T.C.

TRAKYA ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

GÖRSEL KÜLTÜR ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

JAPON ANİME SİNEMASINDA İNSAN-DOĞA-TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

ZEYNEP ŞEKER

TEZ DANIŞMANI

DR. ÖĞR. ÜYESİ ERSAN SARIKAHYA

EDİRNE 2021

TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GÖRSEL KÜLTÜR ANABİLİM DALI
DOĞRULUK BEYANI

Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında, tüm verilerin bilimsel ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini, kullanılan verilerde tahrifat yapılmadığını, tezin akademik ve etik kurallara uygun olarak yazıldığını, kullanılan tüm literatür bilgilerinin bilimsel normlara uygun bir şekilde kaynak gösterilerek ilgili tezde yer aldığını ve bu tezin tamamı ya da herhangi bir bölümünün daha önceden Trakya Üniversitesi ya da farklı bir üniversitede tez çalışması olarak sunulmadığını beyan ederim.

07/01/2021

Zeynep ŞEKER

Tezin adı: Japon Anime Sinemasında İnsan-Doğa-Teknoloji İlişkisi

Hazırlayan: Zeynep ŞEKER

ÖZET

Bu araştırma, Japon animesinin, insan, doğa ve teknoloji ilişkisine yaklaşımını Hayao Miyazaki'nin Prenses Mononoke filminin analizi ile tartışmayı amaçlamaktadır.

Japon animesi ve organik olarak bağlı olduğu Japon çizgi romanı manga, Japonya'nın tarihi, kültürel mirası ve inanç sistemleri içinde şekillenmiş, bununla birlikte Batı'nın kültür mirasından da beslenerek gelişmiştir.

Batı düşüncesinde doğa anlayışı, doğanın yasalarını anlamaya yönelmiş ve nesne odaklı, sistematik bir kavrayış gelişmiştir. Bu kavrayış, insan merkezli doğa anlayışının şekillenmesinde önemli rol oynamıştır. İnsan merkezli doğa anlayışının hız kazandırdığı teknolojik gelişim ve sanayileşme ile çevre sorunları daha görünür hale gelmiş; artan çevre sorunları ekolojik hareketlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır.

Japon animesi, içinde geliştiği Doğu kültürü ve felsefesinin pek çok özelliğini yansıtmaktadır. Doğu kültüründe doğa, yüce bir varlık olarak kabul edilmiş, insanın onunla ilişkisi sahiplik ya da düşmanlık ilişkisi olarak görülmemiştir. Anime anlatısında Doğu kültürünün doğa anlayışı önemli bir yer tutmaktadır. Japonya'ya 2. Dünya Savaşı bitiminde atılan atom bombaları ve ülkede gerçekleşen teknolojik atılım süreci ile teknoloji olgusu da önemli bir tema olarak karşımıza çıkmaktadır.

Anime yapımlarda doğa ve teknoloji ilişkisi iyi ve kötü odaklar yaratılmadan ele alınmaktadır. Disney'in çevreci animasyon örneklerinde öne çıkan klasik melodram anlatısında doğanın tahribatına neden olan kötülük odağı kahraman tarafından yenilmek suretiyle zafer kazanılmaktadır.

Japon animesinde basit melodram kalıpları kullanılsa da bu kalıpların dışına çıkılmaktadır. Ekolojik temaları ile tanınan Anime yönetmeni Hayao Miyazaki'nin Prenses Mononoke filmi; insan, doğa ve teknoloji ilişkisine çok yönlü bakış açısı ve klasik melodram anlatısının sınırlarını zorlayan hikâyesi ile dikkat çeken bir yapımdır.

Prenses Mononoke filmi, insanın doğa ve teknoloji ile olan karmaşık ve çatışmalı ilişkisini iyi ve kötü odaklar yaratmadan ve mutlak bir çözüm önermeden ele almakta, bu sorunun karmaşıklığı üzerine bir düşünme deneyimi yaşatmakta ve belirsiz bir umut yaratmaktadır.

ANAHTAR KELİMELER: Anime, doğa, teknoloji, doğu felsefesi, batı felsefesi, ekoloji.

Name of Thesis: Man- Nature-Technology Relationships in Japanese Anime Cinema

Prepared by: Zeynep ŞEKER

ABSTRACT

This research aims to discuss the Japanese anime's approach to the relationship between human, nature and technology with the analysis of Hayao Miyazaki's film Princess Mononoke.

Japanese anime and the Japanese comic book manga, in which the anime are organically connected, has been shaped within the historical, cultural heritage and belief systems of Japan, as well asit has developed by being nourished by the cultural heritage of the West.

The understanding of nature in Western thought tended to understand the laws of nature and an object-oriented and systematic understanding has developed. This understanding played an important role in shaping the human-centered understanding of nature. Environmental problems have become more visible with technological development and industrialization accelerated by the human-centered understanding of nature; The increasing environmental problems have paved the way for the emergence of ecological movements.

Japanese anime reflects many features of Eastern culture and philosophy in which it developed. In Eastern culture, nature has been accepted as a supreme being, and the relationship of man with nature is not seen as a relation of ownership or hostility. Eastern culture's understanding of nature has an important place in the anime narrative. With the atomic bombs dropped in Japan at the end of World War II and the technological breakthrough process taking place in the country, the phenomenon of technology also emerges as an important theme.

In anime productions, the relationship between nature and technology is considered without creating good and bad foci. In the classic melodrama narrative that stands out in Disney's environmentally friendly animation examples, victory is achieved by defeating the focus of evil, which causes the destruction of nature.

Although simple melodrama patterns are used in Japanese anime, these patterns are exceeded. Princess Mononoke by Anime director Hayao Miyazaki known for its ecological themes; It is a remarkable production with its versatile perspective on the relationship between human, nature and technology and its story that pushes the limits of classical melodrama. The film Princess Mononoke deals with the complex and conflictual relationship of man with nature and technology without creating good and bad foci and without offering an absolute solution; it provides an experience of reflection on the complexity of the problem and creates uncertain hope.

KEYWORDS: Anime, nature, technology, eastern philosophy, western philosophy, ecology

ÖN SÖZ

"Japon Anime Sinemasında İnsan- Doğa-Teknoloji İlişkisi" başlıklı bu araştırma, Japon animesinin, insan doğa ve teknoloji ilişkisine yaklaşımını Hayao Miyazaki'nin Prenses Mononoke filminin analizi ile tartışmayı amaçlamaktadır.

Araştırmanın alt amaçları; Japon animesinde insan-doğa- teknoloji ilişkisinin belirlenmesi; Batı ve Doğu felsefesinde doğa kavrayışına ilişkin temel unsurların belirlenmesi; teknolojinin çevre sorunları ile ilişkisinin belirlenmesi; Hayao Miyazaki'nin hayatının betimlenmesi; Miyazaki filmlerinde doğa ve teknoloji betimlemelerinin belirlenmesi; Prenses Mononoke filminin biçimsel ve içerik analizinin yapılması olarak belirlenmiştir.

Araştırma; Japon animesinin doğa ve teknoloji ilişkisine özgün bakış açısını ortaya koymak; ülkemizde çok çalışılmamış olan Japon animesi ve ekosinema ile ilgili araştırmaların artmasına ve bu konuda yapılacak bilimsel çalışmalara katkı sunmak açısından önem taşımaktadır.

Araştırmanın kavramsal çerçevesi Japon anime sanatı ile Doğu ve Batı kültürlerinde doğa ve teknoloji konuları ile sınırlandırılmıştır. Bulgular Hayao Miyazaki'nin Prenses Mononoke filminden elde edilmiştir.

Bu araştırma nitel araştırma yöntemlerinden doküman inceleme deseni ile tamamlanmıştır. Verilerin analizi için, Prenses Mononoke filminin analizi, eser analizi şeklinde, biçimsel ve içerik analizi ile değerlendirilmiştir.

Japon animesi, ülkemizde ve dünyada daha çok izleyiciye ulaşmaya başladığı gibi, daha çok araştırmacının dikkatini çekmeye başlamıştır. Kendine özgü anlatımı, konu ve tür çeşitliliği ile öne çıkan animeler, çocuk ve genç izleyicilere farklı bir bakış açısı sunma özelliğine sahiptir.

Araştırmada, animenin tarihsel gelişimi ve etkilendiği faktörler ile doğa ve teknoloji kavramlarının felsefi kökenleri ve tarihsel gelişimleri anlatılmakta, Batı ve Doğu felsefesinde doğa kavrayışının farkları ortaya konulmaktadır. Japon anime anlatısında bu unsurların nasıl kullanıldığı; doğa ve teknoloji ilişkisinin nasıl ele alındığı araştırılmaktadır.

Araştırmam süresince bana sabırla yol gösteren ve daima cesaret veren değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Ersan SARIKAHYA'ya, bana her konuda yardımcı ve destek olan kıymetli dostlarıma gönülden teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖZET i
ABSTRACT iii
ÖN SÖZ v
KISALTMALAR LİSTESİ x
1. GİRİŞ 1
2. JAPON ANİME SANATI 9
2.1. Manga 11
2.2. Anime 16
2.3. Japon Kültürü ve Şinto İnancının Animeler Üzerindeki Etkileri 21
3. DOĞU VE BATI KÜLTÜRLERİNDE DOĞA VE TEKNOLOJİ 23
3.1. Antik Yunan Felsefesinde Doğa 24
3.1.1. İnsan Merkezci Doğa Anlayışı 26
3.2. Doğu Felsefesinde Doğa Kavramı 27
3.3. Teknoloji Kavramı ve Tarihsel Gelişimi 33
3.4. Çevre Sorunları ve Ekolojik Yaklaşımlar 35
3.4.1. Çevre Kavramı ve Ekolojik Yaklaşımlar 36
4. JAPON ANİMESİNDE İNSAN-DOĞA-TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ 43
4.1. Japon Animesinde İnsan-Doğa-Teknoloji İlişkisi 43
4.2. Hayao Miyazaki ve Filmlerinde İnsan-Doğa-Teknoloji 51
4.2.1. Hayatı 51
4.3.2. Miyazaki Filmlerinin Genel Özellikleri 57
4.2.3. Miyazaki Filmlerinde Doğa ve Teknoloji 61
4.3. Prenses Mononoke Film Analizi 63
SONUÇ 74
KAYNAKÇA 77
GÖRSEL KAYNAKÇASI 84

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Tezuka'nın Dostoyevski'nin Suç ve Ceza romanından (1953) uyarladığı mangasından çizimler..... 2

Şekil 2: Psikolojik Gerilim türündeki "Perfect Blue" filminde metro sahnesinden bir kare..... 3

Şekil 3: Akira anime filminden; "Tetsuo" 10

Şekil 4: Japonya'nın en çok satan manga dergisi Weekly Shounen Jump'ın 2 Kasım 2020 tarihli sayısına ait kapak..... 12

Şekil 5:Genç kızlara hitap eden "Ciao" dergisinin Haziran, 2006 tarihli sayısının kapağı..... 12

Şekil 6: Emakimano Örneği..... 13

Şekil 7: Toba-e örneği..... 13

Şekil 8: İngiliz Punch Dergisinin ilk sayısına ait kapak 14

Şekil 9: The Japan Punch dergi kapağı 14

Şekil 10: Astroboy Manga Kareleme Örneği..... 15

Şekil 11: Yin Yang sembolü, iç içe geçmiş, akışkan iki şeklin her birinin ortasında diğerinden bir parça mevcuttur. 29

Şekil 12: "Kelimelerin Bahçesi" filminde park 43

Şekil 13: "Kelimelerin Bahçesi" filminde doğanın hikâye anlatımındaki yerine örnekler 44

Şekil 14: "Mushishi" serisinde orman çizimi 44

Şekil 15: "Son Yağmur Ormanı"nda Criysta ve Zak..... 45

Şekil 16: Lorax, ağaçların kesilmemesi gerektiğini anlatmaya çalışırken..... 46

Şekil 17: Neşeli Ayaklar'da dans eden Mumble 47

Şekil 18: "Kurdun Yağmuru" nda Cheza ve Kiba 48

Şekil 19: Akira filminden..... 49

Şekil 20: Neon Genesis Evengelion TV dizisinden 49

Şekil 21: Kabuktaki Hayalet 50

Şekil 22: Betty Boop 53

Şekil 23: Hedgehog in The Fog 53

Şekil 24: Panda ve Çocuk 54

Şekil 25: Yeşilin Kızı Anne 55

Şekil 26: Future Boy Conan..... 55

Şekil 27: “Rüzgarlı Vadi” filminde zehirli tohumları toplayan Naussica..... 56

Şekil 28: Miyazaki’nin Diana Wynne Jones’un romanından uyarladığı Howl'un Yürüyen Şatosu fiminde Sophie ve Korkuluk 58

Şekil 29: “Gökteki Kale” de yok olmuş bir medeniyetten geriye kalanlar 60

Şekil 30: Naussica zehirli ormanda..... 61

Şekil 31: “Komşum Totoro” da büyüyen tohumları izleyen çocuklar ve Totoro 63

Şekil 32: Ashitaka, Domuz Tanrısını uzaklaştırmaya çalışırken 65

Şekil 33: Önde Leydi Eboshi, arkada Tataraba kasabasının kadın ve erkekleri 66

Şekil 34: Kodama..... 67

Şekil 35: Moro ve Ashitaka..... 68

Şekil 36: Leydi Eboshi, kasabaya yiyecek taşıyan kervana saldıran kurtlara eteş ederken 69

Şekil 37: Mononoke ve Kurt Tanrı Moro 70

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD: Amerika Birleşik Devletleri

MÖ : Milattan Önce

TDK: Türk Dil Kurumu

Vb : Ve Benzeri

Yy : Yüzyıl

1. GİRİŞ

Japonya'da günlük hayat ve çağdaş sanat üzerinde önemli etkileri bulunan ve ülkenin en büyük sektörlerinden biri olarak kabul edilen Japon animasyonu (anime), 1960'lı yıllardan başlayarak TV dizileri ile Dünyada da tanınmaya başlamış ve 90'lı yıllardan itibaren küresel bir yaygınlık kazanmıştır (Şen, 2014:11-188). Ülkemizde 70'li yıllarda yayınlanan "Heidi", "Vikingler", "Şeker Kız Candy", "Voltran" ve 90'larda yayınlanan "Pokemon", "Ay Savaşçısı" gibi diziler, yayınlandığı dönemde oldukça popüler olmuş anime örneklerinden bazılarını oluşturmaktadır (Şen, 2014: 198). Japon animesi, Dünya piyasalarında çizgi film sektöründe egemen kabul edilen Disney yapımları ile yarışmaya ve alternatif bir bakış açısı arayan izleyici için bir seçenek haline gelmeye başlamıştır.

Japon animesini dikkat çekici kılan temel özellik, konu yelpazesinin genişliği ve konuları ele alış biçimindeki özgünlüktür. Batıya kıyasla resim odaklı bir kültüre sahip olan Japon kültürünün bir yansıması olarak manga ve animeler modern dünyanın düşlerini ve kâbuslarını yansıtan görsel kültür ürünleridir (Napier, 2008: 16; Şen, 2014: 196). Mangalar ve onlardan uyarlanan animeler, her yaştan ve her çeşit izleyici kitlesine hitap eden, spordan müziğe, felsefeden ekonomiye çeşitli konulara ve romantik ya da korku türünden pornografiye kadar her çeşit türe sahip örnekler içermektedir (Napier, 2008: 15; İto, 2008: 43).

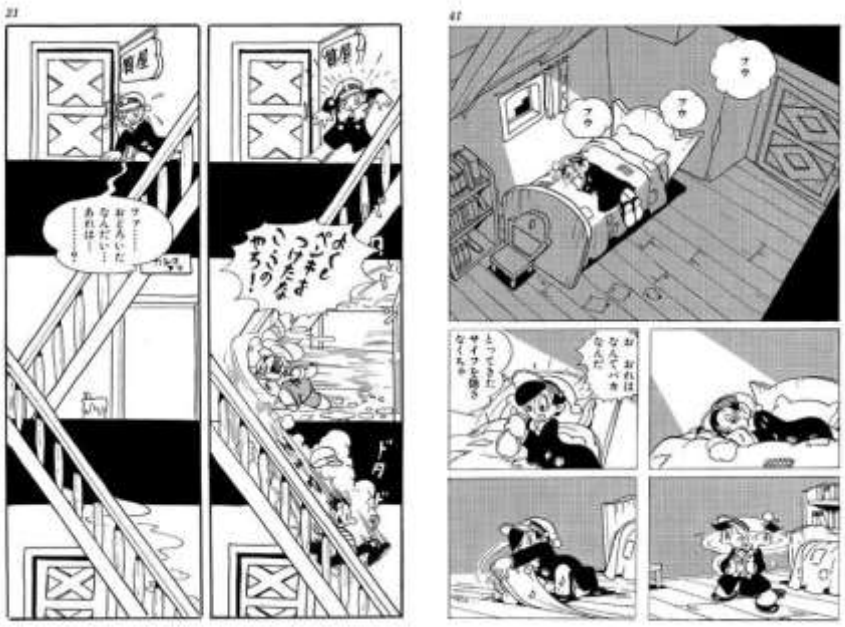
Animeyi basitçe "Japon çizgi filmleri" diye tanımlamak, bu medyayı oluşturan derinliği ve çeşitliliği göz ardı etmek anlamına gelecektir (Napier, 2008: 15). Animelerde sıkça kullanılan yerel semboller ve kültürel kodlar, Batılı izleyici için yabancı sayılabilecek unsurlar olsa da, bu yapımların görsel çekiciliği ve anlatı özellikleri Japonya dışından daha çok izleyici ve araştırmacının dikkatini çekmeye başlamıştır.

Napier (2008: 15) animeyi şöyle tanımlamıştır:

"*Anime çocuk çizgi filmleridir: Pokemon, Sailor Moon, ama aynı zamanda da kıyamet sonrası fanteziler (Akira) ve şizo-psiko heyecan öyküleridir (Perfect Blue-Kusursuz Mavi), seks ve samuray destanlarıdır"*

Japonya'nın yerel dini inancı Şintoizm başta olmak üzere Doğu kültürü ve inanç sistemleri, gelenekleri ve tarihi anime anlatısında önemli bir yer tutmaktadır. Japonya' ya atılan nükleer bombaların yarattığı travma ve 2. Dünya Savaşı deneyimi animenin en yaygın iki türü olan mecha ve siberpunk örneklerinde kendini göstermektedir.

Anime filmleri, içinde geliştiği kültür ve felsefenin tüm unsurlarından beslenmiş; aynı zamanda Batının kültür ve felsefesinden de etkilenerek gelişmiştir. Batılı izleyici için zorlayıcı kabul edilebilecek hikâyeleri, karanlık tonları ve klasik melodram yapısının sınırlarını zorlayan anlatımı ile Japon animesi, sinema ve edebiyatta yer alan tüm türleri içeren bir sanat formu olarak tanımlanmaktadır (Poitras, 2005: 7; Napier, 2008: 17).



Şekil 1: Tezuka'nın Dostoyevski'nin Suç ve Ceza romanından (1953) uyarladığı mangasından çizimler



Şekil 2: Psikolojik Gerilim türündeki "Perfect Blue" filminde metro sahnesinden bir kare

Batı felsefesi, Milesli filozoflardan başlayarak doğayı anlamaya ve insanın doğayla ilişkisini tanımlamaya çalışmıştır (Ronan, 2003: 72). Doğayı ve evreni keşfetmenin, insanı anlamanın yolu olduğunu düşünen Yunan filozofu Aristoteles kendisinden sonra gelen Batılı bilim insanlarının üzerinde büyük bir etki bırakmıştır (Ronan, 2003: 112). Aristoteles ile hayat bulan analitik yaklaşım, Francis Bacon'ın (1561-1626) öncüsü olduğu ve Descartes (1591-1650) ile temelleri oturan insan merkezci doğa anlayışı ile devam etmiştir (Ünder, 1996: 41).

İnsanın doğaya müdahalesi ve üretim araçlarının kullanılmaya başlanması, düşünmeye başlamasının bir işareti olarak kabul edilmektedir (Şenel, 1982: 43). Araç ve makinelerin yapımı ile kullanımı ve tüm zihinsel ve sanatsal faaliyetler için kullanılan "teknik" kavramı, sanayi devrimi ile öne çıkan "teknoloji" kavramının kökenini oluşturmaktadır (Heidegger, 1998:44-53; Günay-Çalık, 2019: 6). Batı felsefesi doğayı ve insanın doğa ile ilişkilerini sorgularken, bir araç ve insan etkinliği olarak "teknik" üzerine tartışmalar da devam etmiştir (Heidegger, 1998: 45-53).

Batı felsefesi, insan ve doğa arasında insanın merkeze konulduğu ve doğanın, insanın ihtiyaçları için özgürce kullanılabildiği bir düşünce tasavvuru geliştirilmesine ön ayak olmuştur. Gelişen teknolojiler, insan ve doğa arasındaki sınırları belirginleştirmiş ve doğanın insan çıkarları için daha hoyratça kullanılmasına neden olmuştur (Foster, 2008: 41-42).

Doğu felsefesinde, Batı'dan farklı olarak analitik düşünceye öncelik verilmemiştir. Doğu felsefesi ve düşüncesinde doğa, insanın da dâhil olduğu bütünün parçası olarak görülmüştür. Doğa insanın hizmetinde olan dışsal bir olgu değil, insanı da kapsayan bütünün önemli bir parçası ve saygı duyulacak bir olgu olarak kabul edilmiştir (Park, 2009: 18).

Sanayi devrimi sonrasında hızla gelişen teknoloji ve artan doğa tahribatı, insanın doğa ile ilişkisini yeniden sorgulamasını sağlamış ve çevreci yaklaşımların gelişmesine yol açmıştır. Ekolojik yaklaşımlar olarak anılan bu yaklaşımlar çeşitli bakış açıları sunarak insanın doğa ile ilişkisine dair yeni kavrayışlar ve doğa-teknoloji çatışmasına farklı çözümler getirmişlerdir (Ünder, 1996: 2; Keleş-Hamamcı, 1997: 14).

Doğu kültür ve felsefesinde ayrıcalıklı bir yere sahip olan doğa ve doğa elementleri Japon animesinde oldukça önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla birlikte; bu yapımlarda doğa ve teknoloji çatışmasına mutlak bir çözüm getirmek veya doğanın zaferini kutlamak yerine, bu çatışmanın karmaşık doğasına işaret edilmekte ve izleyiciye daha çok düşünmesi için bir alan açılmaktadır.

Batı'da üretilmiş çevre temalı başlıca animasyon örnekleri Disney filmleridir. Bu animasyonlarda kullanılan klasik melodram anlatısı; kahramanların kötülüğün nesnesi olan bir kişi ile mücadelesine ve bu mücadelenin sonucunda kazanılan zafere odaklanmaktadır (Thevenin, 2013: 154). Anime filmler, Batılı animasyon ve filmlerde kullanılan dramatik unsurları başarılı bir şekilde kullanmakla birlikte, bu dramatik anlatı sınırlarının dışına çıkmaktadır (Cavallaro, 2006: 10; Napier, 2008: 17). Animenin derin ve kapsamlı öyküleri, önceden tahmin edilebilir öykülere alışık Batılı izleyici için zorlayıcı özelliktedir (Napier, 2008: 17).

İnsanın doğayla kurduğu ilişki ve doğanın nesnelerine bakış açısı insanın ve felsefenin tarihsel yolculuğunda değişikliklere uğramıştır. Gelişen teknolojiler ve artan nüfus nedeniyle dünyanın hâkimi olan insan, parçası olduğu doğayı korumak ile onu ihtiyaçları doğrultusunda kullanmak arasında önemli tercihler yapmak zorunda kalmaktadır. Yapacağımız seçimler dünyamızın geleceğini şekillendirecektir.

Yaygınlığı ve etki alanı ile sinema ve çevreci animasyon bu bilinci oluşturmak için en etkili araçlardan biri olabilecektir.

Bu araştırmanın amacı, dünya çapında popülerliği hızla artmakta olan Japon animesinin, insan-doğa ve teknoloji ilişkisine dair bakış açısını ortaya koymak, bu bakış açısını şekillendiren tarihsel ve kültürel unsurları ele almaktır. Araştırmada, doğa ve teknoloji çatışmasını ele alan animelerin anlatı özellikleri incelenerek çevreci animasyon anlatısının zenginleşmesine katkı sunmak amaçlanmaktadır.

Araştırmanın alt amaçları şöyle belirlenmiştir:

1- Japon animesinde insan-doğa- teknoloji ilişkisinin belirlenmesi,

2-Batı ve Doğu felsefesinde doğa kavrayışına ilişkin temel unsurların belirlenmesi,

3-Teknolojinin çevre sorunları ile ilişkisinin belirlenmesi,

4-Hayao Miyazaki'nin hayatının betimlenmesi,

5-Miyazaki filmlerinde doğa ve teknoloji betimlemelerinin belirlenmesi,

6-Prenses Mononoke filminin biçimsel ve içerik analizinin yapılması.

Bu araştırma nitel araştırma yöntemlerinden doküman inceleme deseni ile tamamlanmıştır. Verilerin analizi için, Prenses Mononoke filminin analizi, eser analizi şeklinde, biçimsel ve içerik analizi ile değerlendirilmiştir.

Doküman incelemesi, araştırmada incelenmesi planlanan olgu veya olgular ile ilgili yazılı materyaller ya da film, fotoğraf, video gibi görsel malzemelerin analiz edilmesidir (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 189).

Biçimsel analiz, sanatçının ürettiği biçimin bir analizidir. Biçimsel analizde, sanat eserinin çizgi, şekil, renk, doku, kütle, kompozisyon gibi özelliklerinin analizi söz konusudur. Bu özellikler, sanat eserinin ifadesini, içeriğini, anlamını vermektedir ve bu özellikleri inceleyerek eserin neyi temsil ettiğini ve ne anlama geldiğini söylemek mümkündür (Barnet, 2015: 64-65).

İçerik analizi ise, araştırmada elde edilen verileri derinlemesine incelenerek onları açıklayabilecek kavram ve ilişkilerin ortaya çıkarılmasının amaçlandığı bir

analiz yöntemidir. İçerik analizinde temel amaç, benzer özellikleri olan verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir şekilde düzenleyerek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 242).

Araştırma, Japon animesinin doğa ve teknoloji ilişkisine özgün bakış açısını ortaya koymak ve üzerine çok çalışılmamış olan bu konuya olan ilgiyi artırmak açısından önem taşımaktadır. Bu çalışma ile Japon animesi ve ekosinema ile ilgili araştırmaların artmasına ve bu konuda yapılacak bilimsel çalışmalara katkı sunulması hedeflenmektedir.

