga'nın Doğuşu])” adlı animasyon tarihi açısından çok değerli bulunan derlemeyi yapmıştır (Resim 1.2.16). Bu film II. Dünya Savaşı öncesinde yapılmış Japon animasyonlarının bir derlemesidir¹.

^{*} http://en.wikipedia.org/wiki/The_Tale_of_the_White_Serpent , 6.11.2011..

^{**} http://en.wikipedia.org/wiki/The_Tale_of_the_White_Serpent) 6.11.2011..

¹ <http://www.imdb.gen.tr/film/tt0438279> adresinden izlenebilir.6.11.2011..



Resim 1. 2. 16: 30 dakikalık Nihon Manga Eiga Hattatsu Shi (Manga Tanjou) belgesel filmi afişi.*

Aynı stüdyonun sanatçılarından Osamu Tezuka “Büyük Alkazan” animasyonundan sonra televizyon için diziler hazırlamış ve “Tetsuwan Astro Boy” (Resim 2.2.17) dizisi büyük ilgi görmüştür. Dizi ABD’ ye satılmış ancak bundan sonraki birçok anime gibi şiddet içeren sahneleri nedeniyle sansürlenerek gösterilmiştir. Disney ekolü etkisiyle Tezuka ile birlikte animelerde çekik olmayan iri gözler yerleşmeye başlamıştır¹.



Resim 1. 2. 17: Osamu Tezuka’nın “Tetsuwan Astro Boy” manga (1952-1968) ve TV serisi (1963-1966) afişi.**

* <http://www.imdb.gen.tr/film/tt0438279>, 6.11.2011..

¹ Gravett 2004, 29.

** http://en.wikipedia.org/wiki/Astro_Boy

1960'lı yıllarda yaygın olan korku ve spor animeleri türlerinden sonra, 1970'li yıllar bilim-kurgu (meca) animelerin yaygınlaştığı yıllardır. Animenin altın yılları olarak kabul edilen 80'li yıllarda artık büyük şirketlerden de finansal destek alınmaya başlanmıştır. Artık filmler destekleyici ve dağıtıcı şirket bulmakta zorluk çekmediği gibi kahramanlarına ilişkin oyuncaklar ve kitaplar gibi yan ürünlerin pazarlama uygulaması da başlamıştır.



Resim 1. 2. 18: “Akira (1988)” film afişi.*

1988 yılında Otomo Katsushiro'nun ünlü mangasından bir başyapıt olan “Akira” animesi yapılır (Resim 1.2.18). Akira 1982-93 yılları arasında Otomo Katsushiro tarafından çizilmiş yaklaşık 2160 sayfalık bir mangadır. Hikâye Japonya üzerinde patlayan yeni bir tür bombayla başlayan 3. Dünya Savaşı'ndan 38 yıl sonra geçmektedir. Kaneda'nın liderliğini yaptığı motosiklet çetesinin üyesi Tetsuo'nun hikâyesidir. Motosikletiyle son sürat gitmekteyken bir anda yolda beliren gizemli bir çocuğa çarpar ve büyük bir patlama olur. Çarpışmanın ardından Tetsuo yavaş yavaş insanüstü güçler kazanır. Bunun farkına varan ordu, Tetsuo'nun peşine düşer. Bunun nedeni Akira adı verilen, büyük ve kudretli güce ulaşmak için ordu tarafından

* http://en.wikipedia.org/wiki/File:Akira_movie_poster.jpg, 6.11.2011..

yürütülen gizli projedir¹. Akira mangasında uygulanan sinema teknikleri onu görsel olarak zenginleştirmiştir. Konuşma balonlarını okumaya gerek olmadan sadece resimlere bakılarak anlaşılacak üzere planlanmıştır. Dilden bağımsız bu güçlü ve evrensel anlatımı animesinin de Batı’ da izlenme oranlarını çok yükseltmiştir².



Resim 1. 2. 19: “Gen of Hiroşima (1980)”nın manga ve anime DVD kapakları.*

Akira'dan önce yayınlanıp fazla başarılı olamayan manga “Gen of Hiroşima” bir çocuğun Hiroşima'ya atılan atom bombasından sonraki hayatta kalma mücadelesini anlatan “Barefoot Gen (Hadashi no Gen)”dir (Resim 1.2.19). Keiji Nakazawa tarafından 1973-74 yılları arasında 10 bölüm halinde çizilen bu manga Amerika'da "Gen Projesi" adlı sivil barış grubu tarafından 1980 yılında "Gen of Hiroshima" adıyla yayımlanır. Ardından 1983'de Fransa'da ve 1989'da İngiltere'de yayımlanır ama fazla satılamaz. Bunun en büyük nedeni belki de Gen'in fazlasıyla Japon olması ve atom bombası felaketini “göze sokmasıdır.” 1983 -1986 yılları arasında animeler Japonya dışında az sayıda izleyici çeker.³

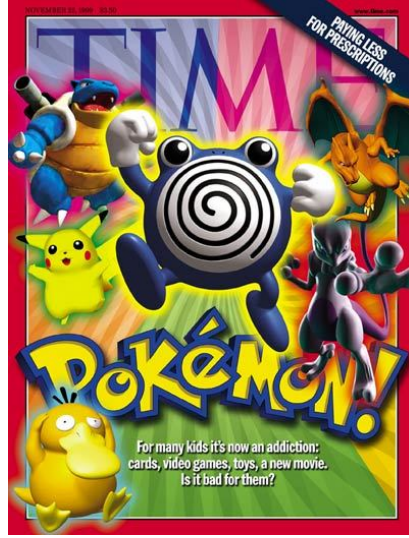
¹ Alpin, “Evrensel Bir Siber-Punk Efsanesi: Akira”
(<http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=64>) 6.11.2011..

² Taro Rehl, "AKIRA Home Page", (<http://www.lool.net/Akira>) 6.11.2011..

* http://en.wikipedia.org/wiki/File:Barefoot_Gen_1_DVD_cover.jpg, 6.11.2011..

³ <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=64>, 6.11.2011..

Akira animesiyle birlikte Batı izlediği animasyonların Japon animesi olanlarının farkına varmaya başladı. 1995 yılında Satoshi Tajiri'nin yarattığı video oyunu "Pokemon" nun anime ve manga serisi; Kentucky Fried Chicken restoranlarının 1999 yılı Pokemon oyuncak kampanyası ile yaratılan dalga ve 22 Kasım 1999 tarihinde "Time" dergisinde kapak ve başyazı olarak çıkmasıyla ciddiye alındı (Resim 1.2.20).



Resim 1. 2. 20: 22 Kasım 1999 tarihli Time dergisi kapağı*

Anime, kökü İngilizce olan animasyon (animation) kelimesinin Japonca kısaltmasıdır¹: Ancak "anime tam olarak nedir" sorusuna basitçe Japon çizgi filmleri olarak cevap verildiğinde bu medyanın derinliğinin ve çeşitliliğinin azımsandığı düşünülür. Çünkü "anime" bir "film biçimi", "film dili ve film sanatı olarak [...] normal filmlerden daha sofistike ve esnek bir ortam"dır. "Ayrıca sinema ile bariz ilgisi olsa da (...) temsilden ziyade benzetime önem veren ve teknolojik imkân ve sınırlamaları normal filmlerden daha farklı olan bir ortam" olarak açıklanmaktadır². Çocuk çizgi filmleridir ama aynı zamanda kıyamet sonrası bilim-kurgu fantezileri, şizo-psyko heyecan öyküleridir, seks ve samuray destanları olarak yetişkinler içindir. Anime metinleri dünyadaki seyircileri en temel seviyede eğlendirir.

* <http://www.time.com/time/covers/0,16641,19991122,00.html>, 6.11.2011..

¹ Napier 13.

² Napier 330.

Ancak bu metinler belli güncel meselelere yönelmeleri için izleyiciyi kışkırtıp harekete de geçirirler¹.

Hem Amerikan popüler kültürünün tahmin edilebilir klişeleri ile beslene gelmiş Batılı izleyicilere, hitap etme bakımından farklılık; hem de evrensel tema ve imgelerinde oldukça anlaşılabilirlik göstermektedir. Animenin kendine özgü özellikleri -anlatıdan, türün karakter şekillendirmesine ve göz alıcı görsel üslubuna kadar- Batılı izleyicilerin dikkatini ilk planda çeken niteliklerdir (ve kimi izleyiciler için bunlar, animenin cazibesinin sırrıdır), kimi izleyiciler için animeyi vazgeçilmez kılan ise kendilerini kaptırdıkları öyküleridir. Anime kendine özgü görsel unsurların, türsel, tematik ve felsefi yapılardan oluşan bir yelpazeye birleşerek, benzersiz bir estetik dünya oluşturduğu bir ortamdır. Bu dünya genelde daha kışkırtıcıdır, daha trajiktir ve daha cinsellikle yüklüdür (esprili romantik komedilerde bile) ve eşdeğer Amerikan kültürel ürünlerine kıyasla çok daha derin ve kapsamlı öykü yapıları içerir².

Animeler teknolojiye göndermeler yapar. Cinsiyet rolleri ve cinsiyet dönüşümlerini işlerken, hem güncel kültürdeki cinsiyet kimliğinin artan belirsizliğini, hem de kadının rolünün değişmekte olduğu bir dünyayı karakterize eden cinsiyetler arası gerilimi vurgular. Animenin en önemli karakterleri dışı karakterlerdir, çünkü modern toplumda meydana gelen değişimi en açık simgeleyen dışı öznedir. Aynı zamanda kimi zaman açık kimi zaman kapalı olmak üzere anime metinler güncel toplumdaki tarihin anlamını da irdeler³.

¹ Nappier 12.

² Napier 18.

³ Napier 20.

2. STÜDYO GHİBLİ



Stüdyo Ghibli, 1985'te Miyazaki Hayao'nun Takahata Isao ile yapımcı Toshio Suzuki'yi istedikleri gibi animasyon filmler yapabilmek amacıyla bir araya getirmesiyle kurulmuştur. Farklı şirketler için film ve televizyon programları yaparak geçirdikleri uzun yıllar, onları stüdyo baskılarından uzak sanatsal özgürlüklerini kullanma hevesi ile çalışmaya sevk etmiştir.

Takahata Isao, 29 Ekim 1935'te Japonya'nın yerel dini Shinto'nun en kutsal mabedinin olduğu Ise şehrinde doğmuştur. Takahata, Tokyo Üniversitesi'ne devam eder ve Fransız Edebiyatı'nı bitirir. Onu animasyon ile tanıştıran, Fransız animatör Paul Grimault (1905-1994) 'un bitmemiş “Le Roi et l'aiseau (sonunda 1980'de tamamlandı -Kral ve Kuş, 1948)” filmidir. Sinema filmleri ve televizyon programları yapan yeni kurulmuş Toei Doga stüdyosunda yönetmen yardımcılığına başlar¹.

Miyazaki Hayao ise, 5 Ocak 1941'de modern başkent Tokyo'da doğmuştur. Miyazaki; üç kardeşi, annesi ve babasıyla büyür. Annesi,

¹ Helen McCarthy, Hayao Miyazaki Master of Animation. (Berkely, California: Stone Bridge Pres, 1999) 12-20.

oğullarına her şeyi sorgulamayı öğreten özgür düşünce tutkunu bir insandır. Annesinin uzun süren hastalığı sonucunda, aile en iyi tıbbi tedaviyi bulabilmek amacıyla ülkeyi baştan sona dolaşmak zorunda kalır. Bu sürecin My Neighbour Totoro (Komşum Totoro, 1988) filminin yaratımında etkili olduğu söylenir¹. Miyazaki'nin babası, kardeşinin uçak şirketinde savaş uçakları teknolojisinde çalışırken, oğul Hayao burada uçan makineler çizmeye karşı sevgi geliştirir. Gördüklerini çizer, değişik hava araçları kurgular. Bu çalışmalar onu hem animasyon filmlerine hem de model uçak dergilerinde uçan makineler tasarlamaya itecektir. Miyazaki, savaş sonrası yıllarda büyüyen pek çok kişi gibi sanatçı Tezuka Osamu tarafından geliştirilen Japon grafik romanı mangadan etkilendiği dönemde çizim yeteneğini makinelerden insanlara doğru geliştirir. Gakushuin Üniversitesi'nin siyaset bilimi ve iktisat bölümünden mezun olmasının ardından Toei Doga'daki işçilerin saflarına katılır².

Bu şirkette işler fazlasıyla emek yoğunluktur. İşçiler güçlü bir sendika kurarlar. Takahata'nın Miyazaki ile tanışması bu sendika etkinlikleri sırasında olmuştur. Takahata, ilk uzun metrajlı filmi “Horusu: Prince of the Sun'in (Horusu: Güneş Prensi, 1968)” yönetmenliğini yaparken, Miyazaki'yi tasarımcılığa getirir. Ancak film finansal olarak hayal kırıklığı yaratır. Takahata ve Miyazaki filmde birlikte çalıştıkları bir grup arkadaşıyla birlikte Toei'den ayrılırlar. Birlikte Takahata'nın yönettiği, Miyazaki'nin ise hikâye, tasarım ve anahtar animasyonları üstlendiği “Panda Kopanda” projesini yaparlar. Bu dönemde Nippon Animation Şirketi adına klasik edebiyat uyarlamaları dizisi de çekerler. Miyazaki, iddialı fantastik bilimkurgu eseri Conan, the Boy in Future (Conan, Gelecekteki Çocuk, 1978)” da yönetmenlik koltuğuna oturur³.

İkilinin ünü yayıldıkça, uzun metrajlı film yapımı işini genişletmek için yeni fırsatlar belirmeye başlar. Takahata, “Downtown Story (diğer adıyla

¹ Colin Odel, Michelle Le Blanc, *Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri STÜDYO GHIBLI*(İstanbul: Kalkedon,2011) 76.

² McCarthy 12-20.

³ Odel ve Le Blanc,76.

Chie the Brat [Afacan Chie],1981)” ve etkileyici fabl “Göshu the Cellist (Çellist Goshu, 1982)”ı yapar. Miyazaki ise aksiyon komedi “Lupin III: Castle of Cagliostro (Lupin III: Cagliostro Kalesi, 1979)” filmini yönetir. Film çok ses getirmeyince Miyazaki televizyon animasyonuna geri döner. Aynı dönemde “Nausicaa of the Valley of the Wind (Rüzgârlı Vadi)”adlı mangasını çizmeye devam eder. Manganın başarısı derginin yapımçı firmasını henüz bitmemiş efsanenin ortalama bütçeli bir animeye dönüştürülmesini sağlar. Nausicaa of the Valley of the Wind, büyük bir ticari ve sanatsal başarı elde eder. Bunun üzerine 1985 yılında Miyazaki, Takahata ve Toshio Suzuki ile birlikte Stüdyo Ghibli'yi kurar.

Hayao Miyazaki Ghibli'yi yaratmaya iten güç ile ilgili şunları söyler:

İki çocuğuma da borçluyum. Büyük çocuğum kendimin onun yaşlarında iken ne yapmak istediğimi bana hatırlatıyor. Benim işime sahip olan birisi için bu çok değerlidir. Küçük çocuğum ise bana hayatı, onun yaşında hayatın nasıl hissedildiğini, benim bu işi nasıl seçtiğimi, karakterimin nasıl oluştuğunu yeniden hatırlattı. Bu sayede ben de kendim hakkında daha fazlasını anladım. Ben, çocukların doğumlarından itibaren sürdürdükleri hayatla mutlu hissedecekleri animasyonlar yapmalıyım. Profesyonel bir animasyon yönetmeni olarak en önemli motivasyonum budur, başka hiçbir şey değil¹.

Miyazaki'nin çocuklara olan yaklaşımı genellikle kuşaklararası sorunlar ile çevresel problemlerle ilişkilidir. 1970'te Sasuke Nakao'nun (1916-1993) “Cultivated Plants and the Origins of Agriculture” isimli kitabını okuduktan sonra insanlık tarihi ve doğaya bakışının değiştiğini söyler. Japon meşe ağacı üzerinden doğayı ve Japon kültürel tarihini öğrenmiş ve Japonya' nın geleneksel kültüründen ve coğrafyasından gurur duyduğunu gösteren filmler yapmıştır².

¹ http://www.ghibliworld.com/suzuki_toshio_interview.html, 6.11.2011..

² <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=64>, 6.11.2011..

Stüdyo Ghibli'nin ilk filmleri*, Miyazaki'nin Ghibli öncesi yönetmenliğini yaptığı, yapımcısı Takahata Isao olan 1984 yılı yapımı "Nausicaa of the Valley of the Wind (Kaza no tanı no Naushika- Rüzgarlı Vadi)" in gişe başarısını yakalayamaz. "Laputa: Castle in the Sky (Laputa: Gökteki Kale, 1986)" ve birlikte gösterilen "Grave of the Fireflies (Ateşböceklerinin Mezarı, 1988)" ile "My Neighbour Totoro (Komşum Totoro, 1988)" filmlerinden sonra ancak "Kiki's Delivery Service (Küçük Cadı Kiki, 1989)" filmi ile kayda değer kazanç elde edilmeye başlanır. My Neighbour Totoro bir süre sonra gecikmiş büyük bir başarı kazanır. TV filmi "Ocean Waves (Okyanus Dalgaları, 1993)" ve Takahata'ya ait tamamen dijital "My Neighbors the Yamadas (Komşularım Yamadalar, 1999)" gibi riskli deneylere girişebilecek denli rahatlarlar¹. 2010 yılında ise Hayao Miyazaki'nin senaryosunu yazdığı, yönetmenliğini Hiromasa Yonebayashi'nin yaptığı "Kari-gurashi no Arrietti (The Secret World of Arrietty)" adlı uzun metrajlı anime, Japon seyircisine sunulur. Bu film de o kadar başarı kazanır ki, manga serisi olarak basılır².

Ghibli filmleri Japonya' da izlenme rekorları kırarken, Miyazaki'nin "Spirited Away (Ruhların Kaçışı)" filminin Amerikan Akademi Oscar'ını almasıyla stüdyo dünya çapında tanınır³. Ghibli tanındıkça, filmleri daha çetrefilli ve kurucuları da daha talepkar olmaya başlar. Miyazaki'nin yakın arkadaşı Oshii Mamuru bir röportajında Studio Ghibli' de çalışmasının çok zor olduğunu, orasının çok katı bir ideoloji ile yönetildiğini, Ghibli'nin Rusya'daki Kremlin Sarayı'na, Miyazaki'nin de genel sekretere [...] benzediğini söylemiştir⁴. Miyazaki, sıkça yönetmenlikten "emekliliğini" ve bayrağı bir sonraki kuşağa devrettiğini ilan eder olur. Ama her defasında, "bir film daha" çekmek için geri döner. Bu arada, Takahata, on yıl boyunca

* Film adları, Ghibli tarafından yakıştırılan İngilizce adlardır. Tüm Ghibli filmlerinin İngilizce dublajlı versiyonu vardır. Bunun nedeni Disney ile yapılan anlaşmadır. Çalışmada yapılan yorum ve özetler Colin Odell ve Michelle Le Blanc tarafından hazırlanmış *Stüdyo Ghibli-Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri* kitabından ve Susan J. Napier tarafından hazırlanmış *Anime- Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna* kitabından yararlanılarak yapılmıştır.

¹ Odel ve Le Blanc 12.

² http://en.wikipedia.org/wiki/The_Secret_World_of_Arrietty

³ <http://www.ghibliworld.com/spiritedawaycollection.html#1>, 6.11.2011..

⁴ <http://www.nausicaa.net/wiki/6.11.2011..>

yönetmen koltuğundan uzakta olsa da, kendisini Le Roi et l'oiseau (Kral ve Kuş) gibi klasik animasyon filmlerin Japon versiyonlarını yapmaya ve başka dillere aktarmaya devam eder.

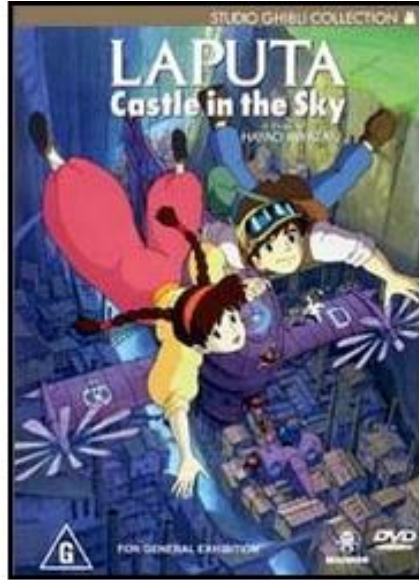
2.1. Stüdyo Ghibli Animeleri:

2.1.1. Gökteki Kale (Tenku no shiro Rapyuta- Laputa: Castle in the Sky)

Yönetmen: Miyazaki Hayao

Yapımcı: Takahata Isao

Yapım yılı: 1986



Resim 2.1.1: “Gökteki Kale” filminin afişi*

Filmin Öyküsü: Sheeta isimli küçük bir kız, uçan bir gemide askerler tarafından esir tutulmuşken, gemi korsanların saldırısına uğrar. Sheeta bu fırsattan yararlanarak kaçmaya kalkar ancak gemiden aşağı düşer. Kolyesindeki sihirli taş onun hayatını kurtarır ve Pazu adında madenci küçük bir oğlanın kollarına usul bir iniş yapar. Askerler ve korsanlar arasında sıkışıp kalan bu ikili birlikte pek çok maceraya atılacaktır. En önemlisi de Sheeta'nın boynundaki kolye, Laputa adındaki gizemli uçan bir adanın yerini göstermektedir.

* <http://www.anime.gen.tr/animetanitim.php?id=442>, 6.11.2011..

1984'te, Miyazaki, İngiltere'de işçiler, işverenler ve devlet arasında süre giden iktidar mücadelesinin önemli bir safhasında Galler'i ziyaret etmişti. Margaret Thatcher hükümeti verimsiz addedilen maden ocaklarının kapatılmasına karar vermişti ve bu nedenle kitlesel bir işsizlik meydana gelmişti. Madencilerin grevi devam ediyordu. Gördüklerinden etkilenen Miyazaki iki yıl sonra bu animeyi yapmıştır. Miyazaki madencilerle ilgili olarak şunları söyler: "Benim kuşağımdan pek çok insan madencileri bir sembol olarak görür; düşüşü insanların tükenmekte olan soyu. Onlar artık yoklar."

"Laputa: Castle in the Sky", yeni kurulmuş Stüdyo Ghibli'nin ilk filmidir. Bu film pazarlama için gerekli özelliklere sahipken- macera ve mizah içeren, bilimkurgusal popüler bir tür-; mekân olarak Avrupai bir maden kasabasının seçilmesi, anakronik hava araçları ve çevreci mistisizm başlangıçta Japonya' da satışını güçleştirmiştir.

2.1.2. The Story of Yanagawa's Canals (Yanagawa Horiwari Monogatari)

Yönetmen: Takahata Isao

Yapımcı: Miyazaki Hayao

Yapım yılı: 1987



Resim 2. 1. 2: “Yanagawa Horiwari Monogatari” filminin afişi*

The Story of Yanagawa's Canals, Yanagawa kasabasının olağanüstü kanallarına yoğunlaşır. Bu kanallar, can veren damarlar gibi uzun yıllardır evler arasında uzanarak topluma hizmet etmiş yüzlerce yıllık bir altyapıdır. Japonya'nın 1960'lardaki iktisadi büyümesinin ardından halk geleneksel yaşam tarzlarını terk edip tüketim mallarına yöneldikçe ve çöp ürettikçe bu kanallar pislikle dolmuş ve sivrisinekler için üreme yuvasına ve hastalık kaynağına dönüşmüştür. Kanallar, daha sonra, fark edilmeden beton ve plastik borularla değiştirilmiştir. Bu, Japonya'nın diğer kasabalarında da görülen bir durumdur, ancak Yanagawa'da halk kanallarını geri kazanmak ve onları eski hallerine döndürmek için mücadele etmiştir. Bu film, kanalların tarihini, Yanagawa'nın yeniden yapımını, bunun ardındaki işçiliği ve yeniden kazanılan kanalların yeni bir kuşak üzerindeki etkilerini anlatır.

* [http://www.nausicaa.net/wiki/The_Story_of_Yanagawa's_Canals_\(Japan_DVD\)](http://www.nausicaa.net/wiki/The_Story_of_Yanagawa's_Canals_(Japan_DVD)), 6.11.2011..

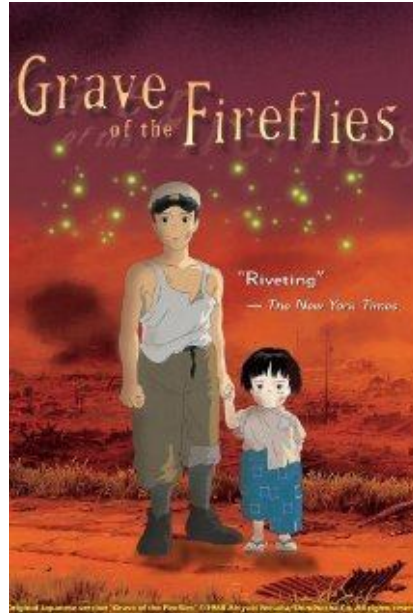
Miyazaki ve Takahata Yanagawa'yı ziyaret ettiklerinde kanal sisteminin ardındaki gerçek hikâyeden ve yerel nüfusun onu çalışır vaziyete getirmek için canla başla çalışmasından etkilenir. Animasyon film yerine - filmde kanal hayatının geçmişte nasıl işlediğini tasvir eden Miyazaki çizimleri de vardır- bir belgesel film çekmek isterler. Ticari anlamda çekici bir proje olmayacaktır, bu nedenle "The Story of Yanagawa's Canals" filmi Miyazaki tarafından finanse edilir. Ghibli'nin kurulmasından sonra çekilmesine ve Ghibli etiketiyle piyasaya sürülmesine karşın bir anime değildir.

Anime olmamasına rağmen The Story of Yanagawa's Canals filmi tez çalışmasına alınmıştır. Çünkü Ghibli animelerinde var olan çok sayıda temayı içinde barındırır.

2.1.3. Ateşböceklerinin Mezarı (Hotaru no haka- Grave of the Fireflies)

Yazan ve yöneten: Takahata Isao

Yapım yılı: 1988



Resim 2. 1. 3: "Ateşböceklerinin Mezarı" filminin afişi*

* <http://www.imdb.com/title/tt0095327/>,6.11.2011..

Filmin Öyküsü: İkinci Dünya Savaşında Japonya' da savaşın sonu yaklaşmaktadır ve bir tren istasyonunun dışında genç bir erkek görülür: "İşte burası öldüğüm yer."

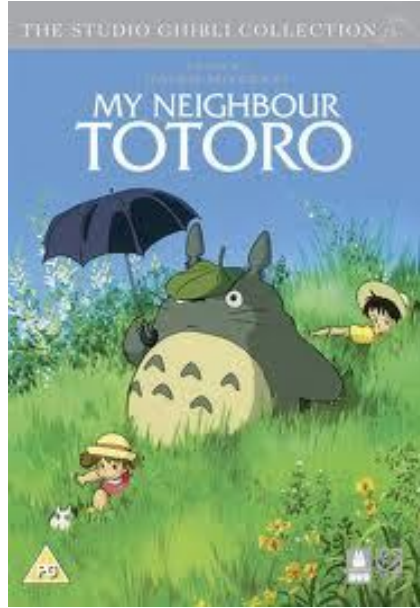
İkinci Dünya Savaşı devam etmektedir. 14 yaşındaki Seita ve 4 yaşındaki kız kardeşi Setsuko, babaları donanmayla birlikte savaşa gittiği için anneleri ile birlikte yaşamaktadırlar. Bir Amerikan hava saldırısı sırasında anneleri ölür ve teyzelerinin evine taşınırlar. Teyzelerinin evinde gördükleri muameleden rahatsız olan kardeşler, kendi başlarına yaşam savaşı vermeye başlarlar. Bu süreçte açlık, önyargı ve kendi gururları ile mücadele edeceklerdir.

