T.C.

ALTINBAŞ ÜNİVERSİTESİ

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı/Grafik Tasarımı

MANGA SANATININ JAPON ANİMELERİNE ETKİLERİ: STÜDYO GHİBLİ ÖRNEĞİ

Sevilay ULAŞ

Yüksek Lisans Tezi

Danışman

Doç. Dr. Hülya ŞAHİNER

İstanbul, 2023

MANGA SANATININ JAPON ANİMELERİNE ETKİLERİ:

STÜDYO GHİBLİ ÖRNEĞİ

Sevilay ULAŞ

Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

ALTINBAŞ ÜNİVERSİTESİ

2023

SEVİLAY ULAŞ tarafından hazırlanmış ve 20/03/2023 tarihinde sunulmuş MANGA SANATININ JAPON ANİMELERİNE ETKİLERİ: STÜDYO GHİBLİ ÖRNEĞİ başlıklı tez Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak **oy çokluğu** ile kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Hülya ŞAHİNER

Danışman

Tez Savunma Sınavı Jüri Üyeleri:

Doç. Dr. Hülya ŞAHİNER	Grafik Tasarımı Bölümü, Altınbaş Üniversitesi	_____
Prof. Dr. Adem GENÇ	Grafik Tasarımı Bölümü, Altınbaş Üniversitesi	_____
Doç. Dr. Dilek ÇULHA	Grafik Tasarımı Bölümü, Yalova Üniversitesi	_____

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak bütün şartları sağladığını beyan ederim.

Tezin Lisansüstü Eğitim Enstitüsüne teslim tarihi: ____/____/____

Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik davranışlara uygun olarak edinildiğini ve sunulduğunu beyan ederim. Ayrıca, bu kuralların ve davranışların gerektirdiği şekilde, bu çalışmada, orijinal olmayan tüm materyalleri ve sonuçları tamamen alıntı yaptığımı ve referans gösterdiğimi de beyan ederim.

Sevilay ULAŞ

İmzası

ÖNSÖZ

Bu çalışma, Altınbaş Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programı, Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı, Grafik Tasarım Bölümü'nde Yüksek Lisans tezi olarak yapılmıştır. Bu yüksek lisans tezi kapsamında, manga sanatının ve kültürünün Japon animelerine etkileri, bu alanda önemli olarak görülen Ghibli Stüdyosu örneklemleri ekseninde ele alınmıştır. Tez süreci boyunca çalışmama yapmış olduğu katkı ve desteklerinden dolayı sayın hocam Doç. Dr. Hülya Toksöz ŞAHİNER'e, tezimin sunum aşamasında, jüri olmayı kabul eden değerli hocam Prof. Dr. Adem GENÇ ve Dilek ÇULHA hocama teşekkürlerimi sunarım.

ÖZET

MANGA SANATININ JAPON ANİMELERİNE ETKİLERİ: STÜDYO GHİBLİ ÖRNEĞİ

ULAŞ, Sevilay

Yüksek Lisans, Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı, Altınbaş Üniversitesi

Danışman: Doç. Dr. Hülya ŞAHİNER

Tarih: Mart / 2023

Sayfa: 90

Bu çalışmada; anime ve manga kavramı üzerinde durulmuş, özellikle İkinci Dünya Savaşından sonraki dönemde manganın gelişimi ve anime kavramının ortaya çıkışı irdelenmiştir. Bu kapsamda; milyonlarca izleyiciye ulaşan ve büyük bir başarı ile dünya çapında üne kavuşan Ghibli Studios'un kuruluşu, gelişimi ve görsel stratejileri incelenmiştir.

Bu çalışmanın temel vurgusu; manganın geleneksel ifade biçimlerinin Japon Animelerine etkilerini Stüdyo Ghibli'nin animeleri üzerinden ele almaktır. Studio Ghibli animelerindeki manga kültürünün görsel biçimlerinin ve içeriklerin kullanımı; özellikle, Tezuka Osamu ve Miyazaki Hayao'nun animelerinde karşımıza çıkmaktadır. Japon mitolojik unsurlarının, Tarihsel temaların ve Şinto inancına ilişkin detayların ön plana çıktığı bu animelerin Japon kültürüne de uluslararası tanınırlık kazandırdığı ve bunun yanı sıra Japon animasyon endüstrisinin gelişmesinde de önemli katkılar sağladığı anlaşılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Manga, Anime, Japon Mitleri, Ghibli Stüdyosu, Ghibli Filmleri

ABSTRACT

THE EFFECTS OF MANGA ART ON JAPANESE ANIMES: THE CASE OF STUDIO GHIBLI

ULAŞ, Sevilay

M.A, Plastic Arts Department, Altınbaş University

Supervisor: Assoc. Prof. Hülya ŞAHİNER

Date: March /2023

Pages: 90

In this study; the development of manga and the emergence of the anime are examined, especially in the period after the Second World War, with the emphasis of manga and anime concept. In this context, the establishment and development of Ghibli Studios, which reached millions of viewers and became world-renowned with great success, and its visual strategies were examined.

The main emphasis of this study is to examine the effects of manga culture in Japanese anime through the works of Studio Ghibli. The use of visual forms and contents of manga culture in Studio Ghibli animes is especially evident in the animes of Tezuka Osamu and Miyazaki Hayao. It is understood that these animes, we encounter details about Japanese myths, historical themes and Shinto belief, brought international recognition to Japanese culture and also contributed significantly to the development of the Japanese animation industry.

Keywords: Manga, Anime, Japanese Myths, Anime Ghibli Studios, Ghibli Movies

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET ..... **vi**

ABSTRACT ..... **vii**

ŞEKİL LİSTESİ x

1. GİRİŞ **1**

1.1 ÇALIŞMANIN KONUSU 1

1.2 ÇALIŞMANIN AMACI 2

1.2.1 Çalışmanın Alt Amaçları 2

1.3 ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ VE KATKILARI 2

1.4 ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ 2

1.4.1 Önceki Çalışmalar 3

1.5 ÇALIŞMANIN İÇERİĞİ VE SINIRLARI 3

2. JAPON ÇİZGİ ROMANI MANGA **4**

2.1 MANGA'NIN TARİHSEL GELİŞİMİ 4

2.2 İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI SONRASI YENİDEN YAPILANMA VE JAPON MANGA SANATININ GELİŞİMİ 15

2.3 MANGADAN ANİMEYE GEÇİŞ 25

2.4 ANİMELERDE, MOTİFLER VE MİTLER 26

2.5 ANİME ÇEŞİTLERİ VE HEDEF KİTLELERİ 28

2.6 TEZUKA OSAMU VE MANGA EKSENİNDE JAPON ANİMESİ 29

3. JAPON ANİMESİNDEKİ KÜLTÜREL SENTEZ VE MİYAZAKİ HAYAO FİLMLERİ **34**

3.1 STÜDYO GHİBLİ 42

3.1.1 My Neighbour Totoro (Komşum Totoro/1988) 45

3.1.2 Princess Mononoke (Prenses Mononoke/1997) 49

3.1.3 Spirited Away (Ruhların Kaçışı/2001)..... 52
3.1.4 Howl's Moving Castle (Yürüyen Şato/2004)..... 61
3.1.5 Ponyo on the Cliff by the Sea (Küçük Deniz Kızı Ponyo/2008)..... 66
4. SONUÇ..... 72
REFERANSLAR 75

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1**:** Rahip Toba, Choju-giga (Artscape, 2022) 5
Şekil 2.2: Katsushika Hokusai, The Great Wave of Kanagawa (Kanagawa'nın Büyük Dalgası) (Metmuseum, The Great Wave of Kanagawa, 2022) 6
Şekil 2.3: Vincent Van Gogh, Portrait of Pere Tanguy (Pere Tanguy'un Portresi) (Vangoghmuseum, 2023) 7
Şekil 2.4: Kitazawa Rakuten (Yasuji), Jiji Manga, (Artsandculture, Jiji Manga, 2022) 8
Şekil 2.5: Kitazawa Rakuten, Jiji Manga (Artscape, 2022) 9
Şekil 2.6: Charles Wirgman, Japan Punch (Dergi kapağı) (Philamuseum, 2022) 10
Şekil 2.7: Maru maru Chimbun dergisi (Egenolfgallery, 2022) 11
Şekil 2.8: Suzuki Bunshiro, The Adventures of Little Sho (Küçük Sho'nun Maceraları) (Digitalcollections.nypl, 2022) 12
Şekil 2.9: Tagawa Suiho, Norakuro (Artigos.wiki, 2022) 13
Şekil 2.10: Yokoyama Ryūchi, Fuku Chan (Comics.ha.com, 2022) 14
Şekil 2.11: Tatsumi Yoshihiro, Gekiga (Coconinopress, 2022) 16
Şekil 2.12: Osamu Tezuka, Astro Boy (Atom) (Philipbrophy, 2022) 17
Şekil 2.13: Osamu Tezuka, Astro Boy (Tezukaosamu.net, Astro Boy, 2022) 18
Şekil 2.14: Tezuka Osamu, Princess Knight, (Şövalye Prenses) (Tezukaosamu, 2022) 20
Şekil 2.15: Machiko Hasegawa, Sazae-san (En.wikipedia, 2022) 21
Şekil 2.16: Chic Young, Blondie (Msxlabs.org, 2022) 22
Şekil 2.17: Ishinomori Shōtarō, Japan, Inc.: Introduction to the Japanese Economy (Japon Şirketi: Japon Ekonomisine Giriş Mangası) (Ishinomori, 1988) 23
Şekil 2.18: Otomu Katsuhiro, Akira (Katsuhiro & İlkkurşun Çev., 2020) 24
Şekil 2.19: Tezuka Osamu, Black Jack, (Tezukaosamu.net, Black Jack, 2023) 31
Şekil 2.20: Tezuka Osamu, Black Jack (Tezuka, 2018) 32
Şekil 2.21: Osamu Tezuka, Kimba the White Lion (Beyaz Aslan Kimba) (Tezukaosamu.net) 33
Şekil 3.1: The Legend of White Snake (Beyaz Yılan) (Myanimelist.net, 2023) 35
Şekil 3.2: Miyazaki Hayao, Woof Woof 47 Ronin (Filmaffinity, 2022) 35