Araştırmada, Japon animesinin tarihsel gelişimi ve etkilendiği unsurlar incelenecek, anime yapımlarda sıkça kullanılan doğa ve teknoloji temalarının referansları ortaya konulacaktır. Japon animesinin içinde geliştiği Doğu felsefesinde doğanın yeri ve önemi ele alınacak, anime anlatısında bu felsefi yaklaşımın yeri ortaya konulmaya çalışılacaktır. Japon animesinde doğanın önemi ve doğa-teknoloji ilişkisinin ele alınış biçimi ortaya konacak, Disney filmlerinde melodram kullanımından farkları tartışılacaktır. Bunun için özellikle filmlerindeki çevreci unsurlarla tanınan Japon animesinin usta yönetmeni Hayao Miyazaki'nin filmlerinde doğa ve teknoloji olgusuna yaklaşımı ele alınacak ve Japon anime sinemasının başyapıtlarından biri olarak kabul edilen "Prenses Mononoke" filminin melodram kullanımı ile doğa ve teknoloji ilişkisine yaklaşımı açısından analizi yapılacaktır.

Araştırmanın kavramsal çerçevesi Japon anime sanatı ile Doğu ve Batı kültürlerinde Doğa ve teknoloji konuları ile sınırlandırılmıştır. Araştırmada seçilen anime filmler doğa ve teknoloji olgusunun ele alındığı yapımlardır. Geniş bir konu ve tür yelpazesine sahip olan Japon animesi ile ilgili ortaya konulan unsurların; bütün anime yapımlar için geçerli olmamakla birlikte genel olarak kabul edilebilecek unsurlar olduğu düşünülmektedir. Araştırmada yer alan Disney filmleri çevreci animasyon örnekleri olarak kabul edilmiş ve bilimsel araştırmalara konu olmuş filmlerden seçilmiştir.

Araştırmada Doğu ve Batı felsefelerinde "doğa" kavramı ve "teknoloji" olgusu ele alınırken bu iki köklü kültürün Felsefe külliyatının oldukça küçük bir kısmını oluşturan bazı köşe taşları incelenmiştir.

Araştırmada Japon animesi ile ilgili Türkiye'de ve dünyada yayınlanmış araştırma kitapları ve internet kaynakları incelenmiş, dünya literatüründe yer alan belli başlı araştırmalara ulaşılmaya çalışılmıştır. Disney filmlerinde çevreci yaklaşımları ele alan kaynaklar taranmış; kitap ve makaleler incelenmiştir. "Kelimelerin Bahçesi" (Kotonoha no Niwa,2013), "Arkadaşlık Kitabı" (Natsume Yoojinchou, 2005), Mushishi (2005-2006), "Kurdun Yağmuru" (Wolf's Rain, 2003), "Kabuktaki Hayalet" (Kôkaku Kidôtai, 1995) ve "Pokemon" (1997'den beri), anime yapımları ve anime yönetmeni Hayao Miyazaki'nin tüm filmleri ve "Fern Gully", "The Lorax" ve "Neşeli Ayaklar" başta olmak üzere Disney filmleri izlenmiştir.

Tezin ikinci bölümünde Japon animesi ve animelerin çoğunlukla uyarlandığı temel kaynak olarak Japon mangası tanıtılmış, anime ve manganın temel özellikleri ile tarihsel gelişimi anlatılmıştır.

Üçüncü bölümde, Batı ve Doğu kültürlerinde doğa kavrayışını şekillendiren felsefi yaklaşımlar, bu kültürlerin düşünce tarzları arasındaki farklar ve bu farkların doğa kavrayışına etkisi tartışılmıştır. Uygarlığın gelişimi ile daha büyük öneme sahip olmaya başlayan teknolojinin felsefedeki yeri ve tarihsel gelişimi ele alınarak insanın doğayı kavrayışında yaşanan değişiklikler ortaya konulmuştur. Sanayi devrimi ile ortaya çıkan çevresel sorunların harekete geçirdiği ekolojik yaklaşımlar incelenmiştir.

Dördüncü bölümde, Japon animesinde doğa ve teknoloji olgularının yeri ve bu olguların ele alınış biçimleri ortaya konulmaya çalışılmıştır. "Kelimelerin Bahçesi" "Arkadaşlık Kitabı" ve "Mushishi", "Kurdun Yağmuru", "Kabuktaki Hayalet" ve "Pokemon" animelerinde anlatı özellikleri ve doğa ve teknoloji ilişkisinin nasıl ele alındığı açıklanmış, Disney filmleri olan Fern Gully, Son Yağmur Ormanı, The Lorax ve Neşeli Ayaklar örneklerinde melodram kullanımı ve bu kullanımın animasyonda çevreci anlatımı nasıl etkilediği tartışılmıştır. Animede ekolojist animasyonun temsilcisi olarak kabul edilen Hayao Miyazaki'nin filmlerinde insan, doğa, teknoloji

ilişkisi incelenmiş ve son olarak “Prenses Mononoke” filminin ayrıntılı analizi yapılmıştır.

2. JAPON ANİME SANATI

Son yıllarda Japon anime film ve dizileri, her yaş grubundan izleyiciye hitap eden geniş konu ve tür yelpazesi, karakter zenginliği ve özgün anlatım teknikleri ile dünya genelinde ilgi çekmeye başlamıştır. 90'lı yıllardan itibaren pek çok ülkenin televizyonlarında gösterilmeye başlanan anime dizileri tanınmaya başlanmış, video oyunları, oyuncak piyasası gibi kendi yan ürünlerini oluşturarak oldukça geniş bir piyasa haline gelmiştir (Brenner, 2007: 12; Taş Alicenap, 2012: 1).

Japon animesi, ortaya çıktığı kültür ve coğrafyanın ayırt edici tüm özelliklerinden beslenen ve bu özellikleri kendi harcında yoğuran özgün bir tür haline gelmiştir. Batı animasyonunun göz alıcı, renkli ve yüksek teknik donanıma sahip ürünleri ile rekabet edebilmesini sağlayan bu özellikler, aynı zamanda bugün animenin dünyada hızla saygınlığını kazanmasını sağlayan temel unsurlardır. Anime deneyimi, izleyici için sarsıcı ve yenilikçi bir deneyim olmaktadır. Brenner (2007: 11) Akira'nın Amerika'da gösterildiği yıl, izleyicinin tepkilerini şöyle anlatmaktadır:

"*1988'de Akira filmi, ABD sanat evi sinemalarında izleyicileri bir kültür bombası gibi çarptı. İçinde bir post apokaliptik Tokyo, rakip motosiklet çeteleri, gizemli, sarsıcı ama başarısız bir hükümet denemesinin yer aldığı ayrıntılı bir bilim kurgu filmi olan Akira, animenin ABD'ye gelişinin ilk büyük işaretiydi. Filmi ilk kez izleyenlerin çoğu, hükümet kontrolü ve genetik müdahalelerin şekillendirdiği bir geleceğin aşırı şiddetini ve karanlık görüşünü hatırlıyor*".

Her ne kadar hikâyenin çoğu birçok Amerikalı izleyicinin kafasını karıştıracak kadar gizemli olsa da, bu "çizgi film" in işaret ettiği parlak görsel stil ve ağır konular, şok edici ve canlandırıcıdır; böylece izleyiciler daha fazlasını istemeye başlamışlardır (Napier, 2008: 12).



Şekil 3: Akira anime filminden; “Tetsuo”

Günümüz dünyasının hayallerini ve kâbuslarını yansıtmak için kullanılabilecek en iyi araçlardan biri animasyon ve hatta özel olarak animedir (Napier, 2008: 19). Yoğun bir teknoloji kullanımı ve sanat içeren animasyonda, içerik ve biçim birbiriyle yeni bir ilişki ortaya koymaktadır. Napier (2008: 19), animenin en popüler türlerinin birer bilimkurgu türü olan siberpunk ve mecha olmasının bununla ilişkili olduğunu öne sürmektedir.

Anime metinleri, izleyicileri en basit şekilde eğlendirirken onları farklı sorunları düşünmeleri ve harekete geçmeleri konusunda kışkırtma özelliğine sahiptir (Napier, 2008: 12). Anime, Japonya’da bir popüler kültür ürünüdür ve Japon stüdyolarının çıkardığı ürünlerin % 50'sini oluşturmaktadır (Napier, 2008: 24). Geniş kitlelere ulaşma ve onları etkileme şansı olan bir sanat türü olarak anime incelenmeye değer bir sanat formu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Japon animeleri, çoğunlukla “manga” denilen Japon çizgi romanlarından uyarlanmaktadır. Animenin organik olarak bağlı olduğu manga kültürü ve sanatını tanımak, anime olgusunu anlamayı kolaylaştıracaktır.

2.1. Manga

Manga, en kaba tanımıyla Japon çizgi romanıdır (Gravett, 2008: 8). Japon kökenli olan, basımı ve dağıtımı yapılan her türlü çizgi romana ***"manga"*** denilmektedir (Şen, 2014: 159). Manga, Oxford sözlüğünde şöyle tanımlanmıştır: "*genellikle şiddet ya da cinsel içerikli temalardan oluşan Japon çizgi roman türüdür*" (oxfordlearnersdictionaries, 2020: manga). Bu tanım oldukça dar kapsamlı bir tanımdır. Öncelikle; akla gelebilecek her konuda mangalar bulunmaktadır (Gravett, 2008: 8). Ayrıca Öztekin'in de tanımladığı gibi manga, Japonya'da çizgi roman ve animasyonun bütün mecralarıyla oluşturduğu alt kültürü ifade etmektedir. Japonya'da çizgi romanlara "komikku" da denilmektedir (Öztekin, 2011: 58).

Manga kelimesi Çincede rastgele anlamına gelen "man" ve resim anlamına gelen "ga" kelimelerinin birleşiminden oluşmuştur (Öztekin, 2011: 59). Kelimenin bilinen ilk kullanımına 18. yüzyılın sonlarında Santo Kyoden'in resimli kitabı Shiji No Yukikai (1798) ve Aikawa Minwa'nın Manga Hyakujo (1814) kitaplarında rastlanmaktadır (Wikipedians, 2011: 25-26).

Japon sanatçı Hokusai (1814) kendi çizim defteri için manga terimini kullanmıştır, ancak kelimenin bugünkü modern kullanımı "Rakuten Kitazawa" mahlası ile tanınan manga ve ukiyo-e sanatçısı Kitazawa Yajusi'ye aittir (Mikhailova, 2008:164; Şen, 2014: 167).

Çağdaş Japonya'yı, "manga ülkesi" olarak tanımlamak mümkündür. Japonya'da, 2. Dünya savaşından bu yana büyüyen manga endüstrisinde, hemen hemen her yaştan ve her kökenden insanlar için çok sayıda manga yayınlanmaktadır. Manga endüstrisi bir kült ya da uzmanlık pazarı değildir, popüler bir tür olarak yayıncılık endüstrisinin önemli bir parçasıdır. Manga dergileri ve mangaların toplandıkları kitap baskıları, tüm yayıncılık pazarının yüzde 40'ına yakın bir kısmını oluşturmaktadır (Brenner, 2007: 13).



Şekil 4: Japonya'nın en çok satan manga dergisi Weekly Shounen Jump'ın 2 Kasım 2020 tarihli sayısına ait kapak



Şekil 5:Genç kızlara hitap eden "Ciao" dergisinin Haziran, 2006 tarihli sayısının kapağı

Manga, Gravett'in (2008: 18) ifade ettiği şekliyle, "*Doğu'yla birleşen Batı ve eskiyle birleşen yeninin bir karışımından ortaya çıkmıştır*". Geleneksel Japon resmi (emakimono, chinzo ve ahşap baskı sanatları) manganın kökenlerini oluşturmaktadır. Manganın tarihçesine dair kesin şeyler söylemek mümkün olmasa da manganın ilk örneği, 12. yüzyılda, hayvan karakterler kullanarak mizahi bir dille, dini hiyerarşiyi ve yöneticileri eleştiren Toba adlı Budist bir rahibin Choju Giga türündeki çizimleri olarak kabul edilmektedir (Brenner, 2007: 1-2).

Dünyanın ilk çizgi roman kitapları olarak kabul edilen Toba-e ve Kibyoshi 18. ve 19. yüzyıllarda (Edo Dönemi) seri olarak basılan resimli kitaplardır ve ciddi bir okuyucu kitlesine sahip olmuşlardır. Toba-e denilen resimler, konuşma balonları olmayan resimlerdir. Kibyoshi (Sarı Kapaklı Kitaplar) denilen kitaplar ise alaycı üslupları ile öne çıkan yetişkin kitaplarıdır (Brenner, 2007: 3; İto, 2008: 28).



Şekil 6: Emakimano Örneği



Şekil 7: Toba-e örneği

Manganın bugünkü biçimini almasında, Meiji Döneminde Japonya'nın Batıya açılması ile birlikte yaşanan kültürel değişim de etkilidir. Uzun bir süre içe kapalı bir yaşantı sürdüren Japonya, kendini Batı kültürüne açmış, kendi kültürünü korumaya çalışan ve Batı kültürüne hayranlık besleyen iki kesim ortaya çıkmıştır (Brenner, 2007: 4).

Bu dönemde İngiliz karikatür dergisi Punch'tan esinlenerek Japonya'da yayınlanmaya başlayan Japon Punch dergisinde kullanılan ardışık ve dramatik resimleme ile konuşma balonları Japon çizerleri etkilemiştir (Gravett, 2008: 21). Kısa sürede kendi üslubunu yaratan Japon çizgisi, politik eleştiri için bulunmaz bir araç olmuş; zamanla, işçi hareketlerinden feminist yaklaşıma türlü alanın kendini ifade ettiği bir mecra haline gelmiştir (Öztekin, 2011: 61).

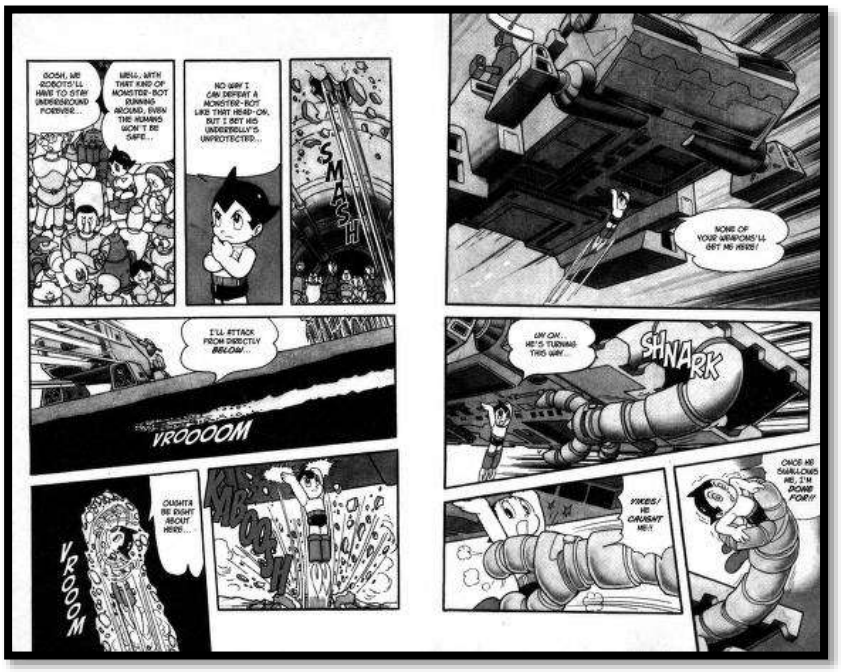


Şekil 8: İngiliz Punch Dergisinin ilk sayısına ait kapak



Şekil 9: The Japan Punch dergi kapağı

Manganın bugünkü popülerliğini kazanmasına vesile olan en önemli isim, onun biçimsel şeklini veren Osamu Tezuka'dır (Gravett, 2008: 24). Tezuka, manga çiziminde sinematografik yaklaşımı kullanarak bir çeşit devrim yaratmıştır. Amerika'da yaşayan Will Eisner gibi sanatçılar çizgi romanda, kamera efektlerine benzeyen görsel teknikleri Tezuka'dan yaklaşık 10 yıl önce hayata geçirmiştir, fakat bu tekniği, hikâye anlatım tarzıyla bağdaştırmak Tezuka'nın ortaya attığı bir yenilik olmuştur (Schodt, 2007: 21-24; Brenner, 2007: 7-8).



Şekil 10: Astroboy Manga Kareleme Örneği

Tezuka'dan önce mangalar sabit planlarla çizilmiştir. Tezuka, dramatik unsurları kamera açılarına benzer şekilde, farklı planlarla anlatan seri çizimler yapmış, zoom, ses efektleri, hareketi anlatan çizgiler gibi teknikler ve ter damlaları gibi sembolik ifadeler kullanmıştır (Gravett, 2008: 28).

Tezuka, manga karakterlerinin tasarımı açısından da bir kilit noktasıdır. Amerikan Disney filmlerinden etkilenen Tezuka, bugün aşina olduğumuz, büyük gözlü, uzun bacaklı anime karakterlerini de yaratan kişidir (Şen, 2014: 192).

Tezuka, Japonya'nın II. Dünya Savaşı ve sonrasında yaşadığı yıkıma tanık olmuş, savaşın tanıklığı onu derinden etkilemiştir. Anime ve manga sanatının gelişimine önemli etkisi olan 2. Dünya savaşı, Tezuka'nın çalışmalarına da yansımış, manga ve animeyi kullanarak barışı ve tüm canlılara saygı duymayı öğretebileceğine dair bir inanç geliştirmiştir (Gravett, 2008: 24).

Gravett, günlük hayatlarının büyük kısmı sert hiyerarşik kurallarla belirlenmiş olan Japonlar için manga okumanın, yalnız yapılan bir faaliyet olduğunu ve bu formaliteleri bir kenara bırakıp zihinlerini özgürce kullanacakları bir alan yarattığını söylemektedir (Gravett, 2008: 13). Savaştan sonra ekonomik ve moral olarak çökmüş olan Japonya'da mangalar hem ucuz ve kolay erişilir bir eğlence

kaynağı olarak insanların günlük sıkıntılarını unutmaları için bir araç, hem de savaş sonrası sansür ortamında, söylenemeyenleri anlatmak için bir anlatım aracı olmuştur (Tze-Yue, 2010: 150; Şen, 2014: 178). Resmi tarihte anlatılmayan olayları konu alan, sokaktaki hayatı yansıtan, karmaşık ve gerçekçi hikâyeleri ile cesur manga çizerleri manga kültürünün gelişmesine önemli bir katkı sunmuşlardır (Gravett, 2008: 38; Şen, 2014: 178). Bugün manga, Japonya'da satılan tüm basılı yayınların % 40'ını oluşturmaktadır (Brenner, 2007: 13).

Japon mangalarında, Japon okurlarının kolayca anlayabilecekleri semboller, okuyucuya duygusal ipuçları vermektedir (Brenner, 2007: 40-58). Tanım, diyalog, görüntü, semboller ve panel dizisini tutarlı bir hikâyeye bağlayabilme yeteneği pasif ya da basit bir eylem değildir (McCloud, 1993'ten aktaran Brenner, 2007: 13). Bu semboller genellikle mitolojik hikâyelerden gelmektedir ya da ulusal kültürün ürünleridir ve bir karakterin niyetinden bir mekânın önemine kadar pek çok farklı şeyi belirtmek için sıklıkla kullanılmaktadır (Brenner, 2007: 58).

Manga dünyasında, bir karakterin saçları, kıyafeti ve görünümü onun hakkında diyaloglar kadar çok şey söylemektedir. Örneğin, birçok "shounen" (erkek) mangasının kahramanı, geniş gözleri, kalın kaşları, hoş bir gülümsemesi ve dikenli bir saç modeli olan yakışıklı bir gençtir. Düşmanı olan karakter ise genellikle daha yaşlı, daha incedir; kıyafetleri daha özenli ve süslüdür, gözlerinde tehditkâr bir parıltı vardır. Bunlar stereo tiplerdir ve onlara dair bu ipuçları bir karakterin doğasının güçlü göstergeleridir (Brenner, 2007: 28).

Her ne kadar Japon olmayan okuyucular için bu sembolleri ve görsel dili anlamak başlangıçta güç olsa da, manga, dünyada da hızla okuyucu kitlesi edinmiştir. Ülkemizde de 'Ölüm Defteri', 'Tokyo Gûl', 'Titan'a Saldırı' gibi ünlü manga serileri Türkçeye çevrilmeye başlanmış ve kitapçılardaki yerlerini almışlardır.

2.2. Anime

Anime kelimesi, Japonca animasyon anlamına gelmektedir ve Japonya'da üretilen her çeşit animasyonu kapsamaktadır (Poitras, 2005; 7). En basit ifadesiyle animasyon, çok sayıda imajın art arda ve hızlı bir şekilde gösterilmesi ile elde edilen hareketli görüntüdür. Bu imajlar çeşitli malzemelerden yapılabilir, resim, kukla ya da

çeşitli nesneler animasyonun malzemesini oluşturabilmektedir (Tze-Yue, 2010: 13). Animasyon, esasen, manipüle edilmiş ve tasarlanmış görüntüler zinciri aracılığıyla iletişim kurmak, kendisi veya başkaları veya her ikisi için bir hikâye anlatmaktır (Tze-Yue, 2010: 14).

Animeler, genel olarak mangalardan uyarlanan ve manganın görsel ve anlatısal üslubunu kullanan hareketli filmlerdir. Manganın estetik unsurlarını kullanırken, hikâye anlatımı, mekân ve karakter tasarımı gibi anlatısal özelliklerinden yararlanmaktadırlar. Animeler de mangalar gibi her yaş grubu ve kesime hitap eden çeşitler barındırmaktadır (Taş Alicenap, 2012: 22). Japon animesi kendine has unsurları ve konu zenginliğiyle özel bir tür olarak kabul edilebilmektedir (Poitras (2005: 7). Anime, bugün modern teknoloji ile üretilen bir sanat formu olsa da yüksek kültür ürünleri olarak kabul edilen resim, haiku (şiir sanatı), zen gibi geleneksel sanatların üzerine kurulmuştur. Aynı zamanda yirminci yüzyıl sineması ve fotoğrafçılığının sanatsal geleneklerinden yararlanarak gelişmiş ve evrensel bir anlatı oluşturmuştur (Napier, 2008: 12-13).

Animenin ilk örneklerine dair kayıtlar enderdir, bunun en önemli nedeni Tokyo'yu harabeye çeviren Büyük Kanto Depremi (1923) ve 2. Dünya Savaşı sırasında yapılan bombardıman saldırılarının arşivleri yakmasıdır (Taş Alicenap, 2016: 39). Japonya'nın bilinen ilk animasyonu beş çerçevelemeden oluşan Katsudo Sashin isimli kısa ve sessiz bir animasyondur (Şen, 2014: 187). 1917 yılına ait Oten Shimokawa'nın beş dakikalık kısa anime filmi Kapıcı Mukuzo İmokava ise gösterimi yapılan ilk anime olarak kabul edilmektedir (Taş Alicenap, 2016: 39).

Bu dönemde Junichi Kōchi ve Seitarō Kitayama da animeler üretmiş, geleneksel Japon halk hikâyelerinden esinlenen "Maymun ve Yengeç" (The Monkey and the Crab) ve "Momotarō" adlı anime örneklerini yapmışlardır. İlk sesli anime olan "Balina" (The Whale) 1927 yılında, ilk renkli anime olan "Altın Çiçek" (The Golden Flower) 1929 yılında üretilmiştir. 1930'lardan itibaren, gazete ve dergilerde yayınlanan popüler manga serileri anime olarak tasarlanmaya başlamıştır (Taş Alicenap, 2016: 39-40). Japon animesi Amerikan çizgi filmlerinden etkilenmiş ancak zamanla kendi teknik ve anlatı biçimlerini oluşturmuştur (Şen, 2014: 188).

Animeyi Amerikan animasyonundan ayıran temel teknik unsur, animasyon tekniğidir. Disney'in tam animasyonu, hareketleri çizmek üzerine kurulu, oldukça detaylı ve masraflı bir teknik iken, Japon anime tekniği, resimleri hareketlendirmek üzerine kurulmuş ve buna sınırlı animasyon (limited animation) denilmiştir. Sınırlı animasyon, daha kısıtlı olanaklarla animasyon filmler yapmayı olanaklı kılmış ve Japon animesinin bugünkü haline gelmesi için gerekli yolu açmıştır. Bununla birlikte hareketteki bu kısıtlılığı telafi etmek için karakter tasarımları, geçiş efektleri ve anlatım geliştirilmiştir (Lamarre, 2002: 335; Tze-Yue, 2010: 121). Bu tekniği kullanan Osamu Tezuka'nın "Astro Boy" serisi Amerika'da gösterilen ilk Japon animesi olmuştur (Taş Alicenap, 2012: 23-24; 2016: 41).

Tıpkı manga gibi, animenin de bugünkü saygın konumuna gelmesinde, onun biçimsel şeklini veren en önemli isim Osamu Tezuka'dır. Animenin dünyaya yayılma hikâyesi de Tezuka ile başlamaktadır. 1963 yılında, "Astro Boy" Japon televizyonlarında gösterilen ilk anime dizisidir (Şen, 2014: 191).

"Astro Boy", oyuncaklar, etrafında dönen hikâyeler için büyük bir ilham kaynağı olmuştur. Tezuka'nın insan ve makinenin birleşimi, yapay zekâya sahip bir robot olan "Astro Boy'u" yaratması, bu tür için başlangıç işareti olur. Kendisini yaratan insana ve topluma yardım eden robot bir çocuğun hikâyesi olan "Astro Boy", robotu sadece bir otomat olmaktan çıkarmakta: şeklini, amacını ve ruhunu sorgulayan bir çocuğa dönüştürmektedir. Astro Boy'dan sonra, anime ve manga endüstrisi robot oyuncaklarla dolmuştur (Brenner, 2007: 160).

60'ların sonlarına gelindiğinde Japonya'da çizgi film sektörü iyice gelişmiş ve televizyonlarda pek çok anime dizisi gösterilmeye başlanmıştır (Napier, 2008: 25). Bu süreçte anime dizileri dünyaya, özellikle de Avrupa'ya pazarlanmaya başlamıştır (Poitras, 2008: 64). Amerika'da anime benzeri çizgi filmlerin yapılmaya başlanması ile animeye olan ilgi azalmış olsa da animenin ikinci yükselişi bu sürecin sonunda, kablolu yayınların başlaması ile olmuştur (Taş Alicenap, 2012: 22). Kablolu televizyonlar, çizgi film ihtiyacını karşılamak için anime filmler göstermeye başlamışlardır. 80'li yıllarda evlerde video teknolojisinin gelişmesi Japon animasyonunun dünyaya yayılması için bir diğer araç olmuştur (Poitras, 2008: 64).

90'lara gelindiğinde anime dizileri tüm dünyada gösterilmekte ve izlenmektedir (Taş Alicenap, 2016: 40).