“Grave of the Fireflies” 1967 yılında Japon yazar Akiyuki Nosaka'nın yarı otobiyografik romanından uyarlanmıştır. Takahata bu filmin yapımına Miyazaki'nin kişisel animesi My Neighbour Totoro'nun finansmanına yardım edilmesi koşuluyla başlamıştır. Aynı zaman diliminde yapılmasına rağmen Miyazaki'nin animesi yüzeyde çocukça bir eğlence gibi görünürken, Grave of the Fireflies Japonya'nın İkinci Dünya Savaşı'nda yaşadığı yıkımı iki çocuğun yaşadıkları üzerinden yürek parçalayıcı biçimde anlatır. İki film bir arada gösterilir. Ancak muhtemelen o güne kadar yapılmış en acıklı film olan Grave of the Fireflies nedeniyle ikili set gişede başarı sağlayamaz. Totoro, yalnız başına sonradan Stüdyo Ghibli'nin logosu yapılacak kadar başarı kazanacaktır. Daha sonraları Grave of the Fireflies, Ghibli'nin dünya çapında tanınmasını sağlamış, iyi eleştiriler almış ve yeni kurulan stüdyonun uluslararası itibarını arttırmıştır.

2.1.4. Komşum Totoro (Tonari no Totoro-My Neighbour Totoro)

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Yapım yılı: 1988



Resim 2. 1. 4: “Komşum Totoro” filminin afişi *

Filmin Öyküsü: 11 yaşındaki Satsuki ve 4 yaşındaki kardeşi Mei babaları ile birlikte Japonya'nın kırsal kesiminde yer alan eski bir eve taşınırlar. Burada, bilinmeyen bir hastalıktan ötürü hastanede yatmakta olan annelerinin iyileşmesini bekleyen aile, bir süre sonra annelerinin durumunun kötüleştiği haberini alır. Bunun üzerine küçük Mei, annesinin yanına gitmek için evden kendi başına ayrılır. Kardeşini bulmak için peşinden giden Satsuki'ye dev bir Totoro yardımcı olacaktır.

O güne dek yaratılmış en etkileyici filmlerden biri olan My Neighbour Totoro fikir aşamasında finans desteği bulmakta zorlandı. Çünkü senaryo fazla çocuksuydu ve gerçek bir çatışma ya da aksiyon yoktu. Yukarıda açıklandığı gibi finansman desteği hem Grave of the Fireflies hem de Totoro'ya bulundu. İki filmde birinin popüler olması durumunda bile kazançlı çıkabileceklerini düşündüler. Böylece tüm zamanların duygusal anlamda en kafa karıştırıcı ikili filmi yapılmış oldu. Grave of the Fireflies, uluslararası eleştirmen beğenisi toplarken Miyazaki'nin neşeli projesi video

* <http://www.imdb.com/title/tt0096283/>,6.11.2011..

ve televizyon piyasasına sunuldu. Bu iki filmle Ghibli, istikrarlı bir stüdyoya dönüştü. Ghibli Totoro filmi ile hediyeelik eşya piyasasına girdi. Ancak bu filmden sonra buna benzer piyasalara lisans izni verilmedi. Filmler sadece kendini satmışlardır¹.

Totoro karakterinin profili Ghibli'nin logosuna taşınmış, "Totoro no Furusato" ismiyle Japonya'nın doğal çevresini korumak için çalışan bir organizasyon kurulmuştur. Bu organizasyon tarafından korunan Sayama Tepeleri Bölgesi "Totoro'nun Memleketi" diye anılmaya başlanmıştır. 1991 de kurulan Totoro Ormanı hızla kentleşen bir çevrede "Totoro Etkisi"nin bir fark yaratabileceğini gösterircesine hızla büyümüştür².

2.1.5. Küçük Cadı Kiki (Majo no takuubin-Kiki's Delivery Service)

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Yapım yılı: 1989



Resim 2. 1. 5: "Küçük Cadı Kiki" filminin afişi *

Filmin Öyküsü: Kiki 13 yaşında bir cadıdır. Geleneklerine göre cadılık eğitimini tamamlayarak tam bir cadı olabilmesi için bir yıl ailesinden ayrı olarak kendi seçeceği bir şehirde yaşaması gerekmektedir. Kiki, kedisi

¹ <http://www.nausicaa.net/>,6.11.2011..

² Odell, Blanc 77.

* <http://www.imdb.com/title/tt0097814/>,6.11.2011..

Jiji ile annesinin hediye ettiği süpürgeye binerek evinden ayrılır ve deniz kenarında, başka cadısı olmayan bir şehirde karar kılar. Kiki, şehirde uçma yeteneğinden faydalanacağı bir kurye servisi açmak istemektedir. Şehirdeki ilk gününde tanıştığı birinin fırınında ona yardımcı olurken aynı zamanda hayalini kurduğu işi yapmaya başlar ve zamanla cadılık yeteneklerini kaybettiğini fark eder. Yeteneklerini tekrar kazanmaya çalışırken ilgi duyduğu erkek arkadaşının da hayatını kurtarması gerekir. Film Akdeniz kıyılarının doğa ve mimarisini hatırlatan mekânlarda geçer.

1985'te yayımlanan Kadono Eiko'nun yazdığı çocuk kitabı Kiki's Delivery Service'ten uyarlanan film, kahramanının cadılığa giden yoldaki ilk adımlarını takip eder. Filmin adı tam olarak "Cadının Evlere Hızlı Servis Şirketi" - Witch's Takkyuubin- şeklindedir Takkyubin hizmeti Japonya'da evden eve servisin en etkili ve ucuz yoludur ve en tanınmış olan şirketin iyi bilinen logosunda da yavrusunu dikkatle ağzında taşıyan siyah bir anne kedi vardır.

2.1.6. Dün Gibi (Omohide poro poro- Only Yesterday)

Yazan ve Yöneten: Takahata Isao

Yapımcı: Miyazaki Hayao ve Suzuki Toshio

Yapım yılı: 1991



Resim 2. 1. 6: “Dün Gibi” filminin afişi.*

* [http://en.wikipedia.org/wiki/Only_Yesterday_\(1991_film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Only_Yesterday_(1991_film)), 6.11.2011..

Filmin Öyküsü: Taeko, 27 yaşında, hiç evlenmemiş, Tokyo'da yaşayan yalnız bir kadındır. Şehrin bunaltıcı yaşantısından bir süreliğine kaçmak ister ve tatil için Yamagata'ya, üvey kız kardeşinin yakınlarının yanına gitmeye karar verir. Yamagata'ya yolculuğu ve buradaki tatili sırasında kendisini oldukça huzurlu ve nostaljik bir duygu durumunun içinde bulan Taeko, çocukluk anılarına geri döner. 1966 yılının saf hatıraları ile 1982 senesinin gerçekleri arasında gidip gelen Taeko kariyerine ve özel hayatına ilişkin önemli kararların eşliğinde olduğunu fark eder.

Stüdyo Ghibli'nin çok daha fantastik filmlerinin aksine Only Yesterday, çağdaş bir dramadır. Öncelikle bu tuhaf bir iştir zira animasyon, büyük oranda canlı aktörlerle çekilebilecek bir filmin canlandırılması için zahmetli ve pahalı bir yoldur. Only Yesterday'in animasyona çok daha yakın biçimde uyarlanmış olmasının bir dizi sebebi vardır. Bu sebepler arasında öne çıkan, animasyonun yaratıcılarına sağladığı kapsamlı kontrol şansıdır. Film, iki ayrı zaman diliminde geçmektedir -Japonya'nın iktisadi gücünün zirvesine ulaşmak üzere olduğu 1980'lerin başları ve kentleşmenin hızla arttığı 1966 yılı. Bu iki zaman dilimini çekmek, canlı bir aksiyon filmde pahalı olabilirdi ve "Only Yesterday"'in geçmiş ile geleceği birleştirme yolu mantıksal zorluklara neden olabilirdi. Film, stilize bir gerçekçi "şimdi" hissi ve 1966'nın daha az otantik "gerçekçiliği" arasında gidip gelen flashback klişelerinden uzak durmuştur.

Takahata'nın "Only Yesterday" senaryosu, Okamoto Hotaru ile Tone Yuko'nun nostaljik josei manga'sından (kadınlar için çizgi roman) uyarlanmıştır. Bu manga, Taeko adında 11 yaşındaki bir kızın 1960'lardaki hayatından kesitler sunmaktadır. İlk sayı, 1990'da yayımlanmıştır ve aslında Sazae-san gibi Japo kuruluşlarının meşhur ettiği uzun soluklu "gerçek kesit" manga türünün bir parçasıdır. "My Neighbors the Yamadas" animesine benzer olarak, Takahata'nın mangayı uyarlaması, kısa ve bölüm bölüm olan sahneleri alıp onları kapsayıcı bir anlatıya dönüştürmesi gerekmiştir.

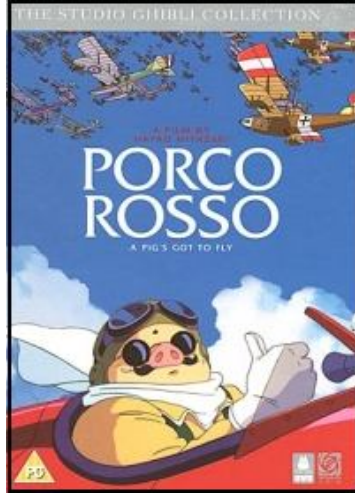
Only Yesterday filmi bir çeşit kumar gibi görülmüştür; pazarlama esnekliği olmayan, düşman-dost kurgusu bulunmayan filmin senaryosunun

kalitesine dayanmak gerekmiştir. Only Yesterday yapıldığı dönem Ghibli'nin ABD'de dağıtılmayan tek sinema eseridir.

2.1.7. Porco Rosso (Kurenai no buta- The Crimson Pig)

Yazan ve Yöneten: Hayao Miyazaki

Yapım yılı: 1992



Resim 2. 1. 7: “Porco Rosso” filminin afişi*

Filmin Öyküsü: Marco Pagot- Porco Rosso İtalyan Hava Kuvvetlerinde görev yapan bir pilotken I. Dünya Savaşının ilk yıllarında bir hava çatışmasında yaşadığı olay sonrasında bilinmeyen bir sebeple domuza dönüşür ancak insan gibi konuşur, iki ayak üzerinde yürür. Birliğine dönmeyerek hava kuvvetlerinde yaptığı işi bir daha yapmamaya karar verir. Yaşadığı bölgede geçmişini eski arkadaşı Gina adlı kadından başka bilen yoktur ve artık hava korsanlarını avlayan ünlü bir ödül avcısıdır. Hava korsanlarının kâbusu olan Porco'ya ünlü olmak isteyen Amerikalı bir hava korsanı (Curtis) meydan okur ve Porco'nun uçağını düşürür. Porco uçağını tamir etmek için İtalya'ya döner, uçağını 17 yaşındaki Fio adlı mühendis kız ve akraba kadın topluluğu tamir eder. Orada olduğu istihbaratını alan ve artık rejim taraftarı olan bir arkadaşı ona orduya geri dönmesini aksi takdirde öldürüleceğini söyler. Porco yeni uçağıyla kaçar ama uçağın masrafını tamamlayamadığı için Curtis ile karşılaşmaya mecbur kalır.

* <http://www.anime.gen.tr/animetanitim.php?id=1027>, 6.11.2011..

Porco Rosso'nun doğuşu ilginç bir süreç içinde gerçekleşmiştir. Başlangıçta, film Japon Havayolları tarafından uçuş içi gösterimi amacıyla finanse edilmiştir. Bu, uçaklarda gösterilecek uçmakla ilgili 30-45 dakikalık bir film olacaktır, hem yurt içi hem de yurt dışı uçuşlarda gösterilecektir. Miyazaki'nin projeye dâhil olmasıyla birlikte film uzar, daha fazla sponsor bulundu ve uzun metrajlı filme dönüşür.

Başkarakter Porco Rosso'nun Oismi Marco Pagot'un birkaç yıl önce Miyazaki ile birlikte çalışmış olan bir İtalyan animasyoncudan geldiği söylenir.

Yıllar boyunca, Miyazaki model araç meraklılarına yönelik Model Graphix dergisinde çizmiştir. Bu dergi tanklar, gemiler ve hava araçlarının yanı sıra mekanik ve gerçek dünyadan kopuk çok daha tuhaf aygıtlarla da ilgileniyordu. Miyazaki'nin köşesi, genelde, yirminci yüzyılın ilk yarısı döneminin uçakları ve tanklarının sökölüp takılmasıyla (kimi zaman Miyazaki'nin kendi tasarım fikirlerine göre yeniden yapılan) ve bu araçlarla kısa yolculuklara çıkılmasıyla ilgiliydi. Köşesinde karakterlerin çoğu, antropomorfik domuzlardı ama içlerinden bazıları Mamma Aiuto'nun korsanlarına (kafa karıştırıcı biçimde, çizgi romanın ikinci bölümünde Marco, Mamma Aiuto'yu korsaların elinden kurtarır) ve Fio'nun büyükbabası Piccolo'ya benzeyen insanlardı. Miyazaki, 1990'ların başlarında yumruklaşmalarla biten final sahnesine kadar her açıdan Porco Rosso'nun provası gibi duran üç bölümlü Hikotei Jidai (Uçan Bot Devri) hikâyesini yazmıştı. Model Graphix için ürettiği eserler daha sonra "Hayao Miyazaki'nin Gündüz Düşleri" başlıklı bir sanat kitabı olarak basıldı.

Uçakların Stüdyo Ghibli'nin filmlerindeki ağırlıkları yadsınamaz. Şirket, adını kısmen İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılmış bir İtalyan uçağından almıştır ve bizzat Marco'nun kullandığı uçak Ghibli marka motora sahiptir.

Film, açık biçimde, animasyon türünün geleneksel ve deneysel geçmişine atıfta bulunur. Norman McLaren'in deneysel animasyonu Hen Hop (1942)'ta olduğu gibi aynı anda çok farklı dillerle tanıtılır. Ardından, peşine

gizli bir ajanın takılmış olduđu Marco bir sinemaya girer. Perdede oynayan film erken dönem Disney Miki Fare kısa filmlerinin yanı sıra Winsor McCay'in ilk defa elle çizilmiş, animasyon haline getirilmiş, antropomorfik hayvanlarla dolu etkileyici Gertie the Dinosaur (1914) filmine bir göndermedir.

Porco Rosso; Howard Hawks ve John Huston filmleri gibi klasik Hollywood filmleri tadında, Miyazaki'nin birçok eserinin sahip olduğundan daha karanlık bir alt metne sahip dinamik bir aksiyon maceradır. Bu film, kayda değer bir çevreci mesajı sahip olmayan az sayıda Ghibli filminden biridir. Yayınlandığı yıl gişede bir numaraya yükselmiştir.

2.1.8. Büyülü Dalgalar (Umi ga kikoeru- Ocean Waves)

Yönetmen: Mochizuki Tomomi

Yapımcı: Takahata Isao

Yapım yılı: 1993



Resim 2. 1. 8: “Büyülü dalgalar” filminin afişi *

Filmin Öyküsü: Taku Morisaki ve Yutaka Matsuno çok yakın iki arkadaştır. Okullarına Tokyo'dan nakil olarak gelen Rikako Muto adlı kız, gerek derslerde ki başarısıyla gerekse güzelliği ile iki arkadaşın ve tüm okulun bir anda dikkatini çekmeye başlayacaktır. Fakat Rikako okulda sosyal

* <http://www.anime.gen.tr/animetanitim.php?id=1527>, 6.11.2011..

aktivitelere katılmamakta ve kimse ile arkadaşlık kurmamaktadır. Bu yüzden diğer öğrenciler tarafından fazla sevilmemektedir. Buna rağmen Yutaka, Rikako'dan çok hoşlanmaktadır. Fakat Taku, Rikako'ya verdiği borç para yüzünden O'nunla birlikte Tokyo'ya gitmek zorunda kalınca ikili birbirini daha yakından tanıyacak ve yakınlaşmaya başlayacaktır.

Ghibli'nin belli türlere saplanıp kalmadığının örneği Ocean Waves, yetişkinliğe adım atmak üzere olan bir grup gencin duygusal gerilimlerini sergileyen hem acı tatlı bir ergen romantik dramasıdır. Filmi ne Takahata de Miyazaki yönetmiştir. Bu özelliğiyle stüdyo için bir dönüm noktasıdır. Öte yandan, Takahata filmin yapımcılığını üstlenmiştir. Ghibli projeyi şirketi geleceğe hazırlamak ve genç animasyoncuları yüreklendirmek amacıyla kullanmıştır. Filmin adı Japonca'dan Türkçeye "Denizi Duyabiliyorum" şeklinde çevrilebilir. Bu film aynı zamanda Ghibli'nin televizyon programcılığına da ilk adımıdır. Ne var ki, filmin son aşamadaki maliyeti, öngörülen mütevazı maliyeti aşmış ve bu stratejinin yeniden düşünülmesine neden olmuştur. Stüdyo, bundan sonra yedi yıl boyunca başka televizyon filmi üretmeyecektir.

Benzer bir yapıya sahip Only Yesterday'in aksine Ocean Waves'teki olaylar onlarca yıl arayla değil yalnızca birkaç yıl arayla gelişmektedir. Karakterler öyle kısa bir zaman dilimi içinde büyümüşlerdir ki, yakın geçmiş bile uzak bir hayal gibi görünür. Dramatik gerilim, mizahın fazla kullanılmaması, incelikli ve dokunaklı yapısıyla filmin erkek çocukları için yapılmış bir kız filmine dönüştüğünü düşündürür.

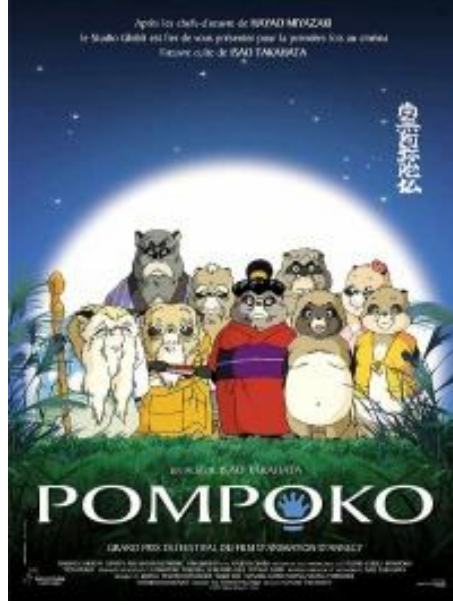
Bir televizyon animasyonu olarak, Ocean Waves, detaylara verilen önem ve çarpıcı perspektif kullanımı ile güzel bir yapımdır. Geçmişten fotoğraf karelerinin bugünü etkilediği sıra dışı bir flashback motifine sahiptir.

2.1.9. Pompoko (Heisei tanuki gassen pompoko)

Yazan ve Yöneten: Takahata Isao

Tasarı: Miyazaki Hayao

Yapım yılı: 1994



Resim 2. 1. 9: “Pompoko” filminin afişi.*

Filmin Öyküsü: Tanukiler (rakunlar), yüzyıllardır dağlarda, ormanlarda ve tepelerde barış içinde yaşamaktadırlar. Fakat insan nüfusu gittikçe artmakta ve insanların daha fazla yerleşim alanı bulma ihtiyacı yüzünden, rakunların doğal yaşamı tehdit altındadır. Bu gelişmelere kızan rakunlar, kılık değiştirme sanatını öğrenmeye karar verirler. Aslında rakunlar, doğaları gereği kılık değiştirme ve başka şekillere girme konusunda yeteneklidir. Kısa süre içinde rakunlar istedikleri şekle, cisme hatta insana dönüşmeyi öğrenerek yaşadıkları doğal alanı korumak için insanlarla mücadeleye girişecektir.

Eğlence düşkün tanukiler, istemeyerek de olsa, insanları yenmelerini sağlayacak uzun süredir kullanmadıkları dönüşüm yeteneklerini tekrar canlandırmak için bir plan yapılması gerekmektedir. Bir grup insanlara saldırmak için bir kalkışma yaratmak isterken, diğer grup insanlarla

* <http://www.anime.gen.tr/animetanitim.php?id=1518>, 6.11.2011..

tanukilerin buldozerler gelmeden önce olduđu gibi bir arada yaşayabileceđi bir uzlaşmadan yanadır. Sonuçta, insanların yiyecekleri lezzetlidir. Bir süre sonra radikal bir harekete girişmek gerektiđi ortaya çıkar: Ayrıca kendi aralarında nüfus artışını önlemek için katı bir ahlak politikası talep edilir. Medyada çıkan tanuki sabotajları haberlerine karşın kentsel dönüşüm sürmekte ve tanukiler için zaman daralmaktadır.

Çođu Ghibli filminde olduđu gibi burada da geçmişteki yaklaşımlarla bugünkü yaklaşımlar kıyaslanarak doğal çevrenin nasıl tüketildiđi ele alınır. İnsanlarla tanukilerin uyum içinde yaşadığı zamanlara göz atarak günümüzün kuşađını tüketim düşkünüle suçlar ve gelecek için umut aşılar.

Japon olmayan bir izleyici kitlesine, Pompoko'daki kültürel referanslar şaşırtıcı gelebilir. Filmde hem Shinto hem de Budist simgeler kullanılmıştır. Diđer Ghibli film karakterleri (Totoro, Kiki, v.d.)geçit yaparken, yaşama sevinci ve mizahla yüklü film bir yandan da bir daha geri gelmeyecek olan geçmiş için yas tutar. Bunu halk şarkıları, şiirler ve mitoloji ile yapar. Takahata'nın filmlerindeki insanlık, başkarakterlerin insan olmadığı zamanlarda daha belirgindir

2.1.10. Yüreğinin Sesi (Mimi wo sumaseba-Whisper of the Heart)

Yönetmen: Kondo Yoshifumi

Yazan: Miyazaki Hayao

Yapım yılı: 1995



Resim 2. 1. 10: “Yüreğinin Sesi” filminin afişi*

Filmin Öyküsü: Tutkulu bir okur ve gelişen bir yazar olan Tsukishima Shizuku zor zamanlardan geçmektedir; babası kütüphanede çalışırken, annesi tezini bitirmeye çabaladığı için Shizuku, kız kardeşi ile birlikte ev işlerini yapmalıdır. Yılınu sınavları yaklaşmaktadır ve iyi bir okula gidebilmek için Shizuku iyi notlar almak zorundadır. Babasının öğle vakti yemeğini götürürken, trende gri-beyaz renkli, bir kulağı kahverengi tombul bir kedi ona eşlik eder. Kediye merak ederek peşinden gider ve kasabanın sessiz bir bölümünde ilgi çekici bir antika dükkânına rastlar. Dükkân sahibi, kibar bir yaşlı kedidir. Başında şapkası, elinde bastonu olan soylu, iki ayak üzerinde yürüyen ve insan gibi konuşan bu kedi, Baron'nun torunu okulundaki en sinir bozucu ve çok ilgi duyduğu oğlandır. Bu çocuk, yetişmekte olan bir keman yapımcısı ve onun da çok sevdiği kütüphanenin müdavimidir.

Only Yesterday'den farklı olarak, Whisper of the Heart, az sayıda kısa sahne barındıran ve rahatça bir aksiyon filmi olarak sunulabilecek bir drama

* <http://www.anime.gen.tr/animetanitim.php?id=279>, 6.11.2011..

yapısına sahiptir. Whisper of the Heart'ın yoğun, zengin olay örgüsü ve karakterleri animasyon olarak sunulmasa net anlaşılabilir. Açık biçimde yavaşlatılmış anlatı hızı ile Shizuku'nun yoğun duyguları müzikle birleştirilmiştir. John Denver'ın "Take Me Home, Country Roads" (John Denver, Bill Danoff ve Taffy Nivert yapımı) şarkısı filmin bütününe yayılmış, elden geçirilmiş ve sürekli tekrar edilmiştir. Bu şekilde Shizuku'nun bir yazar olarak artan güveni aktarılmıştır.

Shizuku'nun gündüz düşlerine fantastik geçişler; renkli ve tamamen noktalardan oluşan gerçeküstü dünyalar, arka planlar, çalışmaları genellikle kendi yarattığı "Iblard" adlı ütopyik dünyada geçen Osakalı ressam Inoue Naohisa tarafından çizilmiştir. Aynı isimle deneysel bir Ghibli filmi de yapılmıştır. Ghibli Müzesi'ndeki "The Day I Harvested a Star" adlı kısa film de onun eserlerine dayanarak yapılmıştır. Birçok açıdan, Whisper of the Heart, Ghibli filmleri içinde, yaratıcılık ve sanat yaratımının sürecine eğilen en gözlemci filmlerden biridir.

Whisper of the Heart, yetenekli bir animasyon yönetmeni, tasarımcısı ve sanatçısı Kondo Yoshifumi tarafından yönetilen tek uzun metrajlı filmidir. Yönetmen, Ghibli'ye 1987'de katılmıştır ve 1998'de henüz 47 yaşında anevrizmadan hayatını kaybedene dek Grave of the Fireflies' tan Princess Mononoke'ye kadar neredeyse tüm yapımlarda görev almıştır. Tüm Stüdyo Ghibli filmleri az sayıda sanatçıdan oluşan bir ekibin ortak çabaların ürünüdür.

Senaryo, özellikle Hoshi no Hitomi no Silhouette öyküleriyle meşhur olan Hiiragi Aoi' nin bir mangasından uyarlanmıştır. Hiiragi, daha sonra The Cat Returns filminde Baron karakterine yeniden çizecektir.

2.1.11. Prenses Mononoke (Mononoke hime- Princess Mononoke)

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Yapım yılı: 1997



Resim 2. 1. 11: “Prenses Mononoke” filminin afişi*

Filmin Öyküsü: Köyünde huzur dolu bir yaşamı olan Ashitaka, bir gün ormandan kötü bir varlığın gelmekte olduğu fark eder. Ormanın sınırından hızla çıkan Orman Tanrısı, değdiği her şeyi yok ederek ilerlemektedir. Köyünden küçük bir kızı kurtarmak için, canavara dönüşmüş olan yaban domuzuna saldırır Ashitaka, mücadele sonunda canavarı öldürür ama ölümcül bir yara alarak lanetlenir, hayvanın salgıladığı zehir kemiklerine işlemiştir ve onu yavaş yavaş öldürecektir. Bu lanetten kurtulmak için bir yol aramak üzere köyden ayrılan Ashitaka, kendisine yardım edebileceğini umduğu Ormanın Ruhunu aramaya başlar. Ancak Ormanın Ruhunu arayan başkaları da vardır: Lady Eboshi ve Irontown sakinleri. Lady Eboshi ve Prenses Mononoke arasındaki savaşta kazanan olmadığını ve hem insanların hem de doğanın zarar gördüğünü fark eden Ashitaka, onları durdurmaya çalışacaktır.