Şekil 3.3: Miyazaki Hayao, Panda Kopanda (Panda, Bebek Panda) (İmdb, Panda Kopanda, 2023) 37
Şekil 3.4: Heidi, Girl of the Alps, (Heidi: Alplerin Kızı) (İmdb, Heidi, 2023) 37
Şekil 3.5: Nausicaa of the Vallery of the Wind (Rüzgâr Yükseliyor) (Anime.gen, Anime Manga Türkiye, 2023) 39
Şekil 3.6: Princess Mononoke*"* (Prenses Mononoke) (Studioghibli, Princess Mononoke, 2022) 40
Şekil 3.7: My Neighbour Totoro, (Komşum Totoro**)** (Studioghibli, My Neighbour Totoro, 2022) 46
Şekil 3.8: My Neighbour Totoro, (Komşum Totoro**)** (Anime.gen, My Neighbor Totoro, 2023) 48
Şekil 3.9: Princess Mononoke, (Prenses Mononoke) (Peramüzesi, 2023) 51
Şekil 3.10: Spirited Away, (Ruhların Kaçışı) (İmdb, Spirited Away, 2022) 53
Şekil 3.11: Spirited Away, (Ruhların Kaçışı) (Frpnet.net, 2023) 57
Şekil 3.12: Spirited Away, (Ruhların Kaçışı) (Wannart, 2023) 58
Şekil 3.13: Spirited Away, (Ruhların Kaçışı) (Billsmovieemporium, 2022) 59
Şekil 3.14: Spirited Away, (Ruhların Kaçışı) (Ejumpcut, 2023) 60
Şekil 3.15: Howl's Moving Castle, (Yürüyen Şato) (Ghibli.fandom, 2022) 62
Şekil 3.16: Howl's Moving Castle, (Yürüyen Şato) (Opendemocracy.net, 2023) 64
Şekil 3.17: Howl's Moving Castle, (Yürüyen Şato) (İmdb, Yürüyen şato, 2022) 66
Şekil 3.18: Ponyo on the Cliff by the Sea, (Küçük Deniz Kızı Ponyo) (Gaiadergi, Ponyo, 2023) 67
Şekil 3.19: Ponyo on the Cliff by the Sea, (Küçük Deniz Kızı Ponyo) (Studioghibli, Ponyo on the Cliffby the Sea, 2022) 68
Şekil 3.20: Ponyo on the Cliff by the Sea, (Küçük Deniz Kızı Ponyo) (Beyazperde, 2023) 69
Şekil 3.21: Ponyo on the Cliff by the Sea, (Küçük Deniz Kızı Ponyo) (Gaiadergi, Ponyo, 2023) 70

1. GİRİŞ

Günümüzde dijital iletişim ortamlarının etkisiyle yaygınlığı daha da artan ve geniş kitlelere hitap eden hareketli görselleştirme formları, kültürlerarası iletişimde önemli bir rol oynamaktadır. Bu kapsamda öne çıkan Japon animelerinin, uluslararası düzeyde etkinliği oldukça fazladır. Geleneksel manga çizim tekniklerinden esinlenerek oluşturulan tasarım anlayışları ve yerel karakteristik içerikleriyle 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra gelişen Japon animeleri; çizim teknikleri, içerik, karakter ve mekân tasarımları açısından oldukça etkili görsel iletişim örnekleri sunmaktadır. Japon animeleri, sadece Japon toplumuna ait bir kültür olarak değil, aynı zamanda uluslararası düzeyde de evrensel bir akım haline dönüşmüştür. Öyle ki, Japon toplumuna ait karakteristik resim sanatının ve manga kültürünün özellik ve alt metinleri ekseninde gelişen animeler, küresel ölçekli bir popülarite kazanmıştır.

Bu açıdan bakıldığında Japon kültürünün dünyaya tanıtılmasında önemli rol üstlenen Japon animelerin, geniş kitleleri etkisi altına alan küresel ölçekli kültürel iletişim ve etkileşim formunun yaratılabilmesindeki gücü ilham verici niteliktedir. Zira yerel ölçekteki kültürel birikimlerin ve değerlerin evrensel düzeyde tanınırlığını ve kabulünü sağlamak, o toplumun antropolojik süreçlerde (teknolojik, sosyolojik, endüstriyel, ekonomik ve estetik) dünya ile entegrasyonu bağlamında önemli bir katkıdır. Bu çalışma kapsamında animelerin bir ifade aracına nasıl evrildiği irdelenmiş ve Türkiye'de akademik çerçevede hakkında yeterince çalışma yapılmadığı gözlenen Stüdyo Ghibli'ye dair temel başvuru noktaları oluşturmak hedeflenmiştir.

Buna ek olarak Japon animelerinin uluslararası kitlelere ulaşabilmesindeki temel unsurlarını ve dayanaklarını anlamak; sektörde var olan araştırmacılar, tasarımcılar ve yatırımcılar için önem arz etmektedir ve araştırmaya değerdir.

1.1 ÇALIŞMANIN KONUSU

Bu araştırmada, geleneksel Japon mangalarından esinlenerek ürettikleri anime filmleri ile uluslararası düzeyde tanınırlık sağlayan Japon animasyon yapımcısı Stüdyo Ghibli ele alınmıştır. Stüdyo Ghibli'nin örneklenen çalışmaları ışığında, Japon manga sanatının ve animelerinin yerel, evrensel ve kültürel boyutta etkileri incelenmiştir.

1.2 ÇALIŞMANIN AMACI

Bu çalışmanın amacı, geleneksel mangalardan esinlenilerek üretilen Japon animelerin kültürel açılımları ve görsel iletişim formlarındaki etkilerini Stüdyo Ghibli örneklemi üzerinden incelemektir.

1.2.1 Çalışmanın Alt Amaçları

Yukarıda açıklanan temel amaç doğrultusunda,

I. Japon manga sanatının ve animelerin gelişim süreçlerinin anlaşılması ve bu kapsamda yerel ve uluslararası ölçekteki kültürel etkileri incelenecek,

II. Anime üretimi yapan Stüdyo Ghibli'nin yerel ve uluslararası düzeyde gelişen hareketli görselleştirme süreçleri ile nasıl ilişkilendiği incelenerek,

a. Stüdyo Ghibli'nin çalışmalarının geleneksel Japon manga sanatı ve yerel kültür ile kurduğu ilişki bu çalışmalar üzerinden örneklenecek,

b. Stüdyo Ghibli'nin çalışmalarının, Japon animelerinin ve kültürünün uluslararası tanınırlığının artmasına ve yaygınlaşmasına katkıları irdelenecektir.

1.3 ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ VE KATKILARI

Günümüzde gelişen görsel iletişim formları, uluslararası düzeyde kültürlerarası etkileşime önemli ölçüde katkı sağlamaktadır. Bu kapsamda yerel karakteristik içerikleri ve tasarım anlayışlarıyla uluslararası düzeyde bir popülarite kazanmış olan Japon animeleri, kültürel etkileşim ve iletişim süreçlerinde oldukça dikkat çekici ve örnek oluşturacak niteliktedir. Bu nedenle 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra gelişen ve özellikle geleneksel manga çizim tekniklerinden esinlenerek oluşturulan Japon animelerin uluslararası kitlelere ulaşabilmesindeki temel unsurlarının hem kendi toplumundaki hem de küresel ölçekli yansımalarının ve etkilerinin incelenmesi; sektörde var olan araştırmacılar, tasarımcılar ve yatırımcılara ilham vermek ve ışık tutmak amacı açısından önemlidir.

1.4 ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışmada gerekli verileri elde etmek için literatür taraması yöntemi kullanılmıştır. Bu kapsamda Manga Sanatının ve animelerin tarihsel gelişim süreçleri, 20. yüzyıldan

günümüze dek gelişen görsel iletişim formları ve Japon kültürüne olan etkileri Stüdyo Ghibli'nin çalışmaları örnekleminde incelenmiştir.

1.4.1 Önceki Çalışmalar

Araştırmada "Manga Sanatı ve Japon Animelerine Etkileri: Stüdyo Ghibli Örneği" konusuna ilişkin yapılmış olunan literatür taraması Ulusal Tez Merkezi, alanla ilgili yazılmış kitaplar, makaleler ve internet sayfaları incelenerek oluşturulmuştur. Yapılan araştırmalar sonucunda Türkçe kaynaklar olarak genellikle makale, bildiri gibi araştırmaların ve akademik tezlerin bulunduğu görülmüştür. Ulusal Tez Merkezinde yapılan taramada Çiğdem Taş ALİCENAP'ın Doktora Tezi, "Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği" (2012), Hasan KESKİN'in Yüksek Lisans Tezi; "Bir Popüler Kültür Olarak Manga'nın Japon Neo Pop Sanatı ve Sanatçılarına Etkileri: Takashi Murakami ve Süperdüz" (2018) adlı yüksek lisans ve doktora tezlerine ulaşılmıştır. Alan taraması sonucunda ayrıca Özkan KÖSE ve Semih ÇINAR'ın "Doğu Batı Sentezinde Hayao Miyazaki" (2021) adlı makalesine, bunun dışında Mehmet Korkut ÖZTEKİN'in "Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı Manga'nın İncelenmesi". Colin ODELL, Michelle Le Blanc'ın "Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri STÜDYO GHİBLİ". Aygün ŞEN'in "Kayıp Keşif Yolculuk Japon Sineması Manga ve Anime" adlı kitaplara ulaşılmıştır.

1.5 ÇALIŞMANIN İÇERİĞİ VE SINIRLARI

Manga Sanatının, Japon kültürünün ve alt metinlerinin ekseninde 20. yüzyıl sonrasında gelişen Japon animelerin küresel kültürdeki etkileşimlerini incelemek, bu çalışmanın temel kavramlarını ve içeriğini oluşturmaktadır. Bu kapsamda çalışma, Stüdyo Ghibli'nin seçilmiş olan örnek projelerinin amacı ve alt amaçları çerçevesinde incelenmesiyle sınırlandırılmıştır.

2. JAPON ÇİZGİ ROMANI MANGA

Çalışmanın bu bölümünde, manganın kavramsal anlamı ve tarihsel gelişimi hakkında kısaca bilgi verilmiştir. Manganın, tarihsel süreçte gelişme kaydederek animeye dönüşmesinden bahsedilmiş ve İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Japonya'da mangaların çeşitlenmesi üzerine örnekler sunulmuştur. Çalışma içerisinde bahsedilen Japon sanatçıların isimleri, Japon geleneğine göre soy isim ve isim sırasıyla kullanılmıştır.

Manga, Japon çizgi romanları veya grafik romanları için kullanılan bir terimdir (Merriam-Webster, 2022). Japon alfabesinde iki kanjinin (man+ga) bir araya gelmesinden oluşmuştur. Doğaçlama, tuhaf resimler anlamına gelen Manga; çiziminde kullanılan görsel ifadeler, grafik dili ve Japon kültürüne ait izler mangayı "Çizgi Roman" olarak batıdaki benzerlerinden ayırmış, Japon kültürüne ait bir kavram haline dönüştürmüştür. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıkan Manga kelimesinin kökeni 12. yüzyılda ortaya çıkan geleneksel Japon resimlerine kadar uzanmaktadır (Öztekin, 2009, s. 58).