Anime dizileri belli açılardan Japon kültürüne özgü konular ve semboller içermesine rağmen küresel çapta bu kadar hızlı kabul edilmesinin nedenlerinden biri, anime karakterlerinin biçimsel olarak Batı animasyonundaki karakterlere benzerliğidir. Öte yandan bu animeler, tüm yerelliğine rağmen evrensel sorunları ele aldıkları için, Japon olmayan izleyiciye de hitap etmeyi başarmaktadırlar (Napier, 2008: 32-33-34).

90'larda ortaya çıkan "Neon Genesis Eveangalion" ve "Prenses Mononoke" gibi sofistike animeler pek çok akademik makalenin konusu olmuştur. Bu yapımlar, Japon yazarların animeyi entelektüel olarak incelenebilecek bir form olarak görmesini sağlamıştır (Napier, 2008: 27). Animenin dünyada kültürel bir fenomen ve saygın bir alan olarak kabul edilmesi ise Hayao Miyazaki'nin 2002 yılında En iyi Animasyon Filmi Oscar ödülünü alan animesi "Ruhların Kaçışı" ile olmuştur (The 75th Academy Awards, 2003).

Napier, Japon animesinin Amerikan çizgi filmlerine aşina olan izleyici için daha karanlık bir ton ve içerik barındırdığını ve bunun izleyiciyi zorladığını, dahası anime yapımlarında anlatıyı hoşa gidecek şekilde değiştirmek için hiç bir uzlaşmacı adım atılmadığını belirtmektedir. Bu tavır, konuların ele alınışında, hikâyenin temposunda, kullanılan sembol ve ifadelerde de kendini göstermektedir (Napier, 2008: 17).

Anime yapımlar baş döndürücü bir konu ve tür çeşitliliğine sahip olsa da, en popüler iki türün, "siber punk" ve "mecha" türleri olduğunu söylemek mümkündür (Napier, 2008: 19). "Siber punk'u", Napier (2008: 19) şu şeklinde tanımlamaktadır:

"*insan ile makine arasındaki farkın giderek belirsizleştiği ezici teknolojik dünyalarda insanların mücadele verdiği distopya geleceklerde geçen bir türdür*".

Mecha ise robotlarla ilgili yapımlardır (Napier, 2008: 19-20). J. P. Telotte'den aktaran (Napier 2008: 20), robot, android, siborg gibi yapay teknolojilerle donatılmış bilimkurgu yapımların, teknolojiye ilişkin belirsiz duygularımızı ve

hayatımızı gittikçe daha çok kuşatan teknolojinin sonumuzu getireceğine dair evrimsel korkularımızı ele aldığını belirtmiştir.

Japonya'ya atılan nükleer bombaların, savaş sonrası atmosferin, teknolojinin hayatta hızla daha çok yer etmeye başlaması ve değişen dünyaya ilişkin korkuların, Japon manga ve animelerinde bu temaların çokça kullanılmasının başlıca nedenlerden olduğunu söylemek mümkündür.

Japonya ikinci dünya savaşında yenilmiş ve teslim olmuştur. Buna rağmen Hiroşima ve Nagazaki'ye atom bombaları atılmış, yıkım korkunç boyutlara ulaşmıştır. Savaş sonrasında ABD tarafından işgal edilen ülkede, sinema salonlarını Amerikan filmleri doldurmuş, uygulanan sansürle geleneksel Japon kültürünü öven ya da Amerika karşıtı olan her türlü söylem engellenmiştir. İşgal; dil ve yaşam alışkanlıklarının değişmesine yol açmış; geleneksel değerlerin sarsılması gibi kültürel ve sosyal yaşama dair pek çok sonuç doğurmuştur. Sansür ortamında kendi tarzlarına hayat veren Japon sanatçılar, tarihsel gerçekleri ifade etmek için sanatsal yaratıcılıklarını kullanmışlar ve türe yeni bir soluk kazandırmışlardır. Günümüzde manga ve animelerde ele alınan, insan ve teknoloji arasındaki çatışma, kıyamet tehdidi, savaş ve bombalar gibi yaygın temaların birçoğu savaş sürecinin etkilerini yansıtmaktadır (Brenner, 2007: 5; Gravett, 2008: 38).

2. Dünya Savaşı sonrası ordu kurması yasaklanan Japonya, askeri donanımlara yapılacak yatırımları teknolojinin geliştirilmesi için kullanmış ve "Japon mucizesi" denilen teknoloji atılımı gerçekleşmiştir. Teknoloji atılımı bir yandan teknolojinin hayatın içine hızla girmesi ve yerleşmesi anlamına gelirken, yarattığı doğal tahribat da (Minamata olayları gibi çevre felaketleri örneği) sarsıcı olmuştur. Bu durum, anime ve mangalar için de yaratıcı bir malzeme oluşturmuştur (Şen, 2014:54). Buna rağmen Japonlar, bütün bu yenilikleri kendi kültürleriyle harmanlamayı başarmış, dillerine yerleşen yeni kelime ve ifadeler, popüler kültür unsurları ve alışkanlıklara rağmen geleneklerine sadık kalmayı başarmışlardır.

Japon kültürünün en önemli unsurlarından biri olan doğa ve insanın doğa ile ilişkisi animelerde kullanılan diğer önemli temalardandır. Japon kültüründe geleneksel inançlar ve bu inançların çok yönlülüğü anime anlatısında kendini gösteren önemli bir

unsur haline gelmiştir. Japonların yerel dini olan Şinto doğa kavrayışına dayanak oluşturan asıl unsurdur. Japon animesini anlamak için, öncelikle içinde geliştiği ve şekillendiği kültürü tanımak gerekmektedir.

2.3. Japon Kültürü ve Şinto İnancının Animeler Üzerindeki Etkileri

Geleneksel kültür mirası, Meiji Dönemi'nden (1868–1912) itibaren Batı'nın Japon kültürü üzerindeki etkisine rağmen, yaşamın ve sanatın içindeki yerini korumuş, manga ve anime sanatını besleyen temel damarlardan biri olmuştur (Napier, 2008: 31; Şen, 2014: 53). Anime filmlere özgünlük kazandıran, Amerikan çizgi film endüstrisi ile yarışabilecek başarılı örneklerin ortaya çıkmasını sağlayan özellikler, Japon kültürü, felsefesi, tarihi ve inanç sistemlerinden beslenmiştir (Napier, 2008: 31; Karasoy, 2017: 110).

Japonların en yaygın dini inanışı Şintoizm'dir ancak Japonya'da Şinto'nun doğa temelli yerli dini, Konfüçyüsçülüğün sosyal yönergelerine karışmıştır. Ülkede ayrıca, Çin Budizmi ve Batı Hıristiyan geleneklerinin bir kısmını barındıran karışık bir dini yapı mevcuttur (Brenner, 2007: 101). Bu şekilde, bireysel inanç sistemlerinin yerini birden çok inancın karma yapısı almıştır. Törenler belirli bir imanı takip etmek yerine duruma uyacak şekilde düzenlenmiştir. Düğünler genellikle Batı dokunuşlarıyla Şinto olurken, cenaze törenleri Şinto'da ölüm törenleri olmadığı için Budist'tir (Brenner, 2007: 102).

Güvenç, Japonların inanç sistemleri ile ilişkilerini anlatmak için bir Japon'un sözlerini aktarır: "*Biz Japonlar, Şinto doğar, Budist ölürüz; yılda iki kez de Hıristiyanların Noel'i gibi hediye alıp veririz. İslam'dan da bir şeyler öğrenmeye hazırız.*" (Güvenç, 2002: 145).

Şintoizm, Japonlara özgü ve kendine has bir dindir, aynı zamanda Japon kültür ve kimliğinin temel göstergelerinden biridir. Şinto kelimesi "kami yolu", yani tanrıların (ruhların) yolu anlamına gelmektedir (Pye, 2003: 46-47).

Şintoizm'de bütün doğa elementleri ve ataların ruhları "kami" olarak kabul edilmektedir. Kami, yağmur ya da rüzgâr gibi doğa olayları olabileceği gibi dağ, ağaç, çiçek ya da insan olabilir. Sekiz milyon kaminin varlığından söz edilmektedir.

Shinto'ya göre kamiler her yerdedir ve hayatın her alanını kapsamaktadırlar. Onlara saygı duyulması ve onlardan korkulması gerekmektedir (Güvenç, 2002: 44; Pye, 2003: 46). Şinto inancında kamilerin iyi ve kötü özellikleri vardır ve bunlar bir aradadır. Kamiler her şeye muktedir varlıklar olarak düşünülmezler, her kami kendi alanı ile ilgilenir fakat yine kami, her türlü yaşamı yaratma, sürdürme ve yenileme gücünü taşımaktadır. Şintoizm, doğa ile uyumlu ve ona saygı içinde yaşamayı hedeflemektedir. Her Japon'un öldüğünde bir kami olacağına inanan Japonlar, hayatlarını da kami yolunun yolcusu olarak yaşamaları gerektiğini düşünmektedirler (Güvenç, 2002: 419; Pehlivan, 2017: 368).

Japon kültüründeki kamiler, destansı masallar ve halk kahramanları anime ve mangalar için zengin bir kaynak oluşturmuştur. Hikâye içeriklerini zenginleştiren bu unsurlar aynı zamanda Şinto, Budizm ve Zen Budizmi ile şekillenmiş Japon kültürünün ve günlük yaşantısının birer parçası olarak animelere ve mangalara yansımaktadır. Manga ve animelerde doğaya, kamilere, Şinto ve Budist tapınaklarına duyulan sevgiye; büyüklere saygı göstermek gibi geleneksel davranışlara sıklıkla yer verilmektedir (Taş Alicenap, 2012: 36).

Japon manga ve animelerinde; savaş sonrası atmosfer ve teknolojinin hızla hayatta yer etmesi, değişen dünya ve doğa belirgin unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir sonraki bölümde, Japon animasyonunun insan doğa ve teknoloji ilişkisine dair bakış açısındaki farkı ortaya koymak için, Doğu ve Batı düşünce sistemleri ve doğanın bu sistemlerde nasıl ele alındığı incelenmeye çalışılacaktır.

3. DOĞU VE BATI KÜLTÜRLERİNDE DOĞA VE TEKNOLOJİ

Doğu ve Batı düşünce sistemleri ve bu düşünce sistemlerinin özütü olarak felsefeleri arasındaki farklar, üst kültür ürünleri olarak sanat eserlerinden başlayarak alt kültüre uzanan ve günlük yaşamın ince ayrıntılarına sirayet eden özellikleri işaret etmektedir (Nisbett, 2005: 13-14). Sinema tüm bu özellikleri kendi bünyesinde toplama ve gösterme özelliğine sahiptir. Batı sinemasının ve bugün ciddi bir entelektüel izleyici kitlesine sahip olmaya başlamış kült dizilerinin doğa ve teknoloji çatışmasını ele alış biçimlerini, anime dizi ve filmleri ile kıyaslayacak olursak, temel ayrımın Doğu ve Batı düşünce anlayışları-felsefeleri arasındaki farktan kaynaklandığını söylemek mümkündür. Bu fark insanı anlama ve yorumlama konusunda, doğayı kavrama ve onunla kurduğumuz ilişkiyi şekillendirme konusunda, teknolojiyi içselleştirme, onunla ilgili öngörü ve kaygıları yansıtma konusunda kendini göstermektedir.

Gerek Doğulular, gerek Batılılar için, kendilerine özgü benlik anlayışlarının ve bununla ilişkili olarak toplumsal yapılarının inanç sistemleriyle birebir uyumlu olduğunu söylemek mümkündür. Asya insanlarının kolektif benlikleri ve birbirine bağımlı dünyası, olayların sayısız etken tarafından belirlenen karmaşık doğasına duydukları inançla örtüşmektedir. Batılıların nesne odaklı, sistematik düşünce tarzları, nesnelerin bağlamlarını değil, onları etkileyen doğa kurallarını kavramaya yönelik çabaları, bireyci ve bağımsız doğalarıyla uyumludur (Nisbett, 2005:13-14).

Nisbett (2005: 11) Çin'den gelen bir öğrencisinin kendisine söylediği bir cümleyi şöyle aktarmaktadır: "*Biliyor musunuz, aramızdaki fark benim dünyayı bir çember, sizinse bir çizgi olarak görmeniz*".

Doğu ve Batı düşüncesi arasındaki fark, iki kültürün de doğaya ilişkin temel anlayışlarının yerleşmesine vesile olan felsefelerine dayanmaktadır. Zaman içinde insanın doğa içindeki yeri değiştiği gibi, doğaya ilişkin yaklaşımı da değişmiştir. Bu değişim ile Doğu ve Batı kültüründeki doğa algısına ilişkin farkı anlamak için iki düşünceyi şekillendiren köşe taşlarına bakmak gerekmektedir. Bunlardan ilki, Batı düşünce yapısının temelini oluşturan Antik Yunan felsefesidir.

3.1. Antik Yunan Felsefesinde Doğa

Antik Yunan'da doğaya ilişkin tartışmalar 6. ve 7. yüzyıla kadar uzanmaktadır. Fakat çok daha önce, maddenin doğasını anlamaya yönelik girişimler Milesli doğa filozoflarının ilki olarak kabul edilen Tales (MÖ 624 civarında doğmuştur) ile başlamaktadır. Tales evrenin yasalarını incelemeye çalışmış ve tüm nesnelerin temelinde su bulunduğu sonucuna ulaşmıştır. Thales'e göre yer, suyun üzerinde yüzen yassı bir disk olmalıdır. Tales, depremleri bu fikirden yola çıkarak açıklamaya çalışmış, yer sarsıntılarının okyanustaki sıcak su fışkırmalarından kaynaklandığını düşünmüştür (Ronan, 2003: 72). Tales'in doğayı ve doğa olaylarını açıklamaya yönelik çabasında öne çıkan özellik, kendisinden sonraki Antik Yunan düşünürlerinin de düşünce sistemlerinde kendini gösterecek olan; nesneleri ve olayları sınıflandırmak ve onları açıklayacak sistemli kurallar üretmektir (Nisbett, 2005: 21). Tales, "evrenin tözü nedir?" sorusunu soran ve bu soruyu doğanın yasaları ile açıklamaya çalışan ilk filozof olarak, efsaneden bilime ve felsefeye geçen yolu açmıştır (Arslan, 2011: 91). Milesli diğer doğa filozları onun yolunu izlemiş ve doğanın temel unsurlarını anlamaya ve onların yasalarını ortaya çıkarmaya çalışmışlardır.

Yahudilik ve Hristiyanlık üzerinde büyük etkisi olan Platon (MÖ. 427-347); (Ronan, 2003: 97) değişen doğayı sonsuz ve nihai gerçekliğin "idea"larından ayırmıştır (Ronan, 2003: 97; Park, 2009:16). Platon'a göre duyularımızla algıladığımız nesneler "görünüş" ten başka bir şey değildir. Doğa, idealar dünyasının gölgelerinden ibarettir. Asıl gerçek, bizim göremediğimiz, "sabit" idealardır. Platon'a göre doğa, "asıl" ya da" "mükemmel" gerçeğe ulaşmak için doğru yol değildir, bunu keşfetmenin yolu, "ilham" ya da "derin düşüme"dir (Ronan, 2003: 98-99).

Batı felsefesinde yeni bir çağı başlatan Aristoteles (MÖ 384-322) neredeyse her bilimsel çalışma alanında şaşırtıcı araştırmalar yapmış ve çalışmaları sonraki Batılı bilim insanlarının üzerinde büyük etki bırakmıştır (Ronan, 2003: 112).

Aristoteles'e göre doğada ve evrende en bilinebilir varlık insandır ve insanı anlamak için de doğayı ve evreni keşfetmek gereklidir. Aristoteles, fizik, biyoloji, astronomi gibi pek çok alanda büyük bir bilgi birikimi oluşturmuş ve fiziksel maddenin

onun ideası kadar önemli olduğunu kabul ederek bilimsel çalışmalar için bir çerçeve yaratmıştır (Ronan, 2003: 106).

Aristoteles, doğanın nesnelerinin hem hareketlilik hem de durağanlık taşıdığını, bu devinim ve durağanlığın da doğadan kaynaklandığını düşünmüştür (Özefe, 2018: 51). Doğanın nesnelerini sınıflandırırken kullandığı temel ölçütlerden biri, nesnelerin bu durağanlık ve devinim özelliklerini taşımalarıdır (Arslan, 2007: 164). Aristoteles'e göre yer, küre şeklindeki evrenin merkezinde yer almaktadır ve hareketsizdir (Ronan, 2003: 107). Aynı şekilde gökler ve gök cisimleri de değişmezdir. Bununla birlikte, gökyüzü, en başta var olan bir hareket ettirici sayesinde kendi devinimine sahiptir (Ronan, 2003: 108).

Yeryüzünde bulunan nesneler değişime ve dönüşüme tabidir (Ronan, 2003: 108). Yine insan eliyle yapılan nesneler ve yapılmayanlar açısından da nesneler doğal ve yapay olarak iki sınıfa ayrılmaktadır: İnsan eliyle yapılan tüm sanat ürünleri, durağan ve değişmezdir, onlar kendi doğalarına sahip değillerdir; oysa insanı çevreleyen ve onun ürünü olmayan tüm diğer nesneler, kendi doğalarını ve devinim potansiyellerini içlerinde taşıyan değişken nesnelerdir. Aristoteles için doğa, insanın kendi ürünü olan nesnelerin dışında, varlıkların kendilerinden meydana geldiği ve kendi değişim gücüne sahip, devingen varlıklardan oluşmaktadır (Arslan, 2007: 164).

Aristoteles'e göre, gökteki varlıklar ve yerdeki varlıklar farklı şekilde devinmektedir, yerdeki varlıklar düz bir şekilde devinirken, gökteki varlıklar dairesel devinirler ve bu devinimin ilkeleri de birbirinden farklıdır (Arslan, 2007: 204).

Aristoteles'in doğa kavramında başka bir sınıflandırma şekli de "doğa gereği" ve "doğaya göre" sınıflandırmasıdır. Bu sınıflandırmada, "doğa" kavramı iki farklı anlam ifade eder. İlki, nesneye ilişkin özellikler, "nesnenin doğası" olarak doğa kavramıdır ve nesnenin değişme gücünü, yapma ve yaratma ilkesini ifade eder. "Doğaya göre" ise nesnenin kendi özelliklerine ve bu özelliklerden kaynaklanan ilkelere sahip olması anlamına gelir. Buradaki temel ayrım, nesnenin doğası ve nesnenin özellikleri olarak ifade edilebilir (Aristoteles, 2012: 51-53).

Aristoteles, evreni ve dünyayı anlamak için kendi içinde tutarlı ve kendi düzenine sahip bir sistem yaratmış, bu sistem içerisinde tüm olgu ve nesneleri mantık ilkeleri ile açıklamaya çalışmıştır.

3.1.1. İnsan Merkezci Doğa Anlayışı

Batılı doğa anlayışını şekillendiren önemli kırılma noktalarından biri mekanik doğa anlayışının ortaya çıkmasıdır. Galileo, Kepler gibi bilim insanları ve Mersenne, Hobbes gibi filozofların katkıları ile şekillenen mekanik doğa anlayışına göre evren, değişmez yasaları olan, neden ve sonuç ilişkileri ile birbirlerine bağlı kusursuz bir makine olarak ifade edilmektedir (Capra, 1992: 68; Ünder, 1996: 41). Bu yaklaşım, doğayı gizemli bir varlık olmaktan çıkarmış ve onu insanın denetimi altında yer alan bir unsur olarak tanımlamıştır. Francis Bacon (1561-1626) ile başlayan ve temel özelliklerini Descartes (1591-1650) ile kazanan mekanik doğa anlayışı, merkezine insanı alan bir doğa anlayışının öncüsü olmuştur (Ünder, 1996: 41).

Bacon, doğruluk ya da evrenin sınırlarıyla ilgilenmemiş, bilginin sağladığı yarar ve güçle ilgilenmiştir (Ünder, 1996: 40). Bacon'a göre bilgi, doğayı denetim altına almak ve ona hükmetmek için kullanılmalıdır (Capra, 1992: 56). İnsanın doğa üzerindeki egemenliğinin sınırları genişletilmeli, doğanın güçlükleri alt edilerek insan karşısında boyun eğmesi sağlanmalıdır (Ünder, 1996: 41) Doğayı bir makine olarak tanımlayan Descartes'e göre, evrende insan dışındaki tüm varlıklar ruhtan yoksundur, bitki ve hayvanlar basit makinalardan ibarettirler. Hem bedeni hem de ruhu olan tek varlık insandır ve bu özelliği ile doğaya egemen olması gereken insan, bunu ancak bilim yoluyla yapabilmektedir (Capra, 1992: 62; Ünder, 1996: 42). Descartes'in üç temel düşüncesi, insan-doğa ilişkisinde değişen temel olguları ortaya koymaktadır: Bunlardan ilki, ruh-madde ikiciliği (düalizm); diğeri, hayvanların acı, sevinç, düşünme, değer gibi özelliklerden yoksun ruhsuz makineler olduğu; üçüncüsü ise Galileo'nun matematiksel fiziği çerçevesinde doğanın düzene sokulmasıyla doğa-tanrı, birincil-ikincil nitelikler ayrımı ve bu çerçevede insan-doğa ayrımına felsefi bir anlam kazandırmasıdır (Ünder, 1996: 41).

Descartes böylece maddesel varlık ve ruh ayrımını yerleştirmiştir, zihni maddeden üstün tutmuş ve ruhsal her izi maddenin doğasından ayırmıştır (Capra,

1992: 60). İnsan dışındaki tüm canlılar ruhsuz, mekanik dünyanın bir parçası olarak düşünüldüğünden, doğa ve diğer tüm canlılar üzerinde insanın mutlak hâkimiyeti onaylanmış olmaktadır (Ünder, 1996: 43).

İnsan merkezci doğa anlayışının kökenlerinde, Hristiyanlık dininin tüm varlıkların yaratılış amacında insana hizmet etme anlayışı da önemli bir yer tutmaktadır. Hristiyanlık inancı, insanı doğanın üstünde konumlandırmakta ve diğer tüm canlıları onun hizmetine sunmaktadır. Bununla birlikte mekanist görüşten farklı olarak tüm canlılar tanrı tarafından yaratılmış olduklarından onlar da ruhani varlıklar olarak kabul edilmektedir (Güngör, 2013:18-19).

20. yüzyılın başlarında, Albert Einstein'ın (1879-1955) görelilik teorisi ve "kütle enerjisi denkliği" ve Werner Karl Heinseberg'in (1901-1976) "belirsizlik ilkesi" gibi bilimsel teoriler geleneksel insan merkezci ve düalist doğa kavramının sorgulanmasına yol açmıştır. Bu bilim insanları, doğadan ve tarihten koparılmış özne-nesne, insan-doğa, ruh-madde bölümlemelerini tersyüz ederek doğanın bir makine değil, canlı bir organizma olduğunu göstermiştir (Park, 2009:17).

3.2. Doğu Felsefesinde Doğa Kavramı

Doğu'daki geleneksel doğa kavramı Batı'dakinden oldukça farklıdır. Doğu felsefesinde doğa, insanların kusurlarını aşarak bir bütün haline gelmeleri için onlara yol gösteren yüce bir varlıktır. Doğanın kendi yasaları vardır ve insanın onunla ilişkisi sahiplik ya da düşmanlık ilişkisi değildir. Geleneksel tarım toplumu olarak kabul edilen ve bütün yaşamları iklim, toprak gibi insan tarafından kontrol edilemeyen özelliklere bağlı olan bu uygarlıklarda insan doğa ile uyumlu, ondan ayrılmaz, onunla bütün ve ona dair bir varlık olarak kabul edilmiştir (Park, 2009: 18).

Doğu'nun kültürel beşiği olan Çin, çevresindeki ülkeleri etkileyen güçlü bir kültürel geçmişe sahiptir (Kurşuncu, 2014: 12). Çinliler, evreni yöneten yüce ve her şeye kadir bir varlığı kabul etmek yerine, onu büyük, canlı bir varlık olarak algılamış, insan ve doğayı bu canlı bütünün parçaları olarak görmüşlerdir (Ronan, 2003: 146). İnsanoğlunun geliştirdiği tüm teknolojiye rağmen alt edemediği ve yaşamak için kurallarına tabi olduğu doğaya güvenmeleri, onu sevmeleri gerekmiştir. Doğu kültürünün temel düşünce ve inanç sistemleri olan Taoizm, Budizm ve

Konfüçyüsçülük insanın doğaya duyduğu bu saygı ve sevgi etrafında şekillenmiştir (Park, 2009: 18). Japonya'nın kendine özgü kadim dini Şintoizm de aynı temelde yükselmektedir.

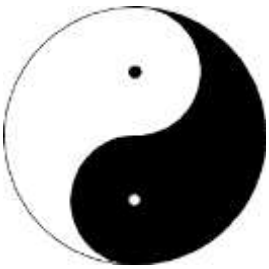
Doğu felsefesinin temel yaklaşımlarından biri olan ve Japon anime anlatısında etkisi olan kültürel referanslardan biri olan Konfüçyüsçülük, sosyal yapıda uyum doktrini olarak tanımlanmıştır. Çince ismi Kong Fu Zi ya da Kong Zi olan Konfuçyüs, M.Ö. 551-479 yılları arasında yaşamıştır (Türker, 2007: 291). Konfüçyüsçülüğün hedefi sosyal adaleti yaymak ve ülkede düzeni aramaktır. Konfüçyüs'te doğa, insandan ayrı bir varlıktır, insan ve onun ürünleri dışında kalan tüm dünya, insanı çevreleyen tüm evrendir. Bu bakış açısı, insanın düşünme şeklini ve insanların birbirleri ile ilişkilerini belirleyen temeli oluşturur (Yoon Sa-Soon, 1988'den aktaran Park, 2009: 24). Evrende ahlaki bir düzen olduğunu ve insanın bunu araması gerektiğini düşünen Konfüçyüs, doğa ile ilgilenmek yerine, insan ile ilgilenmek gerektiğini düşünmüştür (Ronan, 2003: 147). Konfüçyüs, insanı anlamadan doğayı anlamanın anlamsız olduğunu düşünmüş ve bu yüzden doğayı incelemek yerine sosyal olguları incelemeyi tercih etmiştir. Ona göre, insan doğuştan iyidir ancak bu iyilik çevreye bağlı olarak bozulabilir. İnsanı korumanın yolu ise eğitimdir. Bu yüzden eğitim yaygınlaştırılmalıdır (Ronan, 2003: 147; Türker, 2007: 291).