Princess Mononoke, o güne dek Japonya'da gösterime girmiş en başarılı gişe filmi olur (Birkaç ay sonra James Cameron'ın Titanic Japonya'da gösterime girince bu filmin gişe başarısı animeninkini geçecektir.) ve hali

* <http://www.anime.gen.tr/animetanitim.php?id=253>, 6.11.2011..

hazırda sahip olduđu hayran kitlesini çoğaltarak Ghibli'yi dünya sahnesine taşır. Japonya dışındaki başarısı, kısmen filmi video üzerinden her yere dağıtan ve kısa zaman içinde de dublajlı bir şekilde sinemalara da taşıyan Disney'le yapılan anlaşma sayesinde. Film, şirketin Miramax markasıyla dağıtılmıştır. Karayip Korsanları'na (2003) dek Princess Mononoke gibi şiddet içeren bir film bir Disney filmi olarak yayınlanmamıştır. Miramax, başlangıç ta 13 yaş sınırını engellemek için sansür talep eder ama Miyazaki'nin "sansür karşıtı" tavrı onları geri adım atmaya zorlar ve film sansürsüz gösterilir. Birçok açıdan, film, animasyona yabancı Batılı izleyici için savaş güzellemesidir. Zira Princess Mononoke, herhangi bir çözüm ya da tamamen iyi ya da kötü olan karakterler sunmayan zengin ve karmaşık kurgulu bir film.

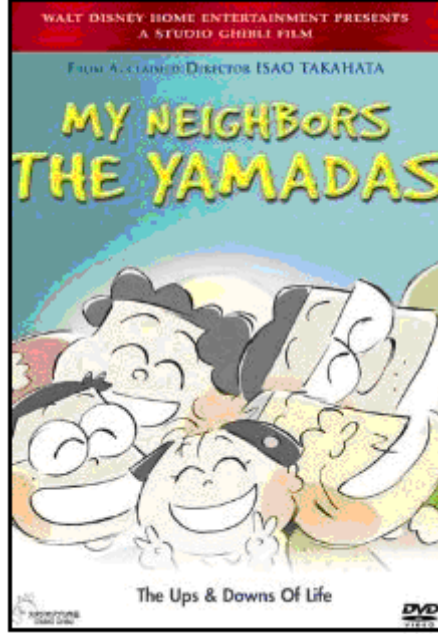
Özünde, Princess Mononoke, çevrecilik ve ruhanilikle ilgili bir film. İnsanoğlunun çevreye verdiği zararlar ilgili olsa da, teknolojik ilerlemeler ile vahşi hayat arasında kaçınılmaz olarak çatışmaların olacağını kabul eder. Zanaat- sanayileşme ikilemi bizzat filmin yapım aşamasında da yaşanmıştır: Miyazaki'nin titiz bakış açısını mükemmelleştirmek gerektiğinde inanılmaz sayıda çizgi karesinin renklendirilmesinde yapımı hızlandırmak için bilgisayar teknolojisi kullanılmıştır. Geleneksel olan iyidir ama ilerleme kaçınılmazdır.

Diğer filmlerinde olduğu gibi bu filmde de Miyazaki filmine kimseyi yaklaştırmadan her şeyi kendisi gözden geçirerek, üç yıl boyunca 140 bin karenin 80 binini bizzat kendisi çizmiştir. İş yükünün büyük kısmı Miyazaki omuzlamıştır. Bu iş nedeniyle oldukça yorulan Miyazaki yönetmenlikten emekli olacağını açıklamıştır. Ama Spirited Away ile birlikte yeniden yönetmenlik koltuğuna oturacaktır.

2.1.12. En Sevdiğim Komşularım (Hohokekyo tonari no Yamada-kun- My Neighbors the Yamadas)

Yazan ve yöneten: Takahata Isao

Yapım yılı: 1999



Resim 2. 1. 12: “En Sevdiğim Komşularım” filminin afişi.*

My Neighbors the Yamadas, Ishi Hisaichi'nin popüler yonkoma mangasıdır (dört karelik çizgi roman serisi) - Batılı benzerleri Peanuts ya da Dilbert olabilir- ve bu manga, bölümlü yapısı nedeniyle uzun metrajlı bir filme uyarlaması zor bir formata sahiptir. Dizi, 1991'de, Japonya'nın ikinci en çok satan gazetesi Asahi Shimbun'da aynı adla yayımlanmaya başladı. Daha sonra, ailenin küçük kızı Nonoko'ya odaklanan. serinin adı Nonochan olarak değiştirilip, bugüne dek yayımlanmaya devam etmiş ve Asahi TV'de 60 bölümün üzerinde süren bir animasyon TV dizisi de dönüştürülmüştür. Takahata'nın filmi, formatın boyut olarak genişlemesini sağlayacak biçimde tüm aileye odaklanır. Kısa hikâyelerden oluşan bir seriye uzun metrajlı bir film olarak izleyicinin ilgisini çekmek ve aynı zamanda orijinal çizgi romanın hissini kaybetmemek gerekmiştir. Estetik açıdan, My Neighbors the Yamadas, Ghibli'nin diğer animasyonlarından oldukça farklıdır. Takahata, filmin hem görsel açıdan hem de ton olarak mangayla tutarlı olması

* <http://www.imdb.com/title/tt0206013/>,6.11.2011..

konusunda ısrar eder. Zaman sorunu ve bütçe kısıtlamaları özgün manganın çizgilerinin basitleştirilmesini gerektirmiştir. Orijinal materyalin basitliğini yakalamak için bilgisayar teknolojisi kullanmak zorunda kalmak oldukça ironiktir. My Neighbors the Yamadas dijital boyama teknikleri kullanılarak yaratma yolu seçildi ve pastel renklerle suluboya arka zeminler yaratıldı.

Ünlü The Simpsons animasyonu gibi bu filmde, tamamen işlevsiz ancak zorluklara birlikte göğüs geren bir aile hakkında bir komedidir. Benzerinden ayıran nitelik ise, kültürel özelliklerin çok fazla öne çıkarılmış olmasıdır. Yamada ailesinin arkasında yüzlerce yıllık Japon kültürü vardır ve bu, onların ne tür kusurları olursa olsun, hayatlarının her alanına nüfuz etmiştir. The Simpsons, popüler kültüre ve ara sıra da ABD tarihine rastgele göndermeler yaparken, Yamada ailesi geçmişlerine ve çevrelerine gönderme yapmakla kalmaz aynı zamanda onları temsil eder. Bu açıdan film Ghibli'nin Japonya dışında izlenmesi en zor filmlerinden biri yapar. Zira her bir sahne, ona tamamen adapte olmak için kültürel bilgi gerektirir.

Deneysel bir iş olarak cesur bir hamledir ve gişelerde çok başarılı olmamıştır. Muhtemelen fazla devrimcidir ve aynı zamanda fazlasıyla naiftir, Ghibli'nin tamamen bilgisayarla yapılmış ilk uzun metrajlı filmidir.

2.1.13. Ruhların Kaçışı (Sen to Chihiro no kamihakushi-Spirited Away)

Yazan ve yöneten: Hayao Miyazaki

Yapım yılı: 2001



Resim 2. 1. 13: “Ruhların Kaçışı” filminin afişi.*

Filmin Öyküsü: Chihiro, babasının iş değişikliği nedeniyle bulunduğu şehirden taşınmak zorunda olan 10 yaşında üzgün ve biraz da hırçın bir kız çocuğudur. Chihiro ve ailesi, yaptıkları yolculuk esnasında ilginç olaylarla karşılaşacaklardır. Yanlış girdikleri bir yolda, karşılıklarına çıkan bina karşısında durmak zorunda kalırlar. Chihiro'nun hissettiği tedirginlikle binaya girmek istememesini ve yola devam etme isteğini ailesi umursamaz ve küçük kızın tüm ısrarlarına rağmen anne ve baba binanın içinden geçen tünelden girip ilerlemeye devam ederler. Terk edilmiş bir eğlence parkı olduğunu düşündükleri yerde, hazır yemekleri yiyen anne ve babasını uyaran ve kendisi yemeği reddeden Chihiro, onları orada bırakıp etrafa bakmak için uzaklaşır. Karşılaştığı erkek çocuk Haku oradan hemen gitmesini ister. Chihiro geri döndüğünde anne ve babasını domuzla dönüşmüş olarak bulur. Chihiro yardım etmek ister ancak akşam olmuştur, ortalık bir anda korkutucu gölgelerle dolar. Hayatta kalmak ve ailesini kurtarmak için Shinto tanrılarının banyo evi olan otelde çalışmak zorunda kalır. Burası Yubaba tarafından

* <http://www.anime.gen.tr/animetanitim.php?id=207>, 6.11.2011..

yönetilen ruhlar ve doğaüstü yaratıklarla dolu zalim ve ürkütücü bir yerdir. İş yaşamı içinde kendini ve ailesini unutmamak için Haku'dan yardım alır. Hem kendisine ve ailesine, hem de Haku'ya cesaret ve sabırla yardım eder.

James Cameron'un Titanic filmini gişede geçen Spirited Away, Japonya'nın en çok kazanan filmi olmuştur. Bu başarı kısmen Disney'in Buena Vista şirketiyle yapılan anlaşmaya bağlanır. Ancak filmin hissettirdiği korku çok nettir, Chihiro'nun ürkütücü durumuna ilgi gösteren birçok çocuğun da korkmasına neden olmuştur Finansal olarak daha Japonya dışında gösterilmeden başarılı olmuştur. Berlin Film Festivali'nden Altın Ayı ve En İyi Animasyon dalında Oscar ödülü almıştır.

Spirited Away'de ayrıntılı çekimlerin bazılarında bilgisayar teknolojisi kullanılmıştır, ancak bu, üç boyutlu görüntüler sağlanması için basit geometrik şekillere elle çizilmiş desenler eklenmesiyle ve buhar, duman gerektiren bazı çekimlerle sınırlandırılmıştır. Filmde, büyük bir çoğunluğunu Miyazaki'nin bizzat kendisinin elle yaptığı çizimleri kullanılmıştır. Miyazaki, Spirited Away'i yapmak için emeklilik kararından dönmüş, filmin tamamlanmasının ardından ise bunun artık son filmi olduğunu açıklamıştır. Ta ki Howl's Moving Castle'a kadar...

2.1.14. Sihirli Kedi (Neko no ongaeshi - The Cat Returns)

Yönetmen: Morita Hiroyuki

Yapım yılı: 2002



Resim 2. 1. 14: “Sihirli Kedi” filminin afişi. *

Filmin Öyküsü: Yoshioka Haru adli genç kız ödevler ve erkekler gibi aşılması zor sorunlarla uğraşmaktadır. Tüm bunların aslında en az kaygılanması gereken sorunlar olduğunu yakında anlayacaktır. Ağzında, kırmızı kurdeleyle bağlanmış, özenle paketlenmiş bir kutu taşıyan parlak gri bir kedinin kalabalık caddeden aşağıya doğru koştuğunu gördüğünde şaşırır. Kediye hızla giden bir kamyonetin altında kalmaktan kurtarır. Kedi teşekkür etmek için arka ayakları üzerine kalkar ve minnettarlığını yakında göstereceğini söyler. Kurtardığı kedi, Kediler Krallığı'nın kralının oğlu Prens Lune' dur. Sabah uyandığında evlerinin bahçesi kedi otuyla dolmuştur, okul dolabına hediye olarak canlı fareler bırakılmıştır. Türler arası yanlış anlaşılmaları fark eden kedi dünyası teşekkür hediyesi üzerine yeniden düşünür. İdeal çözüm Haru'nun, Prens Lune ile evlenmesidir. Bir kediyle evlenme fikrinden ürken ama insan dünyasının baskılarından uzakta lüks bir yaşamdan da etkilenen Haru, Kedi Krallığı'na götürülür. Geri dönmesinde yeni edindiği kedi arkadaşları ona yardımcı olacaktır.

* http://en.wikipedia.org/wiki/The_Cat_Returns, 6.11.2011..

Film başlangıçta bir Japon oyun parkında gösterilecek kısa film olarak düşünülür. Bu olmayınca Ghibli, Shizuku'nun dünyasını manga formunda çizmesi için Hiiragi Aoi'yi görevlendirdi. Yeni yeteneklerin önünü açmak isteyen Miyazaki yönetmenlik koltuğunu My Neighbors the Yamadas'ta animasyoncu olan Morita Hiroyuki ye verdi. 80 dakikalık eğlenceli ve yaratıcı bir kurgu sahip, hafif ve zahmetsiz bir filmidir. Öte yandan, Ghibli'nin diğer yapımlarındaki inceliği ve tematik ağırlığı da barındırmamaktadır. Hayal âlemindeki gezintilerine karşın, film bir tutarlılığa sahiptir. Bunun nedeni karakterlerin birbirleriyle etkileşim biçimi, özellikle de Haru'nun yalnızca Lune'u değil Lune'un gerçek aşkı Yuki'yi de kurtarması ile örneklenen tarzıdır. Kırmızı tasmalı güzel bir beyaz kedi olan Yuki, bakımsız kedi yavrularını besleyen genç Haru tarafından kurtarılmıştı. Buna karşılık Yuki de Haru'yu içine düştüğü çıkmazdan kurtarır.

The Cat Returns'teki animasyonlar diğer Ghibli filmlerine göre daha basitleştirilmiş olsa da, fantastik fikirleriyle tasarım ilginçtir. Tek tek sahneler Ghibli'nin en unutulmaz ve keyif verici sahneleridir, ancak bir bütün olarak film stüdyonun görece ufak işlerinden biridir.

2.1.15. Yürüyen Şato (Hauru no ugohu shiro- Howl's Moving Castle)

Yazan ve yöneten: Miyazaki Hayao

Yapım yılı:2004



Resim 2. 1. 15: “Yürüyen Şato” filminin afişi.*

Filmin Öyküsü: Sophie, şapka dikmekle geçimini sağlayan genç bir kızdır. Bir gün şehirde daha önce yanında çalışanlardan ismini ve ününü duyduğu Howl adındaki büyücüye rastlar. Howl, Sophie'yi iki askerin kabalıklarından kurtarır. Howl'ı arayan bir cadı, Sophie'yi lanetleyerek yaşlı bir kadına çevirir. Sophie, bir süre çaresizce bekledikten sonra, yaşlı bedeniyle derdine bir çare bulmak için yola çıkar. Zor ve bedeni için yorucu bir yolculuğun ardından Howl'ın evine rastlar. Bu ev sihirle hareket eden bir şatodur. Farklı şehirlere bir anda gidebilmektedir. Bu sırada ülke savaşın eşiğindedir ve Kral düşmanlarına karşı avantaj sağlayabilmek amacıyla tüm büyücüleri ve cadıları toplamaktadır.

İngiliz yazar Diana Wynne Jones(1934-2011)' un aynı adlı kitabı Miyazaki tarafından sinemaya uyarlanarak uzun metrajlı bu animasyon film

* http://tr.wikipedia.org/wiki/Y%C3%BCr%C3%BCyen_%C5%9Eato, 6.11.2011..

yapıldı. Kitapta betimlenen şato bir tasarımcı için çok ilgi çekidir. Ayrıca filmdeki savaş politik içeriklidir ve ABD'nin Irak'ı işgali ile benzerlikler taşımaktadır. Güçlü adamların yaptıkları, herkesi etkiler ve hiç kimse taraf olma sorumluluğundan kaçamaz. Miyazaki, 2005 Haziran ayında ABD gazetesi Newsweek'e röportaj vermiş ve bu konudaki görüşlerini söylemiştir: "Aslında, ülkeniz Irak'a karşı savaşa yeni başladı ve ben bu konuda aşırı öfkeliyim. Bu nedenle ödülle (Spirited Away'e verilen Oscar ödülü) ilgili bir takım tereddütlerim oldu. Howl's Moving Castle'a da yeni başladım ve bu film tamamen Irak'taki savaştan etkilenerek çekiliyor."¹

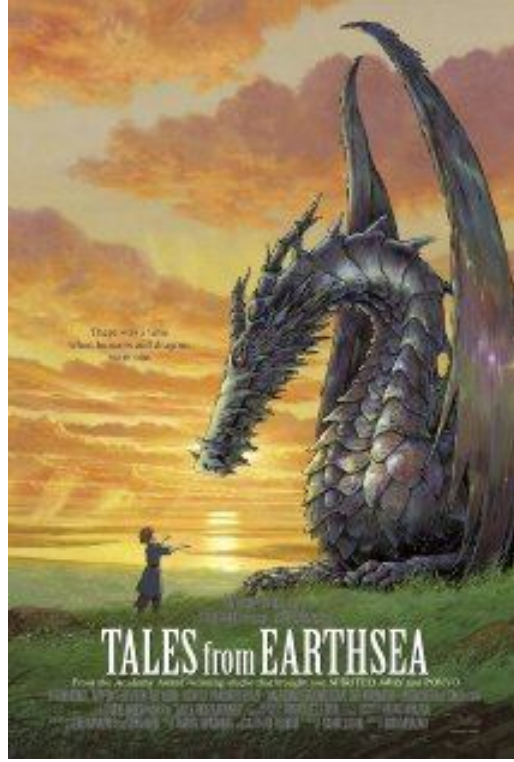
Howl's Moving Castle, keyif verici ve ürkütücü görüntülerle doludur. Trenleri ve mekanik arabalarıyla duman içindeki Victoria tarzı şehirler tuhaf uçan araçlarla, geçiren ve cırlayan ölümcül hayvanlarla doldurulmuştur. Dev savaş gemileri denizdeki yenilginin ardından limana yanaşırlar ve gökler insansız savaş araçlarıyla doludur. Film genelde geleneksel olarak elle çizilmekle birlikte, bilgisayar teknolojisinden de yararlanılmıştır. Bilgisayar, daha çok şato için kullanılmıştır. Howl's Moving Castle'ın ardından, Miyazaki, Stüdyo Ghibli için çektiği 10-20 dakikalık deneysel kısa filmler ve tamamen elle çizilmiş "Ponyo on the Cliff by the Sea" ile birlikte geleneksel yöntemine tamamen geri dönmüştür.

¹ Odell, Le Blanc 123.

2.1.16. Yerdeniz Öyküleri (Gedo senki- Tales from Earthsea)

Yönetmen Miyazaki Goro

Yapım yılı: 2006



Resim 2. 1. 16: “Yerdeniz Öyküleri” filminin afişi.*

Filmin Öyküsü: Prens Arren, kısa bir yokluğun ardından saraya geri döner, babasını öldürür ve kaçmadan önce hanedanın kılıflı kılıcını çalar. Ülke karışıktır, “Denge Işığı” solmaktadır, ejderhalar ölüme uçmaktadır ve sonuç salgın hastalıklar ve yıkımdır, Yurттаşlar, aşırı derecede bağımlılık yapan hazia'dan içerek gerçek dünyanın acılarından uzaklaşmaya çalışırlar. Arren, kendisini bir kurt sürüsünden kurtaran atmaca (Gedo) görünümlü güvenilir bir yol arkadaşı bulur. Arren, Therru adında bir kızı acımasız köle tacirlerinin elinden kurtarıp kendisi onların eline düştüğünde Atmaca tarafından kurtarılır. Bir çiftlikte kız ve atmaca ile bir aile gibi yaşamaya başlarlar. Köle ticareti yapan büyücü Lord Cob'un her yerde casusları vardır ve hiçbir yer güvenli değildir. Lord Cob'un adamları çiftliği ele geçirir.

* <http://www.imdb.com/title/tt0495596/>,6.11.2011..

Amerikalı ünlü yazar Ursula K. Le Guin'in genç yetişkinler için yazdığı fantastik romanları, kahramanları ve ejderhalarıyla Ghibli'nin müfredatına tam olarak uyar gibidir. Miyazaki Hayao, yazarın kitaplarını sinemaya uyarlamak istemiş ama iş yoğunluğu ve telif sorunları bunu yapamamıştı. Sonunda Ghibli, Tales from Earthsea kitap serisinin haklarını 2003 yılında aldı ve film yeni bir yönetmene -Hayao'nun oğlu Miyazaki Goro- teslim edildi. Miyazaki Goro, yapımcı Suzuki Toshio'dan bir takım fikirler eşliğinde bu teklifi aldığı anda Ghibli Müzesi'nin tasarımı işiyle ilgileniyordu. Miyazaki Hayao Howl's Moving Castle ve başka işlerle oldukça meşgul olduğundan, Suzuki filmin çekim işini Miyazaki Goro'ya verdi.

Tales from Earthsea, tüm Earthsea kitap serisini uyarlama peşinde olan kapsamlı bir filmidir: Serideki farklı olay örgüsü dizgelerini iç içe geçirir ve bu şekilde olaylar eş zamanlı olarak gerçekleşir. Örneğin, bir büyücünün bir kişinin gerçek ismini bilmesi durumunda o kişi üzerinde güç elde edeceği ve o ülkedeki büyülü gücü yok edebileceği açıklaması serinin birinci ve üçüncü kitaplarını yansıtan temalardır. Karışma daha fazla şey eklemek için Miyazaki Goro, Miyazaki Hayao'nun Nausicaa'ya başlamadan önce çizdiği Shuna's Journey(1983) adlı mangadan faydalandı. Therru'nun karakter tasarımı, Hort kasabası ve sakinleri, Tenar'ın çiftliği ve Atmaca'nın atı söz konusu grafik romanla benzerlikler taşımaktadır.

Tematik olarak, Tales from Earthsea, diğer Stüdyo Ghibli filmlerinde ortak olan sorunların birçoğuna değinir. Çevreye dair kaygılar, açık biçimde dile getirilmese de, yok olup gitmekte olan büyü'nün, ürünleri ve insanların geçim kaynaklarını etkilemesi yoluyla aktarılır. Diğer baskın fikirler, kimlik ve değişim ile ilgilidir. Spirited Away'de Chihiro. Adının bir kısmının Yubaba tarafından alınmasıyla kimliğini neredeyse kaybedecekti. Tales from Earthsea'de, Arren, Lord Cob tarafından gerçek adı olan Lebannen'i ifşa etmesi için kandırılır ve büyücü bu adı çocuk üzerinde güç sahibi olmak amacıyla kullanır. Atmaca'nın Arren'e açıkladığı gibi; "bir şeyin gerçek adını biliyorsan, onu yönetmek için büyü kullanırsın." Bu ikili kişilikler ve dönüşüm süreci, filmi bir arada tutan çok daha güçlü karakterlerde

görülebilmektedir. Bunlar Arren'in diğer benliğinden filmin açılış ve kapanışında dövuşen ejderhalara -farklı formlardaki güçlü büyücüler- kadar çok çeşitlidir. Bu ejderhalar devasa ve büyüleyicidir. Atmaca da keşif bilgisi edinmek ya da bir yerden başka bir yere daha hızlı gidebilmek için dönüşüm geçirir. Aynı Spirited Away' deki Haku ve Yubaba ile ikizi Zenuba gibi.

Tales from Earthsea'nin fantezi, büyü, ejderhalar ve maceralar karışımı; baştan çıkarıcı bir bütündür. Ne var ki, asıl olay örgüsü (iki düşman büyücü) ile karmaşık alt olay örgülerinin (dört romandan alınarak) iç içe geçirilmesi ana karakterlere özellikle de ilk başta babasını öldürürken gördüğümüz Arren'e dair bağlam yokluğu ile izleyicinin özdeşleşmesi zorlaşır. Yine de film davetkârdır. Özellikle zaman zaman ekrandan taşacakmış gibi görünen arka plan çizimleri ve eşsiz mimari tasarımlar çok beğenilmiştir¹.

Tales from Earthsea, hatırı sayılır bir gişe hâsılatıyla giriş yapmış ve Japonya'da haftalarca bir numarada kalmıştır. Ne var ki, filmle ilgili memnuniyetsizlik belirtileri de vardır: Bir derginin anketinde film "En Kötü Film" ve Goro "En Kötü Yönetmen" seçilmiştir. Ursula K. Le Guin de filmdeki bazı öğelerden rahatsız olduğu yazılmıştır².

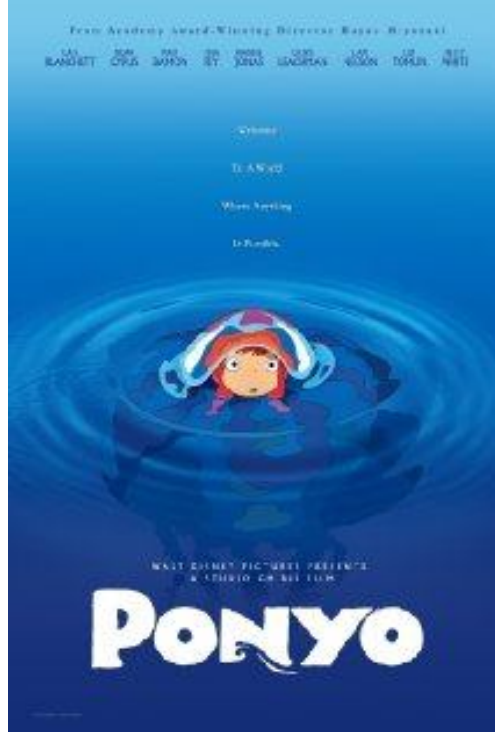
¹ Odel, Le Blanc 129.

² Odel, Le Blanc 130.

2.1.17. Küçük Deniz Kızı Ponyo (Gake no ue no Ponyo- Ponyo on the Cliff by the Sea)

Yazan ve yöneten: Hayao Miyazaki

Yapım yılı: 2008



Resim 2. 1. 17: “Küçük Deniz Kızı Ponyo” filminin afişi.*

Filmin Öyküsü: Sosuke, annesi Lisa ile birlikte denize tepeden bakan bir kayalıktaki bir evde yaşamaktadır. Babası Koichi gemide çalışır, bu nedenle, uzun süreler onlardan uzaktadır. Bir gün, Sosuke, bir kavanoza sıkışmış tuhaf bir yaratık bulur. Ponyo ismini verdiği bu yaratık insan başına sahip balık benzeri bir şeydir. Ponyo, babası Fujimoto'nun denizaltı laboratuvarından özgürlüğünü kazanmak amacıyla kaçmıştır. Sosuke, Ponyo'yu okula gittiği zamanlarda annesinin çalıştığı yaşlı bakımevine yakın çalılıkların içinde su kovaşında saklar. Ponyo ve Sosuke birbirlerinin dostluklarından hoşlanırlar ama Fujimoto asi kızını geri istemektir ve uğursuz karanlık balığı onu yakalayıp denizaltına geri getirmesi için görevlendirir. Ponyo geri getirilir. Ama Sosuke'ye âşık olmuştur, insan olmayı istemektedir. Bunun için sonradan kollara ve bacaklara dönüşecek uzuvlar çıkaran büyülere başvurmaktadır. Sosuke ile tekrar bir araya gelmek için

* <http://www.imdb.com/title/tt0876563/>,6.11.2011..

Fujimoto'nun elinden bir kez daha kaçır. Büyülerin sorumsuzca kullanımı dünyanın doğal dengesini etkilemiş gibidir.