Günümüzde ise Japonya'da çizilen karikatür, çizgi roman ve animasyonların hepsine manga ismi verilmektedir. Manganın birçok çeşidi vardır. Bunlar: Aksiyon, macera, iş ve ticaret, komedi, dedektif, drama, tarihi, korku, gizem, romantizm, bilim kurgu ve fantezi, gerilim, erotik (hentai ve ecchi), spor ve oyunlardır (Mit.edu/~rei/manga-list, 22).

2.1 MANGA'NIN TARİHSEL GELİŞİMİ

Sanatçıları net olarak bilinmeyen, manganın ilk örnekleri olduğu kabul edilen hayvan karikatürlerine *Chōjū-giga* denir (Artscape.jp, 2022). *Chōjū giga'larda antropomorfize*[1] edilmiş hayvan figürleri, efsanevi canavarlar ve çeşitli faaliyetlerde bulunan insanlar resmedilmiştir. Bu parşömenler, Japon hükümeti tarafından Ulusal Hazine olarak kabul edilmiştir (Metmuseum, Chōjū giga, 2023). Bu çizimleri günümüz mangalarından ayıran en önemli özellik, sadece elit bir zümreye hitap etmesi ve tek kopyasının olmasıdır (Paköz, 2007, s. 21-29). *Chōjū-giga'da* hayvanlar, dini hiyerarşiye eleştirel bir bakış açısı ile günlük yaşam içinde resmedilmişlerdir. Özellikle Rahip Toba'ya ait olan çizimler, din ve asalet üzerine bir yergidir (Brenner, 2007, s. 1-2). Bu parşömenler, uzunluğu 6 metreyi bulan ardışık resimlerden oluşmaktadır. Bu resimler, sağdan sola doğru bir düzen içinde

[1]**Antropomorfizm**, insan biçimcilik, insanın niteliklerinin başka bir varlığa, ya da Tanrı'ya (Antropoteizm) aktarılmasıdır.

ilerlemesi açısından günümüz manga sanatı ile büyük benzerlik göstermektedir (Gravett, 2008, s. 18-20). (Bkz. Şekil 2.1)



Şekil 2.1: Rahip Toba, Choju-giga (Artscape, 2022)

Modern manga sanatına en yakın örnekler, *Ukiyo-e*[2] denilen tahta baskı resim türü, ilk olarak Edo-Tokugawa döneminde (1603-1868) ortaya çıkmıştır. Günlük yaşam ve doğa konu edinilmiştir (Şen, 2014, s. 107). Adnan Turani'nin belirttiği üzere "Bu *Ukiyo-e* ağaç baskıların, Avrupa'da grafik ve resim sanatı üzerinde çok büyük etkileri olmuştur. Bu baskılar renkli ve siyah-beyaz olarak farklı şekilde basılmışlardır (Turani, 1999, s. 312-313)."

En ünlü sanatçılarından olan Hokusai'nin 15 cilt tutan karikatürleri vardır. Hokusai, sanat tarihinin en büyük ustalarından biri olarak kabul edilmektedir ve manga terimini kullanan ilk kişidir. Toplamda 30.000'den fazla resim, eskiz, tahta baskı ve kitap illüstrasyonu üretmiştir. Hokusai, birçok farklı mahlas kullanmıştır ve kariyerine 70 yılı aşkın bir süre devam etmiştir.

Hokusai'nin 1831'de yaptığı *The Great Wave of Kanagawa* (Kanagawa'nın Büyük Dalgası) adlı çalışması, Fuji Dağı'nın 36 tahta baskısı serisi içinde en çok tanınan örneklerdendir. 36 Fuji Dağı manzarası serisinden olan bu baskıda dev bir dalganın köpürme anı tasvir edilmiştir. Arka planda dalga izlenimi verilen Fuji Dağı'nın tasviri

[2]**Ukiyo-e**, Japonca'da "yüzen dünya resimleri" anlamına gelen ve günlük yaşama atıfta bulunan resimlere denir.

bulunmaktadır. En önde bulunan ikinci dalgada ise, Fuji Dağı'nın ikinci bir betimlemesi yer almaktadır. Hokusai, özellikle bu baskı resmi ile kendinden sonraki sanatçılara ilham kaynağı olmuştur (Dökeroğlu, 2018, s. 3-43). Bu baskının yapıldığı dönemlerde, halk arasında "Prusya Mavisi" olarak bilinen Berlin mavisine rağbet çok fazlaydı. Yapılan incelemeler, The Great Wave Kanagawa'da ince tonlamalar yakalamak için hem Prusya mavisi hem de "indigo" (çivit mavisi) renginin kullanıldığını ortaya koymuştur (Metmuseum, Great-Wave, 2023). Resimde köylü balıkçılar soldan sağa doğru yerleştirilmiş ve yatay kompozisyon kullanılmıştır. Perspektif çarpıcı bir şekilde kullanılmış ve Batı tarzını benimsemiştir (Helmreich, 2016, s. 205). (Bkz. Şekil 2.2)



Şekil 2.2: Katsushika Hokusai, The Great Wave of Kanagawa (Kanagawa'nın Büyük Dalgası) (Metmuseum, The Great Wave of Kanagawa, 2022)

Hokusai'nin baskılarının geniş kitlelere yayılması, Avrupa ile yapılan ticaret sonucunda olmuştur. Baskı resimleri o yıllarda sadece lüks eşyaları sarmak için kullanılmış, sanat değeri olmayan, ucuz ambalaj kâğıtlarıydı. Fransız eleştirmen Burty, Degas sayesinde çabucak koleksiyon ürünleri özelliği kazanmışlardır (Howard, 1997, s. 204-205). Modern sanatın mimarlarından Monet, Van Gogh, Degas ve Klimt bu baskı resimlerinden oldukça etkilenmişlerdir. Özelikle Hokusai'nin tahta bloklarının koleksiyoncusu haline gelen Claude Monet'nin, 1865 tarihli *Green Wave* (Yeşil Dalga) tablosu doğrudan bir saygı

duruşu olarak yapılmıştır. Monet, *The Great Wave of Kanagawa'da* kullanılan farklı boya türlerinin maddeselliği karşısında büyülenmiştir (Helmreich, 2016, s. 205).



Şekil 2.3: Vincent Van Gogh, Portrait of Pere Tanguy (Pere Tanguy'un Portresi) (Vangoghmuseum, 2023)

Van Gogh'u bu baskı resimlerinde keskin hatlar, ayrıntı ve renklerin zenginliği etkilemiştir. Van Gogh'un, resimlerinde *Ukiyo-e'lerden* etkilendiği açıkça görülmektedir. *Pere Tanguy'un Portresi* tablosunda arka planda Japon resimleri bulunmaktadır (Beaujean & Bulutsuz Çev., 2005, s. 52). (Bkz. Şekil 2.3) Van Gogh, Arles'e yaptığı gezinin nedenini, Japonya'ya benzer doğa sahneleri aramak olarak belirtmiştir (Hollingsworth, Küçükerdoğan Çev., & Ergüder Çev., 2009, s. 422).

Manga, kelimesini ilk kullanan kişi Hokusai olmuştur ve resimleri yapı bakımından manga ile büyük benzerlik taşımaktadır. Manga teriminin ilk modern kullanımı ise bir manga ve nihonga (geleneksel Japon Resmi) sanatçısı olan Kitazawa Rakuten (Yasuji)'e aittir. Genç sanatçılara büyük ölçüde ilham kaynağı olmuştur. Kitazawa, 19. yüzyıl sonlarından başlayarak 20. yüzyılın ilk yarısı süresince sayısız basın illüstrasyonuna ve çizgi romana

imza atmıştır. Japonya'nın ilk profesyonel karikatüristi olarak kabul edilen Kitazawa Rakuten, çağdaş manganın ilk temsilcisi sayılmaktadır (Artsandculture, Jiji Manga, 2022).



Şekil 2.4: Kitazawa Rakuten (Yasuji), Jiji Manga, (Artsandculture, Jiji Manga, 2022)

Manga kelimesinin popüler olarak ilk kez kullanılması, 1902'de *Jiji-Shinpo* gazetesine Kitazawa tarafından çizilen haftalık çizgi roman eki *Jiji Manga* (güncel olaylar karikatürü) serileri ile olmuştur. İlk kez bir gazete yayınında manga kelimesi kullanılmıştır. *Jiji Manga*, Amerikan çizgi romanlarından etkilenerek yapılmıştır (Artsandculture, Jiji Manga, 2022). (Bkz. Şekil 2.4). *Jiji Manga* için karikatürler çizen Kitazawa 1905'te de *Tokyo Puck* dergisini kurmuştur (Britishmuseum, 2023). Kitazawa'nın ilk çizimleri arasında yer alan modern Japon kızı Haneko, batılı şeylere hayranlık besleyen ve büyük şehrin taşralılar üzerindeki etkisi ile alay edilen bir karakter olarak ele alınmıştır. Kitazawa, ayrıca sayısız hükümet karşıtı karikatürler de yapmıştır (Gravett, 2008). Politik bir karikatürist olarak kısa bir kariyerin ardından Kitazawa, Amerikan dergisi *Box of Curios* ekibine katılan tek Japon sanatçı olmuştur. 1899'dan itibaren *Jiji Shimpo* dergisi için çalışırken, 1901'de kendi çizgi romanını yaratmaya başlamıştır. İlk çizgi romanları *Le Voyage de Tagosaku* ve

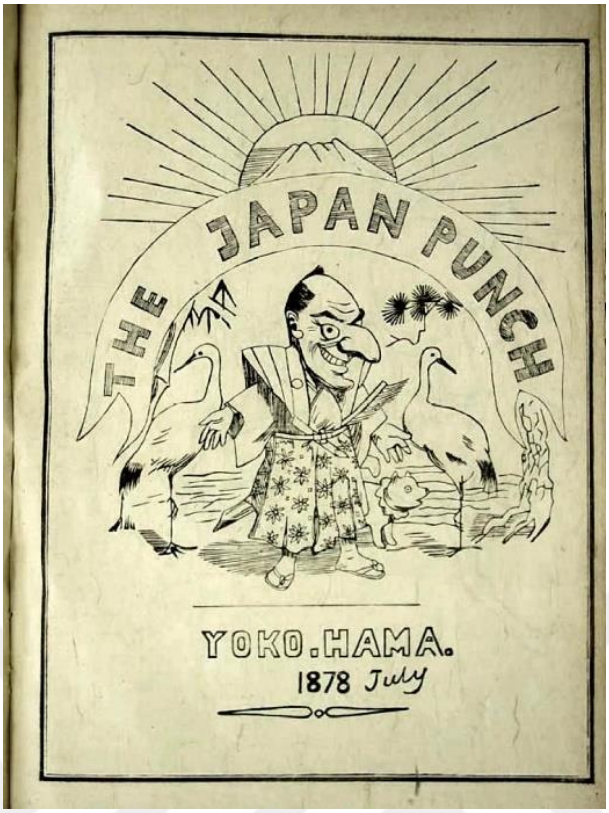
Mokube Tokyo, Outcault, Dirks ve Opper gibi Amerikalı sanatçılardan ilham almıştır. Hikâyeleri, İngilizce ve Çinceye çevrilmiştir.