Doğu kültürünün diğer önemli inanç sistemi, anime yapımlarda anlatıyı etkileyen en önemli inanç sistemlerinden biri olan Taoizm'dir. Uzak Doğu'da Taoizmin temsilcisi Lao Tzu'ya kadar, doğayı ifade eden bir kelime yoktur. İnsanlar, kendilerini dünyadan ayrı bir varlık olarak düşünmemiş, ona isim vermemişlerdir. Lao Tzu, doğayı, kendi başına var olan, yapay olmayan anlamına gelen "Tzu-jan" kelimesi ile tanımlamıştır. Taoizme göre, doğa mükemmeldir ve kendi başına, başka bir şeyin etkisi olmadan var olabilmektedir (Park, 2009: 19).

Taoizm, doğanın içinde bir yaşamı öğütlemektedir. Taocular, doğayı keşfetme ve onu inceleme ihtiyacı duymuşlardır, fakat doğadan elde edecekleri bilgiyi ona hükmetmek için değil, bu bilginin vereceği iç huzura kavuşmak için gerekli görmüşlerdir (Ronan, 2003: 149).

Taoizm, Çin'in ilk ve en büyük felsefe-bilim hareketi olarak kabul edilmektedir. Felsefe, büyü ve ilkel bilimin bir karışımı olan Tao, "yol" veya evrenin asli gücü olarak "doğanın düzeni" olarak kabul edilen felsefi bir kavram olarak tanımlanabilmektedir. Burada evrensel güç, tanrısal bir güç ya da bir iktidar değildir; insanı ve evreni içine alan büyük ve canlı bir olgudur. Buna göre Tao, doğanın yorumlamasıdır (Ronan, 2003: 148; Park, 2009: 19). Bütün varlıkların içinde olan, onlar arasındaki çeşitlilik ve farkı yaratan ve dünyadaki değişimin ardında yatan güç Tao olarak kabul edilmektedir (Lao-Tzu, 1946: Bölüm 21- Bölüm 41).

Bir varlık iki tane olur, ikiden üç tane gelir. Üçten her şey gelir. Böylece tüm varlıklar tek bir özden gelir, ancak Tao'nun karşıtlıktan gelen gücü ile uyumlarına bağlı olarak farklı görünürler. Farklı görünseler de karşıtlıktan gelen gücü ve bu karşıtlığa rağmen uyumu barındırırlar. Bu felsefe yin-yang olarak adlandırılır (Lao-Tzu, 1946: Bölüm 46).



Şekil 11: Yin Yang sembolü, iç içe geçmiş, akışkan iki şeklin her birinin ortasında diğerinden bir parça mevcuttur.

Taoistler, doğadaki tüm değişikliklerin, yin ve yang olan iki uç kutup arasındaki dinamik etkileşimin tezahürleri olduğunu kabul etmektedir (Park, 2009, 20). Çincede "yin" Ay, "yang" ise Güneş anlamına gelmektedir (Kurşuncu, 2017: 295). Yin ve yang, negatif ve pozitif, yaşam ve ölüm, aydınlık ve karanlık, iyi ve kötü, erkek ve kadın, aktif ve pasif gibi çeşitli karşıtlıkları simgelemektedir (Park, 2009: 20; Kurşuncu, 2017: 295).

Nisbett (2005: 27), tek bir atı olan ve atı kaçıp giden yaşlı bir çiftçiyle ilgili kadim bir Çin hikâyesini şu şekilde dile getirir;

"Atının tek geçim kaynağı olduğunu bilen komşuları, onu teselliye koşarlar. Yaşlı adam teselli edilmeyi reddederek, "neyin iyi, neyin kötü olduğunu kim bilebilir?" der. Gerçekten de, birkaç gün sonra atı geri döner, hem de yanında vahşi bir atla

birlikte. Yaşlı adamın dostları bu sefer onu kutlamaya gelirler. Kutlamaları reddeden ihtiyar, "neyin iyi, neyin kötü olduğunu kim bilebilir?" der. Yine birkaç gün sonra yaşlı adamın oğlu vahşi ata binmeye çalışırken düşerek bacağını kırar. Dostları oğlunun talihsizliğinden duydukları üzüntüyü bildirmek için yine gelirler. "Neyin iyi, neyin kötü olduğunu kim bilebilir?" der ihtiyar. Aradan birkaç hafta geçer ve kasabaya, komşu ülkeyle savaşacak güçlü erkekleri askere almak için ordudan adamlar gelir; ama yaşlı adamın oğlu savaşacak durumda olmadığı için paçayı kurtarır. Neyin iyi, neyin kötü olduğunu kim bilebilir?"

Bu hikâye, Doğulu düşüncenin dünyanın aralıksız şekilde değiştiği ve çelişkilerle dolu olduğuna ilişkin düşüncesini ifade etmektedir. Buna göre, olayların belli bir durumunu anlamak onun tersinin varlığını anlamayı gerektirmektedir. Görünen gerçek, göründüğünün tersine dönüşebilmektedir. (Nisbett, 2005: 27).

Yin ve yang, her biri akıcı çizgilerle birbirinin içine yönelen beyaz ve siyah helezon şeklinde iki güçten meydana gelir. Her biri tam orta yerlerinde, ötekine ait bir parça içermektedir. Yin- yang, birbirini tamamlayan, birbirini anlaşılır kılan, zıt ama birbirine dönüşebilecek şekilde iç içe geçmiş bir gücü ifade etmektedir. Yin ve yang arasındaki bu karşıtlık; çelişki ve gerilimin, farklılık ve çeşitliliğin yarattığı uyum sayesinde dengeye dönüşmektedir (Nisbett, 2005: 28; Kurşuncu, 2014: 295).

Doğu düşüncesinde Konfüçyüsçülük ve Taoculuk pürüzsüzce kaynaşmıştır. Çinliler ve onların etkilediği Japonlar bundan yüzlerce yıl sonra Hindistan'dan gelecek olan Budizmin kendilerine yakın yönlerini de hızla özümsemişlerdir (Güvenç, 2002: 413; Störig, 2000: 173).

Budizm, Hindistan'da MÖ. 563- 483 tarihleri arasında yaşadığı düşünülen Siddhartha Gautama tarafından kurulmuş ve takipçilerinin çalışmalarıyla kısa sürede Çin ve Kore'ye ulaşarak yayılmıştır (Güvenç, 2002: 146; Şenavcu, 2016: 46).

Buda, hayatın acı içindeki bir okyanus olduğuna inanmıştır. Budistler, bu dünyanın gerçek olmadığına, kaybolacak bir rüya olduğuna inanmaktadır. Buda, her şeyin boş olduğunu öğretmiştir. Buda'ya göre gerçeklik aslında boştur ama biz varlıkların var olduğunu düşünürüz. Zihin ve ben olarak adlandırdığımız olguların aslında form, duygular, algılamalar, dürtüler ve bilinç olarak ifade ettiği beş

skandhastan oluştuğunu söylemektedir. Boşluk form, form da boşluktur. Budizm varlığın üç unsurunu ise şöyle açıklamaktadır: Birincisi, olağanüstü görünen her şey geçicidir. İkincisi, hiçbir şey benliğe sahip değildir ve hiçbir şey nedensellik ilkesinden bağımsız değildir. Üçüncüsü ise, her şey gereksizdir (Park, 2009: 21).

Tüm varlıkların görünümü farklı zamanlarda karma (sebep ve sonuç) ile belirlenmektedir. Örneğin, ağaçtan yapılmış bir sandalye yararlı bir nesneye dönüştürülmüştür fakat bir süre sonra boşlukta kaybolmaktadır. O zaman insanların gerçek sandığı ıstırap, sadece bir yanılsama, yanlış bir bakış açısının (ve cehaletin) sonucudur. Izdırap, herkesle bir olmayı kavrayacak olan ayrık benliğin Nirvana'ya ulaşması ile yok olacaktır (Park, 2009: 22).

Budizmin temel kollarından biri olan Zen Budizmi, Japon kültüründe önemli bir yere sahiptir. Birinci yüzyılda Hindistan'dan Çin'e gelmiş ve 8. yüzyıldan sonra orada büyük bir gelişme göstermiştir. Budizmin özü "aşkın bilgelik" (Pracna) ve "kanma" (aşk, sevgi) dır. Zen takipçileri, "'Satori" adını verdikleri bir aydınlığı ararlar (Güvenç, 2002: 199). "*Başkalarını tanımak bilgeliktir, ama benliği bilmek aydınlanmadır*" (Lao-Tzu, 1946: Bölüm 46). Bu da gerçek benliği bilmenin önemini vurgulamaktadır. Zen Budizminde tüm sorunların çözülmesinin başlangıç noktası, kendini bilmek ve nasıl bilindiğimize ilişkin cevaptır.

Zen Budizminde bilgelik, dünyanın anlamını ve yaşamın önemini kavramaktır. Bilgelik kişinin içindedir ve ona meditasyon yoluyla ulaşılabilmektedir. "Farkındalık ve konsantrasyonun elde edilmesi", "zihnin aydınlığa ulaşması", "kendinin ve dünyanın ruhsal uyanması" gibi temel kavramları vardır. Zen'de, bencillik ve dünya tatlarından sıyrılmış ve kendi varlığı ile başkalarını aydınlığa götüren kişi aydınlanmış kişi kabul edilmektedir (Güvenç, 2002: 199; Störig, 2000: 93).

Doğu ve Batı'nın felsefe ve inanç sistemlerinden başlayarak dil, kültür ve düşünme biçimlerine yansıyan bu farkları ele alırken bu kültür ve inançlar arasındaki etkileşimleri göz ardı etmemek gerekir. Milesli filozoflardan Heraklitos'un doğanın ve yaşamın sürekli değişen, devingen yapısına vurgu yapan görüşü, Doğulu düşünce yapısına yaklaşırken; Doğuda, Batılı filozofların kaygılarını paylaşan Mo-Tzu gibi

filozoflar da ortaya çıkmıştır. Ancak bu filozofların yarattığı etki sınırlı olmuştur (Nisbett, 2005: 38).

Batı geleneği özünde ikicidir. Tanrı ile onun yarattıkları, ruhla madde, akıl dünyasıyla duygu dünyası arasında bir ikilik vardır. Yunanlılar akılcılığın insanın erişmesi gereken bir hedef olduğunu düşünmüşlerdir. Störing (2000: 118- 119), Batılı bir düşünürün Hint felsefesi ile ilgili yorumunu şöyle aktarır:

"Tüm rasyonel (akla dayanan, akılcı) felsefeler kaçınılmaz olarak agnostisizm ile (gerçekte hiç bir şeyin bilinemeyeceği görüşüyle) sonuçlanırlar: Bu durum bu yaklaşımla ve bu araçla yol arayışın tek mantıklı ve doğal sonucudur... Doğrusunu söylemek gerekirse, sezgiden esin alarak yola çıkan akılcı filozof sezgiye hemen sırtını döner ve bu yolla çözüm aramayı kendisine yakıştıramaz. O zaman da pek çok çözüm bekleyen sorun üstü kapalı geçilir. Oysa sezgiden kaynaklanan esinle (Intuition) işe başlamış olanlar işin sonunu da aynı esinden yararlanarak getirmelidirler".

Doğulular ise aklı, insanın niteliklerinden yalnızca biri olarak görmüşler ve sezgiyi her zaman "akla vurma" dan üstün tutmuşlardır. Sezgiyle buldukları yolda farklı yönleriyle insanı bütüncül bir varlık olarak algılamışlardır (Störig, 2000: 118).

Doğu düşüncesinde bütün yerleşik inanç sistemleri birbirleri ile kaynaşmış; uyum ve bütüncülük ile her varlık ve olgunun diğerleri üzerindeki karşılıklı bir etkisi olduğu düşüncesini paylaşmışlardır (Nisbett, 2005: 30).

Böylece Batı düşüncesinde bireyciliğin yerini Doğuda kolektif benlik ve uyum almıştır, maddenin parçacıklardan oluşmuş, sistematik varlığının yerini, kesintisiz, bütüncül bir doğa düşüncesi almıştır (Nisbett, 2005: 31-33). Batı düşüncesindeki "*Tanrı'nın yerini, Doğuda doğa*" almıştır (Gökmen, 2007: 34).

İnsanın doğa ile ilişkisi, sanayi devrimi ile köklü şekilde değişmiştir. İnsanın doğayı ve evreni anlama çabası devam ederken, teknoloji de hızla gelişmiş ve bu tartışmanın önemli bir unsuru olmaya başlamıştır. Doğayı anlamak ve insanın onunla ilişkisini tanımlayabilmek için doğa ve teknolojinin çatışmalı ilişkisini çözümlemeye çalışmak gerekmektedir.

3.3. Teknoloji Kavramı ve Tarihsel Gelişimi

İnsanın doğa karşısında üstünlüğünü ilan etmesi ve büyük bir hızla doğaya egemen olmaya başlaması hem Doğu hem de Batı kültürü için geri dönülmez kırılmalar yaratmıştır. Sanayi Devrimi ile birlikte hızla gelişen teknolojiler, insan ve doğa arasında gittikçe artan bir yabancılaşmaya yol açmaktadır.

Teknoloji, çoğunlukla Batı kültürünün bir ürünü, Batı merkezli bir modernlik ile ilişkilendirilmiştir. Kelimenin etimolojik kökenleri bizi Antik Yunan'a götürmektedir.

Latince'de "texo" kelimesine karşılık gelen "tekhne" sözcüğü, yapmak, düzene sokmak, inşa etmek, kurmak anlamlarına gelmektedir (Kabaağaç ve Alova, 1995:597). Antik Yunan'da ise mimar, marangoz anlamlarına gelen "tekton" kavramı kullanılmıştır. "tekhne" kelimesi, zanaat, beceri kavramlarını açıklamakta; el becerileri ve sanatsal yeteneklere gönderide bulunan "tekhnikon" kavramının kökünü oluşturmaktadır (Kırmacı, 2011: 35).

Fransızca'ya "technique" olarak geçen "technicia ars" terimi, Latince'de "yetenekli", "becerikli", "sanatsal üretim" anlamı taşımaktadır. Bu kavram 18. yy.da Almanca'ya "technik" olarak geçmiştir (Ortaoğlan, 2007: 40).

Türk Dil Kurumu (TDK Sözlükleri, 09 Kasım 2019) teknoloji kavramını şöyle açıklamaktadır:

1. Bir sanayi dalı ile ilgili yapım yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri, bunların kullanım biçimlerini kapsayan uygulama bilgisi, uygulayım bilimi

2. İnsanın maddi çevresini denetlemek ve değiştirmek amacıyla geliştirdiği araç gereçlerle bunlara ilişkin bilgilerin tümü

Modern çağda, teknolojiye ilişkin yapılan tanımlarda iki ayrı unsur öne çıkmaktadır: Bunlardan ilki, bir insan etkinliği olarak teknoloji; diğeri ise, bu etkinliğin ortaya çıkardığı tüm ürünlerdir.

Heidegger'e göre, insanın belirlediği amaçlar doğrultusunda araçlar üretmesi, bu üretimin gerçekleşmesini ve onun kullanılmasını sağlayan tüm edim teknolojinin ne olduğu sorusuna cevap verirken göz önünde bulundurulmalıdır. Böylece insan

üretimini olanaklı kılan bu etkinlik ve bu üretimin ürünü olan tüm araçlar birbirlerine bağlı ve birbirleri ile ilişkili kavramlar olarak düşünülmelidir (Heidegger, 1998: 44).

Teknoloji, doğa karşısında güçsüz ve savunmasız olan insanın doğayı denetlemesinde ve uygarlığı inşasında en önemli araçtır. Basit aletler kullanan ilkel insan, bitki toplamak ve avlanmak için doğru zamanı beklemek zorunda kalmıştır. İlkel insanın doğa üzerinde denetimi yoktur, hayvanlar evcilleştirilmemiş ve tarım başlamamıştır. Barınak inşa etmeyi, soğuktan korunacak giysiler yapmayı bilmemektedirler. Teknoloji, ihtiyaçtan doğmuştur ve ilkel insanların beslenme, barınma ve korunmaya ilişkin bu ihtiyaçları onları bunları sağlayacak araçları üretmeye yöneltmiştir (Günay-Arıduru, 2001: 2; Günay-Çalık, 2019: 3).

Ateşin keşfi (MÖ 500000 civarı) bir dönüm noktasıdır, insanın ısıyı ve ışığı taşıyabilmesi, onun doğa üzerindeki denetiminin ilk ifadesidir (Günay-Arıduru, 2001: 2)

MÖ 8000 yıllarında göçebe toplumdan yerleşik topluma geçişin yaşandığı ve tarım devriminin başladığı kabul edilmektedir (Günay-Arıduru, 2001: 3); (Günay, 2002: 2). Toprağın ana sermaye olduğu ve insanın tüm ihtiyaçlarının toprak ve insanın kas gücü ile karşılandığı bu dönemde insanlar, bu kas gücünü daha verimli kullanmayı sağlayacak araçlar üretmeye başlamışlardır. Sabanın icadı bunlardan biridir (Günay, 2002: 2). Avlanma araçlarındaki gelişim ve tarımsal üretimin artmasına rağmen bu dönemin en önemli özelliği insanların ihtiyaç duydukları ölçüde doğadan yararlanmalarıdır (Birdişli, 2014: 29).

Şenel (1983: 157-158), bu dönemi şöyle anlatmaktadır:

"*Geniş anlamıyla neolitik, "besin üretici" toplulukları niteler. Besin üreticiliği, insanlığın geçim biçiminde bir "devrim" olarak görülmektedir. Toplumun her yönünde geniş değişikliklere yol açmıştır. Neolitik dönemde üretimin başlaması, asalak ekonominin birçok darboğazının aşılmasını sağlamıştır. Her şeyden önce toplulukların yazgısı, doğaya bağımlı olmaktan kurtulmaya başlamıştır. Mezolitikte, yabanıl tahılların sulanmasıyla doğanın verdiklerinin çoğaltılması yolundaki girişim; ekimle, doğanın vermediklerinin bile doğadan alınması noktasına dek ulaşacaktır*"

Modern teknoloji öncesi, tecrübeye dayalı teknik, modern doğa bilimine dayanan teknolojiden farklıdır. Teknik ve bilim, sanayi devrimi ile bir araya gelmiş ve bugünkü teknoloji kavramı ortaya çıkmıştır (Günay-Çalık, 2019: 6). Heidegger tekniği şöyle açıklamaktadır (1998:44) :

"*Araç, aygıt ve makinelerin yapımı ve kullanımı, bu yapılmış olanların ve kullanılanların kendileri, bunların hizmet ettikleri gereksinimler ve amaçlar, tekniğin ne olduğuna ilişkindirler. Bütün bu donanımlar kompleksi, tekniktir*".

Modern Bilim Devrimi için Newton'un Principia eserini yayınladığı 1687 yılı başlangıç kabul edilmektedir. Sanayi devriminin başladığı tarih ise 1765 yılıdır (Günay, 2002: 1; Günay-Çalık, 2019: 5). Bilimsel ilkeler kullanılarak yapılan ilk icat olan elektrik motoru, teknolojik araçların öncülüdür (Günay-Çalık, 2019: 3). Sanayi devrimi ile birlikte üretim hızla artmış ve çeşitlenmiş, insanın doğa ile ilişkisi de farklı boyutlara taşınmıştır. Artık daha çok üretmek için doğanın daha fazla kaynağını, daha büyük bir hoyratlıkla kullanmak insan için zorunluluk haline gelmiştir. Bacon'un doğaya hakim olmak, ondan istediğimizi almak ve onun egemenliğine son vermek üzerine düşünceleri sanayi devriminin ihtiyaçlarını temsil etmektedir (Günay, 2002: 31).

3.4. Çevre Sorunları ve Ekolojik Yaklaşımlar

Teknolojik gelişim, başta Batı toplumlarında, ardından onları yakalamaya çalışan diğer kültürlerde yeni sorunları beraberinde getirmiştir. Sanayi Devrimi sonrası insanın doğa üzerindeki kontrolsüz tasarrufu çevre felaketlerini tetiklemiş ve ancak kitlesel ölüm ve yok oluşlar yaşandıktan sonra, bu konu dünya çapında bir sorun olarak kabul edilmeye başlanmıştır (Ünder, 1996:2; Keleş-Hamamcı, 1997: 14).

İnsanın doğa ile ilişkisi, aletler yaparak ona meydan okuması ile değişmeye başlamıştır. Sanayileşmeden çok önce, insanın doğa ile çatışması başlamıştır. Sümer uygarlığının ve Roma İmparatorluğunun çöküşü ve Maya toplumunun yok olmasında doğa üzerinde yapılan tahribatın ve bu tahribat nedeniyle ekilen arazilerin çoraklaşmasının etkisi olmuştur (Foster, 2008: 41-42). Ortaçağ Avrupası'nda 10-13. yy.lar arasında yapılan teknolojik icatlar su kaynaklarının bozulmaya başlamasına neden olmuştur (Saçlı, 2009: 177).

Sanayi devrimi ile birlikte çevre sorunlarında ciddi bir artış görülmeye başlanmıştır (Ünder, 1996:2). Doğanın kendini yenileyebilme yeteneği sayesinde bu sorunlar uzun bir süre görünmez olmuş, doğanın insanın yarattığı her türlü yıkımla baş edeceği düşünülmüştür (Keleş-Hamamcı, 1997: 14). Ancak 2. Dünya Savaşı'ndan sonra, çevre sorunları iyice görünür hale gelmeye başlamıştır. 1952 yılında Londra'da hava kirliliği nedeniyle 4000 kişinin ölmesi, çevre kirliliğinin toplumların dikkatini çekmesini sağlamıştır. Kirli sulardan avlanan su ürünleri ile beslenmiş kişilerin kitlesel ölümleri ikinci dalgayı yaratmıştır (Ünder, 1996: 15). Su, hava ve toprak kirlenmesi ile başlayan, bitki ve hayvan topluluklarının yok olması ile devam eden çevresel tahribat, endüstri devrimi ile doğanın hâkimi ilan edilen insanın doğadan yeniden korkmasına ve bazı tedbirler alması gerektiği düşüncesine yol açmıştır (Keleş-Hamamcı, 1997: 15).

Böylece insanın doğa ile ilişkisini yeniden sorgulayan ve yeni çözümler arayan yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. Öncelikle, doğa- çevre ayrımı yapmaktan başlayarak modern insanın doğa ile ilişkisini tanımlayan, teknoloji ve kentleşmenin bu ilişkiyi nasıl etkilediğini araştıran ve çözümler üretmeye çalışan bu yaklaşımlar, ekolojik yaklaşımlar olarak anılmaktadır.

3.4.1. Çevre Kavramı ve Ekolojik Yaklaşımlar

3.4.1.1. Çevre Kavramı

"Doğa" kavramı antik dönemlere değin uzanan bir kavram iken "çevre" kavramı oldukça yeni sayılabilecek bir kavramdır. Keleş ve Hamamcı (1997: 21), çevreyi, "*insan faaliyetleri ve canlı varlıklar üzerinde hemen ya da süre içinde dolaylı ya da dolaysız bir etkide bulunabilecek fiziksel, kimyasal, biyolojik ve toplumsal etkenlerin belirli bir zamandaki toplamıdır*" şeklinde tanımlamıştır. Bu tanım oldukça geniş kapsamlı bir tanımdır. Ünder (1996:4), "çevre" sözcüğünün, "çevreleyen" ve "çevrelenen" olarak en az iki unsuru barındırdığını belirtmektedir. Çevrelenen olarak organizma, çevreleyen olarak organizmanın tüm varlığını sürdürdüğü ortam ifade edilmektedir. Çevre, canlı ve cansız varlıkların ve onların etkileşimlerinin bütünüdür (Keleş-Hamamcı, 1997: 22).

Böylelikle, çevre kavramı, içinde "doğal çevre" ve "yapay çevre" unsurlarını barındıran "fiziksel çevre" ve "insanların, ekonomik, toplumsal ve siyasal sistemleri gereği yarattıkları ilişkilerin toplamı" olarak "toplumsal çevre"yi içermektedir. 1970'lere kadar hem çoğu Batı dilinde hem de Türkçede "*ortam*", "*bulunulan yerin çevresi*" anlamlarında kullanılan "çevre" kelimesi, 70'lerden itibaren *"insan yaşamını koşullandıran doğal ve yapay öğelerin tümü"* anlamında kullanılmaya başlanmıştır (Keleş-Hamamcı, 1997: 22).

Fiziksel çevrenin kapsamında yer alan doğal çevre, insan elinden çıkmayan, insanın hazır bulduğu, oluşumunda katkıda bulunmadığı çevredir. Yapay çevre ise insanın mevcut bilgi ve kültür birikiminden yararlanarak doğal çevrenin unsurlarını kullanarak yarattığı çevredir. Yapay çevre kısaca, insanın kendi ürettiği çevredir. Toplumsal çevre ise, insan ilişkilerinden başlayarak insanın toplumsal ilişkilerinin tümünü kapsayan çevredir (Keleş-Hamamcı, 1997: 23-24).

3.4.1.2. Ekolojik Yaklaşımlar

Ekoloji kavramı, çevre ya da çevrecilik kavramlarının yerine kullanılıyor olsa da bu kavramlar birbirinden farklı anlamlar taşımaktadır.

Çevre, insanın etkilediği ve etkilendiği, canlı ve cansız tüm varlıkları kapsayan bir kavram iken, ekoloji, canlı varlıklar ve onların içinde yaşadıkları ortamla ilişkilerini ifade etmektedir (Keleş-Hamamcı, 1997: 24). Çevre kavramı, çevreleyen ve çevrelenen ile tanımlanan, merkezde olmayan, dışsal özelliği ile öne çıkmaktadır (İgit, 2006: 956). Bu özellik çevrecilik kavramının merkezine insanı ve onun çıkarlarını alan insan merkezci yaklaşımını çağrıştırmaktadır.

Bir bilim olarak ekoloji, canlı varlıkların birbirleri ile ilişkilerini incelemektedir. Alman biyolog Ernst Haeckel tarafında 1866 yılında ilk defa kullanılan sözcük, Yunanca "yurt" ya da "yaşanılan yer" anlamına gelen "oikos" ile "bilim" anlamına gelen "logia" kelimelerinin birleşmesinden oluşmuştur (Keleş-Hamamcı, 1997: 26). Haeckel'in ekoloji bilimi, başlangıçta bitki ve hayvanların çevreleri ile ilişkilerini incelemiş, sonraki yıllarda farklı bilim insanlarının çalışmaları ile kapsamı genişlemiştir. Ekoloji, ancak 1940'larda Darwin'in evrim teorisi dolayısıyla genetik çalışmaların önem kazanması ile bir bilim olarak kabul edilmeye

başlanmıştır (Keleş-Hamamcı, 1997: 26). 1960'lı yıllarda doğa korumacılar ve çevre aktivistlerine "ekolojist" denilmeye başlanmış, ekoloji ile uğraşan bilim insanlarını ifade etmek için "ekolog" kavramı kullanılmaya başlanmıştır (Keleş-Hamamcı, 1997: 27).