Hayao Miyazaki'nin iç acıtıcı Princess Mononoke ve ürkütücü Spirited Away' den, Ponyo on the Cliff by the Sea ile My Neighbour Totoro ve Kiki's Delivery Service gibi yumuşak çocuk filmlerine geçiş yaptığı söylenebilir. Yüzeysel olarak, Ponyo, zarif ve yeni, düzenli ve özenle tasarlanmış görsel tarza sahiptir ancak, başka açılardan, bu film Miyazaki'nin en iddialı projelerinden biridir. Bu estetiği sergilemek için, Miyazaki, yine yalnızca geleneksel animasyon araçlarını kullanmış ve bilgisayar teknolojisine sırt çevirmiştir. Sonuçta, yapımda 170,000 civarında animasyon karesi kullanılmıştır; bu daha önceki filmlerinde kullanılan kare sayısını aşan bir rakamdır. Bu inanılmaz emeğin sonucu, ekranda dalgaların kıyıya vuruşundaki ya da sayısız denizanasının dalgaların altında su altı gelgitleri içinde salındığı muhteşem açılış sahnelerindeki organik histir. Bizzat deniz, en az insanlar ya da canlılar kadar ifade dolu bir biçimde filmin ana karakterlerinden biri olmuştur. Efekt, animasyonu gerçek kılar; canlı ve organik. Miyazaki'nin beş yaşındaki film kahramanı ile aynı yaştakilere hitap edebilecek ya da onlar tarafından da anlaşılabilir bir film yapma arzusu, hem fantastik öyküyle hem de bu basit ve doğal tarzla kendini belli etmektedir. Miyazaki'nin becerisi; büyülü, ruhani ve fantastik olanı gerçek ve ayrıntılı dünyalara taşımasından kaynaklanır. Onun filmleri, özellikle doğal ve fantastik karışımının çok zekice bir araya getirilmesi nedeniyle inandırıcı ve kapsamlıdır. Ponyo'da, dağınık kıvılcık saçları ve anlamlı bakışlarıyla tuhaf küçük balık benzeri yaratığı özellikle daha önceki denizaneleri kadar gerçekçi bir tarzda çizilmiş olması sebebiyle hemen kabul ederiz. Nausicaa of the Valley of the Wind'deki Ohmu ve Princess Mononoke'deki kodama gibi, sahnelerin inandırıcılığını artıran, tek tek çizilmiş canlıların sayıca çokluğudur. Elle çizilmiş balık sürüleri her bir yaratığa gerçek bir kimlik kazandırır.

Film Miyazaki'nin 2004 yılında gittiği Tomonoura liman kasabasında geçer. Burası, ziyaretçiler için ada üzerinde kurulmuş büyük oteliyle Japon halkı için turistik bir yerdir. Japonya'nın tüm kıyı bölgeleri gibi (ülkenin iç

kesimleri çoğunlukla dağlık olduğu için nüfusun büyük kısmı kıyı bölgelerde yaşar) bu alan da tsunami tehlikesi altındadır¹.

Bir kez daha Joe Hisaishi, müziği yapar, ama bu defa müzik önceki Miyazaki filmlerinden çok farklıdır ve özellikle çocuklara yönelik bir film için fazla karmaşık kaynaklardan ve tarzlardan beslenir. En unutulmaz olanı, filmin kapanış müziğidir. Bu şarkı, sekiz yaşındaki Ohashi Nozomi tarafından seslendirilir ve filmin hayranı bir grup Japon çocuk da ona neşe içinde eşlik eder².

Hayal dünyası ile gerçeklik arasındaki denge, Ponyo'da, çevrenin doğal dünya ile büyülü dünyadaki hassas dengelerden etkilenme biçimi ile aktarılır. Ponyo'nun Fujimoto'dan ilk kaçıışı, kirlenmiş ve çöple dolu okyanus yatağında bir trol teknesinin ağırlarıyla boğuşmasının neticesinde kendini çöpe atılmış bir kavanozun içinde bulmasıyla bir faciaya dönüşür. Bir kez daha insanlar çevrelerini kirletmektedir, ancak bu defa fantastik varlıkların - Ponyo'nun annesiyle babası da- çevresel dengeyi sağlamak için sorumluluk üstlendiği kurgusu vardır. Ponyo, bir insan olmaya karar verdiğinde, geçirdiği dönüşüm çevreyi olumsuz etkiler. Bu dönüşüm, Sosuke ile buluşmasını sağlayan tsunamiyi yaratır ama kitlesel bir kıyıma ve kasabanın zorunlu olarak boşaltılmasına da neden olur.

Ponyo'daki ilişkiler, Spirited Away'in aksine mutlu ve sakin bir aile biriminin gerçekçi bir tasviridir. My Neighbour Totoro'da olduğu gibi, ebeveynlerden biri yoktur. Bu, Lisa ile kocası arasında gerilim yaratsa da, rahatsızlık ailenin bir arada olma isteğinden kaynaklanır. Lisa da Miyazaki'nin güçlü, becerikli çalışan kadınlarından biridir; hem oğluna bakar hem de ihtiyar çiftin yanında çalışır. O, kendi durumunu korumaktan fazlasını yapmaya muktedirdir. Filmin elektrikli, yağmurlu araba takibi sahnesinde arabayı çok hızlı sürer. Buna karşın, film gerçekle fantastik arasındaki sınırları belirlemek amacıyla daha çok yaşlılar ile gençlerin yeteneklerine odaklanır; gençlerin yetenekleri, gündelik algının ötesindekileri

¹ http://www.nausicaa.net/wiki/Ponyo_on_the_Cliff_by_the_Sea/rewi, 6.11.2011..

² http://www.nausicaa.net/wiki/Ponyo_on_the_Cliff_by_the_Sea, 6.11.2011..

kabul etmeye daha açık ve muktedir gösterilir. Şüphesiz, Miyazaki'nin film için söylediği "beş yaşındaki çocuklar anlayabilecek, elli yaşındakiler anlayamasa bile" şeklindeki hedefi, hem filmin hem de karakterlerin hareket biçiminin dayanak noktasıdır.

Ponyo, hem fantastik hem de gerçek olmasıyla Miyazaki'nin en unutulmaz karakterlerinden biridir. O, her şeye sorgulayıcı bir tavırla, korkusuzca, aynen büyümekte olan çocukların etraflarındaki dünyaya, tehlikelerden bihaber incelemeleri gibi yaklaşır. Aynı zamanda arsızdır; memnuniyetten hoşnutsuzluğa kadar her duyguyu belli etmek için tam isabet ettirecek; şekilde ağız dolusu tükürür. Bir çocuk gibi, dilin kurallarını yavaş yavaş öğrenir ve Sosuke ile ilişkisi, kurtarılmış hayvandan sevilen dost seviyesine yükselir.

Ponyo boyunca her ne kadar gerilim ve tehdit –ürkütücü balık, kem gözlü karanlık dalgalar ve tsunaminin korkutucu etkileri- eksik olmasa da, bunların aktarılış şekli tüm filmi eğlenceli kılar. Spirited Away' de, tehdit açık ve sürekli, Ponyo on the Cliff by the Sea, heyecanlandırıcı ve hızlandırıcı olan tehlike anlarını sakın geçişlerle yatıştırır. Bu noktada, Howl's Moving Castle'daki den farklı olarak, Ponyo, herkesin içindeki iyiyi görmenin yanı sıra iyi kötü tüm insanların kasten ya da istemeyerek felaketlere yol açabileceğini gösteren hayatı onaylayan bir film¹.

¹ Odel, LeBlanc 135.

2.1.18 Aşırıçılar (Kari-gurashi no Arrietti-The Secret World of Arrietty)

Yönetmen: Hiramasa Yonebayashi

Yazan: Hayao Miyazaki

Yapım Yılı: 2010



Resim 2. 1. 18: “Aşırıçılar” filminin afişi*

İngiliz çocuk kitapları yazarı Mary Norton (1903-1992)’nın 1952 yılında yazdığı çok sevilen fantastik romanı “The Borrowers”’dan Hayao Miyazaki tarafından senaryolaştırılan bu anime film, 2010 yılında, Tokyo’nun batısındaki Koganei’de geçiyor. Hikâye, “Borrower” adı verilen, sadece 10 cm boyunda olan ve normal insanların evlerinin yer döşemelerinin altında yaşayan üç kişilik “küçük” aile etrafında şekilleniyor. Film 12 yaşındaki erkek çocuğu Sho’nun, hastalığı nedeniyle dinlenmek için annesinin çocukluğunu geçirdiği eve gelmesiyle başlar. Sho arabadan inerken bir kedinin çalılırlar arasındaki bir şeye saldırmaya çalıştığını fark eder. Sho, merakla çalılığa gidip kedinin neyin peşinde olduğuna bakarken bir Borrower olan Arrietty’i görür Aynı gece, Arrietty’nin babası Pod, yaşamlarını nasıl sürdürdüklerini öğretmek için kızını, döşemenin üstüne çıkaracaktır. Borrower’lar olarak anılan bu küçük insanlar döşemenin üstündeki dünyada

* http://en.wikipedia.org/wiki/The_Secret_World_of_Arrietty

yaşayanlardan sadece ihtiyaçları olanları “ödünç” olarak ve tabii onlara görünmeden hayatta kalmaya çalışmaktadırlar. Sho ne yazık ki Arrietty’i görür. İnsanlardan “ödünç” aldıkları için hep zarar görmüş olan Borrower’lar Sho’nun iyi niyetli çabalarına rağmen taşınmak zorunda kalacaklardır.

“Aşırıcular” kendi yaşam koşullarını yaratamadıkları için insanlardan aşırarak yaşayan bir “küçük” ailenin hikâyesi olarak Türkçe isimlendirmedeki iki anlamlılık dışında çok da katmanlı olmayan bir film olarak olumlu eleştiriler almıştır. Özellikle animasyon tekniği incelikli bulunmuştur¹.

2. 2. Ghibli Animelerinde Ortak Tema ve Motifler

Stüdyo Ghibli filmlerinin bütünlüklü bir dünya görüşünü aktaran ortak tema ve motiflere sahiptir.

2.2.1. Doğa- İnsan İlişkisi

Ana temalardan biri insanoğlunun doğayla ilişki biçimidir. Japon Shinto inancı ile derin ilişkili olarak, etkileşimli varlıkların canlı bir toplamı olan doğaya saygı duyulması çok önemlidir. Filmlerde yeryüzü genellikle insan cehaleti nedeniyle acı çeker vaziyette gösterilir.

Miyazaki’nin bu konuyla ilgili düşünceleri şöyledir:

Gün içinde daha az insanın olduğu bir zamanı seçip, buradaki dar isimsiz patikalardan yürürken sanki Tokyo’nun dışındaymışım gibi hissediyorum. Bu daima yeşil meşe ormanının Japonya’ nın her tarafından toplanıp oluşturulduğunu bilerseniz.... Meiji Tapınağı önemli bir örnek olabilir: eğer güçlü bir bilincimiz varsa, bir ormanı çok kısa bir zamanda toparlayabiliriz. Hepimizin ormandan geldiğini daima hatırlamalıyız. ...[S]uya, dağlara, havaya ve bunlarla birlikte tüm canlılara nezaket göstermemiz gerekmektedir. Onlardan nezaket beklemek yerine, biz onlara

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/The_Secret_World_of_Arrietty

nezaket göstermeliyiz. Ben, ormanların “gücünün” bizim gücümüzden daha fazla olduğu zamanların varlığına kesinlikle inanıyorum. Bizim doğaya olan yaklaşımımızda eksik olan bir şeyler var. ...[İ]nsanoğlunun ekosistemin bir parçası olma problemine değinmeden film yapamaz olduğum bir noktaya geldim¹.

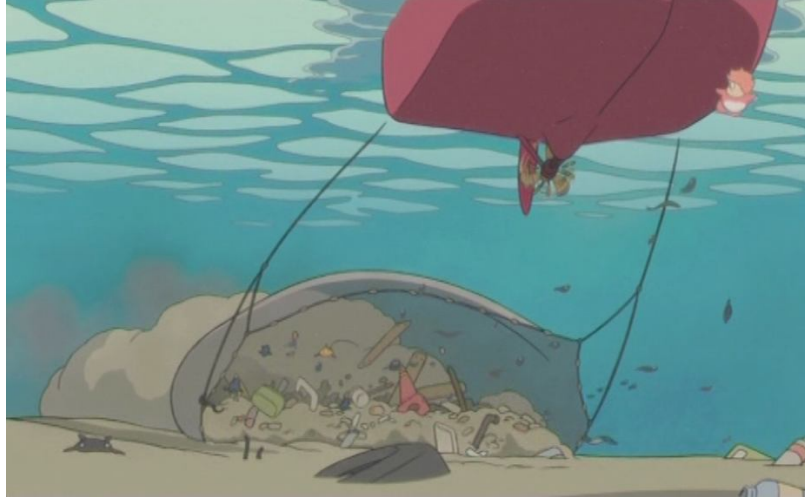


Resim 2. 2. 1. 1: “Laputa” da kararmış maden kasabası (26.57)



Resim 2. 2. 1. 2: “Ateşböceklerinin Mezarı”nda uçaklardan atılan yangın bombalarının köyü yakar (08.14)

¹ http://www.nausicaa.net/wiki/Latest_News#Miyazaki_on_CNN, 6.11.2011..



Resim 2. 2. 1. 3: “Küçük Deniz Kızı Ponyo” da insanın yarattığı deniz kirliliği deniz dibinde balık ağlarına takılıyor (06.58).

Miyazaki “Rüzgârlı Vadi” de küresel kirliliğin yıkıcı sonuçlarını göstermekle kalmaz, aynı zamanda çevreleri için hala sorumluluk almaya yanaşmayan -doğayı ehlileştirmek için makine kullanan- insan gruplarını betimler. Bizzat Nausicaa gücünün yettiğinde çevreyi anlamaya çalışan, onunla uyumlu yaşamaya çalışan biri olarak anlatılır. “Laputa” hem sanayileşme sonrası (hatta kıyamet sonrası) doğa yıkımı ve çoraklığın olduğu bir dünya hem de doğanın hala bağımsız güç taşıdığı başka bir dünya sunar (Resim 2.2.1.1). “Komşum Totoro” doğayla uyumun getireceği huzur ve mutluluğu gösterirken, “Ateşböceklerinin Mezarı” savaşın bir ülke ve insanları üzerindeki etkilerini sergiler (Resim 2.2.1.2). “Dün Gibi” de kent hayatı ile köy hayatı arasındaki uçurumu ve doğada ile iç içe yaşamın giderek daha fazla kentleşen bir Japonya’da nasıl özlendiğini tasvir eder. “Pompoko” çöküşteki doğal çevrenin kasvetli bir değerlendirmesi eşliğinde çok ufak umut kırıntıları taşır. Ruhların Kaçışı’nda Haku insanların doldurarak ölmesine neden olduğu bir nehrin ruhudur. Gidecek yeri yoktur. Yine yaşlı nehir tanrısı insanların atıklarıyla öyle kirletilmiştir ki temizlenirken içinden çıkanlar otelin hamamını çöplüğe çevirir. Küçük Deniz Kızı Ponyo filminde, tüketimin ve çöp yığınlarının etkileri daha filmin başından Ponyo'nun sonunu hazırlar. Ponyo, atık bir kavanozun içine sıkışıp kalmıştır, deniz yatağındaki tüm çöplerle birlikte süpürülmekten kurtulması gerekmektedir (Resim 2.2.1.3). Yeryüzü'nün çevresi üzerinde yıkıcı bir etki yaratabilecek şeylerden

biri hayal dünyasıdır; Ponyo'nun insan olma hevesi ve bunun için dönüşüm büyüsü kullanması dünyanın dengesini sarsar.

Ghibli'nin sanayileşme ve makineleşme konularındaki yaklaşımı bir miktar çelişki barındırmaktadır. Pazu'nun köyü maden çıkarma işi yüzünden tozlu ve çoraktır. Kuşlar ağaçsız kalan doğa yerine Pazu'nun çatısında bir kafeste beslenir. Makineleşmeye iyi gözle bakan filmler, insanın ve doğanın birbirleriyle çelişen ihtiyaçlara sahip olmalarını kaçınılmaz görür; asıl sorun, insanların bencil isteklerini tatmin ederken doğal dengeyi bozmaya ne kadar eğilimli olduklarıdır. Nausicaa, bir çevreci olabilir, ancak bu onu etrafta uçan bir aletle gezinmekten alıkoymaz, yine de onun uçuş yöntemi doğaya az zarar veren bir yöntem olarak gösterilir. Aynı şekilde, Prenses Monoke' de, Lady Eboshi fabrikasında çalışan kadınlara iyi davranan, onları koruyup kollayan biridir, ama onu ve işçi kadınları doğayla karşı karşıya getiren, üretilenlerdir, sanayileşmeyi hızlandıranlar, ormanı yok etmektedir.

Teknoloji aslında kötü değildir; onun nasıl ve ne ölçüde kullanıldığı önemlidir. Laputa filminde robotlar yıkıcıdır ama bahçelerde doğayla iç içe yaşama kapasitesine de sahiptirler. Hem Laputa hem de Prenses Mononoke, doğa insanlarla birlikte var olamadığında neler olabileceğini gösterir.

Japonya'daki Yanagawa kanallarının hikâyesini anlatan film ise doğrudan doğayla ilişki hakkında, savaş sonrası Japonya'daki iktisadi büyüme ve sähici toplumsal ruh hakkında bir belgeseldir. "Çöpten dönüşüm yoluyla kurtularak doğayla birlikte yaşama" mottosunun başarıyla uygulandığını görmek keyif vericidir. Kasaba halkı çok çalışmak zorunda kalmış olabilir, ancak daha temiz bir çevreyle, sivrisinek sayısındaki düşüşle ve kanalizasyon kokusundan arınmayla ödüllendirilmiştir. Geleneksel temizlik, dönüşüm ve koruma yöntemlerinin kullanımı, bir tür makineleşme karşıtı kır masalına dönüş gibi görünebilir, ama Takahata işler doğru düzgün yapıldığında bu geleneklerin teknolojiyle nasıl uyum içinde çalıştığını gösterir.

2.2.2. Uçma Teması



Resim 2. 2. 2. 1: “Ruhların Kaçışı”nda Chihiro uçarken Haku’nun gerçek kimliğini hatırlıyor (01:53:17)

Miyazaki Hayao'nun filmlerinde, daimi temalardan bir diğeri uçma keyfi ve uçan makinelerdir. Uçmak, yerçekiminden bağımsız bir özgürlük hissi verir ve animasyoncuya tamamıyla özgür bir ortamda çalışma ortamı yaratır. Ayrıca animasyona canlılık ve hız katar. Uçan makineler Miyazaki'nin Ghibli öncesi ve sonrası filmlerinde sıkça görülür: Laputa'daki arı benzeri insansız uçaklar, Yürüyen Şato filmindeki gaddar savaş uçakları, Kiki'nin süpürgesi, erkek arkadaşının uçmaya ilgisi ve kontrolden çıkmış zeplin. Porco Rosso içlerinde domuzun kırmızı uçağının da olduğu hava araçlarıyla doludur. Porco Rosso'nun ana karakteri domuza çok benzeyen Marco karakteri bugün Japon Hava Yolları'nın (QAL) uçuşlar sırasında gösterdiği filmlerinden biri olan “Imaginary Flying Machines (Hayali Hava Araçları, 2002)” kısa filminde tanıtım yapar.

Stüdyo Ghibli'nin fantastik dünyası, uçan yaratıklarla doludur: Totoro, Yüreğinin Sesi ve Sihirli Kedi, filmlerindeki Baron, Nausicaa filmindeki dev böcekler, Yerdeniz Öyküleri ve Ruhların Kaçışı'ndaki uçan ejderhalar. Büyüme ve olgunlaşma ilgili bir metafor işlevi gören (Resim 2.2.2.1) ya da kimi zaman özgürlüğün bir bedeli olduğunu düşündüren bu yaratıklara dair ilgi çekici olan, öykü içinde insanlarla ilişki kurma biçimleridir. Totoro'da olduğu gibi, bunlar genellikle insan karakterlerle birlikte uçarak onlara dünyayı başka bir açıdan gösterirler.

2.2.3. Kız ve Erkek Çocuk/ Ergen Kahramanlar ve İç Dünyaları



Resim 2. 2. 3. 1: “Sihirli Kedi”nin başkahramanı Haru (03.24)

Susan Napier bu filmlerin bireysel acıların otobiyografik muhasebeleri olduğu kadar Japon hafızasının ortaklığını paylaştığını söyler. Bu bağlamda bu filmler acılar, yıkım ve yenilenmeye dair canlı imgelerin gücü sayesinde Japon halkının ortak sesi olarak kişisel bir ses ile “tarih adına konuşma” girişiminde bulunurlar. Bu filmler çocuk gözünden aile dramlarıdır, korkunç vahşet ve yıkım sahneleri olsa çocuksu bir masum tona sahip insani etkileşim sahneleri taşırlar.”¹

Bir çocuk ya da genç bir yetişkin birçok Ghibli filminin ana başrol oyuncusudur (Resim 2.2.3.1). Bu, bir dizi amaca hizmet eder. Ebeveynlerini kuşatan materyalizmden uzak çocuklar, tasvir edilen fantastik dünyalara – Ruhların Kaçışı’nda olduğu gibi- çok daha açıktır. Çocuklar, tehdidi tanımlama ya da ondan etkilenme yetileri henüz gelişmediğinden ciddi bir tehlike ile yüzleşmeye çok daha yatkın olurlar ve bu nedenle heyecanlı ve beceriklidirler. Örneğin, Panda Kopanda'daki Mimi, evlerindeki davetsiz misafirin gerçek bir hırsız olabileceği fikrinden heyecanlanan bir karakterdir. Burada sergilenmek istenen, bir çocuğun zorluklar karşısındaki savunmasızlığıdır; bu sayede, gerilim, izleyiciye daha da net aktarılmış olur.

¹ Napier 250.

Birçok açıdan, Ghibli filmlerindeki çocuklar her şeyi olabilir kılan özgürleştirici güçtür. Ana karakterin bir çocuk olması, çocukların filmle özdeşleşmesini kolaylaştırır. Gençliğe dönüş fırsatı olarak yetişkinler için de dileklerin gerçekleşmesinin bir simgesi olur. Çocuk, bir yetişkinin göremeyeceği ya da görmeyeceği şeyi gören ayrıcalıklı bir bakış açısına sahiptir; örneğin, Shizuku'nun vagona oturan kediyi fark etmesi ya da Totoro'da orman cinlerini iki kız kardeşin görebilmesi gibi. Bazen yetişkinlerin zalimliklerini çocuk gözünden aktarmanın bir aracı olur; Mononoke'de toprağa zehir bulaştırılması, Ateşböceklerinin Mezarı'nda Kobe'nin bombalanması, Yürüyen Şato'daki savaş. Ayrıca Howl' un kendisi başlangıçtaki büyümeme ve sorumluluk üstlenmeme isteğiyle bu karakteristiklerin pek çoğunu taşımaktadır.

Ghibli animelerinde kahramanlar daha çok kız çocuklardır. Anime ve manga literatüründe shojo olarak adlandırılan bu karakterler eşik dünyalarda geçen zorlu maceraları yaşayacak cesaretle ve derinlikte betimlenirler. Buralardan gerçek dünyasına başarıyla dönebilen kız çocukları bazen büyüklerini bazen erkek arkadaşlarını da kendileriyle birlikte kurtarırlar. Bu kalıpları kırıcı potansiyelin kızlara yüklenmesi çağdaş dünyada kadının konum değişikliğini vurgular¹.

Ghibli'nin fantastik filmleri iç dünyaların keşfedilmesini sağlar. Bu dünyalardan edinilen merak ya da korku hissi çoğunlukla genç yetişkinlerin, çocukların ya da çok yaşlıların gözünden aktarılır. Sophie, güzel ve ürkütücü toprakları yalnızca bir ergenin değil, aynı zamanda bir yaşlı kadının da gözüyle izler.

Yetişkinlerin diğer dünyalarla ilişkisi, Totoro'daki yetişkinlerin en sempatiği Kusakabe Tatsuo karakteriyle net bir şekilde aktarılmıştır. O, asla kızlarının hayallerine ya da diğer dünyalara dalmalarına karışmaz, ama bir yetişkin olarak, bu dünyalara erişemeyeceği ima edilir. Tersine, Kanta'nın büyükannesi, yetişkinliğe geçmiş biri olarak, Totoro'nun dünyasıyla ve orman

¹ Napier 175-182.

cinleriyle daha yakın bir ilişki içindedir. Totoro'nun ormanı, Ghibli filmlerindeki çok sayıda paralel dünyadan biridir: Ruhların Kaçışı'ndaki ürpertici eşik dünyadan, Pom Poko'daki Tanuki'nin hedonist topluluğuna kadar. Ruhani ve geçici dünyaların biraradalığı, iki dünyanın giderek artan biçimde birbirlerini tanımlamaya başladığı bir zamanı aktaran Prenses Mononoke'de iyice belirgindir. Feodal Japonya'da insanlar doğal çevre ile uyumlu yaşarlardı, ama sanayinin gelişimi, eski tanrıların topraklarını kirletti ve çatışma yarattı. Bizzat Mononoke, karşılıklı biraradalığın evreninden ruhani dünyanın varlığını korumak için insan dünyasıyla bağlarını koparmaya çalıştığı bir dünyaya geçişi temsil eder. Ghibli filmleri, genellikle gerçek dünyadan fantastik dünyaya geçen karakterler çizer, ama Ponyo'nun okyanusun belirlediği sınırlardan kaçması, görünmeyen dünyanın bizim dünyamıza geçişini örnekler.

İç içe geçmiş dünyalar, fiziksel olarak var olmak zorunda değildir, yalnızca hayal gücünde de belirebilir. Shizuku, sonunda yazacağı kitaptaki karakterlerden biri olan Baron tarafından fantastik ülkelerde “hortum” ile tura çıkarılır. Bunun aksine, filmin yarı devamı sayılabilecek The Cat Returns'te Baron'un dünyası, bir portal aracılığıyla ulaşılabilen tam bir gerçek dünyaya dönüşmüştür. O, etrafımızdaki dünyanın bir parçasıdır ama yetişkin zihinlerinin algılayamayacağı ufacık boşluklara ve mekânlara gizlenmiştir.

2.2.4. Başkalaşım (Metamorfoz)



Resim 2. 2. 4. 1: “Porco Rosso” da domuza dönüşen Marco (35.04)

İnsan niteliklerinin başka bir varlığa, hayvana, bitkiye, ağaca, cansız maddelere atfedilmesi animasyonun vazgeçilmez öğelerinden biridir, ancak Ghibli'nin bunu kullanma biçimi, Disney'in nazik hayvanlarından çok daha inceliklidir. Canlı ya da cansız varlıklar insansı niteliklere bürünürken, insanlar hayvanlara, bitkilere, kömüre ya da tanrılara dönüşürler. Buradaki denge, birçok Ghibli filminin temel niteliğidir ve başkalaşma karakter ve anlamda değişimlere işaret eder¹.

İnsansılaştırma seviyesi rakunların ruh haline göre hem onların güçlerinin kapsamını ortaya koyar hem de insan dünyasında yaşamak için sergilemeleri gereken davranışları vurgular. Pom Poko filminde başkalaşım formları arasındaki ilişki çok daha inceliklidir. Kiki 'de kedi Jiji bir kedi olmasına karşın sohbet edebilmektedir. Kediler Baron figürü aracılığıyla ve krallık dünyasında insan biçimli olurlar. Karakterlerin bazılarının insan olarak biçimlendirildiği ancak sonradan bunların insan formuna dönüşmüş ejderhalar olduğunun ortaya çıktığı Ruhların Kaçışı ve Yerdeniz Öyküleri'nde de başkalaşım görülür.