Şekil 2.5: Kitazawa Rakuten, Jiji Manga (Artscape, 2022)

Kitazawa, anlatı temalarından bazıları Edo Dönemine bağlı kalmış ve geçmişle bağını tam olarak koparmamıştır. Fakat çizgi romanları, geleneksel Japon Çizgi romanlarına göre oluşturulmamıştır (Artsandculture, Jiji Manga, 2022). (Bkz. Şekil 2.5)

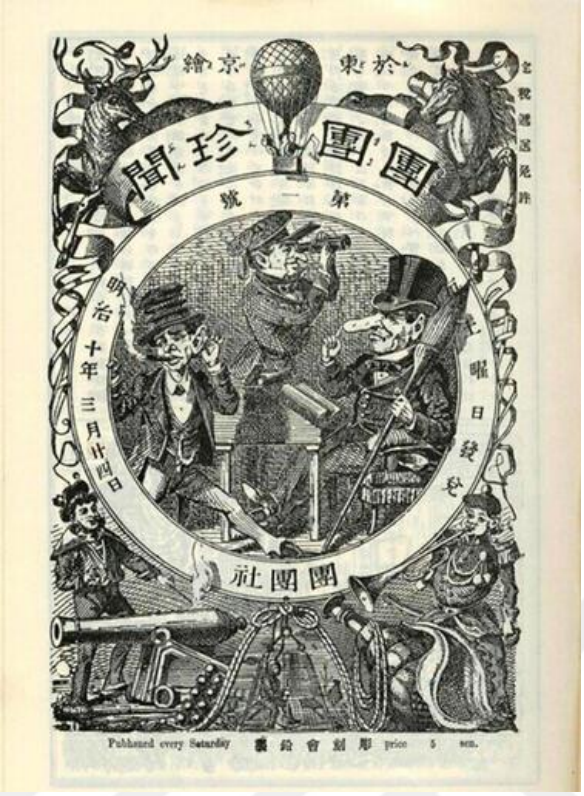
1853 yılına gelindiğinde, Japonya'ya gelen Komodor Pery ile dışa kapalılık dönemi sonlandırılmıştır. Bu dönemde Japonya'ya İngiliz ataşeliği görevi için gönderilen Charles Wirgman, İngiliz hiciv ve mizah dergisi *Punch'tan* esinlenerek, 1862 ve 1887 yılları arasında *Japan Punch* adlı İngilizce bir dergi çıkarmıştır (Gravett, 2008, s. 21). *Japan Punch* dergisinde mizahi politik karikatürlerin yer alması, karikatürün siyasi bir söylem aracı olarak kullanılabileceğini göstermiştir (Keskin, 2018, s. 15). (Bkz. Şekil 2.6)



Şekil 2.6: Charles Wirgman, Japan Punch (Dergi kapağı) (Philamuseum, 2022)

Japan Punch'ın başarısından etkilenen Fransız resim öğretmeni George Bigot, 1887'de *Toba-e* adlı resimli mizah dergisi çıkartmıştır (Hugh Cortazzi, 1992, s. 58). Bu dergiler Japonya'da yaşayan yabancılara yönelik yapılmıştır. Fakat üslubu, ardışık sıralanan resimler ve dramatik resimleme Japon toplumunun beğenisini kazanmıştır. Bu üslup Japon resmine etki etmeye başlamıştır.

Japan Punch'dan esinlenerek 1887'de basılmış olan *Maru maru Chimbun* dergisi de Japonların o dönemde batılı teknikleri anlamadaki hızını göstermesi açısından önemli bir yere sahiptir. Honda Kinkichiro'nun dergiye çizdiği kapaklar, her ne kadar Japonca sözcük oyunlarıyla birleştirilse de aslında İngiliz tarzında yorumlanmış ve basılmıştır. Bu çizimler Honda Kinkichiro'ya o dönemde büyük bir popülerlik kazandırmıştır (Gravett, 2008, s. 21). Derginin içindeki karikatürlerin yazıları hem Japonca hem de İngilizce olarak hazırlanmıştır. (Bkz. Şekil 2.7)



Şekil 2.7: Maru maru Chimbun dergisi (Egenolfgallery, 2022)

Japonya'nın yeni hükümetini mizahi şekilde eleştiren Honda tarafından çizilmiş karikatürler nedeni ile *Marumaru Chimbun'un* editörü, hükümet tarafından bir sene sürecek hapis cezasına çarptırılmıştır. 19. yüzyılın sonlarına gelindiğinde Japon çizerler artık daha az politik karikatürler üreten Amerika Birleşik Devletleri'ni örnek almışlardır (Taş Alicenap, 2012, s. 10).

1920'lerin başında *Asahi Graph* dergisinin baş editörü Suzuki Bunshiro, Avrupa ve Amerika'da seyahat ederken çocuklara yönelik çizimler tasarlamıştır. Japonya'ya döndükten sonra *The Adventures of Little Sho* (Küçük Sho'nun Maceraları) adlı bir çocuk ve sincabı anlatan bir öykü yazmıştır. *The Adventures of Little Sho* çocuklar için hazırlanmış ilk çizgi roman olma özelliğine sahiptir (Anime.gen, Marumaru Chimbun, 2022). (Bkz. Şekil 2.8)



Şekil 2.8: Suzuki Bunshiro, The Adventures of Little Sho (Küçük Sho'nun Maceraları) (Digitalcollections.nypl, 2022)

Suzuki'nin etkin olduğu 1920'lerin dünyasında yetişkinler için politik içerikli çizgi romanlar revaçtaydı. Suzuki, o yıllarda yetişkinler için Marksist ideolojinin baskın olduğu politik çizgi romanlar çizmişti. Yine aynı yıllarda *Worker's News* (Musansha Shimbun) ve *War Banner* (Senki) gibi bazı manga dergilerinde politik karikatürler büyük bir beğeni ile izlenmekteydi (Kinsella, 2000, s. 22).

Bu süreçte Japonya'da, kültürel ve sosyal değişimler sonucunda ilk defa işçi sınıfı meydana gelmiştir. Mangalarda halkın sorunları olan ekonomik sıkıntılar, adaletsizlikler konu edilmiştir. Manga, bu noktada bir direniş aracı olarak kullanılmış ve dönemin sol görüşlü sanatçıları halkın sesini duyurmaya çalışmışlardır. Bu dönemde manga federasyonları kuran sanatçılar tarafından halkın sorunları ve politik izlenimler manga vasıtası ile dile getirilmiştir. Gazetelerde manga çizgi romanlarının olması "manga" ve "mangaka" (manga çizeri) terimlerinin Japonya'da yaygınlaşmasına neden olmuştur. Bu yıllarda yayımlanan çizgi romanları, günümüz çizgi romanlarıyla karşılaştırdığımızda, bu örneklerin ağır bir anlatım diline sahip olduğu ve hayal gücünün olmadığı görülmektedir. Bu kitaplar kalın ciltli ve uzun çizgi roman haline getirilmeye başlanmıştır. Aynı dönemde Amerika çizgi romanda gelişme kaydetmesine rağmen, bu çizgi romanları henüz dergi olarak basmaya başlamamışlardı.

Eylül 1923'te yaşanan büyük Kanto Depreminden kısa bir süre sonra Japon çizgi romanının önde gelen isimlerinden Aso Yutaka, popüler dizi *Nonki na Tosan'ı* (Mülayim Baba) yaratmıştır. Bu, bir Japon gazetesinde yayınlanan ilk seri çok panelli çizgi romandı ve 600'den fazla bölüm olarak The Hochi Shimbun'da yayınlanmıştı. Bu çizgi karakter büyük bir başarı elde etmiş, dizinin kitapçık haline getirilmiş hali "en çok satan" unvanını

almıştır. Oyuncakları piyasaya sürülmüş ve sinema filmi yapılmıştır. Bu çizgi dizide görülen en önemli Amerikan etkisi, konuşma balonlarındaki yazıların Japon tarzı yerine yatay yazılmış olmasıdır.

1931'de Japonya; Mançurya'yı işgalini takip eden ve on yıl süren bu zaman zarfında, medyaya ve halka göz açtırmayan baskıcı bir tutum sergilemiştir. Sanatçılara ve karikatüristlere baskıyla politik amaçlar kabul ettirilmiştir. Hatta kimi sanatçılar hapse atılmıştır. Ünlü karikatürist Kobayashi Tokiji sebep olduğu kalkışma nedeniyle 1933'te işkenceyle öldürülmüştür (Öztekin, 2009, s. 62).



Şekil 2.9: Tagawa Suiho, Norakuro (Artigos.wiki, 2022)

Bu dönemde Manga ve sanatçılar üzerinde baskı ve sansürler devam ederken, Tagawa Suiho'nun siyah küçük bir köpeği anlattığı *Norakuro* mangası Japonya'da basılmaya başlanmıştır. Ülkede militarizmin artmasıyla, bu küçük köpek yavrusu da militarizm hareketine katılmış ve *Norakuro* oldukça kısa bir süre içerisinde Japonya'da militarizmin simgesi haline gelmiştir. *Norakuro,* orduya katılan küçük, gözü pek bir köpektir ve zamanla orduda yükselmiş ve İkinci Dünya Savaşı sırasında büyük ilgi uyandırmıştır. *Norakuro,* bir milyonun üzerinde ciddi bir satış rakamına ulaşmıştır (Gravett, 2008, s. 21). (Bkz. Şekil 2.9)

Yokoyama Ryūchi'nin 1936'den itibaren giderek popüler hale gelen çizgi roman karakteri *Fuku Chan'dır*. *Fuku Chan'ın* elbisesinin üstündeki ABC 36 simgesel yazısı, Amerika,

Britanya ve Çin'i simgelediği düşünülmüş, ABC harfleri sonradan 1-2-3 olarak dönüştürülmüştür (Anime.gen, Anime Manga Türkiye, 2023) Mizahi bir şekilde Japon günlük hayatından kesitler sunmuş hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap etmiştir (Artsandculture, Fuku Chan, 2023). (Bkz. Şekil 2.10)



Şekil 2.10: Yokoyama Ryūchi, Fuku Chan (Comics.ha.com, 2022)

1940 Ağustos ayında bütün bağımsız karikatür ve manga sanatçıları, Yeni Japon Manga Birliği "Shin Nippon Manga Kyokai" denilen ve devlet tarafından kontrol edilen tek bir yapı altında toplanmıştır. 1941 Pearl Harbor'dan sonra basına uygulanan sansür daha da artmıştır. Bu süreçte Yeni Japon Manga Birliği'nin üyeleri, savaş yanlısı propaganda için düşmanları kötüleyerek İngiliz ve Amerikan liderlerini vampir gibi resmetmişlerdir. Dışa kapalılık sürecinde, Japon sanatçılar Batıdaki yeni tekniklerinden ve gelişmelerden haberdar olamamışlardır. Bu durum İkinci Dünya Savaşının sonuna kadar devam etmiştir. Savaş süresi boyunca çocuk yayınları da ciddi bir sansüre uğramıştır. Sadece Yeni Japon Manga Birliği kurumundaki sanatçıların ve Kodansha firmasınca basılan birkaç çocuk dergisinin manga hikâyelerine devam ettirilmesine izin verilmiştir (Kinsella, 2000, s. 16-23).