İnsanın içinde bulunduğu doğayı ve onun işleyişini ele alan bir bilim olarak ekoloji, insan-doğa ilişkisiyle ve insanın doğanın işleyişi üzerinde yarattığı etkilerle ilgilenmektedir. Modernleşme hareketleri ile başlayan süreçte, insanın doğa üzerindeki etkileri artmış ve bu etkiler korkutucu sonuçlar doğurmaya başlamıştır. Ekoloji, insanın doğa içindeki eylemlerinin eleştirisini yapmak ve bu eleştirilerde bir ölçüt olmak misyonunu üstlenmiştir (Ünder, 1996: 97).

Doğaya mekanist yaklaşımın Batı felsefesinin ürünü olması gibi, ekolojik yaklaşımlar da Batı kültüründe ortaya çıkmıştır. Kökenleri Platon'a kadar uzanan, en aşağı ve en önemsizinden en yükseğine kadar tüm varlıkların, mükemmel biçimde, derece derece birbirine bağlı bir dizi olduğunu ileri süren "varlık zinciri" fikri mekanist görüşün şekillenmesinde önemli bir yere sahip olduğu gibi, ekolojik yaklaşımların doğa tasvirinde de kendini göstermiştir. Varlık zinciri fikri, doğadaki tüm varlıkları bir hiyerarşi içinde sınıflandırmış ve insanı doğadaki tüm varlıkların üstünde konumlandırmıştır (Ünder, 1996: 80-81). Aydınlanma döneminde insan aklını, doğaya egemen olmanın aracı olarak gören insan merkezci yaklaşımlar bu fikrin üstüne inşa edilmiştir. Diğer yandan, varlık zinciri, tüm varlıkların birbirlerine halkalar şeklinde bağlı olduğu bir sistemdir ve bu bağlardan birini koparmanız sistemin bütününü de yıkacak sonuçlar doğuracaktır. Ekolojik yaklaşımlarda gördüğümüz çeşitliliğin korunması, doğadaki nesnelerin birbirine bağımlılığı ve sürekliliği, bu varlıkların bir bütün oluşturduğu fikri ile organik ve inorganik tüm varlıkların bütünün parçası olduğu anlayışı varlık zinciri görüşünün yansımalarıdır (Ünder, 1996:83).

Ekolojik yaklaşımların gelişiminde modernite eleştirilerinin önemli bir yeri vardır (Yayla, 2006: 76). Aydınlanma döneminin romantik düşünürleri, moderniteye eleştirilerini dile getirmişler ve Aydınlanma düşünürlerinin yücelttiği aklın, insanı biricikleştirerek onu doğadan ayırdığını düşünmüşlerdir. Aklın egemenliğinin karşısına, duyguları, tutkuları ve sezgilerini koyarak insanın doğa ile olan bağlantısını vurgulamışlardır (Ünder, 1996: 86). Romantizmde doğa, cansız bir nesne olarak

görülmemiş; insana ilham veren, derin düşünceler ve yüce duygular esinleyen, yol gösterici bir öğretmen olarak kabul edilmiştir. Rousseau, uygarlaşmanın insanın doğasını bozduğunu, bunun sonucunda mülkiyete bağlı eşitsizliğin ortaya çıktığını iddia etmiştir. Rousseau'ya göre insanlaştırılmış doğa, gerçek doğadan kopmuştur ve insanın ona müdahalesi, ihtiyaçları ölçüsünde sınırlanmalıdır (Yayla, 2006: 76; Ateş, 2012:167).

Sanayi devrimi ile birlikte şehirlerde yaşayan nüfus hızla artmaya başlamış ve bu nüfus artışı şehirlerin çehresini değiştirmiştir. Foster, "Savunmasız Gezegen" kitabında sanayi devrimi sırasında şehirlerde; vahşi çalışma koşullarında, fabrikaların yanında, pislik, açlık ve hastalık içinde yaşayan işçi yığınlarının durumunu Lewis Mumford'un (1938; Kentlerin Kültürü) "T'un he Culture of Cities" adlı incelemesinden şu alıntı ile ifade etmektedir: "*Yazılı tarihte daha önce hiçbir zaman böylesine büyük insan kitleleri böylesine vahşice bozulmuş bir çevrede yaşamamıştı*" (Foster, 2008: 64).

Hızlı sanayileşme ve kentleşmenin yarattığı sorunlara ilişkin pek çok çalışma yapılmış, doğanın korunmasına yönelik talepleri olan dernekler ortaya çıkmış, bu konuları ele alan pek çok kitap yayınlanmıştır. Amerikalı George Perkins Marsh'ın "İnsan ve Doğa" (Man and Nature) adlı eseri ilk örneklerden biridir. Marsh'ın öncülerinden olduğu Amerikan çevreciliği, ekolojik yaklaşımların gelişiminde önemli bir etken olmuştur. Radikal çevreci hareketler ve çevre merkezci etik, Amerikan kültürünün içinde gelişme olanağı bulmuş ve bugünkü çevreci akımların öncüleri burada ortaya çıkmıştır (Ünder, 1996: 86). Marsh, insanın doğayı tüketmesinin ve hoyratça kullanmasının yanlış olduğunu ve sadece doğadan yararlanması gerektiğini dile getirmiştir. Marsh'a göre, doğanın dengesi ve onun süreçleri hakkında yeterince bilgisi olmayan insan, açgözlülüğü ile bu düzeni bozmuş ve doğayı sömürerek uygarlıklar kurmuştur. Doğanın kendini yenileme hızının insanın ona verdiği zararın hızına yetişemeyeceğini öngören Marsh, insan ancak doğanın bilgisine ulaştıktan sonra doğaya karşı duyarlılığın ve dikkatin gelişeceğini iddia etmiştir (Ünder, 1996:87).

Çevre felaketlerinin kendini açıkça göstermeye başladığı 1950'li yıllar, kitlesel insan ölümlerinin de görülmeye başlandığı yıllardır. Bu kitlesel ölümler, bu

konuda yapılan bilimsel çalışmaların sayısını da artırmıştır (Keleş-Hamamcı, 1997: 15). Rachel Carson'un "Sessiz Bahar" (1962) kitabı böcek öldürücü ilaçların kullanımının diğer böcek ve canlılar üzerinde yarattığı zincirleme etkileri ortaya koymuş; aynı yıl, Murray Bookchin'in "Sentetik Çevremiz" adlı kitabı, kimyasal ürünlerin global etkilerine dikkat çekmiştir (Ünder, 1996:2-3).

1968 gençlik hareketleri, ekolojist hareketler açısından bir dönüm noktası olmuştur. Siyasal yapıların, yaşam alışkanlıkları ve kültürün, tüketim toplumunun sorgulanmaya başlandığı bu dönemde, çevre hareketleri de önem kazanmıştır. 1970'lere gelindiğinde ekolojist hareketler toplumsal muhalefetin önemli bir ayağı haline gelmiştir (Ünder, 1996: 13-14).

1970-80 arası yıllarda, ekolojik hareketler daha çok ağırlık kazanmaya başlamıştır. Yaşanan nükleer felaketler çevre konusunda duyarlılığı artırmış, ekolojik hareketlere yönelim daha çok artmıştır. Bununla beraber fikir ayrılıkları da belirginleşmiş ve farklı ekolojik yönelimler ortaya çıkmaya başlamıştır (Özlüer, 2005: 102).

İnsan merkezci doğa anlayışının ve buna dayanan insan merkezli çevreci yaklaşımların karşısında doğayı merkeze alan veya insan merkezci yaklaşımları çeşitli yönlerden eksik bularak eleştiren hareketler ortaya çıkmıştır. Bu yaklaşımlar doğanın sömürülmesi konusuna farklı açılardan yaklaşarak köklü değişiklikler yaratmışlardır.

Ekolojik yaklaşımda köklü sayılabilecek değişiklikler "derin ekoloji" ve "sosyal ekoloji" yaklaşımlarının geliştirilmesi ile olmuştur. Derin ekoloji ekolünün kurucusu olan Arne Naess, 1973'de yayınladığı "The Shallow and the Deep: Long Range Ecology Movement: A Summary" başlıklı makalesinde, çevre sorunlarına reformcu bakış açısıyla yaklaşan tüm çevreci akımların karşısına, insan değer ve amaçlarında, yaşam anlayışında ve politikalarında köklü değişiklikler yapılması gerektiği fikri ile çıkmıştır (Naess, 2005:95-100). Derin ekoloji yaklaşımı, doğadaki çeşitliliğin ve doğanın unsurlarının, insanın çıkarları söz konusu olmaksızın kendinden bir değer taşıdığını ve doğanın kaynaklarının doğanın tüm unsurları için var olduğunu ileri sürmektedir. Kirliliğin durdurulması, doğanın ve ekosistemin tahribatının önlenmesi, uygarlıktan ve ekonomik çıkarlardan önce gelmelidir (Çüçen, 21011: 7).

Zira doğadaki tüm yaşam unsurları, insan yaşamı kadar değerlidir. Derin ekolojistler, kalkınma ve ilerleme söylemlerinin yerine, kendinde bir değer olarak doğanın korunması gerektiğini, insanın bunun için yaşam biçimini ve standartlarını değiştirmesi gerektiğini öne sürmektedirler (Naess, 2005:95-100).

Derin ekolojinin doğa- insan ilişkisi önermesinde Taoizm ve Budizmin etkisi açıkça görülmektedir. Fritjof Capra, Derin Ekolojinin, dünyayı birbirleriyle ilintili ve birbirine bağımlı bir olgular ağı olarak gördüğünü belirtmiştir (Capra, 1994: 36). Bu bakış açısının hem varlık zinciri fikrinden hem de Doğu felsefesinde doğaya ilişkin bakış açısından ilham aldığını söylemek mümkündür.

Ekolojist hareketin diğer önemli yaklaşımı, toplumsal (sosyal) ekolojidir. Toplumsal ekolojinin fikir babası Murray Bookchin, insanın doğaya hükmetme ve onu sömürme ilişkisini, insanların insanlar üzerindeki egemenlik ilişkisinin ve toplumsal hiyerarşinin bir yansıması olarak görmektedir. Bookchin'e göre, çevre sorunlarının nedeni, toplumsal sorunlardır ve biri çözülmeden diğerinin çözülmesi mümkün değildir (Bookchin, 1996: 22-36).

Bookchin (1996: 5) dünyanın geleceğini kurtarmak için teknolojinin gerekliliğini şöyle vurgulamaktadır:

"E*skiden sadece endüstri öncesi dünyanın bir düşü olan ütopya, modern teknolojinin gelişmesiyle giderek olası bir şey haline geldi. Bugün ise, ısrar ediyorum ki, artık bir zorunluluk haline gelmiştir; tabii, eğer, bu gezegendeki yaşamın köklerini kurutan bütünüyle irrasyonel bir toplumun sebep olduğu yıkımdan kurtulmak istiyorsak.*"

Bookchin, derin ekolojistlerin aksine insanı, doğanın tüm unsurları ile eşit değerde görmemekte; insanın doğal evriminin, ona doğanın içindeki yerini anlayacak ve diğer canlılar ile ilişkilerini kavrayacak bir bilinç bahşettiğini ve bu durumun insan türünü "nadir" bir tür kıldığını ifade etmektedir (Bookchin, 1994:31-32; Çüçen, 2011: 7). Bookchin'e göre, insanoğlu toplumlar, diğer canlılar ise topluluklar oluşturmaktadır. Toplum olabilme becerisine sahip olan tek canlı insandır ve toplum, insanın kendi yarattığı ikinci doğası, ikinci evidir. Doğa ve toplum çelişkisini aşmanın yolu, birine ağırlık vermek değil, ikisinin bütünselliğini kavramaktır. Buradaki

bütünsellik, değişmez bir türdeşlik değil, çeşitliliğin dinamik bir birliğidir. Bookchin, doğadaki denge ve uyumun sürekli genişleyen bir çeşitlilik ve farklılaşma ile sağlanabileceğini düşünmektedir (Bookchin, 1994:104).

Gelişen teknolojiler ile hızla değişen dünyada, insanın toplumsal ve kültürel değerleri ile birlikte ekosistemin de değişikliğe uğraması ve ortaya çıkan sorunlara çözüm üretme arayışları sanat ve çevrenin karşılıklı etkileşimini doğurmuştur. ABD ve İngiltere'de insanın doğa ile ilişkisini geliştirmeyi amaçlayan ve "ekolojik sanat", "çevre sanatı", "çevreci sanat", "doğa sanatı" gibi farklı isimlerle ifade edilen ekoloji ve sanat eğilimleri ortaya çıkmıştır (Demirci Katırancı, 2020: 303).

Farklı ekolojik yaklaşımların çevre sorunlarına getirdiği yeni bakış açıları, ekoloji ve sanat arasındaki ilişkiye de yansımıştır. Bu ilişki, sinemada da kendini göstermiş ve çevreci film ve animasyonların ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Aynı şekilde çevreci animasyon ve filmlerin yapılması da çevreci hareketleri etkilemiş ve küresel aktivizmi besleyen sonuçlar doğurmuştur.

Ekolojik ve çevreci hareketler insanın doğadaki yeri ve dünyanın kaynaklarının korunmasını tartışırken teknoloji de son hızla gelişmeye devam etmektedir. İnsanın doğa ve teknoloji ile ilişkisi gittikçe daha karmaşık bir hal almaktadır. Teknoloji hayatımızın vazgeçilmez unsuru olurken ona dair korkular da büyümektedir. Bu karmaşık ilişki sinemada farklı bakış açılarıyla ele alınmış ve çocuk animasyonlarından korkuya kadar pek çok türe ilham kaynağı olmuştur. Ekolojist temalar içeren yapımlar, post apokaliptik filmler ve siber punk örnekleri teknolojinin sonuçlarına ilişkin korkuları yansıtmaya devam etmektedir.

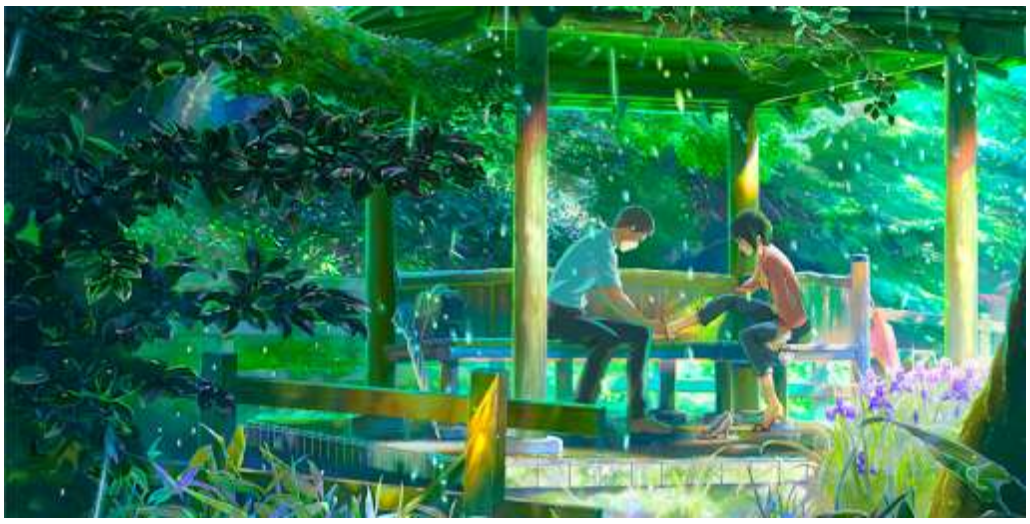
4. JAPON ANİMESİNDE İNSAN-DOĞA-TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

4.1. Japon Animesinde İnsan-Doğa-Teknoloji İlişkisi

Taocular ve Konfüçyüsçüler, insan doğasına saygıyı esas alan bir yaklaşıma sahiptir (Billington, 2011: 291). Bu düşünce sistemlerinde, Batı düşüncesinde yer etmiş olan Hristiyanlığın "doğuştan günah ile doğma" kavramı yoktur. Batı sanatı, tanrının yarattığı en yüce şey olarak insanı merkeze alırken, Doğu sanatında doğa, en belirgin unsur olarak karşımıza çıkmaktadır (Birdişli, 2014: 34).

Batılı sanatçı için doğa, biçimin tasviri açısından önemlidir ancak Uzak Doğu sanatında doğa sadece biçim değil, tümün sembolüdür. Doğu sanatında içeriğin biçime feda edilmesinden kaçınılmakta, biçim "doğa"nın özüne, gerçekliğine varmakta araç olarak görülmektedir. (Juniper, 2003 :94). Geleneksel sanatlardaki bu yaklaşım, Doğu felsefesi ile beslenmiş Japon animasyonunda da kendini göstermektedir.

Japon anime yapımlarında doğa, anlatının bir unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır. Manga ve animelerde kullanılan sembolik anlatımların karakterler ve duygulara ilişkin ipuçları vermesi gibi, doğanın filmlerdeki tasviri de anlatıyı güçlendiren bir unsur olarak kullanılmaktadır.



Şekil 12: "Kelimelerin Bahçesi" filminde park



Şekil 13: "Kelimelerin Bahçesi" filminde doğanın hikâye anlatımındaki yerine örnekler

"Kelimelerin Bahçesi" (Oto No Ha No Niwa, 2013) filminde yağan yağmur ve hikâyenin ana mekanı olarak kullanılan bahçe, filmin atmosferini belirleyen ana unsur kabul edilebilir (https://www.youtube.com/watch?v=i0SD7GBZQGU, Erişim: 22.11.2019). "Arkadaşlık Kitabı"nda (Natsume Yoojinchou), Natsume'nin yaşadığı taşra kasabasındaki orman, nehir gibi doğal alanlar hikâyenin konusu olan doğaüstü varlıkların yaşam alanıdır. Burada da doğanın, hikâyenin sadece mekanı değil, temel unsurlarından biri olduğu söylenebilir. İnsanların doğaüstü varlıklar ile olan çatışmalı ilişkisinin, insanın doğa ile olan ilişkisinin bir yansıması olduğu çıkarımını yapmak mümkündür (https://www.turkanime.net/anime/kotonoha-no-niwa, Erişim: 23.11.2019)



Şekil 14: "Mushishi" serisinde orman çizimi

Benzer bir anlatı "Mushishi" animesinde kullanılmaktadır. Şinto'nun bütün unsurlarının yer aldığı seride, doğanın hem hikâyenin mekanı, hem de anlatının doğal bir parçası olduğu fikrine varılabilmektedir. Mushishi'de insanın doğa ile ilişkisi

karmaşık ve çatışmalı olarak anlatılmakta; doğa hem insanın hem de doğaüstü varlıkların yaşam alanı olarak, sadece hayat verici ve güzel değil korkutucu ve de yıkıcı olarak tasvir edilmektedir. Saygı duyulacak ve korunacak bir değer olduğu kadar sakınılacak bir unsur olduğunun kanaatine varmak mümkündür (https://www.turkanime.net/anime/mushishi, Erişim: 19.02.2020).

Japon animesinde doğa ve teknoloji çatışmasına ilişkin anlatı, klasik melodram anlatısına alışkın Batı'lı izleyici için şaşırtıcı olabilmektedir. Batılı animasyon yapımları arasında Disney filmleri ilk akla gelen yapımlar olmaktadır.



Şekil 15: "Son Yağmur Ormanı"nda Criysta ve Zak

Japon animesi ve Disney filmlerinde anlatı her iki kültürün kendi özelliklerini yansıtır şekilde farklılık göstermektedir. Disney filmlerinde anlatı, melodramın basit kuralları çerçevesinde ilerlemektedir. Bu anlatılarda doğayı temsil eden kahraman, çoğunlukla endüstrinin bir temsilcisi ya da çevreye bazen de insanlığa zarar vermeye niyetli kötü bir adamla karşı karşıya kalmakta, ancak sonunda fiziksel çatışma yoluyla kötülüğün üstesinden gelmektedir. Bu arada, seyirci, muhteşem animasyonlu aksiyon sahneleri, şarkılar ve danslar eşliğinde gösteriyi izlemektedir. Dişi ve erkek kahramanların (Tarzan ve Jane'in veya *Neşeli Ayaklar'da* Mumble'ın), kötülere karşı (*Kurtarma Ekipleri'nde* kaçak avcı Percival McLeach, *Lorax*'ın kapitalisti Aloysius O'Hare vb) mutlak zaferi çevrecilerin ideolojik zaferini simgelemektedir (Thevenin, 2013: 154).

Geleneksel yaklaşım, masallardaki gibi, hikâyeyi ve çevresel etkilerini genç izleyiciler için daha kolay anlaşılır hale getirmek amacıyla, ahlaki kutupları içeren

arketiptik karakterlerin tasvirlerine başvurmaktadır. İster doğal çevrenin kendisini yok etsin, isterse sadece açgözlülük veya sorumsuz çevre uygulamaları yoluyla başkalarının güvenliğini tehdit etsin, kötü karakterlerin taktikleri çağdaş endüstride çalışan insanların eylemlerine paraleldir. Filmlerde bu tür kötü karakterlerin böyle temsil edilmesi, bu temsillerin çevreci söylemi tamamen karşıt dünya görüşlerinin çatışması olarak sunmasına da neden olmaktadır. Böyle karmaşık bir sorunu iyi ve kötü arasındaki bir savaşa indirgeyerek, bu filmler çocuklara hem bu konuların karmaşık olmadığını hem de zafere giden yolun (genellikle fiziksel şiddet içeren) çatışmadan geçtiğini önermektedir (Thevenin, 2013: 156).



Şekil 16: Lorax, ağaçların kesilmemesi gerektiğini anlatmaya çalışırken

Son olarak, bu filmlerdeki melodram kullanımı, filmin kesin bir çözümle sonuçlanmasını içermektedir. Melodramın kurallarına ve genel olarak izleyicinin beklentisine uygun olarak bir mutlu son hazırlanmaktadır. *Neşeli Ayaklar'*da Mumble'ın dans yeteneği onu uluslararası bir üne kavuşturmakta ve bu sayede küresel balıkçılık uygulamalarına ilişkin düzenlemeler yapılması sağlanmaktadır. *The Lorax'*tan Ted, Thneedville'deki son tohumu bulup ekmekte ve gerçek bir ağacın güzelliğini gören insanlar materyalist alışkanlıklarını terk etmektedirler. *Fern Gully'*in sonunda, orman perisi Crysta kendini feda etmekte ve sonunda kötü makineyi durdurmaktadır (Thevenin, 2013: 156).



Şekil 17: Neşeli Ayaklar'da dans eden Mumble

Bu filmler doğanın diğer varlıkları ile empati yapma ve onları anlama olanağı sunmakta ve insan dışı doğanın korunması gerektiğine yönelik bir bilinç oluşturmaktadır. Bununla birlikte sorunların odağına sorunu yaratan bir insan ya da bir kötülük nesnesini koymak ve onun ortadan kaldırılması ile sorunu çözüme ulaştırma yaklaşımı insanın doğa ve teknoloji ile olan karmaşık ilişkisini göz ardı etmeye neden olmaktadır.

Öte yandan, çevreci animasyon, doğa belgeselleri ya da çevre ile ilgili haberlerle kıyaslandığında önemli çevre sorunlarını basitleştirmiş ve özetlemiş görünmektedir. Bu filmleri sadece anlatı yapısı ile değerlendirmek, onların en çekici yanını, tasvir ettikleri ortamların ilham verici özelliklerini kaçırmaya neden olabilir. Bu filmler, yeni dünyalar hayal etmenin kapısını açarken dünyanın geleceğine ilişkin hayaller kurmaya da yardımcı olmaktadır (Starosielski, 2011: 148).

Anime yapımlarda çevre sorunları, insanın doğa ve teknoloji ile olan karmaşık ilişkisini yansıtan karmaşık hikâyelerin bir parçası olarak yer almaktadır. Sıkça karşımıza çıkan post apokaliptik anlatı, 2. Dünya Savaşının sonuçları ve teknolojinin yarattığı korkunun bir göstergesi olarak anime filmlerde önemli yer tutmaktadır.

Bir kıyamet sonrası dizisi olan "Kurdun Yağmuru" (Wolf's Rain, 2003) bir grup genç kurdun cenneti arama yolculuğunu anlatmaktadır. İnsanlar, kurtların

soyunun tükendiğine inanmaktadır. Kahramanlarımız insanlar arasında dikkat çekmemek için insan kılığında gezmektedir. Kurtlara eşlik eden "Cheza" isimli varlık çiçeklerden yapılmış bir bio teknoloji ürünüdür ve kurtların cenneti bulmalarını sağlayacak anahtardır. Dizideki yan karakterler dahil tüm karakterler kendi dramatik hikâyelerine sahiptir. Çoğu animede olduğu gibi, dizideki kurtlar da, onların karşısına çıkan diğer karakterler de sadece iyi ya da sadece kötü olarak tasvir edilmeyen derin karakterlerdir. Kurtların hayal ettiği cennet, çiçeklerle kaplı bir bahçe görünümündedir (https://www.turkanime.net/anime/wolf-s-rain, Erişim: 13.04.2020).

Nappier, (2008: 139) dizinin kurt kahramanlarından biri olan Kiba'nın sözleriyle, cenneti "*teknoloji tarafından mahvedilmemiş doğal bir güzellik*" olarak tanımlamaktadır. Dizinin karanlık tonu, gri distopya şehirlerin ve bitmeyen kar ve çoraklık görüntülerinin huzursuz edici fonunda belirginleşmektedir. "Kurdun Yağmuru" mutlu sonla bitmemektedir, yolculuk sırasında tek tek ölen kurt çocuklar cennete asla ulaşamamaktadırlar. Teknoloji tarafından mahvedilmemiş doğal bir güzellik kalmadığı kanaatine varılmıştır.



Şekil 18: "Kurdun Yağmuru" nda Cheza ve Kiba

Japon animesinde teknoloji olgusu, tıpkı diğer konularda olduğu gibi daha diyalektik bir şekilde ele alınmaktadır. Teknolojinin yarattığı yıkımı ele alan çok sayıda anime filmi, animenin doğal anlatı yapısını izleyerek klasik melodram

kalıplarını yerle bir etmektedir. Kült anime "Akira", "Neon Genesis Evengelion", "Ghost in The Shell" gibi yapımlarda, insanın teknoloji ile ilişkisi ve insan-beden



Şekil 19: Akira filminden

ilişkisi yeniden tanımlanmaktadır. Bununla birlikte insan, doğa ve teknoloji ilişkisine dair mutlak bir genelleme, tek yanlı bir anlatı yerine, dinamik ve çok yönlü bir anlatı hakimdir.