Bu olgu, yalnızca insan nitelikleri kazanan hayvanlarla değil, aynı zamanda hayvanlar gibi görünen insanlarla da ilgilidir: Porco Rosso'daki Marco, iki ayaklı bir domuza dönüşmüştür (Resim 2.2.4.1), ayrıca bu seçimin kendisi tarafından yapılmış bilinçli bir tercih olduğu vurgulanmıştır. Ayrıca Chihiro'nun ebeveynleri, açgözlülükleri nedeniyle insan olduklarını unutan gerçek domuzlara dönüşürler. Prenses Mononoke birlikte kaçtığı kurtların görünümüne bürünme de onların tavırlarını ve huylarını benimser. Bu şekildeki değişim Ghibli filmlerinde, hem bilinçli bir tercih hem de doğal yetenek olarak verilir. İnsanların hayvanlara dönüşmesi büyülerin, koşulların ya da lanetlerin etkisiyledir.

Başkalaşım birçok Ghibli filminde, biçim değişikliği amacıyla kasten büyü kullanımı (Yubaba ve Howl gibi) yoluyla ya da insanoğlunun marifetleri yüzünden (Mononoke'deki zehirlenmiş yaban domuzu biçimli

¹ Odell, Le Blanc 22.

tanrı gibi) maruz kalınan hayati bir öğedir. Bir karakterin duygularını, ruh halini veya sağlığını görsel olarak tasvir etmek amacıyla kullanılır: Sophie büyü yoluyla ihtiyar bir kadına dönüştürülmekle kalmaz, bu değişim bir şekilde onun özgüven eksikliğine de dayandırılır. Ponyo'nun kendisini büyü yoluyla insana dönüştürme yeteneğini keşfetmesi görünüşü aracılığıyla açıklığa kavuşturulur, bu durum onun tükenmişliğini ve duygusal halini de yansıtır.

2.2.5. Rüzgâr ve Hava



Resim 2. 2. 5. 1: “ Küçük Deniz Kızı Ponyo” da rüzgar ve dev dalgalar (01.01.45)

Bu animelerde estetik, duygusal ve tematik sebeplerle iklim önemlidir. Hava durumu çevreyle ilişkiyi, doğadaki hassas dengeleri sergilemekte kullanılır: Nausicaa'daki elektrik fırtınaları ve harabeye dönmüş yeryüzündeki uçsuz bucaksız çöplükler, Ateşböceklerinin Mezarı'ndaki sert yağmur damlaları, Ponyo'daki ürkütücü büyük dalgalar (Resim 2.2.5.1). Ayrıca hava durumu karakterlerin duygularını yansıtmak için de kullanılır: Totoro'da Mei ile Satsuki otobüs durağında babalarını beklerken bardaktan boşanırcasına yağmur yağar; Haru bir tarlada kendinden geçmiş haldeyken duyduğu sonsuz memnuniyete eşsiz bir güneş ışığı eşlik eder.

Hava olayları, animasyoncunun sanatını göstermesine de olanak verir. Rüzgâr, çimlerde ve buğday tarlalarında dalgalanmalara sebep olur, görsel anlamda daha gerçekçi bir çevre yaratılırken filmin etkisi artırılır. Aynı şekilde, rüzgâr, karakterlerin saçlarını süpürür veya kıyafetlerinin kabarıp

dalgalanmasına neden olur; Kiki' de ve Laputa'daki uçuş sahneleri bu sayede daha gerçekçi görünür. Marco'nun taktığı kaşkol, uçuşu sırasında daha gerçekçi bir izlenim bırakma şansı verir. Çünkü Kiki'nin aksine Marco'nun saçları yoktur.

2.2.6. Japon Mitolojisi



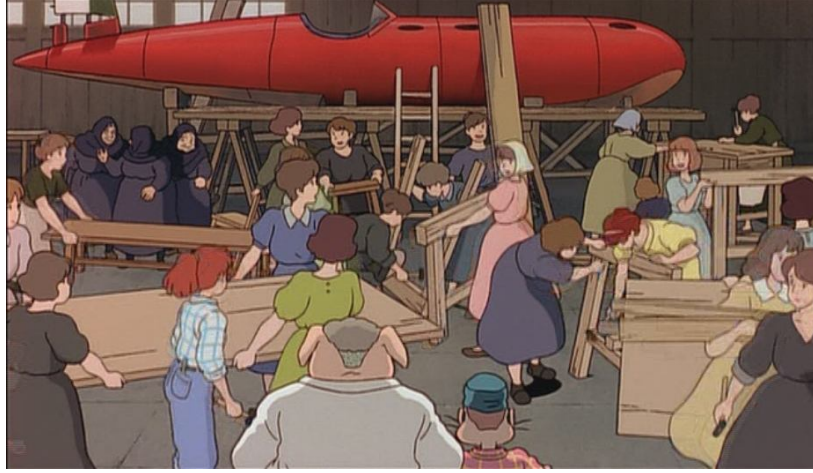
Resim 2. 2. 6. 1: “Ruhların Kaçışı”nda içine hediyeler bırakılmış ruh evleri (02.14)

Çevresel kaygılarla yakından ilişkili olan bir diğer olgu ise Japonya'nın yerel dini olan Shinto'dur. Bu din, 1945'teki ABD işgaline dek imparatoru tanrılarla ilişkilendirdiği için devlet işlerinin bir parçası halindeydi. Ghibli filmleri, Shinto'ya doğrudan atıfta bulunmasa da, bu dinin gelenekleri filmlerin pek çok sahnesinde işlenmiştir. Shinto, aslında animist bir dindir ve tanrılar ve ruhları her şeyin içinde görür, bu nedenle insanın doğal çevre ile uyumuna özen gösterir. Jinja (tapınaklar) ve torii (kutsal geçitler) Ghibli filmlerinde çokça görülür ve sergilenen Shinto gelenekleri arasında tapınaklara saygı gösterme ve adak adama gibi ritüeller de bulunur. Kami, her şeyin içinde bulunan ruhlardır. Prenses Mononoke filmi, heybetli orman tanrısı Shishigami'den, küçük ruh Kodama'ya kadar çok sayıda kami ile doludur. Kami terimi, birçok şeyi kapsayabilir ve aldıkları biçime göre farklı isimlere sahip olabilir.

Japon mitolojisinde, obake, dönüşüm yeteneğine sahip ruhlardır. Yaratıklar, kimi zaman insana da olmak üzere, farklı biçimlere dönüşebilirler; Pom Poko'daki kitsune (tilkiler) ve tanuki (rakunlar) gibi. Bunların yanı sıra, yokai -tek gözlü, tek bacaklı, sarkık dilli bir şemsiye olan

karakasa'dan (Pom Poko'daki gibi) devlere kadar tuhaf ve çok çeşitli ruhlar ve oni (cinler) de vardır. Budist efsanelerden alınmış olsalar da ejderhalar Japon mitolojisinin bir parçasıdır. Budizm, Japonya'nın ikinci büyük dinidir ve çok sayıda Japon kendini hem Budizm'in hem de Shinto'nun takipçisi olarak görür. Budist semboller başta jizo heykellerini gösteren Pom Poko ve Komşum Totoro olmak üzere bir dizi Ghibli filmde görülür. Ruhların Kaçışı'nda yol kenarlarında ya da mezarlıklarda bulunan bu semboller çocukları koruyan bekçiler olarak sunulur (Resim 2.2.6.1).

2.2.7. Toplumsal Yaşam



Resim 2. 2. 7. 1: “Porco Rosso” da kadınlar elbirliği ile kahramanın uçağını onarıyorlar (34.48)

Hem Takahata hem de Miyazaki'nin toplumsal adalete bağlılıkları, hikâyelerini oluşturan toplumlarda da belirgindir. Bu toplumlar birlikte ortak bir hedefe yönelir ve ellerinden gelenin en iyisini yapmaya çalışır halde gösterilir. Ghibli öncesi filmlerden Horusu: Prince of the Sun'daki köylüler, Prenses Mononoke' deki işçi kadınlar kolektifi, Porco Rosso' da uçağı tamir eden kadınlar(Resim 2.2.7.1), Laputa'daki madenciler; savaş, sanayileşme ya da diktatörlük girişimi gibi nedenlerle sistemin tehdidi altındadır. Aynı şekilde, Nausicaa'daki kabile, bir toplum olarak çalışıp hayatta kalarak daha iyiyi elde etmeye çalışırlar.

Ghibli'nin bir zanaat olarak animasyona "tatbiki" yaklaşımında, sanayileşmeye yönelik bir zanaatkârlık soyluluğu hissi ya da "Faydalı

Çalışma ya da Nafile Emek" çıkarımı vardır Bu yaklaşım, Goshu the Cellist'in yazarı toplumsal öncü Kenji Miyazawa'nın tarımla ilgili eserinde fazlasıyla görülür. Miyazawa, yoksulluğu azaltmak amacıyla tarım yöntemlerini geliştirerek ve insanların hayatlarını ahlaki öykülerle zenginleştirerek toplumları bir arada tutmaya gayret etmiştir¹. Nausicaa'nın teknolojik ilerleme ile doğal hayat arasında yarattığı gerilime bu açıdan bakılabilir. Çellist olarak sanat, keman yapımı, ekmek yapımı, parçalanmış eski uçanın kadınlar tarafından elbirliği ile tamir edilmesi aynı gözle görülebilir. Tüm bunlar, hem uygulayan hem de faydalanan insanların hayatlarını ve sağlığını geliştiren toplumsal zanaat örnekleridir. Totoro'da paylaşım ödül getirir, Ateşböceklerinin Mezarı'nda bencillik ve kibir umutsuzluğa sürükler². Takahata'nın Dün Gibi filminde karakterler köy ve kent sakinleri arasındaki uçurum konusunda aktif yorumlarda bulunurlar. Taeko'nun orta sınıf şehirli hayatı kır ziyaretinde temelden değişir. Oraya gittiğinde, daha önce katı ve şüpheci olan Toshio, ona köy hayatındaki zorlukları anlatır. Ama dürüst bir çalışmanın ardından, Taeko sahici bir toplumsal algıya kavuşmaya ve aşırı kalabalık bir şehirde yalıtılmış bir hayat yaşayarak toplumun faydalarını öğrenmeye başlar. Yanagawa kanalları ile ilgili belgeselde Takahata, toplumsal ve çevresel işbirliğinin toplumlar üzerinde nasıl gerçek ve faydalı, etkiye sahip olacağını gösterir.

2.2.8. Mekânlarda Avrupa Etkisi



Resim 2. 2. 8. 1: "Sihirli Kedi" de gerçek dünya içindeki gizli meydan (22.55)

¹ Aktaran Odell, Le Blanc 34.

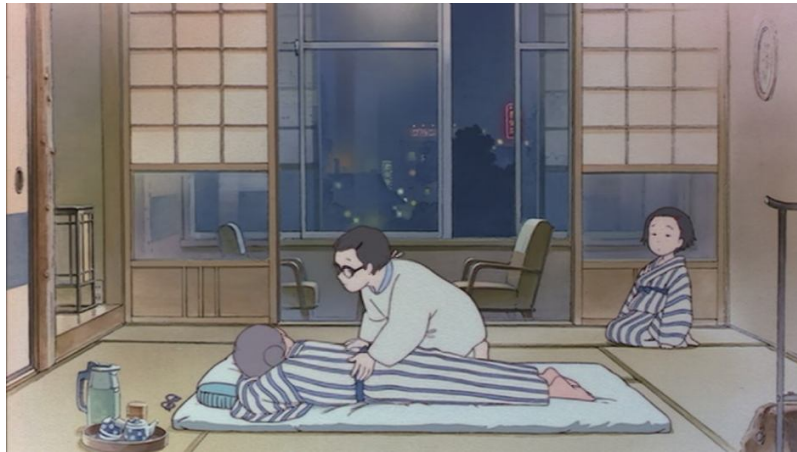
² Odell, Le Blanc 27.



Resim 2. 2. 8. 2: “Yürüyen Şato”da Sophie’nin şapka dükkanı-evinin dışı (12.13)

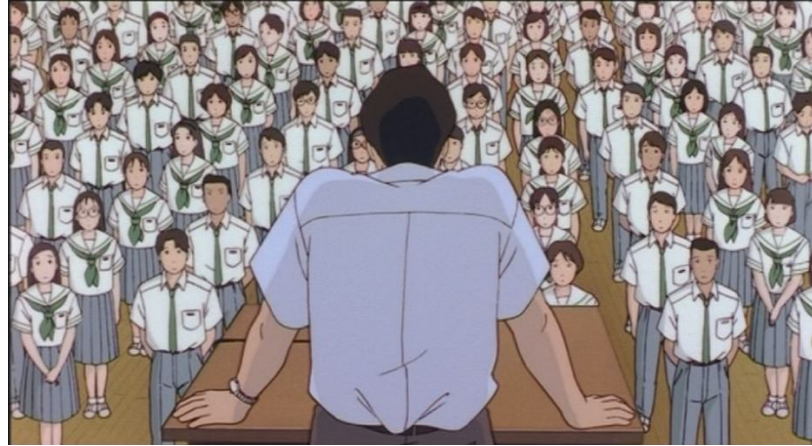
Birçok filmde Avrupa mekânlarının etkisi görülür. Takahata ile Miyazaki'nin Ghibli öncesi üzerinde çalıştığı birçok filmin Avrupa kökleri vardır. Bunlar arasında; Heidi: A Girl of the Alps (1974) ile A Dog of Flanders (1975) sayılabilir. Bu dizilerin yanı sıra yarıda kesilmiş Pippi Longstocking (Uzun Çorap Pippi) için yaptıkları-araştırma gezileri Japonya'da geçmeyen Ghibli filmlerinin mimari içeriğini hala fazlasıyla etkilemektedir: Kiki' deki İskandinav kasabası, Porco Rosso'daki Akdeniz adaları, bir İngiliz romanından uyarlanan Yürüyen Şato'daki şehirler (Resim 2.2.8.2). Laputa'daki madenci kasabası. Avrupa'daki klasik çalgı aleti yapımı geleneği, Seiji'nin Cremona, İtalya'da keman yapımı dersleri alma hayallerini gerçekleştirilmesiyle yansıtılır. Baron'un yaşadığı gerçek dünyanın gizli kısmı açık biçimde Avrupa'nın pazar meydanlarından esinlenmiştir (Resim 2.2.8.1).

2.2.9. Japon Kültürü



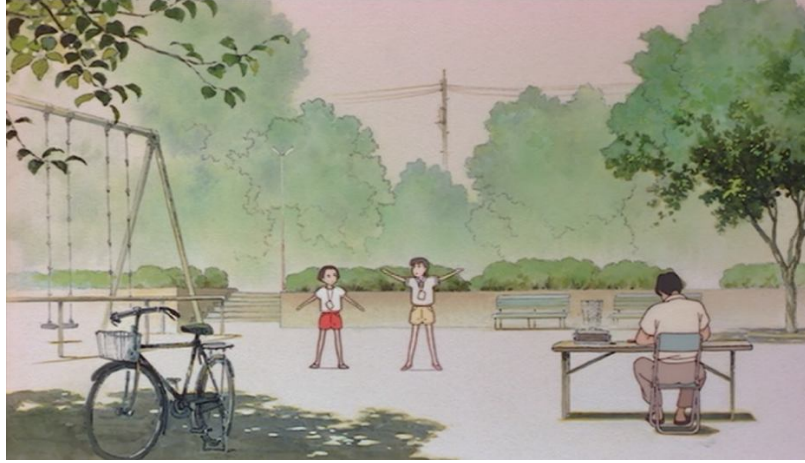
Resim 2. 2. 9. 1: “Dün Gibi” de geleneksel onsen (hamam)’ de dinlenme (07.02)

Geleneksel Japon kültürü; pratiklerini, yemeklerini, giyim tarzını ve görgü kurallarını koruyarak ayakta kalmıştır¹. Japon mitolojisinin dışında, filmlerdeki karakter motivasyonlarının ve öğelerin açıklanmasına yardımcı olan gelenekler bütünü daima söz konusudur. Totoro ve Dün Gibi bu konuda iyi örneklerdir. Mei, Satsuki ve babalarının birlikte banyo yapmaları, Japonya’ da aile uyumunun bir göstergesidir. Banyo yapmak, suyun kirlenmemesi amacıyla banyodan hemen önce alınan duştan farklı olarak geleneksel bir Japon rahatlama yöntemidir. Dün Gibi’ de Taeko kırsala ziyaretlerinden birinde doğal maden suyu kaynağı olan bir onsen'e-hamama yaptığı yolculuğu sevgiyle anımsar (Resim 2.2.9.1). Totoro'da, Satsuki yeni evlerine dizleri üzerinde girerek ayakkabılarının yere değmemesine özen gösterir. Bu da önemli kültürel tabulardan biridir. Ayrıca evde gezdiği çoraplarla dışarı çıktığı için Taeko babasından tokat yemiştir.



Resim 2. 2. 9. 2: “Büyülü Dalgalar” da öğrenciler müdürü dinliyor (07.54)

¹ Odell, Le Blanch 28



Resim 2. 2. 9. 3: “Dün Gibi” de beden eğitimi dersi (05.30)

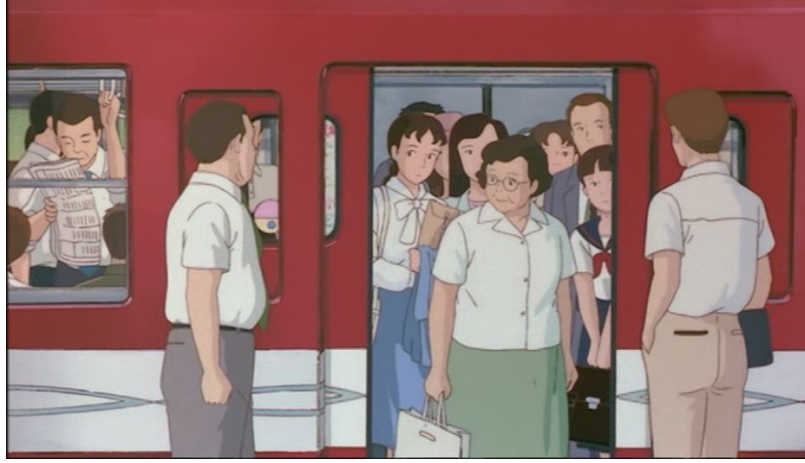
Japon okul yaşamı da Ghibli filmlerinde işlenmiştir (Resim 2.2.9.2 ve Resim 2.2.9.3): Dün Gibi’ de grup beden eğitimi dans teyplerinden, Japon okul üniformalarına kadar farklı detaylar vurgulanır. Sınıflarda, oturan öğrenciler ve onların arasında dolaşan öğretmenler görülür. Öğrenciler kendi sınıflarının temizliğinden sorumludurlar, başarısız öğrenciler bütün yazlarını iyi bir üniversiteye girebilmek için sıkıntı içinde geçirdikleri takviye okullarına giderler.



Resim 2. 2. 9. 4: “Ateşböceklerinin Mezarı”nda şeker kutusu (00.11)

Yemek, Japon toplumunun önemli bir parçasıdır. Karakterlerin birçoğu büyük bir iştahla yemek yerler: Ghibli öncesi The Castle of Cagliostro'daki Lupin'in pisboğazlığına yeniden kavuşmasından, Yürüyen Şato'daki kahvaltı ritüellerine, Porco Rosso'daki ziyafetlerden Ponyo'nun, Sosuke'nin jambonunu ve erişte çorbasını içmesine kadar. Ghibli animelerinde genellikle yemek hemen tanınabilecek şekilde betimlenir.

Ancak bazen yenen gıdalar Batı'da çok bilinmeyebilir. Konserve kutusu içindeki geleneksel şekerlerden oluşan Sakuma Drops, çok eski bir markadır ve Ateşböceklerinin Mezarı'nda neredeyse bir karakter halindedir (Resim 2.2.9.4), “Küçük Deniz Kızı Ponyo” da Ponyo'nun annesi Japonya' da çok içilen Sapporo birası içer. Umeboshi (tuzlanmış erikler), okonomiyaki (gözleme ile pizza arası bir gıda), yakitori (ızgarada tavuk şiş) ve bento (beslenme çantaları) gibi geleneksel örneklere rastlanır. Pom Poko' da yürüyen yiyecek tezgâhı iki ofis çalışanının etraflarındaki karışıklıktan haberdar olmalarını engeller. Yamadas, gıda referanslarıyla doludur. Bunun nedeni anne Yamada'nın elinden geldiğince çalışmaktan kaçınma girişimleridir; oğlunu erişte pişirmeye yollaması ya da kocasına artıklarla hazırladığı bildik bir Japon kahvaltısı gibi.



Resim 2. 2. 9. 5: “Dün Gibi” (03.27)



Resim 2. 2. 9. 6: “Büyülü Dalgalar” da ilk sahne (00: 09)

Trenler, Japon hayatının önemli bir parçasıdır -kısmen demiryolu altyapısının kapsamlı ve verimli olmasından, kısmen de karayolu taşımacılığının, birçokları için, pahalı ve rahatsız olmasından. Trenler, Ghibli filmlerinde önemli bir yere sahiptir; bu araçlar, başrol oyuncularını hem fantastik hem de gerçek yolculuklara çıkararak faydalı aletler olarak gösterilir (Resim 2.2.9.5 ve Resim 2.2.9.6). Taeko, çocukluğuna doğru bir tren yolculuğu yapar; Chihiro, trenle Zeniba'ya doğru gerçeküstü bir yolculuğa çıkar; Shizuku'nun bir kediyle çıktığı önemli tren yolculuğu olaylar için bir katalizör işlevi görür.

Çevreci Shinto tarzı hendekte çamaşır kurutma günleri, bu günlerde kullanılan süslü gezinti tekneleri ve geleneksel sazan balığı kadar, happa (nehre işedikleri takdirde çocukları alıp götürdüğü söylenen su cinleri) masallarıyla da Japon köklerle bağ kurulur. Geçmişle kurulan bu bağ, halk tarafından tamamen halk için düzenlenen, bir tekne geçidini içeren ve sanatçıların, gönüllülerin ve aşçıların çabalarıyla oluşturdukları Okinohata Festivali görüntülerinde iyice belirgindir.

3. “SEN TO CHİHIRO NO KAMİKAKUSHİ” ANİMESİNDE “TÜKETİM NESNESİ” OLARAK OTOMOBİLİN SUNUMU

Bu bölümde incelenen film yukarıda kısaca değinildiği gibi Japon Ghibli Stüdyosu'nca yapılan Amerikan Disney Prodüksiyon Şirketi'nin dağıtımını üstlendiği, Oscar ödüllü bir animasyon filmidir. Bu aşamada animasyon sineması tekniklerine değinmek gereklidir çünkü “Sen to Chihiro no Kamihakushi” filminde buharın gerçekçi görünmesini istediği için bilgisayar kullanılmasına izin verdiği iki sahne dışında senarist, yönetmen ve baş çizer Hayao Miyazaki anlatımın daha samimi ve doğal olduğunu düşündüğü geleneksel animasyon tekniğini özellikle tercih etmiştir. Karelerin hepsinin arka planını ve başkarakterleri önce kâğıda bizzat kendisi elle çizip, renklendirmiştir. Bu teknik ve sık kullanılan diğer bazı teknikler animasyon sinemasının anlamak açısından önemlidir.

Animasyon sinemasında, devinimsiz imgeler devinim duygusu uyandırabilecek biçimde düzenlenerek filme aktarılır. Burada genel olarak iki teknikten söz edilir: İki ve üç boyutlu canlandırma. Bu iki teknik görsel ve biçimsel farklılıklarının yanı sıra yapım aşamasında da farklılıklar içerir. İki boyutlu animasyon filmlerinde en sık rastlanan teknik çizgi canlandırmadır. Genelde asetat (celluloid) üzerine çizim yapıldığı için cel-animation diye anılır. Temel ilke birbirinden farklı olan çizimlerin kâğıt veya asetat üzerinde üretilmesidir. Bir sinema filminde, yansıtma esnasında perdeye saniyede yirmi dört karenin yansıtılması düşüncesinden yola çıkarak ortaya çıkan, çizimleri canlandırma fikriyle, birbirinin devamı olan çizimleri arka arkaya alıcıya kaydetmek suretiyle “canlandırmak” mümkündür. Bunun için her bir saniyelik hareket için yirmi dört kare çizim yapılması gerekir. Çizgi

animasyon iki tür asetat üzerine yapılabilir. Altını gösteren saydam asetat üzerine yapılan çizimlerde, figürün hareketleri önce kâğıt üzerinde tasarlanır, daha sonra üzerlerine asetat konarak çizimin dış hatları kopyalanır. Boyama işlemi, çini mürekkebi, sulu boya ya da özel asetat kalemiyle yapılır¹. Gelişen teknoloji ile artık çizimler özellikle layout adı verilen arka plan çizimleri, bilgisayarla çoğaltılmakta ve boyanmaktadır. Kullanılan diğer tür asetat mat olanıdır. Bu tip asetata renkli kalemlerle ve pastel boya (crayon) ile çizim yapılır².

İki boyutlu animasyon tekniklerinden sıkça kullanılan bir diğeri “cut-out” tekniğidir. Yassı figürlerin doğrudan alıcının altında canlandırılması ilkesine dayanır. Kartondan kesilmiş parçaların bir araya getirilmesiyle oluşturulmuş şekillerin, alıcının tam dik olarak yukarıdan çekim yaptığı cam plakanın üzerine yerleştirilerek, kare kare fotoğraflanması ile gerçekleştirilir. Fotoğraf ya da video baskılardan kesitler de kullanılır. Cut-out animasyonda renkli parçalar kullanılırken, bir başka teknik olan silüet (Silhouette) animasyonda siyah karton kesilerek oluşturulan figürler, çizim masasında, alttan ışık verilerek kare kare kaydedilir ve canlandırılır. Bu tekniğe en iyi örnekler Alman Lotte Reiniger’in “Die Abenteuer des Prinzen Achmed (Prens Ahmet’in Maceraları-1926)” adlı filmi ile Rus sanatçı Yuri Norstein “Tale of Tales (Masalların Masalı-1979) sayılabilir. Ayrıca Trey Parker ve Matt Stone’nun yarattığı ABD yapımı “Southpark (1997)” ünlü dizisi bu teknikle yapılmış, hâlihazırda gösterimde olan animasyondur³.

Bunun dışında doğrudan cam üzerine sulu boya ya da yağlı boya ile yapılan “glass animation” tekniği de kullanılır. Bir sonraki hareket, bir önceki resim üzerinde iğneyle çizilir ve tekrar boyanır. Arka plan ise her kare için yeni baştan çizilir. Bir diğer teknik “sand animation” denilen cam plakanın üzerine ince bir tabaka halinde serilen normal ya da renkli kumun üzerine hareket yansımaları yaratacak biçimde art arda çizilerek kaydedilen bir

¹ Shamus Culhane, *Animation from Script to Screen*. (London: Columbus Boks, 1988) 12-13

² Roger Noake. *Animation: A guide to animated techniques*. (London: McDonald Orbis, 1988) 144

³ Maureen Furniss, *Art in Motion: Animation Aesthetics*. (London: John Libbey, 1998) 43-50

tekniktir. Bu tekniğe en iyi örnek de VII. Ankara Uluslararası Film Festivali'nin Uluslararası Canlandırma Yarışması bölümünde En İyi Canlandırma Filmi seçilen Vera Neubauer'in "The Lady Of The Lake (1995)" adlı animasyon filmidir¹.

"Pinscreen" ya da "pinboard" denilen zahmetli bir diğer teknikte binlerce iğne, delikli bir tahta plakaya sokulur ve figürler iğnelerin deliklerden içeri itilmesiyle üretilir. Tahta plakanın iki yanından verilen ışıkla, iğneler farklı boyutta gölgeler üretir ve bu ışık/ gölge oyununun her kare için yeniden hazırlanmasıyla canlandırma gerçekleştirilir. Rus sanatçı Alexandre Alexeieff (1901-1982)'in "Le Nez (The Nose-Burun,1963) animasyon filmi ile Orson Welles (1915-1985)'in "The Trial (Dava,1962) filminin giriş ve sonuç bölümleri için yaptığı animasyon sahneler ünlüdür².