1942 sonrası dışa kapalılık döneminde ticaretin sekteye uğramasıyla yaşanan kâğıt sıkıntısı, gazetelerde yer alan çizgi romanların devlet tarafından yasaklanmasına neden olmuştur. 1944'te devlet tarafından faaliyetleri devam ettirilen sadece bir tane basımevi kalmıştır. Bu basımevi de 1944'te yapılan hava bombardımanı ile yıkılmış ve yayın hayatı son ermiştir. Bu dönemdeki kâğıt sıkıntısının yanı sıra, halktaki ekonomik sıkıntılar nedeniyle mangalar artık kiralanmaya başlanmıştır. Öyle ki manga kiralayan dükkânların sayısı 30.000 dükkâna ulaşmıştır. *Kage* ve *Machi* dönemin en çok kiralanan manga

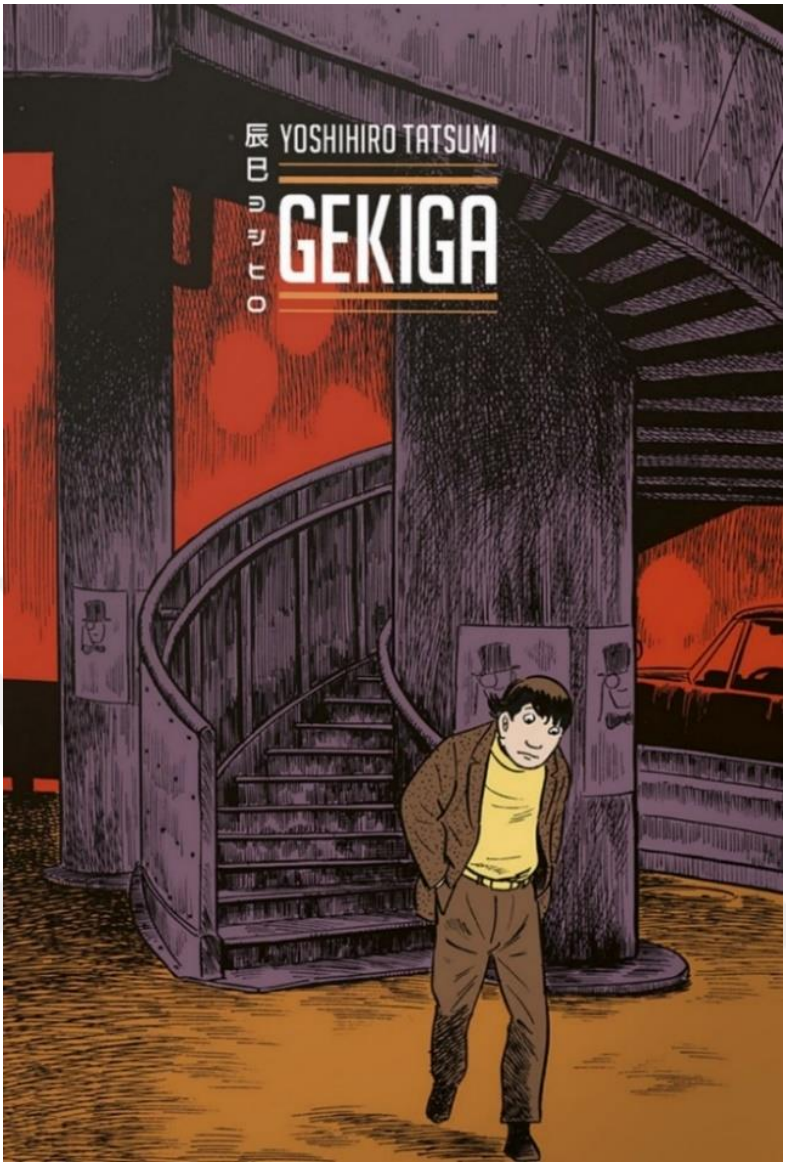
dergileri olmuştur. Kiralık manga olgusunun yaygın olduğu bu süreçte, mangalar ayda 160.000 kişi tarafından okunmuştur (Schodt F. L., 1996, s. 34).

Bu süreç, Osamu Tezuka'nın mangaya getirdiği yeniliklere kadar devam etmiş ve sonrasında manganın tanımı tekrar belirlenmiştir.

2.2 İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI SONRASI YENİDEN YAPILANMA VE JAPON MANGA SANATININ GELİŞİMİ

1950'lerde savaş sonrası dönemde yaygınlaşan kiralık mangalar, yeniden yapılanmakta olan şehirlere gelen genç göçmen işçilerin ve halkın ucuz eğlence kaynağı haline dönüşmüştür. (Sarban, 2012, s. 34). 1950'lerden itibaren manga terimi Tezuka ile çocuklar için hazırlanmış şirin, eğitici, bilim kurgu ögelerinin bulunduğu yeni bir tür olarak adlandırılmaya başlanmıştır ve bu tür mangalar çocuklar için güvenilir bir eğlence kaynağı olarak görülmüştür (Gravett, 2008, s. 76-77). Bu süreçte savaşın acılarını silmeye çalışan genç kitlenin kaçış noktası olarak mangalar ön plana çıkmıştır. Henüz kendileri de genç ve amatör olan manga sanatçıları, bu doğrultuda kendileri gibi gençlere hitap eden manga türleri yaratmışlardır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Japonya'ya getirilen Amerikan çizgi romanları ve Walt Disney'den etkilenerek yapılan mangalara zamanla yeni çizim teknikleri de dâhil edilmiştir. Bunun sonucunda manganın kelime ve grafik anlatımı yeniden yapılandırılmıştır (Keskin, 2018, s. 17).

1957'de Tatsumi Yoshihiro bu tür "etkileyici ve aksiyon dolu resimleri" olan yetişkin mangaları tanımlamak için Gekiga ismini vermiştir. Bu dönemin en çok okunan kiralık Gekigası ise *Ninja Bungeicho* olmuştur (Schodt F. L., 1996, s. 55). Gekiga türü eğitimsiz işçi sınıfının eğlence aracı olarak görülmekteydi. Manga ve Gekiga iki farklı sosyal çevreye hitap ediyorlardı. Bu sebeple birbirlerini "eski düşman" olarak nitelendirmeye başlamışlar (Gravett, 2008, s. 76-77). Gekiga ile yetişkinlerden ibaret olan bir okur kitlesi sayesinde çoğu sanatçı, eğlendirmenin haricinde daha sanatsal ve edebi ürünler vermeye başlamışlardır (Sarban, 2012, s. 36). (Bkz. Şekil 2.11)



Şekil 2.11: Tatsumi Yoshihiro, Gekiga (Coconinopress, 2022)

Akabon olarak bilinen başka bir manga türü ise kırmızı mürekkep ile basılmış ve Osaka'da satılmaya başlanmıştır. 1947'de Tezuka Osamu'ya ait olan 200 sayfalık *Shin Takarajima* mangası akabon şeklinde yayınlanmıştır. Savaş sonrası dönemde akabon tarzına ve Tezuka mangalarına hayranlık başlamıştır (Schodt F. L., 1996, s. 25). Yaşanan bütün maddi olanaksızlıklara rağmen, bu mangalara ciddi manada talep olmuş ve piyasaya çıkar çıkmaz 400 bin adet satış yapmıştır. Tezuka, bu çalışmayı Robert Louis Stevenson'un 1883 tarihli "*Treasure Island"* (Hazine Adası) adlı çalışmasından ilham alarak hazırlamış ve bu mangada resim karelerini çoğaltmak için film çekimlerinde yaygın olarak kullanılan karaktere optik zoom yaparak farklı yönlerden görüntüyü almak olarak tarif edilebilecek

"decompression" (dekompresyon/geniş ekran sinema tekniği (16:9/1920×1080) tekniğini ilk kez kullanmıştır. Bu teknik sayesinde; çizgi romanlarda olayı betimleyen görsellere veya karakter etkileşimine ağırlık veren resim sayısının arttırılmasıyla, daha yavaş hareket eden olay örgüleriyle dramatik kurguyu ön plana çıkararak, okuma deneyimini zenginleştiren bir hikâye anlatımı gerçekleştirilir. Görsel açıdan bir devrim niteliğinde olan bu yaklaşım, mangaların dramatik ve psikolojik etki bırakmasını sağlamıştır. Ayrıca kullanılan bu teknik sayesinde bu mangalar grafik tabanlı bir şekle dönüşmüştür (Schodt F. L., 2013, s. 56).

Tezuka'nın bu teknikleri geliştirmesini sağlayan en büyük esin kaynağının, izlediği Alman ve Fransız filmleri olduğu söylenmektedir. Eserleri, günümüze kadar üretilmiş en başarılı mangalar olarak değerlendirilmiştir. Tezuka, hikâyelerinde betimlemeye özen göstermiş ve çizdiği mangalarda çok daha fazla ayrıntıya girdiği için okuyucuya film izliyormuş izlenimi vermiştir (Öztekin, 2009, s. 66). Amerikalı çizgi romancı Will Eisner, Tezuka'nın çizgi romanda kullandığı *Optik Zoom* tekniğini, Tezuka kullanmadan yaklaşık 10 yıl önce kullanmış olsa da bu tekniği hikâye anlatımı tarzı ile bağdaştırmak, Tezuka'nın bulduğu bir yeniliktir (Brenner, 2007, s. 7-8), (Schodt F. , 2007, s. 21-24). "Manga'nın Babası" olarak anılan Tezuka Osamu'nun, manga endüstrisinin gelişmesine çok büyük katkıları olmuştur.