Şekil 20: Neon Genesis Evengelion TV dizisinden

Kabuktaki Hayalet (Ghost in The Shell), insan ve makine arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir distopyada geçmektedir. İnsanların zihinlerinin bile heklebildiği bu dünyada siborg vücuduna sahip bir dişi olan "Kusunagi", anlatının başkarakteridir. "*Yağmurun eksik olmadığı, gökdelenlerle dolu karanlık kent ortamı*" (Napier, 2008: 125) distopyanın karanlık fonunu oluşturmaktadır. "*İnsanın bağ kurabildiği yitik bir*

dünyaya yönelik örtülü bir keder" (Napier, 2008: 126) içerse de Kabuktaki Hayalet, tür filmlerinden oldukça farklı bir vizyona sahiptir (Cinemedya, VCD).



Şekil 21: Kabuktaki Hayalet

Nappier'in (2008: 135) belirttiği gibi;

"Amerikan filmleri, teknoloji ya da kapitalizmin sinsice yaklaşan güçlerine karşı bireysel hümanizmi son çare olarak öne sunarken, Makinedeki Hayalet güncel sanayileşmiş dünyanın kısıtlamalarını tanımayarak teknoloji ile ruhun birleşiminin sonuçta başarılı çıkacağını öne sürer".

Japonya dışına pazarlanmak üzere tasarlanmış ilk anime olan "Pokemon" çocuklar için üretilmiştir (Şen, 2014:199). Dizi, pokemon isimli varlıkların insanlarla birlikte yaşadığı bir dünyada geçmektedir. Vahşi doğada yaşayan Pokemonlar olduğu gibi, insanlarla işbirliği içinde yaşayan pokemonlar da vardır. Pokemonlar insanlar tarafından eğitilmekte ve Pokelig denilen bir ligde çarpıştırılmaktadır (https://www.turkanime.net/anime/pokemon, Erişim: 11.04.2020). Pokemon dünyası şintoizmin referanslarını taşımaktadır. Allison (2006: 222), Japon kültürünün insan olmayan veya cansız nesnelere karşı saygılı bir tutum sergilediğini ve bu Japon bakış açısının Şintoizm ve animizm kavramına dayandığını öne sürmektedir. Pokemon

dünyası, teknolojik açıdan bazı yönlerden üstün olsa da, şaşırtıcı bir şekilde içinde yaşadığımız dünyaya benzemektedir. Ancak, önemli bir fark vardır: Yaşadığımız dünyada insanlar, kendilerini hayvanlardan üstün görmekteyken, Pokemon dünyasında hayvanların eşdeğeri olan pokemonlar ana odak noktasıdır. Pokemon animesini günlük olarak izleyen Japon ve Amerikalı çocuklarla çalışma yapan Allison, çocuklarla yaptığı röportajda, onlardan Pokemon'un ne olduğunu tanımlamalarını istemiştir. Japon çocukları, Pokemon ile kurdukları yakın ilişkiye odaklanmışlardır; örneğin, on yaşındaki bir Japon çocuk, Pokemon'un onun için hayali bir arkadaş olduğunu söylemiştir. Yedi yaşında Amerikalı bir kız ise Pokemon'dan çok güçlü bir doğa hissi aldığını söylemiştir (Allison, 2006: 205).

Japon çocuğun yanıtında görülen, Pokemon ile kurduğu bağın bir dostluk hissi olması; Şintoizmin veya animizmin Japon halkının zihinlerindeki bilinçsiz etkisini göstermektedir. Amerikalı kızın cevabı, Şintoizm veya animizm kavramını ya da kaminin doğal gücünü bilmemesine rağmen, Batılıların veya Japon olmayanların bile filmde doğanın gücünü hissedebildiğini göstermektedir.

4.2. Hayao Miyazaki ve Filmlerinde İnsan-Doğa-Teknoloji

Japon animesinin usta yönetmeni Hayao Miyazaki'nin filmleri insan-doğa-teknoloji ilişkisini temel alan filmler olarak öne çıkmaktadır. Miyazaki'nin filmleri ekolojik animasyon açısından önem taşımaktadır. Miyazaki'nin filmleri arasında "Prenses Mononoke" bu bağlamda özel olarak incelenmesi gereken bir filmdir.

4.2.1. Hayatı

Hayao Miyazaki, 1941'de Tokyo'da dört erkek çocuğun ikincisi olarak doğmuştur. O yıllarda babası, Japon ordusu için savaş uçak parçaları üreten Miyazaki Airplane isimli firmada yöneticilik yapmaktadır (Odell-Blanc, 2011: 14; Şen, 2014: 251). Miyazaki, babasının işinden dolayı teknik diyagram ve şemalara bakarak büyümüş; bu ortam, yaşam boyu uçak ve diğer karmaşık makinelere sevgi duymasına neden olmuştur. Miyazaki'nin doğduğu ve büyüdüğü yıllar, İkinci Dünya Savaşı sonrası Japonya'nın açlık ve yıkımla mücadele ettiği yıllardır (Odell-Blanc, 2011: 14). Annesi, Miyazaki'nin filmlerinde sıklıkla karşılaştığımız karakterler gibi cesur, enerjik ve bağımsız, çocuklarına her şeyi sorgulamayı öğreten, özgür düşünceli bir

kadındır. Japonya'nın ABD tarafından işgal edildiği ve yeniden yapılanma aşamasına denk gelen Miyazaki'nin okul yıllarında, uzun süreler boyunca omurilik tüberkülozu nedeniyle hastanede yatmak zorunda kalmıştır. Annesinin hastalığına tedavi bulabilmek için ülkeyi baştan sona gezmişlerdir ve tüm bu deneyimler Miyazaki'nin filmlerine yansımıştır (Odell-Blanc, 2011: 14; Şen, 2014: 251).

Osamu Tezuka tarafından geliştirilmiş olan Japon mangası Miyazaki'yi etkilemiş ve makineler yerine insan çizmeye yönlendirmiştir. Tezuka'nın Miyazaki üzerindeki etkisi uzun süre devam etmiştir. Kendini Tezuka'nın kötü bir taklitçisi olarak anmış ve nihayetinde kendi özgün tarzını oluşturmaya yönelmiştir (Odell-Blanc, 2011: 15; Shadow, 2015: 33). Miyazaki'nin lise yıllarında izlediği ve Japonya'nın ilk renkli animasyonu olan "Beyaz Yılan Efsanesi" (Hakujaden; Taiji Yabushita, 1958) ve filmin kadın kahramanı "Bai Niang", onu derinden etkilemiştir (Miyazaki, 1988).

Miyazaki'yi etkileyen diğer başlıca çalışmalar; 20. yüzyılın başlarında "Little Nemo in Slumberland" ve "Dreams of the Rarebit Fiend" çizgi serilerinin ve ilk başarılı animasyon olarak kabul edilen "Gertie the Dinasour" un (1913) yaratıcısı olan Amerikalı sanatçı Winsor McCay; "Betty Boop" u yaratan (1930) ve ortamın çizimlerini ön plana çıkaran Amerikalı animatör Max Fleischer; Miyazaki'ye yetişkinler için nasıl animasyon film yapılacağı konusunda ilham veren Fransız animasyon "Shepherdess ve Chimneysweeper" (La Bergère et le Ramoneur)'ın (1952) yaratıcısı Paul Grimault; Lev Atamanov'un Rus animasyon filmi "Snow Queen" (Snezhnaya Koroleva, 1957); Kanadalı animatör Frederic Back'ın "The Man Who Planted Trees"; Rus animatör Yuri Norstein'in masal uyarlaması animasyonlarıdır. (Cavallaro, 2006: 30-31; Odell-Blanc, 2011: 14; Şen, 2014: 251).



Şekil 22: Betty Boop



Şekil 23: Hedgehog in The Fog

Miyazaki prestijli Gakushuin Üniversitesi'nde Uluslararası İlişkiler ve Ekonomi bölümünde okumaya başlamış, bu üniversitede okurken Marksist düşünceden etkilenmiş ve ayrıca tüm animasyon kariyerini şekillendirecek olan "Çocuk Edebiyatı Araştırma Topluluğu" na katılmıştır (Cavallaro, 2006: 31; Şen, 2014: 251).

Miyazaki, üniversiteden mezun olduktan sonra büyümeye başlayan animasyon piyasasının güçlü stüdyolarından biri olan Toei Animasyon Şirketi'nde çalışmaya başlamıştır. Başlangıçta alt kademede çalışan hevesli bir animatördür. Fabrika tarzı bir üretimin gerçekleştiği stüdyoda, emek yoğunluklu çalışan işçilerin kurduğu sendikaya katılmıştır. Onun yeteneklerini fark ederek tasarımcılığa getirecek ve sonrasında hayat boyu arkadaşı ve iş ortağı olacak olan İsao Takahata ile sendika etkinlikleri sırasında tanışmıştır. Miyazaki kendi fikirlerini savunan, birlikte çalıştığı deneyimli insanlara meydan okuyabilen biridir. Bu sayede yetenekleri kısa sürede fark edilmiştir (Odell-Blanc, 2011: 15; Şen, 2014:252).

Miyazaki, Takahata'nın ilk uzun metrajlı filmi "Hols: Güneş Prensi"nde (1968) baş animatör, konsept sanatçısı ve sahne tasarımcısı olarak çalışmıştır (Odell-Blanc, 2011: 15; Shadow, 2015: 33). Birlik olmanın önemini anlatan film, sinemalarda sadece 10 gün gösterilmiş ve sonra stüdyo tarafından gösterimleri durdurulmuştur. Film, finansal bir başarısızlık olarak kabul edilse de lise ve üniversite öğrencileri

tarafından oldukça beğenilmiştir (Tze-Yue, 2010: 109; Odell-Blanc, 2011: 15; Şen, 2014: 253).

Miyazaki ve Takahata bir grup animatör ile birlikte Toei Stüdyosundan ayrılmışlar, sonraki yıllarda sık sık birlikte çalışma şansı bulmuş ve sonunda birlikte Stüdyo Ghibli'yi kurmuşlardır (Odell-Blanc, 2011: 15).

70'li yıllarda televizyon için üretilen animasyonlar daha popüler hale gelmiş ve mangaların televizyon dizisi olarak uyarlanmasına yönelik talepler artmıştır. Miyazaki ve Takahata bu yıllarda televizyon için yapılan anime dizilerinde görev almışlardır. Bunlardan biri, yine bir manga uyarlaması olan "Lupin III" dizisidir. Ardından Takahata'nın yönettiği ve Miyazaki'nin hikâye, tasarım ve anahtar animasyonlarını yaptığı 33 dakikalık "Panda Kopanda" (Panda ve Çocuk) animasyonunu yapmışlardır (Tze-Yue, 2010: 110; Odell-Blanc, 2011: 15).



Şekil 24: Panda ve Çocuk

Miyazaki ve Takahata, 1974'ten itibaren Nippon Animation, Tokyo Movie Shinsha ve Zuyō Eizō şirketleri tarafından ortaklaşa veya ayrı ayrı üretilen bir grup popüler edebiyat eserinin anime uyarlamasında görev almışlardır. Bu uyarlamalar, "Sekai Meisaku Gekijou" (World Masterpiece Theater) olarak anılacak olan ve 1997 yılına kadar sürecek olan 24 serinin ilk örnekleri olmuşlardır. Bu eserlerden "Heidi, Alpler'deki Kız" (Alps no Shoujo Haiji- 1974) ve "Yeşilin Kızı Anne" (Akage no An-

1979) ülkemizde de gösterilmiş, oldukça beğenilmiş yapımlardır (Tze-Yue, 2010: 111; Şen, 2014: 253-254).

Miyazaki, 1978'de fantastik bilim kurgu dizisi "Konan, Gelecekteki Çocuk" (Mirai Shounen Konan)'u yazıp yönetmiştir. 1979'da aksiyon komedi tarzındaki "Lupin III: Cagliostro Kalesi" (Rupan sansei: Kariosutoro no Shiro) ise yönettiği ilk animasyon filmi olmuştur (Tze-Yue, 2010: 111; Şen, 2014:254).



Şekil 25: Yeşilin Kızı Anne



Şekil 26: Future Boy Conan

Miyazaki, Cagliostro Kalesi filminden sonra, sektörle ilgili hayal kırıklığı yaşadığını, yeni ve özgün fikirlere açık olmayan ve ifade özgürlüğü bulunmayan bu piyasaya uyum sağlamak istemediğini ifade etmiştir. O artık, görsel ve anlatısal olarak özgün eserler üretmek istemektedir (Miyazaki 2009'dan aktaran, Shadow, 2015: 34). Manga serisi olan "Rüzgarlı Vadi"yi (Kaze no Tani no Naushika) çizmeye başlamış, manganın büyük bir başarı elde etmesi sonucunda henüz seri tamamlanmadan animesinin yapılması kararlaştırılmıştır. "Rüzgarlı Vadi" filmi, Miyazaki'nin kendi görsel ve anlatısal üslubunu kullandığı ve ifade özgürlüğünün ticari kaygıların önüne geçtiği bir animasyon olarak öne çıkmıştır. Hem ticari olarak hem de sanatsal bir başarı elde eden film, çok sayıda ödül alırken Ghibli Stüdyosunun kurulması için gerekli olanakları da sağlamıştır (Odell-Blanc, 2011: 16; Şen, 2014: 254).

1986 yılında "Rüzgarlı Vadi" filmi, Amerika Birleşik Devletleri'nde İngilizce dublajlı olarak gösterime girmiştir. Filmin orijinal

hikâyesinde pek çok değişiklik yapılmış, filmden kesintiler yapılarak süresi kısaltılmış ve "Warriors of the Wind" adıyla gösterime sokulmuştur. O dönemde Batı'da yayınlanan çocuk filmlerine kıyasla sanatsal açıdan çok daha çarpıcı kabul edilen film, her ne kadar akıllarda heyecan verici ve güçlü bir film olarak kalmışsa da; Miyazaki ve Takahata değişikliklerden rahatsız olmuşlar ve yaklaşık 10 yıl süresince filmlerinin Batı'da gösterilmesine izin vermemişlerdir (Odell-Blanc, 2011:59; Taş Alicenap, 2012: 46).



Şekil 27: "Rüzgarlı Vadi" filminde zehirli tohumları toplayan Naussica

Miyazaki ve İsao Takahata birlikte 1985 yılında Stüdyo Ghibli'yi kurmuşlardır. Stüdyo Ghibli anime filmler yapma ve ifade özgürlüğünün öne çıktığı ve tüm çalışanlarının sanatçı olarak kabul edildiği bir stüdyo olma amacıyla kurulmuştur (Odell-Blanc, 2011: 17). Stüdyo Ghibli'nin ilk filmi, 1986 yılında Miyazaki'nin yönetmenliğini yaptığı "Laputa: Gökyüzündeki Kale"dir (Tenku no Shiro Laputa). Stüdyo Ghibli bünyesinde Miyazaki, 1988 yılında, hikâyesini kendisinin yazdığı "Komşum Totoro"yu (Tonari no Totoro); 1989 yılında büyük bir gişe başarısı kazanan "Küçük Cadı Kiki"yi (Majo no Takkyubin), 1993'te "Kırmızı Kanatlar"ı (Porco Rosso), 1995'te "Yüreğin Şarkısı"nı (Mimi wo Sumaseba) ve 1997'de Japonya'da yerli ve yabancı tüm film hasılatlarını geçerek rekor kıran "Prenses Mononoke" yi (Mononoke Hime) yönetmiştir. Miyazaki, 2001'de "en iyi animasyon" dalında Amerikan Sinema Akademisi Ödülleri'ni kazanan "Ruhların

Kaçışı" (Sen to Chihiro no Kamikakushi) filmi ile Uluslararası bir ün kazanmıştır (Şen, 2014: 254-255-256).

2004'te "Howl'un Yürüyen Şatosu" (Howl's Mowing Casttle), pek çok farklı ülkede ödül kazanmış, 2008'de "Küçük Deniz Kızı Ponyo" (Ponyo On The Cliff) ve 2012'de "Rüzgar Yükseliyor" (The Wind Rises) tüm dünyada izlenmiştir (Taş Alicenap, 2012: 50).

4.3.2. Miyazaki Filmlerinin Genel Özellikleri

Hayao Miyazaki filmleri, belli ortak özellikleri içeren, kendi evrenine sahip bir külliyat oluşturmaktadır. Miyazaki filmlerinin ele aldığı sosyal, ekonomik, politik ve psikolojik kaygılar, her kültürde yansımasını bulan, evrensel kaygılardır. Bunların içinde, ekosistemin kaderi, insan-doğa ilişkisi ve doğa-teknoloji ilişkisi, savaş karşıtlığı ve totalitarizmin kötülükleri, eski ve yeninin çatışması ve değişimin kaçınılmazlığı, ergen kimliği ve büyüme gibi temalar öne çıkmaktadır (Cavallaro, 2006: 7; Taş Alicenap, 2012: 57).

Miyazaki, "*nelerin yitirildiği*" sorusuna cevap ararken, "*nelerin olmuş olabileceği*"ni sormakla başlamaktadır. Her ne kadar filmlerinde güçlü bir mahşer havası bulunsa da *"umut ve yenilenmeye ilişkin kolektif bir vizyon", "büyüme ve değişme potansiyeli","aşkın gücü"* ve *"şefkate bürünebilen bir güçlülük"* gibi temalar filmlerin önemli unsurlarıdır (Napier, 2008: 177-178).

Bu temalara bakıldığında, her toplumun ortak sorunlarına değinen, evrensel bir yaklaşım göze çarpmaktadır. Bu yaklaşım, hem Doğu hem de Batı kültür ve sanatından beslenen çok yönlü bakış açısının ürünüdür. Miyazaki, çalışmalarında Batı stil ve görüntüleri ile birlikte Batının tematik referans noktalarını da kullanmaktadır. Bu referanslar, siyaset ve ekonomi okuduğu üniversite yıllarında katılmış olduğu Çocuk Edebiyatı Araştırma Derneği aracılığıyla tanıştığı Philippa Pearce, Rosemary Sutcliffe, Eleanor Farjeon ve Arthur Ransome gibi Batılı yazarlardan, çok sayıda Avrupalı ve Amerikalı yazarın – özellikle Jonathan Swift, Jules Verne, J.R.R. Tolkien, Maurice Leblanc, Antoine de Saint-Exupéry, Isaac Asimov, Brian Aldiss, Ursula K. Le Guin, Diana Wynne Jones ve Frank Herbert- çalışmalarına, Yunan ve İskandinav mitolojisinden, Batı halk masallarına kadar uzanan oldukça geniş bir birikimden

kaynak almaktadır. Miyazaki tüm bu birikimden beslenmiş, klasik Batı masallarından ve İncil'den türetilen unsurları da ustaca işlemiştir (Cavallaro, 2006: 9; Shadow, 2015: 37).



Şekil 28: Miyazaki'nin Diana Wynne Jones'un romanından uyarladığı Howl'un Yürüyen Şatosu fiminde Sophie ve Korkuluk

Anime stüdyolarının Batı uyarlamaları yapması ve Batı stillerini kullanması yaygın olsa da Miyazaki'nin çalışmalarında İngiliz ve kıta Avrupası'nın etkileri daha çok görülmektedir. Bunun nedeninin küresel bir anlatı formu yakalama çabası olduğunu söylemek mümkündür.

Miyazaki filmlerinde Batı etkisi, filmlerin mekan tasarımlarında da kendini göstermektedir. Lupin III: Cagliostro Kalesi (1979), barışçıl pitoresk bir Avrupa dükkânında, Rüzgarlı Vadi (1984) yarı Avrupa ve yarı yabancı bir dünyada, Laputa: Gökyüzündeki Kale, on dokuzuncu yüzyıl Galler'i ve o yüzyılın teknisyenlerinin ilginç projeksiyonlarını temel alan hayali bir ortamda geçmektedir. Kiki'nin Teslim Servisi (1989) ve Howl'un Yürüyen Şato'su (2004), farklı şehirlerden türetilen Avrupa görünümlü mimari bileşenlerin sentezlerini kullanmakta; Porco Rosso (1992), hayali unsurları, kıyı Avrupası ve Kuzey İtalya kırsalının sadakatle oluşturulmuş bir temsiline dahil etmektedir(Cavallaro, 2006: 9).

Bununla birlikte, Miyazaki'nin çalışmalarında, Japon sanatının Orta Çağ'dan on dokuzuncu yüzyılın sonuna kadar ölümsüzleştirdiği grafik stillerini - öncelikle ukiyo-e ("yüzen dünyanın resimleri" olarak bilinen tahta baskıları) ve Utamaro

Kitagawa (1750 – 1806), Hokusai Katsushika (1760 – 1849) ve Utagawa Hiroshige (1797 – 1858) eserlerinin izlerini görmek mümkündür (Cavallaro, 2006: 8).

Japon mimarisi ve Japon kültürüne ait unsurlar da filmlerinde önemli yer tutmaktadır. Komşum Totoro, Prenses Mononoke ve Ruhların Kaçışı filmleri, Japon kültürüne ait unsurları ile öne çıkmaktadır. Örneğin Komşum Totoro, hasır halılar, tahta tabanlı terlik, sürgülü kapılar, banyoda giyilen plastik terlik, Japon geleneksel banyosu gibi Japon yaşantısına dair pek çok unsur içermektedir (Cavallaro, 2006: 9; Şen, 2014: 257). Prenses Mononoke'de Ashitaka'nın saçını keserek köyünü terk etmesi gibi Japon geleneklerine özgü anlatılar mevcut iken sishigami ve diğer orman ruhları Şinto inancının yansımaları kabul edilebilmektedir.

Yine de Japon kültürüne dair çağrışımlarla donatılmış filmlerin konularının tamamen Doğulu olduğu varsayılmamalıdır. Örneğin Komşum Totoro filminde, iki genç kızın annelerinin hastanede olması ve bununla ilgili yaşadıkları sıkıntılar; Japon mimarisi, Japon kırsal yaşantısı ve alışkanlıklarının titizlikle işlenmesine bakılmaksızın farklı kültürlerden izleyicilere çekici gelmesini sağlamaktadır. Prenses Mononoke'de doğa ve teknoloji arasındaki ilişkinin ele alınması, anlatının sosyopolitik bütünlüğünü evrensel boyuta taşımaktadır. Ruhların Kaçışı'nda filmin vurguladığı ekonomik ve ticari düzen; açgözlülük, hırs ve rahatına düşkünlüğün duygusal olmayan bir temsilini sunması nedeniyle evrenseldir (Cavallaro, 2006: 9).

Gerçekçiliğe bağlılığı ana akım animelerden çok Disney filmlerine benzese de Miyazaki filmlerinde anlatı Batı melodram tarzının dışına çıkmaktadır (Cavallaro, 2006: 10).

Miyazaki filmlerinde iyilik ve kötülük kavramları yerine çok katmanlı bir karmaşıklık öne çıkmaktadır. Japon animesinde sıkça kullanılan iyi ve kötünün birliği ve iç içeliği Miyazaki filmlerinde de yer almaktadır. Prenses Mononoke'de Eboshi, şiddetli bir antagonist ve aynı zamanda asil özelliklere sahip bir karakter olarak sunulmakta; Gökyüzündeki Kale'de başlarda açgözlü bir korsan olarak gösterilen Dola'nın filmin ilerleyen kısmında anacan ve sempatik özellikleri ortaya çıkmaktadır. Cavallaro, benzer bir şekilde, Miyazaki'nin insanların tamamen iyi veya kötü olduğuna dair basit görüşe inanmadığını savunmaktadır; Miyazaki'ye göre, dünyada

gerçekten az sayıda kötü insan vardır ve bunlar asil hedefleri olsa da kalbi kendi öfke ve tekil dürtüsü tarafından bozulduktan sonra hırslarına yenilen insanlardır. Bu hırs onları Miyazaki'nin insanlığın en temel unsurları olarak gördüğü şeylerden yoksun bırakmaktadır: şefkat ve empati (Cavallaro, 2006: 176).



Şekil 29: "Gökteki Kale" de yok olmuş bir medeniyetten geriye kalanlar

Miyazaki'nin kahramanlarındaki görünüşte uyumsuz özelliklerin bir arada varoluşu, tuhaf ve uzak fantezilerin gerçek ve çağdaş olanla bir araya geldiği ve birleştiği dünyalarının melez doğasını yansıtmaktadır. Bu dünyalara güvenilirlik kazandıran şey, en ufak bileşeninin bile titizlikle tasarlanmış olmasıdır (Cavallaro, 2006: 12). Napier (2008: 176), Miyazaki'nin yarattığı dünyaları, gerçek ve fantastik ayrıntıların özenle harmanlandığı, *"bağımsız"* dünyalar olarak tanımlamaktadır. Bu ayrıntılarla bezeli fantastik dünyalar, bu dünyaların gerçek olabileceği daha geniş bir evren bulunabileceğini düşündürmektedir (Napier, 2008: 176).

Miyazaki'nin dünyaları kararsız ve sonuçsuz görünseler de basit didaktizmden uzaktırlar (Cavallaro, 2006: 12). Film anlatısındaki karmaşıklık ve iç içelik, karakterler dışında temaların işlenişinde de kendini göstermektedir. Miyazaki'nin anime filmlerini benzersiz kılan unsurlardan biri temaların diyalektik gerçekçilik ve fantezi motifinde sunulmasıdır (Tze-Yue, 2010: 126).



Şekil 30: Naussica zehirli ormanda

Doğal çevre ve insan-teknoloji çatışması, alternatif huzur ve yenilenme umutlarını vurgulayan ütopik bir mantıkla ele alınırken, insanlık ve doğa arasındaki göreli uyum senaryolarında bile teknolojinin kaçınılmazlığı kabul edilmektedir. Miyazaki sürekli değişen bir dünya vurgusu yapmaktadır (Cavallaro, 2006: 7). Doğanın kendi başına ve son derece güçlü bir varlık olarak kabul edildiği bir çağın geçmesini anlatırken, doğanın güçlü bağımsızlığının mümkün olmadığına ve hiçbir zaman geri kazanılamayacağına dair bir nostalji yapmaktan kaçınmaktadır. Miyazaki filmleri, herkesin umut edebileceği, insanların ve teknolojilerinin birlikte yaşayabileceği bir dünyaya dair umut vermektedir. Rüzgarlı Vadi, tükenmiş Dünya'nın dirilişini tamamen özverili bir cesaretle ele alırken Gökteki Kale, Ruhların Kaçışı ve Howl'un Yürüyen Şatosu, sevginin gücünü bireylerin ve toplulukların refahını korumanın bir aracı olarak göstermektedir. Prenses Mononoke'de San'ın ve Ashitaka'nın dünyalarının farklılığına ve bir araya gelmezliğine rağmen ormanın yenilenmesine ve ruhlarının kalıcı gücüne vurgu yapmaktadır (Cavallaro, 2006: 12).