"Overpainting" tekniğinde hareket kare kare çizimlerle değil, aynı resim taşıyıcısı üzerinde, resmin üzerine kalem ya da fırça ile boyanarak sağlanır. Her ekleme alıcıya kaydedilir³.

"Cameraless animation" tekniği doğrudan film üzerine kazıma ya da resmetme yöntemidir. Kazınan yerler asetat kalemleri ya da boyayla renklendirilebilir. Bu teknikte birkaç saniyelik hareketli görüntü için yüzlerce karenin tek tek resmedilmesi gerekir. Bu tekniğe en iyi animasyon örnekleri Kanadalı sanatçı Norman McLaren (1914-1987) ile Avusturya doğumlu Baerbel Neubauer' in filmleri sayılabilir: "Algorithmen (1994), Roots (1996), Mondlicht (1997).

Max Fleischer (1883-1972)'in 1917 yılında patentini aldığı "Rotoskopi (The Rotoscope)" denilen tekniktir. Canlı film görüntüleri yönlendirme aynası yardımıyla, tek tek kareler halinde mat bir cama yansıtılır ve ince bir kâğıda ya da asetata tek tek elle çizilerek kopyalanır. Bunlar

¹ Furniss 30-32

² Giannalberto Bendazzi, CARTOONS: One hundred years of cinema animation. (London: John Libbey&Company Ltd.,1994) 110

³ Furniss 75

yeniden alıcıya kaydedilerek gerçeğe çok yakın bir çizgi görüntü elde edilir. Fleischer' in 1939 yapımı "Gulliver's Travels" animasyonu bu tekniğin güzel bir örneğidir¹.

Üç boyutlu animasyonlar kurulmuş minyatür bir sahne düzeni içinde, kukla ya da hamur modellere verilen her hareketin tek tek fotoğraflanmasıyla canlandırılır ya da küçük hareket değişikliklerin alıcıya tek kareler halinde kaydedilmesiyle gerçekleştirilen tekniklerdir. Bu teknik "stop-motion" olarak adlandırılır. Kuklalar metal ya da hamurdan yapılır ve sabittir. Teknoloji geliştikçe kuklaların içleri iskeletlendirilmiş, eklemler hareketlendirilmiştir. Kukla animasyonların en saygın örnekleri Jan Svankmajer (Prag-1934) ile İngiliz animasyon sanatçısı Barry Purves' in filmleri ve Amerikalı animatör Tim Burton (1958)'in "The Nightmare Before Christmas (1993)" müzikal filmidir².

Üç boyutlu animasyonda kullanılan tekniklerden biri de oyun hamurlarıyla (plastisine) hazırlanan kuklaların filmin konusuna ya da dramatik yapısına göre değiştirilerek alıcıya tek tek kareler halinde kaydedilmesiyle gerçekleşen "claymotion"dır. Bu tekniğe en güzel örnekler İngiliz sanatçı Nick Park(1958)'in "Wallace and Gromit(1989-1995)" serisi ile Amerikalı Henry Selick(1952)'in "James and The Gigant Peach (1996) stop-motion clay animasyonudur³.

"Pixillation" denilen teknik ise stop-motion'dan farklıdır. Gerçek oyuncular çok küçük hareketlerle yer değiştirirler ve bu değişiklikler kare kare alıcıya kaydedilir. Bu karelerin oynatılması sonucu örneğin ayakta duran bir oyuncu yer değiştiriyordur ama ayakları ve elleri hareket etmez. Bu teknik oyuncu ve animatör için çok zahmetlidir, bu yüzden kısa bölümler halinde animasyon filmleri içinde kullanılır. Bu tekniğin kullanıldığı en bilindik örnek Norman McLaren'nin "Neighbors (1952)" animasyonudur⁴.

¹ Furniss 77

² Furniss 161-165

³ Furniss 161-169

⁴ Furniss 159

Son yıllarda teknolojik yeniliklerle beraber zaman ve emek isteyen birçok aşama bilgisayarlar yardımıyla ortadan kalkınca bilgisayar canlandırma başlı başına yeni bir teknik olmuştur. 1981 yılında yapılan John Halas (Budapeşte1912-1995)'ın “Dilemma” filmi tamamı bilgisayarda yapılan ilk filmidir.

Birçok sanatçı bilgisayar animasyon tekniğini benimsemiş ve Amerikalı sanatçı John Lasseter (1952)'ın 1989 yılında yaptığı “Tin Toy(Pixar)” Amerikan Oscar'ını kazanmıştır¹.

90'lı yıllarda kısa ve uzun sinema filmlerinden başka televizyon için çekilen reklam filmlerinde ve müzik videolarında da yoğun olarak bilgisayar animasyon tekniği kullanılır olmuştur². Bilgisayar teknolojisinin hızla gelişmesi, artık evlere girebilir olması animasyon yazılımlarını amatörlerin kullanabilmesini ve bu tekniğe olan ilginin artmasını sağlamıştır.[•]

3. 1. Bir İletişim Aracı Olan Filmi “Okuma”

Japon animasyon filmlerinin/animelerin Japonya'nın “yumuşak güç” silahlarından biri olarak yalnızca bir eğlence aracı olmadığı gerçeğinden yola çıkıldığında; bir filmi okumanın öğrenilmesi; filmin anlaşılabilmesi ve verilen iletinin yerine ulaşması açısından önemlidir.

İletişim, “bir gönderici tarafından, öte yandaki bir alıcı üzerinde belli bir etki yaratmak amacı ile adına ‘gösterge’ denilen, anlam yüklü birimlerden yararlanarak, karşı tarafa, belirli bir ‘bildiri’ ulaştırılması eylemi” olarak tanımlanır³. İnsanların birbirleriyle anlaşmak için kullandıkları doğal diller, davranışlar, görüntüler, trafik belirtkeleri, bir kentin uzamsal düzenlenişi, bir

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/John_Lasseter#Disney_.28first_time.29

² Bendazzi 442

[•] Bilgisayarlı animasyon tekniğine tezin hacmini artıracacağı için girilmemiştir.

³ Özcan Başkan, *Bildiririm*. (İstanbul: Altın Kitaplar,1988) 64.

müzik yapıtı, bir resim bir tiyatro gösterisi, bir film, reklam afişleri, moda, sağır-dilsiz alfabesi, yazınsal yapıtlar, çeşitli bilim dilleri, tutkuların düzeni, bir ülkedeki ulaşım yollarının yapısı, mimarlık düzenlemesi gibi, bildirişim amacı taşıyan taşımaların her anlamlı bütün, çeşitli birimlerden oluşan bir dizgedir. Gerçekleşme düzlemleri değişik olan bu dizgelerin birimleri gösterge olarak adlandırılır¹. İletişimin yaşamın her alanında gerçekleşebilmesi için gösterge adı verilen birimlere gereksinimi vardır. Ancak bu birimlerin anlam yüklü ve toplumsal uzlaşımın bir parçası olmaları gerekir. İletişimin gerçekleşebilmesi için gerekli olan, kendisi o şey olmadığı halde, o şeyi çağrıştırarak iletişim sağlayan her şey olarak tanımlanan gösterge, iletişimin en önemli ögesidir².

İnsan yaşamının her alanında gösterge adı verilen bu birimler çok sayıda ve çok yaygın bir biçimde kullanılır. Göstergeler kimi kez bir topluluğun kendi üyeleri arasında geçerli olup, dışarıda kalanlarca bilinmeyebilir³. Bazen belli bir gösterge yeni baştan kullanıma sokulup canlandırılabilir. Bunun ilginç bir örneği “Svastika” adı ile bilinen ‘gamalı haç’ tır. Binlerce yıl önce Asya’nın güneybatı kesimindeki ülkelerde çıkan bu gösterge, önceleri belki de ‘güneş’ e gönderme yapmaktaydı. Ancak Hitler tarafından Nazi partisinin simgesi olarak kullanılmış ve Hitler yönetiminin bir parçası olmuştur. Görüldüğü gibi bu ‘haç’ göstergesinin aslında ne Hıristiyanlık ne de Nazilik ile doğrudan bir ilişkisi bulunmaktadır. Ancak insanlar bu göstergeleri belli anlamlara gelecek biçimde kendi aralarında kabul etmişler ve anlamı konusunda bir uzlaşım varmışlardır. Sözlü dillerde olduğu gibi görsel dilde de uzlaşım son derece önemlidir⁴.

Her gösterge çağrışımsal bir uyarandır. Ama anlam aktarıcı iki büyük çağrışım türü vardır: Doğal göstergeler ve yapay göstergeler. Doğal göstergeler, olaylar arasında doğada bulunan bağıntılara dayanır. Elmanın tazeliğinin belirtisi kırmızı rengi, yağmurun belirtisi kara bulutlar gibi. Bu

¹ Mehmet Rifat, *Dilbilim ve Göstergebilimin Çağdaş Kuramları*. (İstanbul: Düzlem Yayınları, 1990) 83.

² Erkman 10.

³ Başkan 65-66.

⁴ Başkan 76-77.

bağıntılar zihnimizde birbirleriyle birleştirildikleri ölçüde gösterge değeri kazanırlar. Yapay göstergeler ise “yansıtma” ve “iletişim” işlevi taşıma açısından ikiye ayrılır. Birinci öbeğe girenler yansıtma göstergeleridir, gerçeği olduğu gibi aktarırlar. Gerçeğin doğal özelliklerinin, olduğu gibi aktarılması yoluyla, resim, plan, fotoğraf, fonograf, çeşitli ses kayıtları, sanatlar vb. gibi örnekler, bu kümede yer alan “görüntüsel gösterge” sınıfını oluşturur. Resim sanatı nesnelere çizgileriyle renklerini, yontu sanatı kütleleriyle oylumlarını, müzik bazen seslerin tüm görüntüsünü, çoğu kez doğada olduğu gibi yükseklik, uzunluk ve zaman bağıntılarının görüntüsünü yansıtır. Belli oranlarda simgeleme ve saymacılık payı da vardır. İkinci öbeğin içinde yer alanlar ise başkalarıyla bildirişmemize yardımcı olan iletişim göstergeleridir. Bunlar uzlaşım göstergelelerdir yani simgelerdir. Simgelerin anlamı her zaman bunları kullananlar arasındaki anlaşmadan doğar¹: Okuldan çıkan iki çocuğu gösteren trafik levhası toplum üyeleri tarafından yapılan anlaşma sonucunda bir okulun varlığını ve dikkatli davranılması gerektiğini anlatır². Simge adı verilen göstergeler, yansıttıkları anlam birimlerine benzemek zorunda değildir. Ortada bir kısıtlama olmayınca, herhangi bir kavram, herhangi bir gösterge ile yansıtılabileceğinden, insanlar çok sayıda simge üretmişler ve üretmeye de devam etmektedirler³.

Sinema kuramcıları sinema filmini çözümlemede simgeyi farklı boyutlarda ele almışlardır. Örneğin, Fransız film eleştirmeni ve film kuramcısı Andre Bazin (1918-1958) sinemada uzlaşımın yanı sıra değildir. Ona göre uzlaşım gerçeğin görüntüsünü süsler gibi görünse de aslında onu karartır. Ancak Bazin film türüne özgü uzlaşımın, bunlar gerçeği daha belirgin kıldıkları için yadsımaz⁴. Araştırmalarında ulaştığı sonuçlar dikkat çekecek ölçüde Pierce'inkine benzer⁵. Yine Fransız film yapımcısı, eleştirmeni ve film kuramcısı Jean Mitry (1907-1988)'e göre ise filmsel simge doğal olmak zorundadır. İzleyiciye görüntüde kendiliğinden varmış,

¹ Ayşe Yıldırım, *Görsel İletişimde Gösterge ve Simge- Görüntü Göstergebilimi Alanında Bir Çözümleme Örneği*. (İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Doktora Tezi) 32.

² Pierre Guiraud, *Anlambilim*. çev. Berke Vardar (İstanbul: Gelişim Yayınları, 1975) 17-19.

³ Başkan 80.

⁴ Büker, *Sinema Dili Üzerine Yazılar*. (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1985) 33.

⁵ Peter Wollen, *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. (İstanbul: Metis Yayınları, 1989) 127.

yönetmence özel olarak konmamış gibi görünmek durumundadır. Mitry “simge” sözcüğünü filmsel yan anlamları belirtmek için kullanır. Ona göre simgede gösterilenle gösteren arasındaki nedenlilik ilişkisinin yanı sıra gösterilenin göstereni aşması da söz konusu olabilir. Mitry “simge” sözcüğünü Saussurecü anlamda kullanılır ve sinemada simgenin Peircecü anlamda simgesel dizge olmadığını söyler. Sinemasal simge her filmde vardır ama bu önceden var olan, değişmezlik özelliği olan simgesel dizgenin gerçekleşmesi değildir¹. Mitry’nin bu görüşüne karşın Wollen sinemanın simgesel- dolayısıyla kavramsal- boyutunun varlığını kabul etmenin oldukça önemli olduğunu, çünkü nesnel eleştirinin en temel güvencesinin bu anlayış olduğunu savunmaktadır. Çünkü sinemasal gösterge, sinema dili ya da göstergebilimi, sözel dil gibi yalnız belirti ve görüntüsel gösterge türü göstergeleri değil, simgesel göstergeyi de içermektedir².

Dil düşünceleri anlatan bir göstergeler dizgesidir. Bu nedenle, bir yazı dizgesiyle, işitme engelliler alfabesi, simgesel törenler, görgü kuralları, askeri imler, vb. karşılaştırılabilir. Ama dil bütün bu dizgelerin en önemlisidir. Toplum içindeki göstergelerin yaşamı ile uğraşan bir bilim akla uygundur; toplumsal ruhbilimin ve sonuç olarak genel ruhbilimin bir parçası olacaktır; onu göstergebilim olarak adlandıracağım. Göstergebilim göstergeleri neyin oluşturduğunu, onları hangi yasaların yönettiğini gösterecektir. Söz konusu bilim henüz var olmadığı için kimse onun nasıl bir şey olduğunu söyleyemez ama göstergebilim var olma hakkına ve gücüne sahiptir ve geliştikçe yerini bulacaktır.³

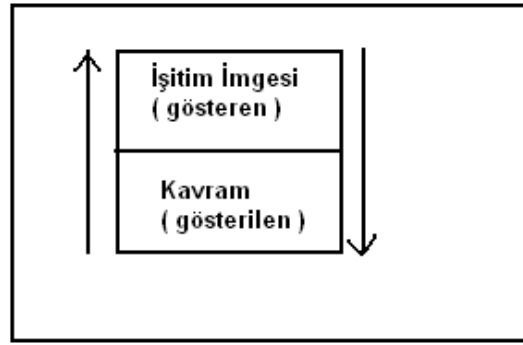
Göstergebilimin kurucularından İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure (1857-1913) bu sözlerle iletişim araçlarını incelemenin yeni bir yöntemini sunarken yalnızca simgesel törenleri ve askeri imleri değil reklam filmlerini, soap operaları, durum güldürülerini ve neredeyse her şeyin

¹ Bükler 1985, 56-57.

² Wollen 154-155.

³ Ferdinand de Saussure, *Genel Dilbilim Dersleri*. çev. Berke Vardar (Ankara: TDK Yay. 1976) 12.

gösterge dizgeleri olarak ele alınabileceğini gösterir¹. Saussure ayrıca kavramların bağıntılardan dolayı anlamlı olduğunu ve kavramlar arasındaki temel ilişkinin karşıtlığa dayandığını söyler. Bu nedenle yoksul bulunmadıkça varsıl hiçbir şey anlatmaz ya da mutsuz yoksa mutlu anlamlı olmaz. Anlamı belirleyen içerik değil, bir dizge içindeki bağıntılardır. Kavramların özelliği diğerlerinin olmadığında varolmaktadır².



Çizelge 3. 1. 1: Saussure'ün Önerdiği Bir Gösterge Çizimi*

Saussure göstergeyi bir kavram ile bir işitim imgesinin birleşimi olarak açıklar:

Bütünü göstermek ve kavram ile işitim imgesinin yerine gösterilen(signifié) ve gösteren(signifiant) sözcüklerini koymak için gösterge(signe) sözcüğünü akılda tutmayı öneriyorum. Bu iki sözcük, onları birbirlerinden ve parçaları oldukları bütünden ayıran karşıtlığı gösterme üstünlüğüne sahiptir³.

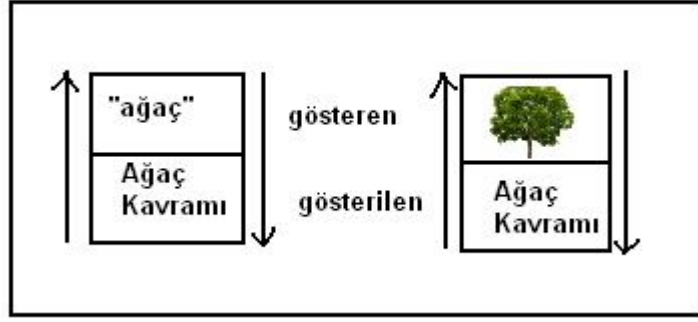
¹ Arthur Asa Berger, *Kitle İletişiminde Çözümleme Yöntemleri*. (Eskişehir: Anadolu Ü., Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Yay. No: 91, 1993) 14.

² Saussure 22.

* İmge(Fr.image- İng. Image): Bu terimin kökü “imago”ya dayanır. Romalılarda ataların balmumundan yapılmış portrelerini anlatır. Cenaze törenlerinde, ölünün resmi taşıyıcıydı yani aynı zamanda bir benzerinin yer alması söz konusuydu. İster fresk, ister fotoğraf, ister video görüntüsü olsun, görüntü birçok gerçeklik taşır. Üç boyutlu dünyadan iki boyutlu dünyaya geçiş yapmayı sağlar. Başka bir nesneyi örnekseyerek ya da örneksemeyerek görsel bir biçimde yansıtır, evrenseldir, görsel dizgesi tüm toplumlarda aynıdır, daha az bilgi veren sözden ayrı ve değişik biçimde önemli oranda bilgi verir, algılanışı anlaktır, genellikle çok anlamlıdır.

(*Etkili İletişim Terimleri*) 188.

³ Saussure 27.



Çizelge 3. 1. 2: Saussure'ün Gösterge ve "Ağaç" Simgesi Çizimi¹

Sinemada gösteren ve gösterilen hemen hemen özdeştir. Bir kitabın görüntüsü, bir kitaba, kavramsal olarak "kitap" sözcüğünden çok daha yakındır. Sinemada bir gül, bir gülün görüntüsü olan bir gül görüntüsüdür, ne daha fazla ne daha az. Dil sistemleri gösteren ile gösterilen arasındaki çok büyük farktan gelirken, sinemanın gücü böyle bir farkın olmamasından gelir. Sinemada her birimiz yönetmenin bize göstermeyi tercih ettiği gülü görürüz. Bunu bize sınırsız sayıdaki yoldan birini tercih ederek görüntüleyerek sunar. Sinemada sanatçının seçimi sınırsızdır, izleyicinin durumu biraz karışıktır. İzleyici tahayyül edemez; çünkü sinema akla getirmez, belirtir. Bu bağlamda izleyici için görüntüyü okumayı öğrenmek önemlidir. Özellikle sıradan olmayan izleyici – birincil görevi çözümlenmek olan çözümleneci anlama sürecinde göstergeleri yorumlamaya çalışmak zorundadır².

Göstergebilimin ilk kuramcılarında biri olan Peirce' de gösterge kavramı üzerinde çalışmıştır. Filozof mantıkla göstergebilimin hemen hemen aynı şeyler olduğunu söyler. İkisinin de soyutlama ve simgeleme edimlerini incelediğini savunur³. Göstergeleri temsil ettiği nesneyle (gönderge)arasındaki ilişkiye göre görüntüsel gösterge (ikon), belirti (index) ve simge (symbol) olarak üçe ayıran kuramcı bu ayrımlara dayanarak gösterge dizgesini oluşturmuştur⁴. Peirce'ün bu üçlü karşıtlığını alarak, sinemada göstergeleri üçlü yapı içinde açıklayan günümüz sinema kuramcısı

¹ Berger 16.

² James Monaco, Bir Film Nasıl Okunur? Çev. Ertan Yılmaz(İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2001) 170.

³ Erkman 28.

⁴ Monaco 160.

Peter Wollen görüntüsel göstergeyi, nesnesini benzerlik ilişkisinden ötürü temsil eden gösterge olarak tanımlar. Nesnenin bir kez var olması ikonun varlığı için yeterlidir (ay tutulması fotoğrafı gibi). Belirtiyi ise nesnesini, aralarındaki varlıksal bağ nedeniyle temsil eden gösterge olarak ayırır. Gösterenle gösterilen arasında doğal bir bağ varsa, gösterge belirti olur. Örneğin, dumanı gördüğümüzde ateşin var olduğunu bilmemiz belirtisel göstergeye bir örnektir¹. Simgeyi de gösterenin gösterilenle ne doğrudan ne de belirtisel ilişkisinin olduğu ama daha çok onu bir anlaşma sonucu temsil ettiği nedensiz gösterge olarak tanımlar². Simge anlıksal çağrışımın bir sonucudur. Yalnızca birer veri olan imgeler, zihin tarafından işgörücü biçimlere simgelere dönüştürülür ve bu işlem en açık biçimde dilde görülür³. Gösterge ile nesnesi arasındaki ilişki alışkanlık sonucu oluşan çağrışımla ortaya çıkar. Sözcük uzlaşımından dolayı temsil edilen nesnenin (gönderenin) yerine geçer⁴. Simge nedensiz ve iyi niyetlidir. Simgelerde biçimle içerik arasındaki ilişki nedenli değil, uzlaşmaya bağlıdır. Simgeler iletişim niyetiyle üretilir ve kullanılırlar. Bir dilin sözcükleri simge sınıfına girer⁵. Bu simgelerin anlaşılabilmesi için o toplumun simgeye yüklediği anlamın da bilinmesi gerekir. Dolayısıyla simgelerin anlaşılması ve okunabilmesi için bir yorumcuya gereksinimi vardır. Simge nesnesine ancak bir yorumcu aracılığıyla bağlanır. Yorumcunun varlığı vazgeçilmezdir. Yorumcu ortadan kalktığında simge kendisini gösterge kılan niteliğini yitirir. Simge bize nesneyi göstermez, onu imgelemimizde canlandırmamızı sağlar. Sözcüğü yazdığımızda onu yaratmış olmadığımız gibi sildiğimizde de ortadan kaldırmış olmayız. Sözcük zihnimizde yaşar. Simgede ne nesneye benzerlik söz konusudur, ne de varlıksal bir bağ. Bu noktadan kalkarak Peirce simgelerin gerçek göstergeler olduklarını söylemektedir. Dolayısıyla simgede yorumlayanın varlığı kaçınılmazdır⁶.

¹ Büker 1985, 27–28.

² Wollen 56.

³ Yıldırım 5.

⁴ Büker 1985, 29.

⁵ Erkman 47.

⁶ Erkman 29.

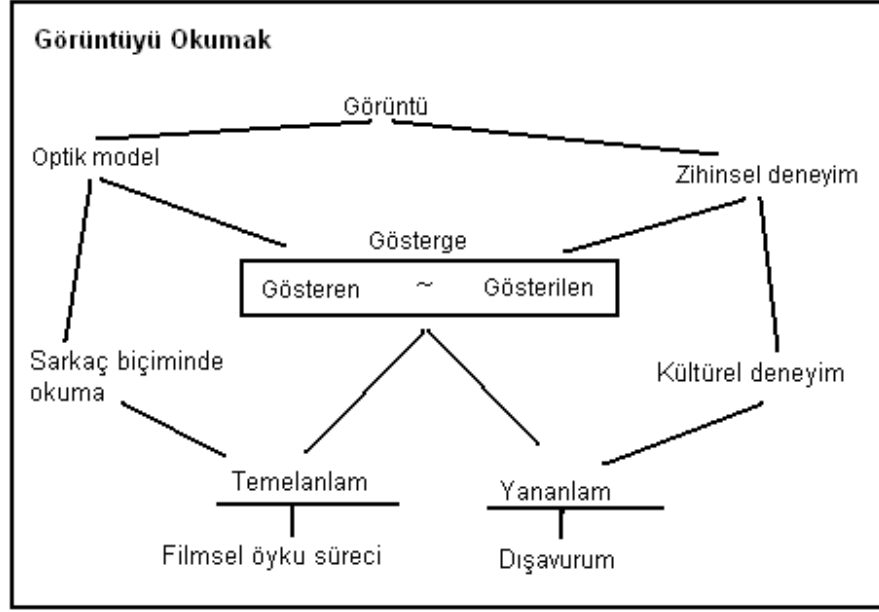
Görsel iletişim alanında büyük bir yer tutan simgeyi değişik sınıflara ayırmak mümkündür: ¹

1. Simge sözcükler (symbolwörter), barış, özgürlük, bağımsızlık gibi kavramları ifade eden göstergeler.
2. Etkileşim simgeleri (interactionsymbole), sözgelimi bir topluma özgü selamlaşma biçimleri.
3. Statü simgeleri (statussymbole), kişilerin toplumsal konumu ev, araba, vb. eşyalarla gösterme biçimi.
4. Kural simge ve eşdeğerli gösterge (Regelungs und Aquaivalenzzeichen), belli bir şeyi sözgelimi bir belgeyi onaylatmak için kullanılan damga mühür, para, tuğra, evrak gibi simge biçimleri.
5. Kutsal ya da öteki değer göstergeleri (tabuierte und nicht tabuierte Hochzeichen), tuğra ve bayrak gibi ulusal ya da siyasi anlamda değer taşıyan simgeler.
6. Gösterge-simgeler (Zeichen mit Symbolcharakter), fallus simge gibi davranış ruhbilimi ve genel ruhbilim alanına özgü göstergeler.

Göstergeleri yorumlamak için öncelikle bir görüntünün nasıl okunduğu anlamak gerekir. En yaygın ve etkili okuma yarı bilinçle yapılan sarkaç hareketleri ile yapılır. Gözler görüntüyü; okurken olduğu gibi, bir noktadan diğerine giderek, düzenli hareket ederek inceler. Bilgi, deneyim ve eğitim, farklı kültürel görsel düzenekleri, farklı anlam dizilerini özümseten okuma sağlar².

¹ Yıldırım 384-387.

² Monaco 153.