Şekil 2.12: Osamu Tezuka, Astro Boy (Atom) (Philipbrophy, 2022)

Tezuka'nın düşünce yapısı her zaman için halkını geleceğe ve teknolojiye yaklaştırmak olduğu için çalışmalarını da bu yönde ilerletmiştir. Sanatçı, genç yaşta İkinci Dünya Savaşı'nın geride bıraktığı tahribata tanıklık ettiği için her zaman savaş karşıtı olmuş,

teknoloji ve bilimin sadece insanlık yararına kullanılması gerektiğini altını çizerek vurgulamıştır. Buna en güzel örnek olarak, çok bilinen çizgi karakteri "*Astro Boy"* (Japonca, Tetsuwan Atomu veya Mighty Atom) gösterilebilir (Öztekin, 2009, s. 79-81). *Astro Boy,* dünya üzerindeki bilinen ilk ve en eski anime olarak kabul edilir. *Astro Boy,* macera/bilim kurgu türünün ilk örneğidir. Bu çalışmada insan ve makine arasındaki çatışma ele alınmıştır. Kocaman bir kalbi olan uçan bir robot çocuğu konu alan bu dizi, teknolojinin kitlelerin ahlaki değerlerinde oluşturduğu tehdit konu edinmiştir. Kitabın; görsel tarzı, aksiyonu ve karakter temelli hikâye anlatımı manganın ayırt edici özellikleri haline gelmiştir. Tezuka Osamu sadece kendi toplumunu etkilemekle kalmamış, aynı zamanda *Astro Boy* ile manga tarzı ilk defa dünya çapında popülerliğe sahip olmuştur. 1963'te birçok ABD (Amerika) pazarında yayınlanan çizgi roman serisine dayanan bu animasyon dizisi, milyonlarca Amerikalı için Japon animasyonuyla ilk karşılaşmalarıdır (Brenner, 2007, s. 7). (Bkz. Şekil 2.12)



Şekil 2.13: Osamu Tezuka, Astro Boy (Tezukaosamu.net, Astro Boy, 2022)

Tezuka'nın, erken dönem çalışmalarında, Disney'in ünlü karakterlerinden Bambi ve Max Fleitcher'in Betty Boop'undan esinlenerek çizdiği karakterlerin büyük gözlü olduğu

görülmektedir. Tezuka, daha sonra bu özelikleri kendine özel karakter formları geliştirerek uygulamıştır (Gravett, 2008, s. 24-25). Yuvarlak biçimli olan karakterlere; *Ukiyo-e'lerdeki* gibi mekân öğesini, Japon geleneklerinden ve kültüründen unsurları eklemiştir (Brenner, 2007, s. 7) (Schodt F. L., 2013, s. 40). Daha önce mangalarda tek düze karakter tasarımı varken, Tezuka Osamu'yla sanatçıların hepsi kendine has çizimler ve karakterler oluşturmaya başlamıştır. Tezuka'nın Japon çizgi romanlarındaki diğer keşfi, çizimlerine ses efektleri eklemiş olmasıdır. Bir eylemi betimlerken sahnelerin karelerinin sayısının arttırılması, ses efektlerinin kullanılması gibi yenilikçi sayfa düzenlemeleri, manganın bir film gibi izlenmesini sağlamıştır. Tezuka'nın çizgi romanlar için bir dönüm noktası sayılabilecek teknikleri ile Japon çizgi romanlarına yeni bir bakış açısı ve çizim tekniği gelmiştir (Schodt F. L., 1996, s. 25). Tezuka, konu bakımından da birçok buluşa önderlik etmiştir. Çizimlerinde işlediği konuları; bir bütün olarak zaman, mekân ve karakter gelişimini öykü haline getirerek sunmuştur. Örneğin, *Kimba the White Lion* (Beyaz Aslan Kimba) çizgi romanında Kimba'nın bebekliğinden itibaren yetişkinliğine kadar olan süreci ele almıştır (Brenner, 2007, s. 7). Tezuka Osamu tarafından yazılıp çizilen bir başka manga serisi de *Princess Knight'dir* (Şövalye Prenses). Bu manga, Sapphire'ın maceralarını anlatmaktadır. Cinsiyet bükücü ana karaktere; kadınların hem kadın hem de erkek rollerini oynadığı, tamamı kadınlardan oluşan müzikal grubu *Takarazuka Revue* ilham kaynağı olmuştur. Hikâye, Kodansha'nın dergisi *Shōjo Club'ın* bir editörü tarafından sipariş edilmiştir. Tezuka'nın kadın izleyicileri hedef alarak bir manga üretmesi istenmiştir. 1955'te bir radyo dramatizasyonu, 1958 ve 1968 arasında üç serileştirme ve Mushi Production tarafından yayınlanan 52 bölümlük bir televizyon anime dizisi ile devam etmiştir. Bu dizi 1967'den 1968'e kadar Fuji TV'de yayınlanmıştır. 1980'lerden bu yana birçok müzikale de ilham kaynağı olmuştur. Serinin İngilizce versiyonunun yayınlanmasını NBC Enterprises yöneticileri "cinsiyet değişimi" olarak yorumlanabileceği algısıyla ertelemiştir. Manga, ancak yıllar sonra 2001'de Kodansha International tarafından *Princess Knight* olarak yayınlanmış ve ardından 2011'de Vertical tarafından daha yeni bir versiyonu yayınlanmıştır. *Princess Knight*, Tezuka'nın en ünlü eserlerinden biri olarak bir klasik kabul edilmiştir. Cinsiyet tasviri, eleştirmenler tarafından belirsiz olarak yorumlanmıştır. Bu sayede kadın kahramanlar geleneğini başlatmıştır. Bir kadın süper kahramanı tasvir eden ilk eserlerden biri olarak kabul edilmiştir (Taş Alicenap, 2012, s. 13) (Brenner, 2007, s. 7). Tezuka bu manga ile cinsiyetçi yaklaşıma ve kadınların geri plana atılmasına karşı

çıkarak, *Princess Knight* mangası ile kadınların daha fazla saygı duyulmayı ve eşit davranılmayı hak ettiğinin atını çizmiştir. Tezuka, cinsiyetçi yaklaşıma karşı sadece kızlara hitap eden bir manga türü olan *Shoujo'yu* çizmiştir. Bundan yola çıkarak animelerin; yapan sanatçıya ait izler taşıdığını, felsefelerini, hayat görüşlerini, kişisel birikimlerini temsil ettiği söylenebilmektedir. (Bkz. Şekil 2.14)



Şekil 2.14: Tezuka Osamu, Princess Knight, (Şövalye Prenses) (Tezukaosamu, 2022)

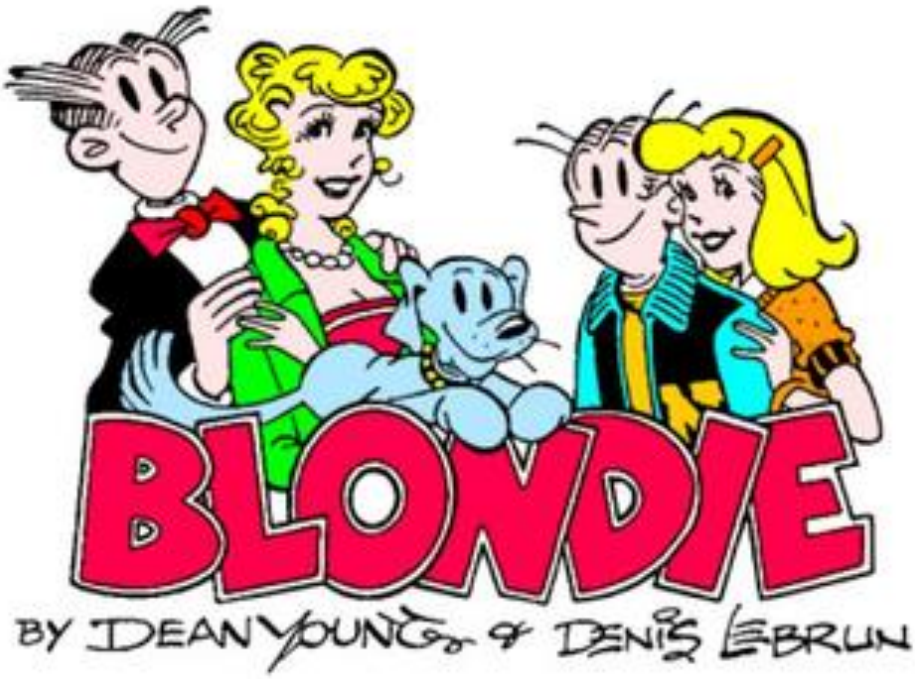
Manga Sanatına getirmiş olduğu yeni teknikler ve yeni manga tarzları nedeniyle "Manganın Babası" olarak da anılan Tezuka Osamu, ayrıca Walt Disney'in Japon versiyonu olarak da değerlendirilmektedir.

1946-1974 yıllarında ilk kadın manga sanatçılarından biri olan Hasegawa Machiko, *Asahi* gazetesi için *Sazae-San* çizgi romanını yayınlamıştır. Serinin kahramanı, yaratıcısı Hasegawa Machiko ile benzer bir yaşam öyküsüne sahiptir. Bütün karakterlerin isimleri denizle ilgili terimlerden alınmıştır. Bunun nedeni, İkinci Dünya Savaşı zamanında Hasegawa Machiko'nun kırsal alana tahliye edilmiş olması ve sık sık deniz kenarında gezinti yaparken karakterlerini tasarlamasıdır. Yirmi sekiz sene yayımlanan *Sazae-san,* Japonya'da en uzun süre yayımlanmaya devam eden animasyon türlerinden biri olarak birçok nesil tarafından beğeni kazanmıştır. Kitaba dönüştürülen hali ise 62 milyon nüshadan fazla satmıştır. 1969'dan sonra ise televizyon dizisi ve anime serisi biçimlerine uyarlanmıştır. Bu serinin başarısının sırrı, taşradan şehre yerleşen orta sınıf bir Japon ailesinin günlük hayatını hicvederek samimi bir dille yazılmış olmasıdır (Öztekin, 2009, s. 66-69).