4.2.3. Miyazaki Filmlerinde Doğa ve Teknoloji

Miyazaki filmlerinde insan ve doğa arasındaki çatışma en önemli temalardan biri olarak ortaya çıkmaktadır. Anlatıya yayılmış olan çevreci yaklaşıma rağmen makineleşme ve teknoloji kötü kabul edilmemektedir. İnsanın ihtiyaçları doğayla çelişse de, asıl sorun bu ihtiyaçları giderirken doğanın dengesini bozmamaktır. Teknoloji düşman değildir, teknolojiyle ilgili sorun, onun ne ölçüde ve nasıl kullanıldığıdır. Bu nedenle Miyazaki, filmlerinde, *"doğa insanlarla birlikte rahatça*

var olamadığında neler olmaya başlayacağını" anlatmaktadır (Odell-Blanc, 2011: 14).

Miyazaki, doğaya saygı duymakla ilgili görüşlerini şöyle ifade etmektedir:

"Bana kalırsa çevresel sorunları, Japonya tarihindeki pek çok tanınmış figür üzerine yazmış olan yazar Ryotaro Shiba (1923-1996) tarafından öne sürülen saygı açısından ele almakta fayda vardır. Yaşayan şeylerin yanı sıra suya, dağlara ve havaya da saygı duymalıyız. Onlardan saygı beklememeliyiz, biz onlara saygı göstermeliyiz. Ormanların gücünün, bizim gücümüzden çok daha fazla olduğu bir dönemin varlığına inanıyorum. Doğaya karşı olan tavrımızda eksik olan bir şeyler var" (Miyazaki, 1996'dan aktaran, Mayumi, Solomon ve Chang, 2005: 3).

Japonya'da insan hataları ve ihmal nedeniyle ekolojik felaketler yaşanmıştır. Minamata Olayı gibi çevre felaketleri filmleri etkilemiştir. Sanayileşme süreci, garip hastalıklar ve yeni kirlilik türleri yaratmıştır. Miyazak'nin Rüzgarlı Vadi'si, Prenses Mononoke'si, Ponyo ve bir dereceye kadar Ruhların Kaçışı, bu olayları hatırlatırcasına intikam dolu bir doğayı anlatmaktadır (Tze-Yue, 2010: 129).

Kontrolsüzce kullanılan ve yok edilen doğa ile çevre kirlenmekte, doğadaki diğer canlıların yaşam alanları tükenmektedir. Miyazaki, insan ve doğanın savaşında insanın kazandığı ya da kaybettiği durumda nelerin yitirileceğine ilişkin cevaplar aramaktadır. Prenses Mononoke'de Ormanın Ruhu insanlara bir şans vermeseydi, Rüzgarlı Vadi'de yeniden savaş çıksaydı ve böcekler insanlardan intikam almaya çalışsaydı neler olurdu? (Napier, 2008: 178; Taş Alicenap, 2008: 58). Filmlerde, intikam dolu doğa, aynı zamanda kucaklayıcı bir yuva olarak sunulmuştur. Örneğin Komşum Totoro'da hasta annelerinden uzakta kalan iki kız kardeş bahçelerindeki büyük ağaçta yaşayan orman ruhu Totoro sayesinde endişelerinden uzaklaşmışlardır (Taş Alicenap, 2008: 63).



Şekil 31: "Komşum Totoro" da büyüyen tohumları izleyen çocuklar ve Totoro

Bununla birlikte teknoloji, filmlerin vazgeçilmez unsurudur. Miyazaki filmlerinin büyük kısmında yer alan uçan araçlar, Gökteki Kale Laputa'daki robotlar, Prenses Mononoke'deki demir ocakları bunlardan bazılarıdır. Açgözlülük, hırs ve bencillikle doğanın yok edilmesi ve teknolojinin kötüye kullanılmasının nasıl sonuçlar doğuracağı anlatılırken, teknolojinin insanlığa faydalı bir buluşa dönüşebileceği de vurgulanmaktadır.

Prenses Mononoke filmi, insan doğa ve teknoloji ilişkisine dair en çarpıcı anlatılardan birini sunmaktadır. Klasik melodram anlatısının özelliklerini kullansa da bu anlatı tarzının sınırları dışına çıkan film, çok yönlü anlatımıyla insan- doğa-teknoloji ilişkisine dair eşsiz bir bakış açısı ortaya koymaktadır.

4.3. Prenses Mononoke Film Analizi

Prenses Mononoke, Japonya tarihinde Muromachi ya da Ashigaka Dönemi olarak anılan tarih aralığında (1338-1573) geçmektedir. Muromachi Dönemi'nde genel olarak iç savaş ve siyasi karışıklıklar egemen olmuştur. Yönetici samuraylar saraya yaklaşarak güçlenmiş, savaşçılar seçkin bir sınıf haline gelmeye başlamıştır. Karşılıklı korunma sağlayabilmek için feodal beylikler ve hatta köy birlikleri arasında yüzyıldan fazla sürecek hayatta kalma ve bölgesel üstünlük savaşları yaşanmıştır (Şen, 2014: 295; Britannica, 2020: Muromachi Period). Siyasi düzensizliğe rağmen bu

dönem, özellikle Zen Budizminin etkisi altında büyük bir kültürel büyümenin yaşandığı bir dönemdir. Sung tarzı mürekkep boyama (sumi) en iyi örneklerini verirken, Japon çay töreni, çiçek düzenleme ve no draması geliştirilmiş, pek çok mimari eser ortaya çıkarılmıştır (Britannica, 2020: Muromachi Period). Avrupalılarla ilk temas bu dönemde gerçekleşmiş, Portekizlilerden öğrenilen "tüfek" ile ateşli silahlar ülkeye girmiştir. Tüfeğin gelişi ile birlikte, büyük kaleler inşa edilmeye başlanmış, ok ve yay yerine ateşli silahlar kullanılmaya başlanmıştır (Beasley, 2000: 121-123).

Mononoke, bu siyasi ve kültürel istikrarsızlık döneminde; insanların onur yerine doğaya hakim olma konusundaki ilk kasıtlı girişimlerinin olduğu dönemde geçmektedir. Ancak, Mononoke bir dönem filmi değildir. Miyazaki, samuraylar, geyşalar ve diğer geleneksel figürler hakkında bir hikâye daha anlatmak yerine, ezilen ve ötekileştirilmiş azınlıklara odaklanmaya çalışmıştır. Yönetmen bu dönemi şöyle ifade etmiştir (Miyazaki 1997'den aktaran Cavallaro, 2006: 121) :

"Tarih, antropoloji ve arkeoloji üzerine yapılan son çalışmalar bize Japonya'nın genel olarak tasvir edildiğinden çok daha zengin ve daha çeşitli bir tarihe sahip olduğunu söylüyor. Dönem dramlarımızdaki hayal gücünün yoksulluğu büyük ölçüde klişe film planlarının etkisinden kaynaklanmaktadır. Muromachi döneminin Japonya'sı ... kaos ve değişimin norm olduğu bir dünyaydı .... Kadınların daha cesur ve özgür oldukları, köylüler ve samuraylar arasında hiçbir ayrım olmadığı daha akıcı bir dönemdi."

Film, Ashitaka isimli genç bir lordun, ormandan gelen ve köyüne yaklaşmakta olan şeytani bir varlığı öldürmesi ile başlamaktadır. Şeytani varlık, demir bir bilye ile yaralanmış, acı ve öfke ile iblise dönüşmüş domuz tanrısıdır. Domuz tanrısı ölmeden önce insanlığa nefret kusarak onu öldüren Ashitaka'yı lanetlemektedir. Ashitaka, Japonya'nın Emishi olarak anılan ve katledildikten sonra geriye bir avuç insanı kalmış yerli ırklarından birinin son lordudur. Kolunda büyümeye başlayan acı verici bir leke ile lanetlenmiş Ashitaka, laneti kaldırmanın bir yolunu aramak için köyünü terk etmektedir.



Şekil 32: Ashitaka, Domuz Tanrısını uzaklaştırmaya çalışırken

Ashitaka'nın yolculuğu, onu kadim tanrıların yaşadığı vahşi bir orman ve onun kıyısında inşa edilmiş Demir Kasabası'na getirmektedir. Orman ruhları ve kasaba savaş halindedir. Ashitaka'yı lanetleyen domuz tanrısı, bu savaşta, kasabada üretilen bir tüfekle vurulup delirmiştir. Kasabanın lideri, cesur ve hırslı bir kadın olan Leydi Eboshi'dir ve kasabada üretilen ateşli silahlar için gerekli odun ve madeni elde etmek için ormana savaş açmıştır. Karşısında ise ormanın kurt tanrıları, onların yetiştirdiği insan-kurt Mononoke (San) ve ormanın diğer ruhları vardır. İki tarafın da acımasızca birbirine saldırdığı ve nefretle kuşandığı bu savaşta Ashitaka taraf olmamayı seçmektedir.

Demir Kasaba, şehirden gelmiş fahişelere ve kimsenin kabul etmek istemediği cüzzamlılara kucak açmış, insanların birlikte yaşamak ve hayatta kalmak için mücadele ettikleri bir yerdir. Ormana acımasızca saldıran Eboshi, kasaba halkına karşı şefkat ve merhametle davranan bir liderdir. Öte yandan, yaşam ve ölümün kaynağı olan, iyileştirici ve hayat verici bir tanrı olan ormanın koruyucu ruhu Sishigami'yi (orman tanrısı) öldürmeye kararlıdır. Savaşın sonunda Eboshi, orman ruhunun başını kesmektedir ancak orman ruhunun ölümü hem ormanın hem de Demir Kasabasının sonunu getirmektedir. Ashitaka ve San ruhun başını geri verseler de artık bir şeyler değişmiştir (Palermo Filmcilik, DVD).



Şekil 33: Önde Leydi Eboshi, arkada Tataraba kasabasının kadın ve erkekleri

Napier, Prenses Mononoke'nin resmi Japon tarihine meydan okuduğunu ve o dönemi anlatan filmlerdeki anlatıya dair beklentileri yıkarak alternatif bir tarih yazdığını ileri sürmektedir (Napier, 2008: 267). Filmde No tiyatrosu, çay seremonisi ya da Zen Budizmi'nin yüksek kültür ürünleri yoktur. Film saraydan oldukça uzakta, mitolojik bir ortamda geçmektedir. Filmin kahramanları saray çevresi ya da samuraylar değildir. Soyu tükenmekte olan bir topluluğun son lordu, insanların içine giremediği bir ormanda yaşayan tanrısal hayvanlar ve onların yetiştirdiği bir kurt kız, cüzzamlılar ve fahişelere kucak açmış bir şehir ve bu şehri yöneten güçlü bir kadın lider; tarihin anlatılmamış "öteki"leri bu filmin kahramanlarıdır (Napier, 2008: 295).

Hikâye, toprağın ormanla kaplı olduğu ve küçük ruhların yaşadığı bir zamanı hatırlatmakla başlamaktadır: "*insanların, hayvanların ve tanrıların uyum içinde yaşadığı bir zaman"*. Ancak bu uyum kaybolmaya başlamıştır. İnsanlar ormanı yok etmekte ve demir cevheri gibi maddi zenginlikler elde etmek için hayvanları ve tanrıları öldürmektedir (Mancilla, 2011: 44). Miyazaki, çatışmayı *"insanın yaklaşan uygarlığı ile ormanın tanrıları arasında destansı bir savaş olur"* (Miyazaki 199'den aktaran, Cavallaro, 2006: 123) sözleriyle ifade etmiştir. Ebeveynleri tarafından terk edildikten sonra Kurt Tanrısı Moro tarafından yetiştirilen ve genç bir kız olan San'ın insanlardan korumaya çalıştığı orman, Shishigami'nin ormanıdır. Eboshi'nin kasabası Tataraba'nın demir işçileri, dökümhanelerinde ateşi harlayacak büyük körüklere yakıt

elde etmek için ormandaki ağaçları kesmektedirler. Filmin anlattığı dönem, feodal Japonya'ya ateşli silahların sokulduğu, insanlar ve doğa arasındaki geleneksel ilişkiyi değiştiren, yeni çatışmalar ve sorunlar getiren bir zaman dilimidir. Döneme ilişkin tarihi belgeleri kullanan Miyazaki, bu etkinliklerin geleneksel tarım toplumu ile Tataraba'nın sanayi toplumunu nasıl çatışmaya soktuğunu da göstermektedir (Cavallaro, 2006: 121).

Filmin temelini oluşturan tarihsel gerçekleri kabul etmek önemli olsa da, Miyazaki'nin esasen unutulmuş tanrılar ve el değmemiş doğaya dair kişisel bir mitoloji yarattığını da hatırlamak gerekmektedir. Örneğin, "kodama", geleneksel mitolojide ölülerin ruhları olarak yer almakta, ancak filmde sevimli ağaç ruhları olarak gösterilmektedir (Cavallaro, 2006: 122).



Şekil 34: Kodama

Miyazaki'nin anlatı tarzının en güçlü yönlerinden biri, karakter gelişimi, çarpıcı klişeler ve canlı bir çok boyutluluk duygusu uyandırmaya çalışmasıdır. Leydi Eboshi, bu hikâyedeki çok güçlü ve karmaşık karakterlerin birincil örneğidir. Diğer örnek, hayvan tanrılardır. Genellikle insanlardan daha akıllı olsalar da, sadece pozitif güçler olarak tasvir edilmemektedirler. Mesela yaban domuzu, durum tersini gerektirse de tehlikeli bir şekilde inatçı davranmaktadır. Kurt Tanrısı Moro, *"burada oturuyorum ve ormanın acısını dinliyorum"* gibi ifadelerle gerçek bir üzüntü duygusu yaratırken, yarasından kurtulmak için mücadele eden Ashitaka'ya, aşağıdaki uçuruma atlayarak acılarına son verebileceğini söyleyecek kadar soğukkanlı görünmekte; aynı

zamanda insanlarla barış içinde bir arada bulunma olasılığını bile düşünmeyi reddederek nefret dolu bir dogmatizm sergilemektedir. İmparator adına hareket eden bir rahip olan Jiko da belirsizdir: Ashitaka'yı tedavi edecek kadar hayırsever ve nazik görünse de Jiko, Leydi Eboshi'yi Shishigami'yi öldürmek ve tanrının kafasını elde etmek konusunda ikna etmekten çekinmeyen ve bunun için her yolu deneyen bir karakterdir (Cavallaro, 2006: 124).



Şekil 35: Moro ve Ashitaka

Demir işleyen Tataraba kasabasının lideri olan Leydi Eboshi, yetkin, zeki ve güçlü bir kadındır ancak kasabası için gerekli madencilik faaliyetlerini engelleyen kutsal ormanı yok etmeyi planlamaktadır. Eboshi, kazancı için ormanı yok eden stereo tipik bir Disney kötüsü değildir, onun kasabası mühimmat üretse de, aynı zamanda cüzamlılar, eski fahişeler ve toplum tarafından kabul edilmeyenler için ütopik bir ev hissi uyandırmaktadır (Hoff Kraemer, 2016: 2-3).

Eboshi, tanrıların bile pahasına insani gelişime öncelik vermektedir. *"O eski tanrı olmasaydı, ormandaki hayvanlar aptal hayvanlardan başka bir şey olmayacaktı"* sözleri ile bunu dile getirmektedir. Eboshi, doğa ile insanların bir arada, barış içinde yaşaması ile ilgili eski Japon değerlerini modern teknolojiyle değiştirerek, ormandaki ilkel varlıklara karşı şiddeti seçmektedir. Bu yıkıcı özellik, modernleşmenin karanlık

tarafını simgelese de Eboshi'nin karakterizasyonu ilericidir (Yoshida, 2011). Acımasız kişiliğiyle tipik bir sanayici ve rasyonalist olan Eboshi aynı zamanda bu "ütopik ev"in koruyucusudur.



Şekil 36: Leydi Eboshi, kasabaya yiyecek taşıyan kervana saldıran kurtlara eteş ederken

Filmde, Kurt Tanrı Moro'nun evlatlık kızı olan San (Mononoke) *"ne insan ne de kurt"*tur, ormanda yaşayan vahşi bir yaratıktır ve insanlara karşı nefret doludur. Ormandaki hayvanları kasaba halkına yönelik saldırılarda yöneterek birçok can kaybına yol açmıştır (Cavallaro, 2006: 123; Hoff Kraemer, 2016: 2-3). San, insan dünyasından çok ormana aittir. İnsanlara karşı olan nefret ve kızgınlığı, Ashitaka'nın dürüst ve iyi niyetli çabasını kabul etmesini zorlaştırmaktadır. Bununla birlikte, Ashitaka'nın kendi yaşamını riske atarak onu destekleme kararlılığı, savaşta iki taraf arasındaki boşluğu doldurabilecek ve daha umutlu bir gelecek yaratma şansını doğurabilecek güçlü bir bağın kurulmasını sağlayacaktır (Cavallaro, 2006: 123).

Ashitaka, güçlü bir savaşçı olsa da barışsever ve merhametli biridir. Doğa ile uyum içinde yaşayan fakat ölmekte olan bir kabilenin, geriye kalan son prensidir. Çektiği ıstıraba rağmen Ashitaka, muazzam empati yeteneği ile Demir Kasabası ve orman arasındaki çatışmayı sona erdirmeye çalışmakta; Miyazaki'nin taraf tutmayı reddettiği gibi, Ashitaka da taraf tutmayı reddetmektedir. Miyazaki, Batı'nın iyiliğe karşı kötülük yaklaşımından kaçınmakta ve teknoloji ve doğa arasındaki savaşta her

ikisine de hak vermektedir. Hem San hem de Eboshi, kendi eşsiz güzelliğine sahip dünyalarını ve kendi vahşetlerini temsil eden sempatik karakterler olarak çizilmişlerdir. Her iki tarafın da haklı şikâyetleri vardır; her iki taraf da kendi gruplarını korumak için çaba göstermektedirler (Hoff Kraemer, 2016: 2-3).



Şekil 37: Mononoke ve Kurt Tanrı Moro

San ve Ashitaka'nın dünyaları filmin sonuna kadar çatışmaya devam etmektedir. Fiziksel olarak bir araya gelmeleri mümkün olmasa da, birbirlerine bağlıdırlar. Miyazaki, filmin sonu ile ilgili şunları söylemiştir (Miyazaki 1997'den aktaran; Cavallaro, 2006: 123):

"Bu filmle küresel sorunları çözmeye çalışmıyoruz. Büyüleyici orman tanrıları ile insanlık arasındaki savaşa mutlu bir son verilemez. Ancak nefret ve katliamın ortasında bile, hala yaşayacak çok şey var. Harika karşılaşmalar ve güzel şeyler hala var."

Prenses Mononoke, bazı yazarlarca *"son derece karmaşık ve yetişkin bir senaryoya sahip bir film"* olarak ya da herkesin anlayamayacağı, yoğun ve çarpıcı bir sanat filmi olarak tanımlansa da Miyazaki, filmi çocuklar için yaptığını söylemektedir (Thevenin, 2014: 164).

Melodramın basit alegorisi, iyi ya da kötü olarak basitleştirilmiş karakterler gerektirmektedir. Karakterlerin ahlaki yönelimleri hemen anlaşılacak şekilde

belirgindir. Rakip unsurlar fiziksel çatışma içinde temsil edilmekte ve bu nedenle ahlaki üstünlüğü olan taraf savaştaki kazanan olarak sunulmaktadır. Melodramın sonunda, genellikle masum ve erdem sahibi olan karakterin kazandığı zafer halka açık bir şekilde kutlanarak ödüllendirilmekte; kötü adam ise toplumdan dışlanarak sahne arkasına ya da medeni dünyanın dışına kovulmaktadır (Thevenin, 2014: 160).

Prenses Mononoke, türün birçok özelliğini barındırsa da filmi basit melodram olarak kategorize etmek mümkün değildir. Geleneksel melodramda, geleneksel anlatı güçlü bir gösteri duygusu ile desteklenmektedir. Görsel zenginlikle beraber sunulan eylem, şiddet ve heyecan melodramın vazgeçilmez unsurlarıdır. Prenses Mononoke'nin özenle tasarlanmış sahne ve karakterleri, çığır açan animasyonu ve film boyunca süren aksiyon, filmi muhteşem kılmaktadır. Hikâye, çevresel çatışmayı, karakterlerin ideolojik birer perspektifi temsil ettiği bir alegori kullanarak sunmakta ve bu çatışmayı genç izleyiciler için daha anlaşılır hale getirmektedir. Doğanın filmdeki zaferi (ya da en azından yenilmemiş olması) filmin çevreci bakış açısının bir göstergesidir. Filmin özellikle çocuklar için tasarlandığı düşünüldüğünde, sembolik anlatım ve kullanılan görsel manzaraların zenginliği izleyicinin hikâyeye dâhil olmasına ve ele alınan sorunu kavramasına yardımcı olmaktadır. Miyazaki, melodramın bu unsurlarını kullanarak akıcı bir film elde etmiştir, ancak karmaşık karakterlerin gelişimiyle, sahnelerin dikkatli kullanımı ve mutlak çözümden kaçınmasıyla türün geleneksel formundan sapmıştır (Thevenin, 2014: 161).

Mononoke çevreci bir tutum sergilemekle birlikte, karakterleri basmakalıp karakterlere indirgememektedir. Filmde insanlar kötü olarak çizilmemiştir. Doğanın romantikleştirilmesinden ziyade, filmdeki her grubun kendi dünya görüşü ve sınırlı anlayışı içinde, elinden gelenin en iyisini yapmaya çalıştığı bir hikâye sunulmaktadır. San ve tanrılar, ailelerini ve ormanlarını korumaya çalışırken, acımasızca şiddet kullanmakta ve intikam istemektedirler. Leydi Eboshi, San'dan nefret ederken ve doğaya verdiği zarardan dolayı hiçbir rahatsızlık duymazken, kendi toplumuna karşı şefkatli davranmaktadır. Fahişeleri ve cüzzamlıları alıp, onlara demir ocağında iş vererek yoksun bırakıldıkları saygıyı göstermektedir. Hatta kasabada kurduğu kendi bahçesinin, arzusunun doğayı yok etmek değil, onu topluma yarar sağlamak için kullanmak olduğunu ima ettiği çıkarımını yapmak mümkündür. Karakterlerin

karmaşıklığı hem insanlar hem de hayvanlar arasındaki bölünmelerle de gösterilmiştir. Kurtlar, maymunlar ve domuzlar, yıkıcı insanlara karşı ortak bir nefret beslemektedirler ancak onlarla nasıl savaşacakları konusunda anlaşamamaktadırlar. İnsanlar da hayvanlar kadar bölünmüş durumdadır. Tüfekli demir işçileri ve samuraylar da birbirleriyle savaşmaktadırlar (Thevenin, 2014: 161).

Daha önce tartışıldığı gibi, melodram anlatısı, geleneksel olarak karşıt ideolojilerin çatıştığı bir alegori kullanmaktadır. Filmde San ve orman tanrıları ile Eboshi ve demir işçileri arasındaki savaş, doğa ve endüstri arasındaki çağdaş çevre çatışmalarını etkili bir şekilde paralelleştirmektedir.

Cavallaro (2006: 12), Miyazaki'nin "*hayatın acılarını kamufle etmeyi veya karmaşıklığını Disney tarzında basitleştirmeyi reddettiğini*"" belirtmektedir. Egemen çevreci anlatılar doğanın endüstri üzerinde zafer kazandığı bir çözümle sona erse de, Mononoke'de çatışma sadece geçici olarak duraksamaktadır. Disney'in kötü adamları yenilirken (Kurtarıcılar'da avcı McLeach boğulur, Tarzan'da gorilleri vahşice avlayan Clayton ölür ve Yukarı Bak'ta saplantılı avcı Charles Muntz zeplinden düşer) Leydi Eboshi'nin hayatı düşmanları tarafından bağışlanmıştır. Neşeli Ayaklar'da Mumble ve Lorax'ta Ted, bireysel çabalarıyla toplumsal uygulamaları mucizevi bir şekilde değiştirmişlerdir; Ashitaka ve San ise kahramanlıklarına rağmen orman tanrılarının ölümüne tanıklık etmektedirler. Savaş kazanılmamış veya henüz bitmemiştir (Thevenin, 2014: 163).

Miyazaki'nin kararsız umudu, hakim eko-sinematik yaklaşımdaki güvenli sonun yerine geçmektedir. Diğer filmlerde tasvir edilen açık çözümler ve rahatlatan sonlar yerine Mononoke'nin izleyicileri, açık uçlu anlatıyla kendilerinin baş etmesi için teşvik edilmektedirler(Thevenin, 2014: 164).

"Bitkiler, ekolojik bir sistem veya orman hakkında konuştuğunuzda, kötü insanların onu mahvetmesine karar verirseniz, işler çok kolaydır. Ama insanların yaptığı bu değil. Ormanları yok eden kötü insanlar değil... Çalışkan insanlar bunu yapıyor. Edo döneminde birçok güzel orman yetiştirildi, ancak bunun nedeni ağaçların bir Han'ı (feodal bey) finanse etmek için dikilmesidir. Yani birisi bir dalı bile keserse, kolu ya da başı kesilirdi.... Ormanlar böyle korkunç bir güç sayesinde

doğdu... Bugün küresel ölçekte karşı karşıya geldiğimiz çevresel yıkımın sorunu tam olarak budur. Bu, insanlar ve doğa arasındaki ilişkinin karmaşıklığıdır. Ve bu filmin büyük bir teması olduğu için kötü bir adam hakkında bir hikâye olmasını istemedim" (Miyazaki, 1997).

Napier, filmi "*izleyicileri ne kadar şey yitirdikleri ve ne kadar yitireceklerini fark etmeleri için kışkırtmaya çalışan bir film*" ve "*çevresel ve ruhsal bir kriz döneminde insanoğlunun uyanması için bir alarm*" olarak tanımlamaktadır (Napier, 2008: 271). Dolayısıyla, Mononoke'nin rahatsız edici sonu, izleyiciyi mevcut, karmaşık çevresel çatışmadan haberdar etme ve onları işe koyulmaya teşvik etme işlevi görmektedir (Thevenin, 2014: 16).

SONUÇ

Japon animesi, dünya çapında yaygınlığı gittikçe artan ve dikkat çeken bir tür olarak öne çıkmaya başlamıştır. Japon animesini farklı kılan temel özelliği, konu ve tür çeşitliliğinin yanı sıra anime yapımlarda anlatıya etki eden Doğu referanslarıdır.

Anime hem Batı kültürü ve animasyonundan hem de içinde geliştiği Doğu kültürünün sanat ve felsefesinden etkilenerek şekillenmiştir. Japon kültüründe büyük önem atfedilen doğa, anime anlatılarında önemli bir yere sahiptir. İnsanın doğa ve teknoloji ile ilişkisi Japon animesinde sıkça ele alınan konulardır. Bu karmaşık ve çatışmalı ilişkiyi yansıtan ve farklı yaklaşımlar sunan animeler eko sinemanın ve çevreci animasyonun gelişimi açısından önemli bir vizyon oluşturmaktadırlar.