Diyagram 3. 1. 3: Görüntüyü Okumak*

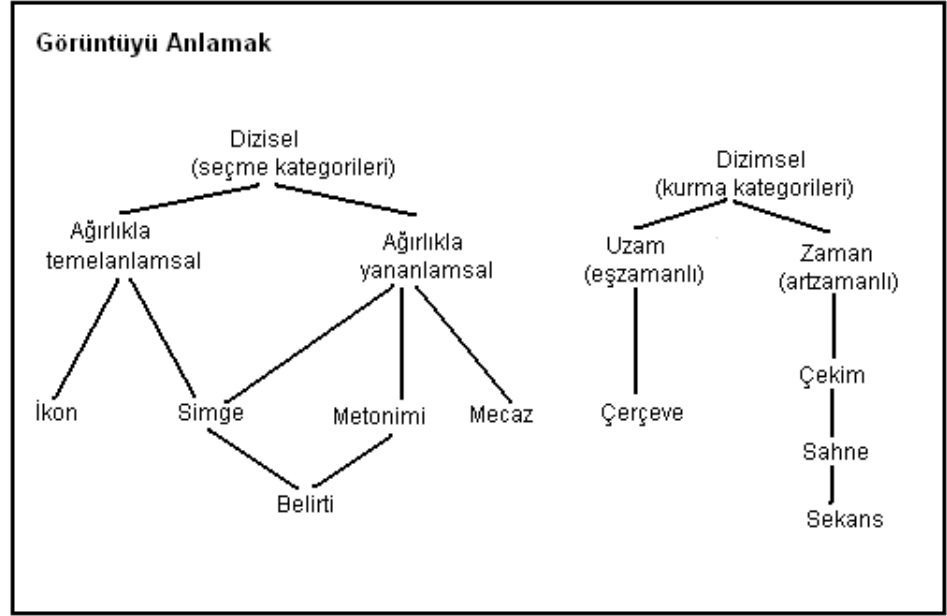
Fिल्msel bir görüntü hem optik hem de zihinsel bir olgu olarak deneyimlenir. Optik okuma sarkaç biçimindedir. Zihinsel deneyim, kültürel belirleyenlerin toplamının ürünüdür ve onun tarafından biçimlendirilir. Hem optik hem de zihinsel idrak, gösterenin gösterilene bağlandığı gösterge kavramında bir araya gelir. Gösteren zihinselden çok optiktir, gösterilen ise optikten çok zihinseldir. Okumanın üç düzeyi- sarkaç, göstergebilimsel ve kültürel- ya temelanlam ya da yananlam düzeyinde, anlam üretmek için farklı yönlerden bir araya gelirler¹.

Sinema kültür ürünü olduğundan anlam iletimini फिल्msel öykü süreci denilen olgu (yani temelanlamlarının toplamı- diegesis) ile birlikte dizisel (paradigmatic) ve dizimsel (syntagmatic) yananlamları ile gerçekleşir. Bir filmin temelanlamı, filmin görüntüsü ya da sesinde olan anlamak için çaba sarf etmek zorunda olmadığımız anlamdır. Sinemacının “ne” çekeceğine karar vermesinden sonra, bunu “nasıl” çekeceği, kendine özgü tercihler yaparak, diğer çekim olasılıkları silsilesi içinden seçmesi ile (ne, ne ile

* Monaco 170.

¹ Monaco 170.

birlikte) oluşan dizisel yananlamdır. Sinemacının çektiğini nasıl sunacağı (bunun nasıl kurgulanacağı-ne, neyi izliyor) dizimsel yananlamı oluşturur¹.



Diyagram 3. 1. 4: Görüntüyü Anlamak *

Bir görüntüyü yalnızca kendisi nedeniyle değil, aynı zamanda bağlamı içinde de; seçme kategorileri (dizisel) ve kurma kategorileri (dizimsel) ile ilişkili olarak anlarız. Yukarıdaki diyagramda gösterildiği gibi seçme kategorileri farklı olarak temelanlamsal ya da yananlamsaldır, her bir farklılık- bunların hiçbiri kesin bir biçimde tanımlanamaz- gösteren ve gösterilen arasındaki ilişki tarafından karakterize edilir. İkonik görüntüde, gösteren gösterilenle özdeşdir. Simgelerde gösteren gösterilenin eşitidir ama özdeşi değildir. Metonimide* gösteren bazı yönlerden gösterilene benzerken, mecazlarda, gösteren gösterilenin eşiti olmayıp, tamamen farklıdır.

¹ Monaco 157-159.

* Monaco 171.

*Metonimi (metonymy), Yunanca transferi içeren “meta” ve isim “onoma”dan türemiştir. Etimolojik olarak başka bir şeyin yerini alan isim anlamına gelir. İlişkili bir ayrıntının ya da kavramın bir objeyi temsil etmesi ya da bir düşünceyi akla getirmesi için kullanılan söz sanatıdır. Kraldan ya da kraliyet ideasından hükümdar(lık) diye söz edilmesi gibi (Monaco, s. 163 .)

Düzdeğişmece (Fr. Métonymie-ing. metonymy-esk.metonimi): Eğretilmeye karşıt olarak ,tümcede dizimsel bir bağıntı kuran ya da belirtilen gerçeklik düzleminde yan yana bulunan öğelere ilişkin olarak, benzetme yapılmaksızın sonucun neden, kapsayanın kapsanan, bütünün parça, genelin özel, somut adın soyut kavram yerine kullanılması yoluyla oluşan değişmece türü. Örneğin bir fincan kahve içmek yerine bir kahve içmek. (*Etkili İletişim Terimleri* 114)

Belirtilerde, gösteren ve gösterilen birbirine uyumludur. Dizimsel ilişki (kurma kategorileri) ya uzamda ya da zamanda işler: En basit anlamıyla eşzamanlı görüntü* aynı zamanda ya da zamana dikkat edilmeksizin meydana gelir, oysa yine en basit anlamıyla artzamanlı görüntü ya zaman boyunca ya da zaman içinde oluşur¹.

3.2.“Sen to Chihiro no Kamikakushi” Animesinde “Tüketim Nesnesi” Olarak Otomobilin Sunumu



Resim 3. 2. 1: “ Sen to Chihiro no Kamikakushi” Animesini Uluslararası Film Afişi

Filmin Künyesi:²

Senaryo Yazarı ve Yönetmen: Hayao Miyazaki

Yapımcı: Tushio Suzuki

Müzik: Joe Hisaishi

Sinematografi: Atsushi Okui

Editör: Takeshi Seyama

Yapım Stüdyosu: Studio Ghibli

* görüntü (fr. Image-ing. Image)3 boyutta (x, y, z) gerçekleştirilen türdeş yapı. Görüntü (resim), çok küçük bir zaman diliminde algılanabilen tüm düzeylerde okunabilir. (*Etkili İletişim Terimleri* 152)

¹ Monaco 171.

² http://en.wikipedia.org/wiki/Spirited_Away

Dağıtım: Japonya’da, TOHO
Uluslararası, Walt Disney Pictures
İlk gösterim: 27 Haziran 2001
Süre: 124 dakika
Ülke: Japonya
Orijinal Dil: Japonca
Renkli
Bütçe: 1,9 Milyon Yen (19 Milyon Dolar)
Gişe Hasılatı: 27.492.509.500 Yen (274.925.095 Dolar)

Özeti ikinci bölümde kısaca verilen filmde inceleme konusu olarak seçilen otomobilin nasıl sunulduğunu anlamak üzere anlatıda otomobilin görüldüğü giriş ve sonuç sekansları sözlü dile aktarılacaktır. Her sahnede kişi, zaman ve mekân düzleminde¹ anlam ilişkilerinin nasıl doğduğu ve otomobilin tüketim nesnesi olarak nasıl sunulduğu anlamsal yapılanma içinde araştırılacaktır.

“Sen to Chihiro no Kamikakushi” animesi otomobil içinde başlayıp yine aynı araç içinde son bulmaktadır. Ancak bir otomobilin içinde bulunduğu hemen anlaşılacaktır. Ekranı kaplayan ilk görüntü pembe renkli çiçeklerdir. Bir çiçek buketi eksilteli olarak sunulmuştur. Görüntüde bir hareketlilik vardır, bir de motor uğultusu duyarız (Resim 3.2.2).

¹ Simten Gündeş, *Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları*. (İstanbul: İnkılap,2003) 74



Resim 3. 2. 2: Filmin ilk karelerinden biri (00.15.dakika)

Saydam jelâtine sarılmış, yeşil saplı pembe renkli çiçeklerden kareye diyagonal yerleştirilmiş dikdörtgen şeklinde beyazımsı bir karta yaklaşılr. Kartın üzerinde sağ üstte pembe renkte üç tane kalp şekli, altında iki tane sarı renkte çiçek basit şekilde çizilidir. Sol alt köşede yine basit çizgilerle gülümseyen küçük bir çocuk başı çizilmiştir. Bu başın üzerinde ve altında olmak üzere iki tane daha sarı renkli basit çiçek çizimi vardır. Kırmızı, siyah ve mavi renklerle bir takım işaretler vardır. Bu dilsel bildirimleri alfabetini bilmediğimiz için okuyamayız. Karta yaklaşılarak üzerindeki bir dış ses (küçük bir kızın sesi) mırıldanır gibi (Türkçe dublajda ve Türkçe altyazıda) şunları söyler:• “Seni çok özleyeceğim. En iyi arkadaşın Rumi.” Bu işitsel iletiyi duyduğumuz dili bildiğimiz için anlamlandırabiliriz. Buraya kadar buketteki çiçeklerin pembe rengi çok da özel bir sevgi içermeyen ayrılış hediyesi olduğunu, dilsel ve görüntüsel iletilerden çağrışımlar yoluyla ve kültürel birikimimizle şifreleri çözerek anlarız. Daha önce izlediğimiz birçok filmde âşıkların kırmızı renkli güller eşliğinde sevgilerini sunduğunu hatırlarız. Belki doğrudan bunu deneyimlemiştir. Ayrıca kartın üzerindeki kalp ve çiçek motiflerinin naifliği arkadaşlığı çağırıştırır.

• Film çözümlemesi Türkçe dublajlı olarak izlenirken yapılmıştır.



Resim 3. 2. 3: Şaşırtan dizim (00.21)

Hemen peşinden başka bir dış ses (yetişkin erkek sesi): “Chihiro, neredeyse varmak üzereyiz.” cümlesi ile seslenir. Kamera kucaktaki buket üzerinden dizlerden ayaklara ve ayakların altında akan görüntüye çevrilir. Ayakların arasından kayarak ilkbahar renkleri içinde ağaçlar ve elektrik telleri arasında yeşil kırlar ve bir evin damı yandan görünür. Buketin altından görünen çocuk dizleri çıplaktır, ayaklarda çorap ve sarı renkte spor ayakkabısı vardır. Dizin yanında üzerindeki yazısı seçilmeyen sarı kâğıt bir torba vardır. Ayakların dibindeyse mavi renkli kumaştan irice içi dolu bir çıkın** vardır (Resim 3.2.3). Dışarıda hava aydınlıktır. Sahnede yine eksilti ile sesi duyurulan erkeğin kim olduğunu henüz bilemesek de ilk ses ile bir ilişkisi vardır. Aynı mekânda olduklarını, bu kişilerin belki de baba kız olduğu düşünülebilir. Ancak ayakların altından kayan görüntü nedeniyle bir şaşırtmaca yaratılmıştır. Ta ki bir evin damı yandan görüntüye girene kadar. Zamana dair göstergeler çiçekler, çıplak dizler ve akan görüntüdeki renkler olarak baharı düşündürür. Yeşil kırlar mekânın şehir içi olmadığını düşündürür. Kâğıt torba ve mavi çıkın geleneksel ile modern paketleme karşıtlığı içinde bir alışverişi ya da yolculuğu çağırır. Çıkın bize çok yabancı olmamakla beraber çok da Avrupai değildir.

** Ülkemizde az da olsa kırsalda görülen kumaşa sarıp taşıma Japonya’ da çok yaygındır. Güvenç 212



Resim 3. 2. 4: Otomobil imgesi eksilti ile arka koltuğu aracılığıyla temsil ediliyor (00.33).

Kamera geri dönüp sırtüstü uzanmış bir kız çocuğunu arabanın arka koltuğunda elinde sarı kurdeleli çiçek buketini göğsünün üzerinde tutarken, koltuğun diğer yarısını kaplamış olan karton kolinin üzerine dizlerini kırıp, oturmuş gibi ayaklarını koymuş olarak gösterir. Bir önceki karedeki şaşırmacalı dizim artık daha anlaşılır olur. Koltuğun ön tarafında farklı dokularda kırmızı küçükçe bir sırt çantasının askıları, içindeki kitapların sırtları, lacivert renkli bir başka dörtgenimsi çantanın kapalı fermuarı ve tutamaçları, buruşturulmuş beyaz bir parçası görülür. İçindekinin düzgünce gazete kâğıdına sarılı olduğu görülen karton poşetin ve kolinin içleri doludur. Koltuğun sırtlığıyla kızın arasına sıkışmış açılmış üzerinde yazı ve şekiller olan küçük kırmızı bir karton kutu ile pembe renkli başka bir çantanın sapları görülür. Buketten pembe çiçeğin dökülmüş birkaç yaprağı kızın yüzüne yakın koltuğun üzerindedir. Bu yapraklar çiçeklerin artık solmaya başladığının belirtisidir: Çiçekler yolculuk boyunca susuz kaldığı için canlılığını yitirmektedir. Kız çocuğu koyu renk düz saçlı ve kahküllü, zayıf, beyaz tenli, koyu renk gözlüdür. Üzerinde yeşil beyaz renkli enine çizgili kısa kollu bir tişört ile altında ne olduğu tam anlaşılmayan kırmızı bir giysi vardır. Beyaz çorapları ve sarı ayakkabılarının tabanları görülür. Kızın uzandığı yerin bir otomobilin arka koltuğu olduğunu benzerlik ilişkisi ve çağrışımlarla anlarız. Koltukları koyu gri renklidir. Koltuğun dokusunda leke veya yıpranma görünmez. Küçük kız uykulu belki de üzgün görünmektedir Paketler, çantalar, yatma pozisyonu uzun bir yolculuğu çağrıştırır. Dökülmüş birkaç

çiçek yaprağı, kızın üzgün görüntüsü ile birleştiğinde metaforik bir gösterge olarak kabul edilerek bu uzun yolculuktan pek de heyecan duymadığı yananlamı çıkarılabilir (Resim 3.2.4).

33 saniyelik bu giriş sekansında buketin kartının üzerinde farklı bir dilde yazıldığı için anlamadığımız işaretler dışında hemen her şey tanındıktır. Küçük kızın bu yolculukla ilgili mutsuzluğu, “ Aldığım tek buket bir ayrılık buketi” diye sızlanması, eski okulu ve arkadaşlarını istediğini mırıldanması, babasının gideceği yeni okul binasını gösterdiğinde okula bakıp dil çıkarması ile göstergeleşir. Çoğu ailede olduğu gibi baba aracı kullanmakta, anne sürücünün yanındaki koltukta oturmaktadır. Temiz ve düzgün giyimli, annenin takıları ve otomobilin içinin ferah ve şık görüntüsü nedeniyle gelir düzeyi iyi olduğu söylenebilecek genç ve sağlıklı insanlardır. Babanın bıyıkları ve hafif çekik gözleri dışında ailenin Japon olduğuna dair bir gösterge yoktur (Filmin Japonya yapımı olduğunu bilmesek). Ancak dışarıda akıp giden görüntüde bazı dilsel ve görüntüsel göstergeler en azından Uzakdoğu’da şehir dışında bir yerde yolculuk yapıldığını gösterir. Şaşırtmacalı dizimin tercih edilmiş olması bir metafor olarak yolculuğa dair çocuğun mutsuzluğuyla ilgili belki de en önemli göstergedir. Okulundan, arkadaşlarından ayrılmış, tanımadığı bir okula, tanımadığı insanların arasına girecektir. Çocuğun hayatının alt üst oluşu bu dizimle animasyonun olanakları kullanılarak çok özel bir şekilde aktarılabilmıştır.



Resim 3. 2. 5: Aile bireyleri bir arada ilk kez otomobil içinde gösteriliyor (01.03).

Buraya kadar şaşırtmacalı dizim dışında anne, baba ve kız çocuğundan oluşan aile otomobilleri ile nesnenin amacına uygun şekilde bir yerden bir yere yolculuk etmektedir (Resim 3.2.5). Henüz otomobil dışarıdan tümüyle gösterilmemesine rağmen görüntüdeki görsel ve işitsel göstergeler yorumlanarak bir aile otomobilinin içinde bulunduğu anlaşılmaktadır. Çünkü otomobiller benzin ve sağlam yolların olması koşuluyla küçük grupları ya da tek tek bireyleri bir yerden başka bir yere büyük bir hızla taşıyan motorlu araçlardır¹.

Otomobil insanların yaptığı bir nesne olarak kabul edilebilir, ancak gündelik yaşamda karşılaşılan tüm nesnelere göre daha özel bir yere sahiptir.² Yüzyılımızda otomobil, insanın araçsal ve simgesel eylem biçimlerini birbirine bağlayan en güçlü araçlardan biri olmuştur. Araçların sahiplerinin toplumsal statülerini ve bir dereceye kadar da kimliklerini tanımlayan simgelere dönüştüren çeşitli marka ve modeller büyük bir rekabet içinde üretilmekte ve satın alınmaktadır³.

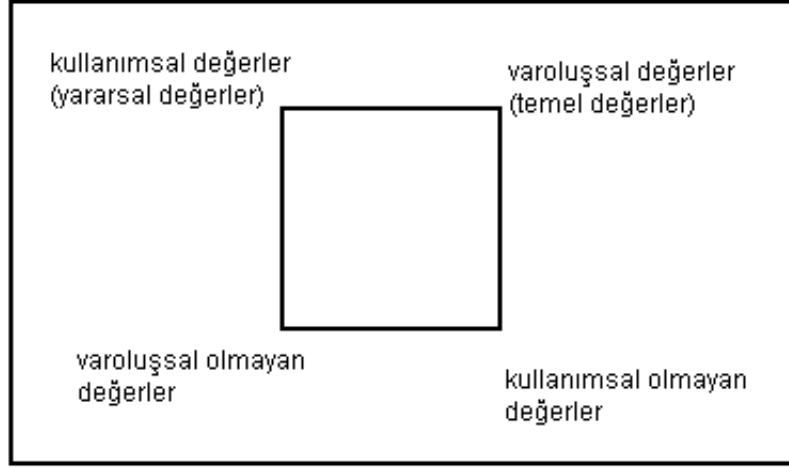
Kullandığımız tüm ürünlerin bizim için taşıdığı değerler Diyagram 3.2.1'deki gibi bir göstergebilimsel dörtgen içinde kavramsallaştırılıp incelenebilir:⁴

¹ John Orr, *Sinema ve Modernlik*. çev. Ayşegül Bahçıvan (Ankara: ARK Yayınları, 1997) 165.

² Jean Baudrillard, *Nesneler Sistemi*. çev. Oğuz Adanır, Aslı Karamollaoğlu (İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2004) 84.

³ Orr 165.

⁴ Jean-Marie Floch'tan aktaran Tahsin Yücel, *Göstergeler*. (İstanbul: Can Yayınları, 2006) 96.



Diyagram 3. 2. 1: Jean-Marie Floch'un Göstergebilimsel Değerler Dörtgeni

Otomobil için kullanımsal değerleri kullanışlılık, rahatlık, güvenilirlik; varoluşsal olmayan değerleri karlılık, sağlamlık, ucuzluk gibi edinmek istediğimiz her üründe öteden beri aradığımız özellikler oluşturur. Varoluşsal ya da yaşamsal değerler alıcıyı ürünün kendisiyle özdeşleştiren, yaşamına, kişiliğine bir şeyler ekleyen ya da eklediğine inanılan değerlerdir; kullanımsal olmayan değerlerse, incelik, güzellik, çekicilik, eğlendiricilik gibi kullanım ve yarar açısından ürüne hiçbir şey eklemeyen, ama ürünü alıcı için ötekilerden farklı kılan değerlerdir¹. Özellikle otomobil için varoluşsal değerlerin reklamların da etkisi ile temel değerler durumuna geldiği görülür. Gerçekte varlıkları kuşkulu olan, ama bizim için var olduklarını sandığımız değerler en belirleyici işlevi görür. Şu marka otomobil baş döndürecek derecede çekici diye seslenir reklamından. “Daha pahalı ya da daha az rahat olsa ne çıkar, haz ekonomiyeye göre yargılanmaz”dır².

¹ Yücel 96.

² Yücel 97.



Resim 3. 2. 6: Otomobilin logosu ilk kez net olarak gösteriliyor (01.58).

Chihiro'nun babasının kullandığı otomobil ana yoldan çıkıp toprak bir yan yola saptığında arabanın markası, arkadaki bagaj kapağının üstünde iç içe geçmiş içi boş dört adet daire şeklindeki metal logonun bir anlık ışıldamasıyla vurgulanır (Resim 3.2.6). Bu logo Alman yapımı AUDI markasının ve “tutkulu” ve “heyecanlı” bir ilişkiye girilmesi beklenen bir araçtır ve “paradan puldan değil, yaşama sanatından, evrensel insanlık değerlerinden, yön veren/yön bulan akıldan, yenilikçi estetikten, cesur içgüdülerden, duyarlı bir zekadan ve her yönüyle uyumlu bir birliktelikten” söz ederek hayatımıza girmiştir. Kullanımsal değerlerle varoluşsal olmayan değerler hor görüyle konu dışına atılarak tüm ağırlık varoluşsal değerlere (insanlık değerleri, yön veren ve bulan akıl, cesur içgüdüler) ve kullanımsal olmayan değerlere (tutkulu, heyecanlı) verilir. Gerçek yaşam, gerçek kimlik, gerçek kişilik otomobili bu değer basamaklanması doğrultusunda seçmekle başlayacaktır. AUDI farklı bir otomobil olduğu için kullanan da hemen fark edilip, farklı bir kişilik olarak anılacaktır. Ancak seçilen modelin yerine yenisi çıkınca, kullanılan modelin artık söz konusu etkisi azalmaya başlayacaktır¹.

¹ Yücel 97.



Resim 3. 2. 7: Nesnenin kullanım amacı değişiyor (02.59).

Chihiro' nun babası toprak yola girdiğinde arabasının “dört çeker” olduğunu söyleyerek büyük bir hızla yokuş çıkmaya başlayacaktır (Resim 3.2.7). Burada metonimi sanatıyla yoluyla otomobilin motor gücü sözel olarak aktarılmıştır. Arabayı öyle hızlı sürer ki Chihiro' nun annesi onu oturması için uyarır ve kocasına yavaşlamasını yoksa onları öldüreceğini söyler. Baba hem yavaşlamaz hem de otomobili “benliğinin ve bedeninin mekanik bir uzantısıymış”¹ gibi hızla sürmeye devam eder. Otomobil zaman ve mekânı hız aracılığıyla dönüştürürken alışlageldik yer değiştirme işlevinden daha fazlasını sunar.

Tek başına hareket yeteneği bile belli bir mutluluk kaynağı olmakla birlikte, mekanik hızın sağladığı esenlik duygusu bambaşka bir şeydir. Bu, insanın zihinsel bir şekilde gerçekleştirdiği bir yerden başka bir yere gitme mucizesinin yaşattığı bir duygudur. Hiçbir çaba harcamadan otomobille gerçekleştirilen yer değiştirme bir tür gerçek dışı mutluluk, insanın yaşamıyla oynama ve sorumsuzluk duygusuna yol açmaktadır. Zaman ve mekânla bütünleşen hız, dünyayı iki boyutlu bir imgeye indirir. Arabanın camından görünen dünyanın dışında ya da ötesinde olabilme gibi bir duygu yaratır. Bunun hareketli bir kişilik yapısıyla ilişkisi yoktur. Nitekim baba gayet ağırkanlı bir kişi olarak betimlenmiştir.

¹ Orr 76

“Hız sevdası” otomobili her zaman için bir kaza yeri yapar. Kaza bir rastlantı, kimilerinin asla sahip olmayacağı, ancak asla zihinden silinip atılamayacak bir şans, herkesin arabaya binmeden önce gönülsüzce üstlendiği bir olaydır. Yalnızca ölüm insanın kendi kendisiyle bu kadar yakın ilişkiler kurmasını, böylesine güzel bir biçimsel özgürlüğe sahip olmasını sağlayabilir¹. Ne yapacağı belirsiz özgür sürücülerin de katkısıyla tüm dünyada her yıl 500 bin insan karayollarında trafik kazalarında ölmektedir².

İçinde bulunduğumuz yüzyılda tüketim modasının vazgeçilmez simgesi haline gelen otomobil özgürlüğü vaat ederken, bizi hapsetmiştir, seyahat etmenin cazibesini hız ve konforla bize sunmuş, fakat bizi öldürmüştür. Gelişmiş ülkelerin ekonomisi ve kültüründe kişisel otomobil giderek daha bir zorunluluk olarak tanımlanmaktadır. Hizmet etmek amacıyla satılmış olsa da onun kölesi olunmuştur. Öyle ki yaya olmak tehlikeli hale gelmiştir. Amerikan sinemasının sunduğu göz kamaştırıcı ikon durumundadır. Amerikan pazarlarını Japon arabaları doldurmuşken Asya sineması arabanın ikon oluşuyla neredeyse hiç ilgilenmez.³



Resim 3. 2. 8: Otomobilin hızından Chihiro ürker (02.48).

Filmde Chihiro'nun babasının otomobili kullanım biçimi Chihiro'yu ve annesini ürküttüğü kadar (Resim 3.2.8) bizi de ürkütür. Anne ölümden söz eder. Baba aniden fren yaparak durduğunda Chihiro'ya geldikleri yerden

¹ Baudrillard 85.

² <http://www.ytmk.org.tr/kaza/Kaza.pdf>, 6.11.2011..

³ Orr 168.

korkup onlarla birlikte etrafa bakmayı istemediği için annesi tarafından arabanın içinde beklemesi uyarısı yapılır. Çünkü araba şimdi bir şekilde güvenlidir. Kapıları kilitleyip hayvan ve insanlardan gelecek zarar önlenir (Resim 3.2.9).



Resim 3. 2. 9: Otomobilin filmin sonuna kadar görülmeyeceği son kare (04.13)



Resim 3. 2. 10: Filmin Japonya versiyonunda otomobilin son olarak görüldüğü kare (02.00:07)

Otomobil filmde asla kahramanlaştırılmaz, nesneyi sunuşta eleştiri vardır. Nesne amacına uygun bir şekilde kullanılırken her şey yolundadır. Baba otomobili ile bir beden olup hızlanmaya başladığında aracın içindeki her şey sarsılmaya, düzen bozulmaya başlamıştır. Korku sözel ve görüntüsel göstergelerle vurgulanır. Baba “tutkulu ve heyecanlı” bir şekilde hızlanırken otomobilinin motor gücüne güvendiği yine sözel ve görüntüsel göstergelerle ifade edilir. Ama bu durum özenilecek bir durum değildir. Baba sorumsuzluk edip ailesinin yaşamını tehlikeye atmaktadır. Nesne artık bu şekilde kullanıldığı için esenlik getiren sahip olunması gereken bir nesne değildir.

Ancak nesne ironik olarak ormanda, çocuk için içinde olduğunda güvenlik aracı olarak duyumsanacaktır. Otomobilin son kez görüldüğü kare de otomobil organik bir varlık gibi ormanın bir parçasına dönüşmüş olarak sunulmuştur. Her yerini dallar ve yapraklar sarmış ve tozlanmış, yıpranmıştır (Resim 3.2.10). Ailenin yaşadıklarına tanıklık etmemiştir. Uzak ve yabancıdır. Bırakıldığı zamandaki gibi güven verici değildir. Çevredeki yabancı doğa ve ürkütücü yapılar içinde yine de bir korunaktır. Amacına uygun olarak otomobillerine binip hızla ve güvenle evlerine gideceklerdir. Baba aracı çalıştırdığında motor sesi duyulur. Araç şaşırtan yıpranmış görüntüsüne rağmen çalışır, teknoloji işe yarar olarak sunulmuştur. Japon bir ailenin Japonya’ da Alman yapımı bir araca binmesi nesnelere amacını aşan kullanımına çok özel bir göndermedir. Japon yapımı otomobiller dünyanın her tarafında uygun fiyata satılan güvenilir araçlardır oysa.