Şekil 2.15: Machiko Hasegawa, Sazae-san (En.wikipedia, 2022)

Sazae-san, Blondie ile karşılaştırdığımızda, *Blondie* ağırlıklı olarak karı-koca ilişkilerine değinmiş fakat karakterin kardeşleri ve annesiyle olan ilişkilerini de ele almıştır (Sarban, 2012, s. 41).(Bkz. Şekil 2.15) (Bkz. Şekil 2.16)

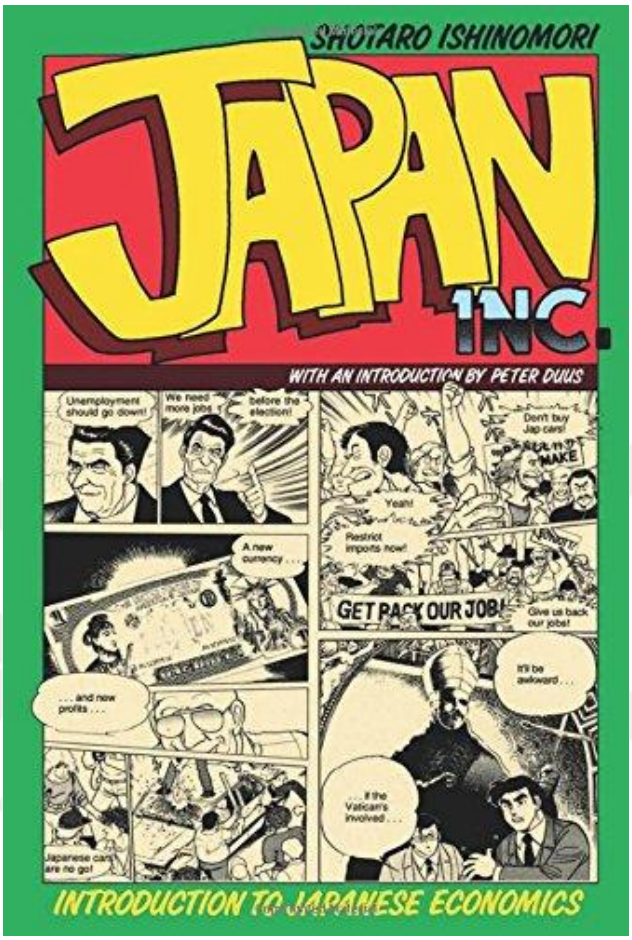


Şekil 2.16: Chic Young, Blondie (Msxlabs.org, 2022)

1950'lerin ortasından itibaren kadın manga sanatçıları, sadece kızlara yönelik manga dergileri çıkarmaya başlamışlardır. Anne-kız ilişkisi, eğlence hayatı, romantik aşkı, doğaüstü olayları vb. konuları ele almışlardır. 1960'lı yıllara gelindiğinde ise artık her yerde yaygınlaşan televizyon yüzünden yavaş yavaş manga kitlesi azalmaya başlamıştır. Artık manga kiralamak yerine satın alma tercih edilmiştir. Bu bir bakıma manga kâğıt kalitesinin ve hikâye çeşitliliğinin artmasına sebep olmuştur. Bilim kurgu, geleneksel aile düzenini hicveden komediler, ev hanımları için yemek tarifleri veren mangalar, yetişkin kesim için gözü peklik, kahramanlık hikâyeleri ve pornografik hikâyeler, homoseksüellik temasının mangaları yapılmaya başlanmıştır. Bu dönemdeki mangalardaki artışın nedeni, televizyon yoluyla mangaların animasyon uyarlamalarının prime-time saatinde yayınlanmaya başlamasıdır (Gravett, 2008, s. 75).

1970'li yıllara gelindiğinde ise iş adamları için eğitici ve bilgilendirici *Kyoyu* mangaları ortaya çıkmıştır. Bunlar akademik manga olarak tanımlanmaktadır. Bu mangalarda matematik, fizik, tarih, bilgisayar kullanımı, yemek yapımı gibi birçok konuda bilgi verilir

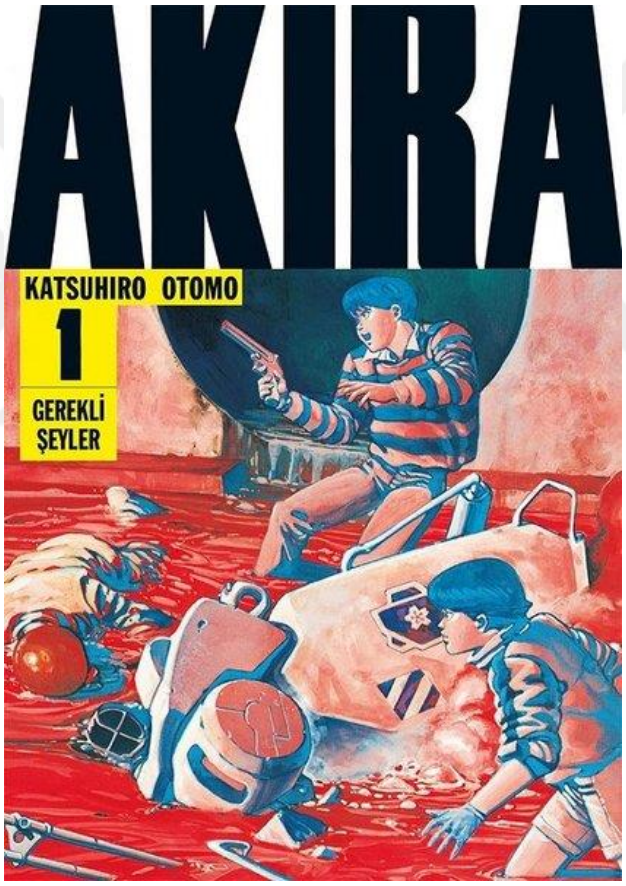
(MacWilliams, 2008). 1980'li yıllarda ise politika ve iş mangaları çok fazla talep gören mangalar arasındadır.



Şekil 2.17: Ishinomori Shōtarō, Japan, Inc.: Introduction to the Japanese Economy (Japon Şirketi: Japon Ekonomisine Giriş Mangası) (Ishinomori, 1988)

Eğitici ve bilgi veren mangaların en ünlüsü 1986 yılında Ishinomori Shōtarō tarafından çizilmiş olan "*Japan, Inc.: A Manga Introduction to the Japanese Economy*" (Japon Şirketi: Japon Ekonomisine Giriş Mangası) Japonya ve Amerika arasındaki ticaret anlatılır (Ertemsir, 2011, s. 82). Japonya'nın Honda, Nomura Securities, Ajinomoto gibi şirketlerinde çalışmak isteyenleri bilgilendirmek amacıyla, *Nihon Keizai Shimbun* (Japonya Ekonomi Gazetesi)'nde yayınlanmış olan bir ekonomi semineri serisini temel alarak hazırlanmıştır (Britannica, 2023). Bu mangalar diğer mangalara nispeten oldukça pahalıdır. İngilizce ve Fransızca gibi dillere çevrilmiştir. Farklı yaş ve meslek grubundan insanlara hitap etmiştir (Duus, 1988) (Sabin, 1993, s. 206). (Bkz. Şekil 2.17)

1980'li yıllara gelindiğinde ise Mecha adlı bilim-kurgu mangaları popülerlik kazanmıştır (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 19-20). Akademik mangada eğitici ögeler varken, Mecha mangalarda teknoloji hakkında bilgilendirici içerikler bulunmaktaydı. 1982 yılında Otomo Katsuhiro tarafından Mecha türünde yapılan *Akira* isimli manga 38 cilt olarak yayımlanarak büyük başarı elde etmiştir (Gravett, 2008, s. 116). *Akira'da* mahşer teması işlenmiş; önce Amerika sonra Fransa, İtalya ve İspanya'da büyük başarılar elde etmiştir (Şen, 2014, s. 207). Akira gibi filmler sayesinde kitleler anime ile tanışmış ve bu animelerin çıkış noktası olan mangalara ilgi göstermişlerdir (Taş Alicenap, 2012, s. 25) (Bkz. Şekil 2.18)



Şekil 2.18: Otomu Katsuhiro, Akira (Katsuhiro & İlkkurşun Çev., 2020)

Teknolojinin gelişimi ve internetin yaygınlaşmasıyla beraber bilim-kurgu manga serilerine olan ilgi ve beğeni artmaya başlamıştır. Masamune Shirow'un 1989 yılında *Young Magazine Special* dergisinde yayımladığı "*Ghost In The Shell"* (Deniz Kabuğundaki Hayalet) adlı bilim-kurgu manga serisi, bu tarzın en başarılı örneklerinden biri durumuna gelmiştir. Bu manganın Mamoru Oshii tarafından animasyon filmi yapılmış ve bu film

sayesinde manga ve animeye olan ilgi daha da artmıştır. 2017 yılında Rupert Sanders yönetmenliğinde Ghost In The Shell sinema filmi haline getirilmiştir. Çizildiği 1989 yılından 2017 yılına kadar popülerliğini sürdürmüş ve sinema tarihinde başyapıtlar arasına girmiştir.

2.3 MANGADAN ANİMEYE GEÇİŞ

Anime, kökü İngilizce animation kelimesinin kısaltılmışıdır. Japonlar tarafından asimile edilerek anime kelimesine dönüşmüştür. Anime 1960'lı yıllarda popüler olmuştur. Anime; kahramanlık destanları, komedi, bilim-kurgu ve sinemada karşımıza çıkan bütün türlerin hepsini kapsayan çok geniş yelpazesi olan bir sanat dalıdır. Animeler; manganın hikâye, karakter tasarımı, mekân anlatımı özelliğinden faydalanarak yapılmıştır. Mangalar gibi her yaş grubuna hitap etmektedirler (Taş Alicenap, 2012, s. 19-22). Manga ve animenin çoğu zaman bir bütün olarak ele alınmasının nedeni ise sahip oldukları görsel, öyküsel ve toplumsal ayrılamaz bağların olmasıdır.

Manga terimi zaman içinde gelişerek karşımıza anime olarak çıkmıştır. Manga ve anime Japonya'ya özgü bir üslup, grafik dil, görsel özellikler barındırmaktadır. Böylece Batılı benzerlerinden ayırılmıştır. Zaman içinde Japonya'ya özgü bir kültür temsilcisi olarak görülen manga ve anime olgusu gelişmiştir. Japonların kendine özgü geleneksel temaları ile evrensel konuları, düş ve hayali olayları görsel ve estetik işleyiş biçimleri ile ele almaları açısından Japon anime filmleri; Japon toplumunu anlamamızı sağlayan önemli unsurlardır (Napier & Başekim Çev., 2008). Japonya'nın bilinen ilk animasyonu *Katsudo Sashin* adlı sessiz animedir (Şen, 2014, s. 187). Günümüzde animelerin ilk örneklerine ait kayıtlar pek fazla kayıt bulunmamaktadır. Bunun nedeni İkinci Dünya Savaşı ve 1923'te gerçekleşen Büyük Kanto Depremidir (Taş Alicenap, 2012, s. 39).