Bu araştırmada, Japon anime sinemasının insan, doğa ve teknoloji ilişkisine yaklaşımı, Hayao Miyazaki'nin Prenses Mononoke filminin biçimsel ve içeriksel analizi kullanılarak incelenmiştir.

Araştırma sürecinde şu sorulara cevap verilmeye çalışılmıştır:

Batı ve Doğu felsefesinde doğa kavrayışına ilişkin temel unsurlar nelerdir?

Teknolojinin çevre sorunları ile ilişkisi nasıl gelişmiştir?

Hayao Miyazaki'nin yaşam öyküsü filmlerini nasıl etkilemiştir?

Hayao Miyazaki'nin filmlerinde doğa-teknoloji ilişkisi nasıl kurulmaktadır?

Japon animesinde insan-doğa- teknoloji ilişkisi nasıl kurulmaktadır?

Araştırmada elden edilen sonuçlar şu şekilde ifade edilebilmektedir:

Batı düşüncesinde, doğa ile kurulan ilişki doğa yasalarının keşfedilme çabası ve doğanın unsurlarının sınıflandırılması üzerinden ilerlemektedir. Batı felsefesinin bu yaklaşımı, insan merkezli doğa anlayışının gelişmesine ön ayak olmuştur. İnsanın doğaya analitik yaklaşımının, insanın doğa karşısında egemenliğini ilan etmesini sağlayan yolu açtığı sonucuna ulaşılmıştır.

Doğu düşüncesinde, Batı'dan farklı olarak doğa, insanın da içinde yer aldığı bütünün bir parçası olarak düşünülmüş, doğa ve insan arasında bir hakimiyet ilişkisi kurulmamış, doğa saygı duyulacak bir olgu olarak kabul edilmiştir. Doğu

toplumlarında doğa kavrayışını şekillendiren bu bütünlük anlayışı, Doğu kültürünün doğa anlayışının temelini oluşturmaktadır.

İnsanlığın ilkel aletleri kullanma süreciyle başlayan ve bugün hayatımızın her alanında yer alan teknolojinin gelişimi, sanayi devrimi ile birlikte ivme kazanmıştır. Gelişen teknolojiler, doğanın tahribatını da hızlandırmış, çevre sorunlarını dikkat çekici ölçüde artırmıştır. Bu süreçte insanın doğa ile ilişkisi yeniden sorgulanmaya başlanması ve çevre sorunlarına duyarlılığın artması ile bu konuda yapılan çalışmalar, ekolojik yaklaşımların ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Ekolojik yaklaşımlar çeşitli bakış açıları sunarak ve insan, doğa ve teknoloji ilişkisine farklı açılardan yaklaşarak yeni çözümler üretmeye çalışmışlardır.

Japon animesinde doğa kavramı hikâyenin içsel bir unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır. Araştırmada incelenen ”Kelimelerin Bahçesi” (Kotonoha no Niwa,2013), “Arkadaşlık Kitabı” (Natsume Yoojinchou, 2005), Mushishi (2005-2006) ve “Pokemon” (1997’den beri) filmlerinde Japon kültüründe önemli bir yeri olan Şintoizm’in bir yansıması olarak doğa, anlatının bir parçası olarak rol üstlenmektedir. Bununla birlikte hızla gelişen teknolojiye ilişkin korkular da animenin başlıca temalarındandır. 2. Dünya Savaşı ve Japonya’ya atılan atom bombalarının anime anlatısındaki etkisi post apokaliptik filmlerde, özellikle animenin en yaygın türleri olan siber punk ve mecha yapımlarında kendini göstermektedir.

Disney animasyonları, çevresel farkındalığın gelişmesine katkıda bulunmakla birlikte, çevre temalı bu animasyon örnekleri basit melodram kalıplarını kullanarak çevre sorunlarını basite indirgemektedir. Disney filmlerinde kullanılan melodramın basit alegorisi, çevre sorunlarını yaratan bir kötülük odağı yaratarak, kahramanların bu odağı ortadan kaldırması üzerine kurulmaktadır. Yaratılan karakterler basitçe iyi ve kötü olarak sınıflandırılabilecek tek yönlü karakterlerdir. Hikâye kötülük odağının ortadan kaldırılması için gerekli mücadelenin sonunda bir zaferle taçlanmaktadır. Bu anlatı biçimi, insanın doğa ve teknoloji ile karmaşık ve çatışmalı ilişkisini basitleştirmekte ve çözümü kötülük odağının uzaklaştırılması olarak sunmaktadır.

Doğa-teknoloji ilişkisi Hayao Miyazaki filmlerinde özel bir yere sahiptir. Miyazaki, hem kendi yaşam deneyimlerinden hem de Doğu ve Batı kültür

birikiminden beslenerek filmlerini zenginleştirmiştir. Ekolojik animasyonunun akla gelen ilk ismi olan Miyazaki'nin filmleri, insan- doğa ve teknoloji ilişkisini ele alırken bu ilişkinin karmaşık doğasını yansıtan ve izleyiciyi bu sorunlar üzerinde düşünmeye kışkırtan filmlerdir.

Miyazaki filmlerinde, doğa hem güzel ve sevimli hem de tehlikeli ve korkutucu olarak tasavvur edilmektedir. Miyazaki, klasik melodram anlatısını kullanmakla birlikte bu anlatının sınırlarını aşan, tıpkı yarattığı karakterler gibi, doğayı ve teknolojiyi de çok yönlü olarak yansıtan filmler üretmiştir. Bu filmler, iyi ve kötünün bir arada olduğu ve birbirine dönüştüğü bir dünya tasavvuru sunmaktadır. Miyazaki filmlerinde kötülüğün bir nesnesi ya da odağı olmadığı gibi, çözümün de basit olamayacağı ortaya konulmaktadır.

Miyazaki'nin Prenses Mononoke filmi, insan doğa ve teknoloji ilişkisini ele alan yapımlar içinde özel bir yere sahiptir. Filmin anlattığı dönem, Portekizliler ile kurulan ticari ilişkiler sonucunda ateşli silahların Japonya'ya girdiği ve feodal Japonya'da geleneksel ilişkilerin değişmeye başladığı bir dönemdir. Yeni teknolojilerle birlikte insanların doğa ile ilişkisi değişmeye başlamış, insanlar ve doğanın tanrıları arasında bir savaş başlamıştır. Prenses Mononoke, klasik melodramın unsurlarını içermekle birlikte, konuyu ele alış biçimi ve ulaştığı sonuç ile izleyicilere farklı bir vizyon sunmaktadır. Prenses Mononoke, insan-doğa ilişkisinin karmaşık ve çatışmalı yanlarını ortaya koyarken, karakterlerinin zenginliği ve çok yönlülüğü ile dikkat çekmektedir. Filmin anlatısı izleyiciye bir mutlu son sunmak yerine bu karmaşık ilişkiye dair soru işaretleri bırakmaktadır. Prenses Mononoke, insanın gelişen uygarlığında, doğanın mutlak zaferinin olanaksız olduğunu gösterirken izleyiciye üzerine düşüneceği karışık bir umut vermektedir.

Genel olarak Japon animesi ve özelde Miyazaki filmlerinde insan- doğa teknoloji ilişkisinin bu çok yönlü işlenişi, izleyiciyi bu ilişki üzerinde kafa yormak ve çözüm yolları araştırmak için kışkırtmaktadır. Uygarlığın hızla geliştiği, doğaya bakış açımız ve teknolojiye ilişkimizin geleceğimizi şekillendireceği bir dönemde animenin bu vizyonu gelecek kuşaklara ekolojik bilincinin kazandırılmasında önemli bir rol oynama potansiyeline sahiptir.

KAYNAKÇA

Allison, Anne, *Millennial Monsters: Japanese Toys and The Global İmagination*, University Of California Press, London 2006.

Aristoteles, *Fizik*, Çev: Saffet Babür, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 2012.

Arslan, Ahmet, *İlkçağ Felsefe Tarihi 1: Sokrates Öncesi Yunan Felsefesi*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul 2006.

Arslan, Ahmet, *İlkçağ Felsefe Tarihi 3: Aristoteles*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul 2007.

Ateş, Tekin, *Felsefi Antropoloji Açısından Çevre Sorunları*, , Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi, İstanbul 2012.

Beasley, William G, *The Japanese Experience: A Short History of Japan*, Univ of California Press, Canada 2000.

Billington, Ray, *Felsefeyi Yasamak: Ahlâk Düsüncesine Giris*, Çev: Abdullah Yılmaz, 2. Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2011.

Birdişli, Fikret, "Çevreye Metaekolojik Yaklaşım ve Doğada Karşılıklı Dayanışma İlkesi", *Akademik İncelemeler Dergisi (AID)* Cilt: 9,Sayı: 1, 2014

Bookchin, Murray, *Ekolojik Bir Topluma Doğru*, Çev: Abdullah Yılmaz, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1996.

Bookchin, Murray, *Özgürlüğün Ekolojisi*, Çev: Alev Türker, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1994.

Boyd, James W. ve Tetsuya Nishimura, "Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film" Spirited Away"", *Journal of Religion & Film*, Cilt: 8, Sayı: 3, 2016

Brenner, Robin E., *Understanding Manga and Anime*, Libraries Unlimited, Connecticut 2007.

By Wikipedians, *Anime and Manga*, Pedia Press, 2011, *https://pediapress,com/books/show/anime-and-manga-brought-to-you-by-wikipro-351ef7db/*, (28 Temmuz 2020).

Capra, Fritjof, *Batı Düşüncesinde Dönüm Noktası*, Çev: Mustafa Armağan, 2. Baskı, İnsan Yayınları, İstanbul 1992.

Capra, Fritjof, "Sistem Açısından Dünyamız", Der: Günseli Tamkoç, *Derin Ekoloji*, Ege Yayınları, İzmir 1994.

Cavallaro, Dani, *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, McFarland Company Inc, Jefferson 2006.

Çüçen, Abdulkadir, *Derin Ekoloji*, Ders Notu, Uludağ Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Felsefe Bölümü, Bursa 2011.

Demirci Katırancı, Meltem, *Görsel Sanatlar Öğretimi*, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara 2020.

Ekiz, Durmuş, *Bilimsel Araştırma Yöntemleri: Yaklaşım, Yöntem ve Teknikler*, Anı Yayıncılık, Ankara 2013.

Foster, John Bellamy, *Savunmasız Gezegen: Çevrenin Kısa Ekonomik Tarihi*, Çev: Hasan Ünder, Epos Yayınları, Ankara 2008.

Gökmen, Meryem, *Sanatta Bir Biçimlendirme Yaklaşımı Olarak Çin-Japon Resminin Batı Resmine Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, İzmir 2007.

Gravett, Paul, *Manga Japon Çizgi Romanının Tarihi*, Çev: Rüstem Baksoy, Plan B, İstanbul 2008.

Günay, Durmuş, "Sanayi ve Sanayi Tarihi", *Mimar ve Mühendis Dergisi*, sayı: 31, 2002

Günay, Durmuş ve Ahmet Çalık, "İnovasyon, İcat, Teknoloji ve Bilim Kavramları Üzerine", *Üniversite Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 2, Sayı: 1, 2019

Günay, Durmuş ve Ali Arıduru, "Teknolojinin Konumu ve Neliği", *2. Kalite ve Üretim Sistemleri Konferansı*, Bolu 2001.

Güngör, Turan Özgür, *Daniel Defoe 'nun Robinson Crusoe, Charles Dickens'ın Hard Times (Zor Zamanlar), Graham Swift'in Waterland (Su Diyarı) Adlı*

Eserlerinin Ekoeleştirel Açıdan İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum 2013.

Güvenç, Bozkurt, *Japon Kültürü*, 6. Baskı, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul 2002.

Heidegger, Martin, *Tekniğe İlişkin Soruşturma*, Paradigma Yayınları, İstanbul 1988.

İgit, Aslı, "Animasyon Filmlerinde İnsan Ve Doğa İlişkisi", *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, Cilt: 4, Sayı: 2, 2016

İto, Kinko, "Manga İn japanese History", Ed: Mark W. MacWilliams, *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, An East Gate Book, New York 2008.

Juniper, Andrew, *Wabi sabi: The Japanese Art of Impermanence*, Tuttle Publishing, Vermont 2003.

Kabaağaç, Sina ve Erdal, Alova, *Latince/Türkçe Sözlük*, Sosyal Yayınları, İstanbul 1995.

Keleş, Ruşen ve Can Hamamcı, *Çevrebilim*, 2. Baskı, İmge Kitabevi, Ankara 1997.

Kırmacı, Nazlı Yaren, *Martin Heidegger'de Teknoloji Problemi*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ortaöğretim Sosyal Alanlar Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara 2011.

Kraemer, Christine Hoff, "Between the Worlds: Liminality and Self-Sacrifice in Princess Mononoke", .*Journal of Religion & Film,* 12 07 2016.

Karasoy, Olca. «Sinemasal Bir Anlatım Anime.» Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga içinde, yazan Gökhab Kuloğlu. Antalya: Japon Yayınları, 2017.

Kurşuncu, İpek, *Zen'den Manga ve Otaku Kültürüne Japon Sanatı ve Boşluk Bağlamında Değerlendirilmesi*, , Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, İstanbul 2014.

Lamarre, Thomas, "From Animation To Anime: Drawing Movements and Moving Drawings", *Japan Forum*, Cilt: 14, Sayı: 2 (2002), 329-367, 22 Ağustos 2020.

Mancilla, Alejandra, "Avatar vs Mononoke", *Philosophy Now*, Sayı: 85, 2011.

Mayumi, Kozo, Barry D, Solomon ve Jason Chang, "The Ecological and Consumption Themes of the Films of Hayao Miyazaki", *Ecological Economics*, Cilt: 54, Sayı:1, 2005.

Mikhailova, Yulia, "Intellectuals, Cartoons, and Nationalism During the Russo-Japanese War", Ed: Mark W. MacWilliams, *Japanese Visual Culture : Explorations in The World of Manga and Anime*, An East Gate Book, New York 2008.

Miyazaki, Hayao, "Interview: Miyazaki on Mononoke-Hime", *Theatre Program*, Temmuz 1997, *http://www,nausicaa,net/miyazaki/interviews/m_on_mh,html*, (01 Eylül 2020).

Miyazaki, Hayao, "Speech: Here Comes Animation", *Nagoya Cinema Festival*, 1988, *http://www,nausicaa,net/miyazaki/interviews/m_speech,html*, (01 Eylül 2020).

Naess, Arne, "The Shallow and the Deep: Long Range Ecology Movement: A Summary", *Selected Works of Arne Naess*, Der: Drengson, Alan ve Harold Glasser, Springer, Dordrecht 2005, *https://openairphilosophy,org/wp-content/uploads/2018/11/OAP_Naess_Shallow_and_the_Deep,pdf*, (30. Ağustos 2020).

Napier, Susan J, *Anime Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosu'na*, Çev: M, Murat Başekim, Es Yayınları, İstanbul 2008.

Nisbett, Richard E, *Düşüncenin coğrafyası: Doğululular ve Batılılar Nasıl ve-Neden-Birbirinden Farklı Düşünürler*, Varlık Yayınları, İstanbul 2005.

Odell, Colin ve Michelle Le Blanc, *Hayao Miyazaki ve İsao Takahata Filmleri: Stüdyo Ghibli*, Kalkedeon Yayıncılık, İstanbul 2011.

Ortaoğlan, Yıldırım, *Heidegger'in Temel Kavramlarından Hareketle Modern Teknoloji*, , Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe Anabilim Dalı, Sakarya 2007.

Oxford Learners Dictionaries, *https://www,oxfordlearnersdictionaries,com/definition/american_english/manga*, (31 Ağustos 2020).

Özefe, Sevil Birbilen, *Aristoteles'in İnsan Anlayışı*, Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sosyal Bölümler Enstitüsü, Felsefe Anabilim Dalı, Muğla 2018.

Özlüer, Fevzi, "Ekoloji Hareketleri Tarih Yapabilecek mi?» *Gri ve Yeşil*, Sayı:1, 2005, *http://www,fevziozluer,av,tr/wp-content/uploads/2013/10/gri_yesil2,jpg*, (23 Ağustos 2020).

Öztekin, Mehmet Korkut, *Manga: Bir Kültürel Direniş Aracı*, İletişim Yayınları, İstanbul 2011.

Park, Sungsil, *East Asian and Western Perception of Nature in 20th Century Painting*, Doctoral Dissertation, University of Brighton, U.K 2009, *https://cris,brighton,ac,uk/ws/portalfiles/portal/4755521/East+Asian+and+Western+Perception+of+Nature+in+20th+Century+Painting_Sungsil+ParkPhD2009,pdf*, (06 Ocak 2020).

Pehlivan, Bahar Muratoğlu, "Kültür, Kolektif Bilinçdışı ve Semboller: Miyazaki ve 'Ruhların Kaçışı'Üzerine Bir İnceleme", *Erciyes İletişim Dergisi*, Cilt: 5, Sayı: 1, 2017, *https://doi,org/10,17680/erciyesakademia,291905*, (05 Nisan 2020).

Poitras, Gilles, *Anime Essentials: Everything A Fan Needs to Know*, California, Stone Bridge Press, 2005.

Poitras, Gilles, "Contemporary Anime in Japanese Pop Culture", Ed: Mark W. MacWilliams, *Japanese Visual Culture : Explorations in The World of Manga and Anime*, An East Gate Book, New York 2008.

Pye, Michael, "Religion and Conflict in Japan With Special Reference To Shinto and Yasukuni Shrine", *Diogenes*, Cilt: 50, Sayı: 3, 2003.

Ronan, Colin A, *Bilim Tarihi: Dünya Kültürlerinde Bilimin Tarihi ve Gelişmesi*, Çev: Ekmeleddin İhsanoğlu ve Feza Günergun, , Ankara, TÜBİTAK, 2003.

Saçlı, Ahsen, *Bilim Tarihi: Uluslararası Çevre Politikaları Çerçevesinde Çevre-Teknoloji İlişkisi*, Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara 2009.

Schodt, Frederik L, *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution,* Stone Bridge Press, California 2007.

Shadow, S, "Wings and Freedom, Spirit and Self: How the Filmography of Hayao Miyazaki Subverts Nation Branding and Soft Power", PhD Thesis, University of Tasmania, 2015.

"Spirited Away, (Ruhların Kaçışı)", *Academy Award for Best Animated*, 2001, *https://www.imdb.com/title/tt0245429/?ref_=nv_sr_srsg_0,* (25 Temmuz 2020).

Starosielski, Nicole, "'Movements That Are Drawn': A History of Environmental Animation from The Lorax to FernGully to Avatar", *The International Communication Gazette,* Şubat 2011.

Störig, Hans Joachim, *İlkçağ Felsefesi Hint Çin Yunan*, Çev: Ömer Cemal GüngörenYol Yayınları, İstanbul 2000.

Şen, Aygün, *Kayıp, Keşif, Yolculuk,,, Japon Sineması Manga ve Anime*, Doğu Kitabevi, İstanbul 2014.

Şenavcu, Halil İbrahim, "Tarihsel Süreç İçerisinde Japon Budizmi: Genel Bir Bakış", *Türkiye Din Eğitimi Araştırmaları Dergisi* , Sayı:1, 2016.

Şenel, Alaeddin, *İlkel Topluluktan Uygar Topluma Geçiş Aşamasında Ekonomik Toplumsal Düşünsel Yapıların Etkileşimi*, Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları, Ankara 1982.

Taş Alicenap, Çiğdem , "Yerelden Evrensele Japon Anime ve Manga Sanatı", *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*, 2016, *https://doi,org/10,20488/austd,97233*, (05 Nisan 2020).

Taş Alicenap, Çiğdem, *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği*, Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı, Eskişehir 2012.

The Editors of Encyclopaedia Britannica, *Britannica, https://www,britannica,com/event/Muromachi-period,* (30 Ağustus 2020).

Thevenin, Benjamin, "Prenses Mononoke and Beyond: New Nature Narratives For Children", *Interactions: Studies in Communication & Culture,* 01 Ekim 2013.

Türk Dil Kurumu Sözlükleri, https://sozluk,gov,tr/, (09 Kasım 2019).

Türker, Nurcan K, "Çin'deki Düşünce Akımlarına Genel Bir Bakış", *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt: 1, Sayı:22, 2007.

Tze-Yue, G,Hu, *Frames of Anime: Culture and Image-Building,* Hong Kong University Press, Hong Kong, 2010.

Tzu, Lao, *Taoizm (Tao Te Ching)*, Çev: Muhaddere Nabi Özerdim, Milli Eğitim Basımevi, Ankara 1946.

Ünder, Hasan, *Çevre Felsefesi Etik ve Metafizik Görüşler*, Doruk Yayımcılık, Ankara 1996.

Wikipedians, *Anime and Manga,* PediaPress, 2011.

Yayla, Hasan, "Mekanik Düşünceden Ekolojik Düşünceye: Yeni Bir İnsan-Doğa İlişkisi Tasarımının Doğuşu", *Sosyoloji Konferansları*, 2006.

Yıldırım, Ali ve Şimşek, Hasan, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri,* Seçkin Yayıncılık, Ankara 2016.

Yoshida, Kaori, "National Identity (Re)Construction in Japanese and American Animated Film: Self and Other Representation in Pocahontas and Princess Mononoke", *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, Sayı: 5, 2011, *http://www,japanesestudies,org,uk/articles/2011/Yoshida,html*, (06 Şubat 2020).

GÖRSEL KAYNAKÇASI

Şekil 1: Osamu Tezuka, Tsumi to Batsu, 1953 http://tezukainenglish.com/wp/?page_id=612, (19.11.2020)

Şekil 2: Satoshi Kon (Yönetmen), Pâfekuto Burû [Sinema Filmi], 1997, Madhouse (Yapımcı)

Şekil 3: Katsuhiro Ôtomo (Yönetmen), Akira [Sinema Filmi], 1988, Akira Committee Company Ltd, Akira Studio, TMS Entertainment (Yapımcı)

Şekil 4: Weekly Shounen Jump (2 Kasım 2020). https://comicvine.gamespot.com/weekly-shonen-jump-2574-no-46-november-2-2020/4000-814219/ (19.11.2020)

Şekil 5: Ciao (Haziran, 2006) https://wikivisually.com/wiki/List_of_Japanese_manga_magazines_by_circulation (19.11.2020)

Şekil 6: Kitano Tenjin Tapınağının Resimli Efsaneleri, 13. yüzyıl sonları, The Metropolitan Museum Of Art, 25.224a – e, https://www.metmuseum.org/art/collection/search/45428 (4 Eylül 2020)

Şekil 7: Miyagawa Choki, Edo Dönemi, The British Musium, 1881,1210,0.562, https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1881-1210-0-56 (04 Eylül 2020)

Şekil 8: Punch (1841), Londra https://en.wikipedia.org/wiki/Punch_(magazine) (19.11.2020)

Şekil 9: The Japan Punch (1865), Yokahama https://graphicarts.princeton.edu/2014/10/16/the-japan-punch/ (19.11.2020)

Şekil 10: Osamu Tezuka, Astroboy, 1958-1968, Cilt: 23, https://archive.org/details/manga_AstroBoy-v23/page/n5/mode/2up (04 Eylül 2020)

Şekil 11: Yin Yang sembolü, https://en.wikipedia.org/wiki/Yin_and_yang (10.10.2020)

Şekil 12-13: Shinkai (Yönetmen), Kotonoha no Niwa [Sinema Filmi], 2013, The Answer Studio, TOHO animation (Yapımcı)

Şekil 14: Hiroshi Nagahama (Yönetmen), Mushishi [Televizyon Dizisi], 2005-2006, Mushishi Production Committee (Yapımcı)

Şekil 15: Bill Croyer (Yönetmen), FernGully: The Last Rainforest [Sinema Filmi], 1992, Fia Films (Yapımcı)

Şekil 16: Hawley Pratt (Yönetmen), The Lorax [Sinema Filmi], 1972, The Cat in the Hat Productions/CBS/DePatie-Freleng Enterprises (Yapımcı)

Şekil 17: George Miller, Warren Coleman (Yönetmen), Happy Feet [Sinema Filmi],2006, Warner Bros (Yapımcı)

Şekil 18: Tensai Okamura (Yönetmen), Wolf's Rain [Televizyon Dizisi], 2003, Bones (Yapımcı)

Şekil 19: Katsuhiro Ôtomo (Yönetmen), Akira [Sinema Filmi], 1988, Akira Committee Company Ltd, Akira Studio, TMS Entertainment (Yapımcı)

Şekil 20: Hideaki Anno (Yönetmen), Shin Seiki Evangelion [Televizyon Dizisi] ,1995-1996, Gainax, Nihon Ad Systems (NAS), TV Tokyo, Tatsunoko Production (Yapımcı)

Şekil 21: Mamoru Oshii (Yönetmen), Kôkaku Kidôtai [Sinema Filmi], 1995, Kôdansha, Bandai Visual Company (Yapımcı)

Şekil 22: Dave Fleischer (Yönetmen), Betty Boop's Birthday Party [Televizyon Dizisi], 1933, Fleischer Studios (Yapımcı)

Şekil 23: Yuri Norstein (Yönetmen), Yozhik v Tumane [Sinema Filmi], 1975, Soyuzmultfilm (Yapımcı)

Şekil 24: İsao Takahata (Yönetmen), Panda Kopanda [Sinema Filmi], 1973, Tokyo Movie Shinsh-A Production (Yapımcı)

Şekil 25: İsao Takahata (Yönetmen), Akage No An [Televizyon Dizisi], 1979, Nippon Animation (Yapımcı)

Şekil 26: Hayao Miyazaki (Yönetmen), Mirai Shōnen Konan [Televizyon Dizisi], 1978, Nippon Animation (Yapımcı)

Şekil 27: Hayao Miyazaki (Yönetmen), Kaze no Tani no Naushika [Sinema Filmi],1984, Isao Takahata (Yapımcı)

Şekil 28: Hayao Miyazaki (Yönetmen), Hauru no Ugoku Shiro [Sinema Filmi], 2004, Toshio Suzuki (Yapımcı)

Şekil 29: Hayao Miyazaki (Yönetmen), Gökteki Kale [Sinema Filmi], 1986, İsao Takahata (Yapımcı)

Şekil 30: Hayao Miyazaki (Yönetmen), Kaze no Tani no Naushika [Sinema Filmi],1984, Isao Takahata (Yapımcı))

Şekil 31: Hayao Miyazaki (Yönetmen), Tonari no Totoro [Sinema Filmi], 1988, Toru Hara (Yapımcı)

Şekil 32-37: Hayao Miyazaki (Yönetmen), Mononoke- Hime [Sinema Filmi], 1997, Toshio Suzuki (Yapımcı)