Başlangıç ve bitiş sekansları dışında film boyunca, bu otomobil bir daha hiç görülmeyecektir. Buna rağmen özellikle başlangıç sekansındaki otomobil sahneleri filmin ilerleyen anlatısında “tüketim” eleştirisi vurgusunu haber verdiği için önemlidir. Kahramanın anne ve babası aşırı yedikleri için domuzla dönüşeceklerdir. Yeni evler yapmak için doldurulan bir nehrin ruhu kim olduğunu hatırlayamayacaktır. Kendisine dost arayan bir başka kaybolmuş ruh o kadar çok yiyecektir ki, işletmenin düzenini bozacaktır. Çok “kirlenmiş” bir ruhun temizliği sırasında içinden çıkanlar insanların teknolojik artıklarıdır. Elbirliği ile yapılan bu arıtma sonunda işletmenin tabanına yayılan çöplük ve arınan ruhun göğe yükselişi çok da metaforik olmayan bir anlatıma sahip “tüketim” eleştirisidir.

SONUÇ

Her türlü film “kültür aktarım unsuru”dur. Özellikle, çocukları hedeflediği söylenen animasyon filmler, gelişmiş ülkelerde en çok bu nedenle devlet desteği alır ve “yumuşak güç” silahına dönüşür. Yerel kültürü yansıtan, aynı zamanda evrensel kaygılar taşıyan animasyon filmler pazarlandıkları ülkelerde çok sayıda izleyiciye ulaşırken “yumuşak güç” silahı da hedefine varmış olur: Artık o kültür tanınmakta ve onaylanmaktadır. Bu noktada filmlerin taşıdığı evrensel kaygı ve korkular daha fazla önem kazanır. Son yıllarda animasyon filmlerin tekniğiyle birlikte, işlediği konuların ve çocuklar üzerindeki etkilerinin incelendiği akademik çalışmaların artması da bunun bir göstergesidir.

Bu tez çalışması da genel olarak, Japon grafik romanı “manga”dan beslenen Japon animasyon filmi “anime”yle ilgilidir. Amerikalı uluslararası ilişkiler teorisyeni Joseph S. Nye seksenli yılların sonunda ortaya attığı “yumuşak güç” teorisini açıklarken Japon manga ve animelerini bir ülkenin yumuşak güç silahlarına örnek olarak vermiştir. Nye, Japonya’yı yumuşak gücü en etkili kullanan çağdaş kültürlerden biri olarak tanımlar. İkinci Dünya Savaşı sonunda atom bombası felaketinden sonra sancılı yeniden yapılanma sürecinde kafa yapısını, değerlerini ve kurumlarını yeniden değerlendirmiştir. Japonya bu teoriye göre Batı modernizasyonu ile başa baş gidebilen Batılı olmayan ve süreç içinde özgün kültürünü de koruyabilen ilk ülkedir. Bugün Japonya dünya üzerindeki en çok patente sahip ülkedir. Araştırma-geliştirme projelerine devlet bütçesinden ayırdığı pay sıralamasında üçüncü, kitap ve müzik satışları ile ikinci ülkedir. Aynı zamanda ortalama insan ömrü en yüksek olan ülkedir. Zirvedeki ilk 25 çok uluslu markadan üçünün sahibidir.

Japonya'nın bu yayılcı kitle kültürünün göze batan yüzlerinden ikisi “manga” ve “anime”lerdir. Manga Japonların çizgi romana verdiği addır. Plastik kalitesi, ardışıklık ilkelerinin kullanım biçimi, görsel ve yazılı öyküleme sürecinden, Japon çocuk masallarından, erotizme, yemek tariflerinden, kıyamet sonrası yaşama kadar geniş alana yayılmış konu seçimine, yöntem ve uygulamaya kadar tamamen kendine özgü olması nedeniyle diğer kültürler de Japon grafik romanını “manga” olarak adlandırır. Japonca oyunbaz, haşarı, uçarı resimler anlamına gelen manga, bazı araştırmacılar tarafından geleneksel Japon resim sanatına dayandırılmaktadır. Ancak zaman içinde Avrupa çizim sanatının etkileri Japon resmine ve tabii ki mangalara sızmıştır. Gazetelerdeki çizgi-bantlardan, dergilere geçilmiş, dergiler satılmış, kiralanmış, elden ele dolaşmıştır. Pek çok konuda çizen manga sanatçıları devletin baskısı ile karşılaşmış, hatta işkence görüp öldürülmüşlerdir. Günümüzde ise bir sektör haline gelmiş olan manga endüstrisi okuyucusunun ilgisini canlı tutacak genç çizerleri baskı altına almıştır.

Mangadan esinlendiği düşünülen ilk animeler ise İkinci Dünya Savaşı sırasında manga sanatçıları tarafından çizilmiş ve Japon çocuklarına vatanseverlik aşılama için hükümet tarafından desteklenmiştir. Oldukça pahalı olan animasyon film malzemeleri ülke dışından getirilmiş, yapılan filmlerde yine devlet tarafından denetlenmiştir. Bu filmler propaganda amaçlı kısa filmlerdir. Savaş sonrasında ise yeniden yapılanma sürecinde yaşanan kültürel ve toplumsal sorunların işlendiği uzun animasyon filmler çekilmiştir. Çok sayıda insana kolayca ulaşılabilecek ve kolayca anlaşılabilir bir medya olması ve Doğu kültürünün ruhunu barındırması nedeniyle çok önemsenmiştir. Anime “normal filmlerden daha sofistike ve esnek bir ortam”dır. “Sinema ile bariz ilgisi olsa da temsilden ziyade benzetime önem veren ve teknolojik imkân ve sınırlamaları daha farklı bir ortam”dır. Çocuk çizgi filmleridir ama aynı zamanda kıyamet sonrası bilim-kurgu fantezileri, şizo-psiko heyecan öyküleridir, seks ve samuray destanları olarak yetişkinler içindir. Seyirciyi en temel seviyede eğlendirir, önemli güncel meselelere yönelmeleri için izleyiciyi kışkırtıp harekete geçirir. Hem Amerikan popüler kültürünün tahmin edilebilir klişeleri ile beslene gelmiş Batılı izleyicilere

hitap etme bakımından farklılık hem de evrensel tema ve imgelerinde anlaşılabilirlik gösterir. Animeler teknolojiye gönderme yaparlar. Cinsiyet rolleri ve cinsiyet dönüşümlerini işlerken hem güncel kültürdeki cinsiyet kimliğinin artan belirsizliğini hem de kadının rolünün değişmekte olduğu bir dünyayı karakterize eden cinsiyetler arası gerilimi vurgularlar. Animenin en önemli karakterleri dişi karakterlerdir çünkü modern toplumda meydana gelen değişimi en açık simgeleyen dişi öznedir. Kimi zaman açık kimi zaman kapalı olmak üzere anime metinler güncel toplumdaki tarihin anlamını da irdelerler.

Batı izleyicisi Astro Boy ve Akira mangalarını ve bunların animasyon filmlerini Japon yapımı olduğunu fark etmeden izlemiş ve sevmiştir. Hiroşima'ya atılan atom bombasından sonra bir çocuğun hayatta kalma mücadelesini anlatan Barefoot Gen ise çok da sevilmez! Amerikan "TIME" dergisine kapak olan video oyunu "Pokemon"un anime ve manga serisi Kentucky Fried Chicken restoranlarının oyuncak kampanyası ile desteklenerek büyük bir "Pokemon Dalgası" meydana gelir.

"Pokemon Dalgası"ndan on yıl kadar önce Tokyo'da bir grup manga sanatçısı istedikleri gibi, özgürce animasyon filmler yapabilmek için bir araya gelerek Ghibli Stüdyosu'nu kurarlar. Bu stüdyonun filmlerinden biri Amerika ve Avrupa'nın en saygın ödüllerini alacak ve izlenme rekorları kıracaklardır. 1985 yılında Hayao Miyazaki, Takahata Isao ve Toshio Suzuki'nin kurduğu bu stüdyo şimdiye kadar birçok kısa ve uzun metrajlı animasyon film, bir o kadar da televizyon serisi yapmıştır. "Çocukların doğumlarından itibaren, sürdürdükleri hayatla mutlu hissedecekleri animasyonlar" yapmaktadırlar. "Japonya'nın geleneksel kültüründen ve coğrafyasından gurur" duyulduğunun hissedildiği filmler yaparlar.

Bu çalışmada Ghibli Stüdyosu'nun başlangıçtan bugüne uzun metrajlı on yedi animasyon filmi ve bir belgeseli kısa öyküleri ve yapım hikâyecileriyle aktarılırken, bütünlüklü bir dünya görüşünü yansıtan ortak tema ve motifleri de saptanmıştır:

Doğa-insan ilişkisi ortak temalardan biridir. İnsanın doğanın bir parçası olması problemine değinilir. Suya, dağlara, havaya ve bunlarla birliktetüm canlılara nezaket gösterilmesi istenir. Aşırı ve ölçsüz tüketim eleştirilir. Ekosisteme saygılı bir tüketim davranışı önerilir. Günümüz evrensel kaygılarından küresel kirliliğin yıkıcı sonuçlarına dikkat çekilir. Savaşların yıkıcılığı, açlık problemi konu edinilir. Bu temanın bir “yumuşak güç” silahında vurgulanır olması çok önemlidir. Bu filmleri tekrar tekrar izleyen çocuklar için bu sorunsala dair erken bilinç geliştirilmesine büyük bir katkısı olduğuna dikkat edilmelidir.

Uçma teması özellikle Hayao Miyazaki'nin yazıp yönettiği filmlerde çok kullanılır. Sihir kullanarak süpürgelerle uçulurken, XIX. yy. uçan makinelerini çağrıştıran tasarımlarda görülür. Uçmak izleyiciye yerçekiminden bağımsız bir özgürlük hissi tattırılır. Senaryo yazarı için anlam oluşturulurken büyümekle ilgili bir metafor işlevi görürken uçma teması, çizen sanatçıya tamamen özgür bir ortamda çalışma imkânı sunar.

Başkahramanlar daha çok kız olmak üzere çocuk/ergenlerdir. Onların iç dünyaları yansıtılır. Çocukların gözünden aile dramları, vahşet ve yıkım sahneleri olsa da çocuksu ve masum bir ton vardır.

İnsan nitelikleri olan hayvanlar, bitkiler vardır. Bazen başka başka biçimlere dönüşürler. Bu başkalaşma karakter ve anlamda değişimlere işaret eder.

Ghibli animelerinde estetik, duygusal ve tematik sebeplerle iklim önemlidir. Hava durumu çevreyle ilişkiyi, doğadaki dengeleri, kahramanların duygularını vurgulamakta yoğun olarak kullanılır.

Japon mitolojisi, toplumsal yaşamı, genel olarak Japon kültürü Ghibli animasyonlarının çoğu karesinde sergilenir. Giyim-kuşam, yemekler, görgü kuralları toplumsal adalete bağlılık, işbirliği, nezaket, aile ilişkilerindeki saygı sevgi ve hoşgörü, zanaata saygı, kanaat etme davranışı Japonlara özgü olarak betimlenir. Evrensel olan çevreye dair kaygılar daha çok mitoloji ile ilişkilendirilerek aktarıldığı görülür.

Animelerin Japonya'nın "yumuşak güç" silahlarından biri olarak Ghibli Stüdyosu'nun filmlerinde doğa-insan ilişkisine getirilen eleştirilerden en önemlisi "tüketim" davranışı üzerine olanıdır. "Ruhların Kaçışı" filminde, bütüne yayılı bulunan "tüketim davranışı eleştirisi" AUDI marka otomobilin içinde ve dışında gelişen yaklaşık beş dakikalık başlangıç ve bitiş sekanslarıdır. Bu kısa sekansların seçilme nedeni Jean Baudrillard'ın "Nesneler Sistemi" adlı yapıtında evlerimizden sonra tüketim davranışının en iyi gözlemlenebileceği nesnenin otomobil olarak vurgulanmasıdır. Günümüzde tüketim sadece gereksinimlerin tatmin edildiği bir süreç değildir. Tüm kültürel sistemimizin üstüne oturduğu, hem nesnelere hem de toplum ve dünyayla aktif bir ilişki biçimi, sistemli bir etkinlikler dünyasıdır. İnsan her zaman satın almış zevk almış ve para harcamıştır ancak bütün bunları yaptığı için "tüketici" olarak nitelendirilmemiştir. Tüketim için tüketilenin tüketim nesnesi olarak tanımlanması gerekir. Tüketim nesnesi olmak için bir nesnenin göstergeye dönüşmesi gerekir. Göstergeye dönüşen nesne "kişileşen" nesne seri şekilde üretilebilir ve tüketilebilir. Bu anlamda otomobil gösterge-nesnenin en tipik örneğidir.

"Ruhların Kaçışı" animesinde otomobilin olduğu sekanslar çözümleyici/yorumcunun deneyimleri, tutumları ve duyguları metne taşınarak, göstergibilimsel yöntemle incelemesi, ilgili göstergeleri saptayıp, otomobil gösterge-nesnesiyle ilişkilerini değerlendirip metni anlamlandırması şeklinde gelişmiştir. Bu sekansta otomobilin sınırlı olarak amacına uygun kullanıldığı, daha çok statü- simge, hatta gösterge-simge olarak kullanıldığı saptanmıştır.

Hayao Miyazaki "Ruhların Kaçışı" filminde anlamın oluşmasında önemli bir yeri olan "simgesel" anlatımı görüntüsel göstergelerin yanı sıra sözel göstergeler aracılığı ile de oluşturmuştur. Bu sözel göstergeler bir yandan da simgesel göstergeyi destekler niteliktedir. Böylece Miyazaki Peirce'ün ikon, belirti, simge olarak ayırladığı gösterge birimlerinden simgeyi, anlatımında yetkin bir biçimde kullanarak sinema diline önemli bir katkı getirmiştir. Hayao Miyazaki'nin animeleri, anlatı temposundaki hızlı

değişmeler ve sürekli dönüşüm halindeki diğer göstergelerle de sadece Japon toplumunu değil, sanayileşmiş ya da sanayileşen bütün toplumları etkileyen “tüketim” davranışına dair kaygıları çok incelikli bir biçimde yumuşatarak ama eleştirel bir biçimde sunmuştur. Ancak belirlediği sorunsala getirdiği çözüm toplumsal kurtuluş vaat etmemektedir.

KAYNAKÇA

- Abisel Nilgün. *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan Yayıncılık,1999.
- Adanır, Oğuz. *Sinemada Anlam ve Anlatım*. İstanbul: Alfa, 2003.
- Adanır, Oğuz. *İşitsel ve Görsel Anlam Üretimi*. İstanbul: +1 Kitap, 2006.
- Adanır Oğuz. *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*. İstanbul: HayalEt Kitap, 2008
- Adanır, Oğuz. *Baudrillard*. İstanbul: Say Yayınları, 2010.
- Akerson Erkman, Fatma, *Göstergebilime Giriş*. İstanbul: Multilingual, 2005.
- Aksan, Doğan. *Her Yönüyle Dil(Anaçizgileriyle Dilbilim)*.Ankara: TDK Yayınları, 1977.
- Appadurai, Arjun. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. University of Minnesota Press, 1996.
- Barthes, Roland. *Göstergeler İmparatorluğu*. çev. Tahsin Yücel. İstanbul: YKY,1993
- Barthes, Roland. *Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş*. İstanbul: Gerçek Yayınevi, 1998.
- Barthes, Roland. *Çağdaş Söylenler*. çev. Tahsin Yücel. İstanbul: Metis, 2003.
- Barthes, Roland. *Göstergebilimsel Serüven*. çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat. İstanbul: YKY; 2009.
- Başkan, Özcan. *Bildirişim*. İstanbul: Altın Kitaplar, 1988.
- Baudrillard, Jean. *Nesneler Sistemi*. çev. Oğuz Adanır, Aslı Karamollaoğlu. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2004.
- Baudrillard, Jean. *Tüketim Toplumu.- Söylenceleri/ Yapıları*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1997.
- Bell, Julian. *Sanatın Yeni Tarihi*. Çev.U. Ceren Ünlü, Nurçin İleri, Rana Gürtuna. İstanbul: NTV Yayınları,2009
- Bendazzi, Gianalberto. *CARTOONS: One Hundred Years of Cinema Animation*. London: John Libbey & Company Ltd, 1994.
- Benedict, Ruth. *Krizantem ve Kılıç*. çev. Türkan Turgut. Ankara: T.İş Bankası Yay.1994.
- Berger, Arthur Asa. *Kitle İletişiminde Çözümleme Yöntemleri*. Eskişehir: Anadolu Ü. Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Yay. No: 91, 1993.

Ed. B ker, Seil. Ođuz Onaran. *Sinema Kuramları*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1985.

Ed. B ker, Seil. *Sinema Dili  zerine Yazılar*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1985.

B ker, Seil. *Film Dili Kuramsal ve Eleřtirel Eđilimler*. İstanbul: Kavram Yayınları, 1994.

B ker, Seil. *Sinemada Anlam Yaratma*. Ankara: İmge Kitabevi, 1991.

Cantek, Levent. *izgili Hayat Kılavuzu- Kahramanlar, Dergiler ve T rler*. İstanbul: İletişim Yayınları, 2004.

Carter, David. *Dođu Asya Sineması*. ev. Nejat Ađırnaslı. İstanbul: Kalkedon, 2007.

Clark, Alan, Laurel Clark. *COMICS: An Illustrated History*. London: Green Wood Publishing, 1991.

Corrigan, Timothy. *Film Eleřtirisi Elkitabı*. ev. Ahmet G rata. Ankara: Dipnot Yayınları, 2007.

Diken, B lent. Carsten B. Lausten. *Filmlerle Sosyoloji*. ev. Sona Ertekin. İstanbul: Metis, 2007

Fiske, John. *İletişim alıřmalarına Giriř*. ev. S leyman İrvan. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1996.

Gravett, Paul. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. NY: Harper Design, 2004.

Gravett, Paul. *Manga, Japon izgi Romanının Tarihi*. ev. R stem Baksoy-H seyin Can Erkin İstanbul: PlanB, 2008.

Guiraud, Pierre. *Anlambilim*. ev. Berke Vardar. İstanbul: Geliřim Yayınları, 1975.

G nay, Reha. *Tarihsel Geliřim İerisinde Japon K lt r ve Sanatı*. İstanbul: Yıldız  niversitesi Yayınları, 1986.

Ed. G ndeř, Simten. *Sinema Kaynakçası*. İstanbul: Der Yayınları, 1998.

G ndeř, Simten. *Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklařımları*. İstanbul: İnkıl p, 2003.

G ven, Bozkurt. *İnsan ve K lt r*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1991.

G ven, Bozkurt. *K lt r n abc'si*. İstanbul: YKY, 2007.

G ven, Bozkurt. *Japon K lt r  Nihon Bunka*. İstanbul: Boyut Yayıncılık, 2010.

Ed. G z, N khet. *Etkili İletişim Terimleri*. İstanbul: İnkıl p, 2002.

Hart, Cristopher. *Yeni Başlayanlar İçin Manga*. İstanbul: Bilge Kültür Sanat, 2011.

Hünerli, Selçuk. *Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul: ES Yayınları, 2005

Ishinomori, Shotaro. *Japan Inc.:An Introduction to Japanese Economics*. Berkeley : University of California Pres, 1988.

Joseph S. Nye, *Yumuşak Güç*. çev. Reyhan İnan Aydın. İstanbul: Elips Yayınları, 2005.

Kinsella, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawaii Pres, 2000.

Kinsella, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Postwar Japanese Society*. Curzon Press (now T&F) & Hawaii University Press, 2000..

McCarthy, Helen. *Hayao Miyazaki Master of Animation*. Berkeley, California: Stone Bridge Pres, 1999.

McNeill, William H. *Dünya Tarihi*. çev. Alaeddin Şenel. Ankara: Kaynak Yayınları, 1985.

Merewether, Charles. *Disjunktive Modernity; The Practice of Artistic Experimentation in Postwar Japan*. Los Angeles: Getty Research Institute, 2007.

Monaco, James. *Bir Film Nasıl Okunur?* çev. Ertan Yılmaz. İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2001.

Napier, Susan J. *Anime: Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna*. çev. M. Murat Başekim. İstanbul: ES Yayınları, 2008.

Odell, Colin. Michelle Le Blanc. *Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri- Stüdyo Ghibli*. çev. Barış Baysal. İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2011.

Orr, John. *Sinema ve Modernlik*. çev. Ayşegül Bahçivan. Ankara: ARK Yayınları, 1997.

Öztekin, Mehmet Korkut. *Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı(Manga) 'nın İncelenmesi*.(İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Ana Sanat Dalı, Sanatta Yeterlilik Tezi,2008).

Özön, Nijat. *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı, 2008.

Parsa, Seyide. *Film Çözümlemeleri*. İstanbul: Multilingual, 2008.

Patten, Fred. *Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews*. Berkeley: CA: Stone Bridge Pres, 2006.

Rifat, Mehmet. *Dilbilim ve Göstergibilimin Çağdaş Kuramları*. İstanbul: Düzlem Yayınları, 1990.

Ed. Rifat, Mehmet. Sema Rifat. *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergibilim Kuramları: Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler*. İstanbul: YKY, 1998.

Ed. Rifat, Mehmet. Sema Rifat. *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergibilim Kuramları:2. Temel Metinler*. İstanbul: YKY,2005

Rotha Paul. *Sinemanın Öyküsü*. Çev. İbrahim Şener. İstanbul: İzdüşüm Yayınları, 2000.

Ryan, Michael. Douglas Kelner. *Politik Kamera*. Çev. Elif Özsayar. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2010.

Saussure, Ferdinand de. *Genel Dilbilim Dersleri*. çev. Berke Vardar. Ankara: TDK Yayınları, 1976.

Schodt, Frederik L. *Manga! Manga!:The World of Japanese Comics*. New York: Kodansha International, 1983.

Schodt, Frederik L. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley, California Stone Bridge Press, 2002.

Tanyolaç Öztokat, Nedret. *Yazınsal Metin Çözümlemesinde Kuramsal Yaklaşımlar*. İstanbul: Multilingual, 2005.

Tekinalp, Şermin. *İletişim Araştırma ve Kuramları*. İstanbul: Beta Yayınları, 2006.

Treat, John. *Contemporary Japan and Popular Culture*. Honolulu: University of Hawaii Pres,1996.

Turani, Adnan. *Dünya Sanat Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1992

Vardar, Berke. *Dilbilimin Temel Kavram ve İlkeleri*. İstanbul: Multilingual, 2001.

Wollen, Peter. *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. çev. Zafer Alagök, Bülent Doğan. İstanbul: Metis Yayınları,1989.

Yamazaki, Maskazu. *Japon Kültürü-Japonlar ve Bireycilik*. çev. Oğuz Baykara. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2009.

Yıldıran, Ayşe. *Görsel İletişimde Gösterge ve Simge- Görüntü Göstergibilimi Alanında Bir Çözümleme Örneği*. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Doktora Tezi

Yücel, Tahsin. *Göstergeler*. İstanbul: Can Yayınları, 2006.

Elektronik Kaynaklar

Hakan Alpin, “Evrensel Bir Siber-Punk Efsanesi: Akira”
<http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=64>

Byodo-in Profile on Asian Historical Architecture,
<http://www.orientalarchitecture.com/kyoto/byodoinindex.htm>

Bennett, Terry. *Japan Society Lecture*. (London: Japan And The Illustrated News: 1851 – 1905)

- http://en.wikipedia.org/wiki/Charles_Wirgman
- Cha Kai-Ming, "VIZ Media and Manga in US", PW Comics Week, 3 Nisan 2007;
<http://www.publishersweekly.com/article/CA6430330.html?nid=2789>
- Cohn, Neil. What Is Emaki, 2007 (<http://www.emaki.net/readings.html>)
- Gunn, Geoffrey C. *First globalization: the Eurasian exchange, 1500 to 1800*.
 Google Books,
<http://books.google.com/books?id=4gQV2V01Y6UC&pg=PA151>
- Horn, Maurice. *The World Encyclopedia of Comics:002* (Chelsea House Publishers 1998)
<http://laughingsquid.com/understanding-comics-the-books-of-scott-mccloud/>
- Jodo Shu, Honen Buddhism, What is Pure Land Buddhism, HATTORI, Sho-on, A Raft from The Other Shore Honen and the Way of Pure Land Buddhism, (http://www.jodo.org/about_plb/what_plb.html)
- Marinetti, Filippo Tomasso. Futurist Manifesto-1909- Le Figaro-
http://en.wikipedia.org/wiki/Futurist_Manifesto
- McCloud, Scott. *Understanding Comics The Invisible Art* (Northampton: Tundra Publishing, 1993)
<http://laughingsquid.com/understanding-comics-the-books-of-scott-mccloud/>
- Nye, Joseph S. "Soft Power Matters In Asia", The Japan Times, Aralık 5, 2005;
http://belfercenter.ksg.harvard.edu/publication/1486/soft_power_matters_in_asia.html,
- Patent, Fred. "Momotaro's Gods-Blessed Sea Warriors:Japan's Unknown Wartime Feature", <http://www.awn.com/mag/issue1.7/articles/patten1.7.html>
- Schumacher, Mark. *Early Japanese Buddhism; Spread of Buddhism in Asuka, Nara, and Heian Periods Buddhism & Shintoism In Japan A to Z Photo Dictionary Japanese Sculpture & Art 1995-2008*, (<http://www.onmarkproductions.com/html/early-japanese-buddhism.html>)
- Schumacher, Mark. Mandalas (Mandara)Especially important to Japan's Esoteric Sects (Shingon, Tendai), Şubat 4 2008, Buddhism & Shintoism In Japan A to Z Photo Dictionary Japanese Sculpture & Art 1995-2008
- Taro Rehrl, "AKIRA Home Page", (<http://www.lool.net/Akira>)
- Thorn, Matt. "A History of Manga" <http://www.matt-thorn.com/mangaku/history.html>
- Thorn, Matt. "*Shôjo Manga—Something for the Girls*", The Japan Quarterly, July-September, 2001 issue 48, (No. 3)
http://mattthorn.com/shoujo_manga/japan_quarterly/index.php

Wong, Wendy Siuyi. *Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond*. Tokyo: Mechademia: An Academic Forum for Anime, Manga, and the Fan Arts, 2006.

www.unknown.nu
www.comipress.com
www.skylighters.org
www.japanesestudies.arts.kuleuven.be
www.youtube.com
www.laughingsquid.com
www.cdn.comixology.com
www.metmuseum.org
www.translate.google.com.tr
www.onmarkproductions.com
www.keikyo.com
www.upload.wikimedia.org
www.asianetwork.org
www.kolahstudio.com
www.threestepsoverjapan.blogspot.com
www.curiouslydrawn.blogspot.com
www.mediafire.com
www.turkanimesi.blogspot.com
www.google.com.tr/imgres?q=Musansha+Shimbun
www.novaonline.nvcc.edu
www.manga.gen.tr
www.zakkafilms.com
www.time.com
www.ghibliworld.com
www.en.wikipedia.org
www.tr.wikipedia.org
www.imdb.com
www.nausicaa.net
www.ytmk.org.tr/kaza/Kaza.pdf
www.anime.gen.tr
www.animeresearch.com
www-personal.umich.edu/~amnornes/anime.html
www.corneredangel.com/amwess
www.deaflibrary.org/nakamura/courses/japanimationhttp://eas.lib.ohio-state.edu/manga
www.animefandom.org