Manga ve anime Japon halkının savaş sonrası yaşadığı yıkımı unutturan bir araç olmuştur. Animeler; aynı zamanda Japonya'yı temsil eden, tanıtan ve toplumları, kültürleri ciddi manada etkileyen küresel bir güce dönüşmüştür. Zeynep Şeker'in de belirttiği üzere "Japon animeleri Disney animasyonlarına rakip farklı bir seçenek durumuna gelmiştir" (Şeker, 2021). Büyük başarı elde eden animelerin bugünkü sahip olduğu saygınlığı kazanmasında Tezuka'nın da rolü büyüktür (Şen, 2014, s. 191).

Animelerin küresel çapta başarı kazanmasının altında yatan nedenlerden biri anime karakterlerinin biçimsel olarak Batı animasyonlarındaki karakterlere benzerliğidir. Ayrıca evrensel sorunları ele alması, Japon olmayan toplumların bile ilgisini kazanmasını sağlamıştır (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 32-34). *Superman, Spider Man* gibi Disney kahramanlarının anime karakterlerinden ayrılan en büyük özelliği; mevcut yapıyı koruyan, iyinin her zaman iyi, kötünün her zaman kötü olarak kurgulandığı bir işleyişe sahip olmasıdır. Fakat animelerde mutlak iyilik ve mutlak kötülük yoktur, karakterlerde her zaman bir değişim söz konusudur (Alparslan & Cantek, 2004, s. 445). Japon animelerin, Disney animasyonlarından ayrılan başka bir özelliği de kullandıkları animasyon tekniğidir. "*Limited Animation"* (sınırlı animasyon) tekniğini kullanarak kısıtlı kaynaklarla animeler hareket kazandırmaya çalışmışlardır. Böylece animelerde zaman ve para tasarrufu sağlamışlardır (Taş Alicenap, 2012, s. 23)

2.4 ANİMELERDE, MOTİFLER VE MİTLER

Animeler; mahşer, ağıt, festival ana temalarına dayanmaktadır. Japon kültürü, felsefesi, inanç sistemi ve tarihinden yola çıkılarak yapılmıştır (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 31). Mahşer senaryolarının yaygın olarak işlenmesi, İkinci Dünya Savaşı ve atom bombasının yaratmış olduğu yıkımdan kaynaklanmaktadır (Şen, 2014, s. 212-213). Bombalama sonrası yaşananlar, tsunami, deprem felaketleri, yanardağ patlamaları insanlar üzerinde en az atom bombası kadar yıkıma sebep olması mahşer temasını besleyen unsurlardandır. İnsanların bilinçaltına yerleşmiş olan korkular ve gelecek kaygısı bütün sanat dallarını etkilemiş, manga ve anime için konu haline gelmiştir (Taş Alicenap, 2012, s. 32-33).

Japon animelerinde ağıt teması çok yaygın olarak ele alınmaktadır. Ağıtın anlatıları kayıp, yokluk ve gerçeklememiş arzuları ele alır (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 310). Napier'in belirttiği üzere "Silinmekte olan geleneksel kültüre dair akut bir biliçlilikle bağdaştırılan lirik bir yas tutma duygusu olarak açıklanmıştır (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 23)."

Komedi ve macera animelerinde bile ağıt temasına rastlamaktayız. Çoğunlukla mahşer teması ile kullanılmaktadır. Mecha mangalarında bile kahramanlarının kendi varoluşlarını sorguladıkları sahneler vardır.

Animelerde sıkça rastlanan temalardan biri olan festival, Japon dini ve sosyal yaşamının önemli bir parçasıdır. Animenin ciddi taraflarının yanında keskin mizahı, grotesk abartısı, cinsel içeriği ve şiddet bu festival ruhunu tam anlamıyla yansıtmaktadır. Festival teması, dönemin aksayan yönlerini hicvetmesi bakımından önem arz etmektedir. Mevcut düzen altüst edilerek, pasivize edilen Japon kadınlarının süper kahramanlara dönüştürülmesi, festival temasında oldukça sık rastlanan bir durumdur. 1920'den 1950'ye kadar Japonya'da portatif tiyatro ile bisikletle gezip hikâye anlatıcılığı yapan anlatıcılar görülmektedir. Hikâye anlatıcılığı geleneksel bir sanat olarak kabul edilmektedir. Bu kültür birikiminin sonucunda manga ve animeler; sahne tasarımı, kostüm, karakter yaratımı gibi alanlarda kendini göstermiştir (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 22-43).

Nesilden nesile aktarılan destansı hikâyeler olan mitler, Japon kültüründe önemli yer tutar. Destansı masallar, kahramanlar, tanrılar, ruhlar animeler için önemli birer kaynaktır. Tanrılar uçabilirler, fırtına ve deprem çıkarabilirler, şekil değiştirebilirler. Diğer tanrılar ödüllendirilebilir ve cezalandırılabilirler. Dönüşüm yeteneğine sahip ruhlara, Budist efsanelerindeki ejderhalara, iyi ve kötü ruhlara, şeytani varlıklara, şeytan-canavar karışımı yaratıklara animelerde sıkça rastlanmaktadır. Animelerde bu mistik ögelerin birçoğu kullanılmıştır.

Shinto[3] dini öğretilerinden adak ve saygı sunma ifadelerini birçok animede görebiliriz. Ayrıca Zen Budizmi ve Samuray kültürü animelerde sık sık karşımıza çıkmaktadır. Doğayı sevmek, binlerce tanrı ve ruha saygı göstermek, Shinto tapınaklarında kurtuluş için dua etmek hemen hemen her manga ve animede karşımıza çıkmaktadır. Bir amaç uğruna yola çıkmış, fiziksel gücünü ve aklını zalimlere karşı kullanmak zorunda kalan insanlar konu edinilmiştir. Anime ve mangalarda sadece Japon masallarından esinlenilmemiş, aynı zamanda Batı'nın masallarından alıntıları kendi kültürleri içinde eriterek kendi mitleri ile harmanlayıp yeni bir tür meydana getirmişlerdir (Taş Alicenap, 2012, s. 35-36). Shinto inancında ataların ruhları ve doğa *Kami* [4]olarak kabul edilmektedir. Sekiz milyon Kami bulunmaktadır. Kami'ler doğa olaylarını temsil edip, ağaç, çiçek ve insan olabilirler. Shinto inancına göre onlardan korkulması ve onlara saygı duyulması gerekmektedir (Şeker, 2021, s. 21-22). Kami'lerin iyi ve kötü yönleri bulunmaktadır ve hayatı yürütme,

[3]**Shinto**, ataların ruhları ile ilişkilendirilen, tabiatüstü varlıklara veya güçlere belli ritüeller çerçevesinde tapınmaya denir.
[4] **Kami**, kutsal sayılan ölmüşlere (ruh) denir.

yaşatma, yenileme gücüne sahiptirler. Japonlar hayatlarını öldüğünde Kami olacaklarına inanarak yaşamaktadırlar. Japon kültüründeki Kami'lere manga ve animelerde sıkça yer verilmektedir (Güvenç, 1983, s. 419). Japonlar, Shinto ve Budizmi benimsemişlerdir. Shinto, doğa ve ruhlar ile etkileşimi; Budizm, Nirvana'ya ulaşarak insanın kendi iç dünyasını bulmasını, Zen Budizmi ise çevremizdeki her şeye sanki ilk defa görüyormuşuz gibi, zihnimizle bakmayı öğretmektir (Baker, 1984, s. 27-29). Hindistan'ın Nepal bölgesinden yayılan Budizm dininin temel kollarından biri olan Zen Budizmi öğretilerine göre, dünya tatlarından uzaklaşmış, kendi iç dünyasına dönmüş, bencillikten ruhlarını arındırmış ve bu aydınlanma yolunda başkalarına öncülük eden kişi aydınlanmış sayılmaktadır (Güvenç, 1983, s. 199) (Störig & Güngören Çev., 2000, s. 93).

Animelerde kullanılan evrensel konular, mekân ve karakter tasvirlerinde karşımıza çıkmaktadır. Buna karşın sosyal yapı, karakterlerin yaşam biçimleri ve iç dünyaları, efsaneler, mitler Japon kültürünün izlerini barındırmaktadır. Karakterlerin abartılı dış görünümünde dikkat çeken en belirgin ortak unsurlar uzun boylu, uzun bacaklı, büyük iri gözlü olmalarıdır. Bu tasarlanan karakterlerin aksine, genel olarak kısa boylu ve çekik gözlü biyolojik yapıya sahip olan Japonlar, animelerde kendilerini görmek istedikleri şekilde ifade ettikleri şeklinde yorumlanabilir. Disney animasyonlarının en büyük özelliği son derece gerçekçi çizim sahnelerinin olmasıdır. Japon animeleri ise sınırlı hareket kabiliyetine sahip oldukları için daha çok yüz ifadeleri, abartılı mimikler ve duygu ön plandadır. Büyük göz iyi karakterleri betimlemek için kullanılırken, kısık ve küçük gözlü tasvirler kötü karakterleri anlatmak için kullanılır. Mimikler, hızlı duygu geçişleri bu animelerin daha fazla derinlik kazanmasını sağlamıştır (Taş Alicenap, 2012). Disney animasyonlarında olan sıradan ve tahmin edilebilen hikâye kurguları yerine animeler daha felsefi, daha derin olay örgüsüne sahiptir ve bu yönüyle seyirciyi düşünmeye sevk eder. Japon animeleri Disney animasyonları gibi sadece çocuklara yönelik olarak yapılan animasyonlar değil; bünyesinde alt metinleri barındıran, duygu yoğunluğunun ve gerçekçi karakterlerin olduğu animelerdir (Öztat & Arıkan, 2020, s. 130)

2.5 ANİME ÇEŞİTLERİ VE HEDEF KİTLELERİ

Anime, sadece geleneksel Japon kültürü etkisi ile değil aynı zamanda farklı kültürlerden de etkilenerek yapılmıştır. Animelerde anlatı ve görsel açıdan çok ciddi cinsiyet ayrımları olduğu görülmektedir (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 171). Anime ve mangalara verilen

bu isimler, içeriğinden çok hitap ettiği kitleyi sınıflandırmak için kullanılmıştır. Manga ve animelerin uygunluğu hitap ettiği kitleye göre şekillenir. Yetişkinlere yönelik yapılan animelerde daha sert ifadeler kullanılırken ergenlik çağındaki gençlere daha yumuşak bir üslup tercih edilmiştir (Şen, 2014, s. 224-225).

Kodomo: Küçük yaş kız ve erkek çocuklarına hitap eden, karakterlerin çok sevimli çizildiği türdür.

Shoujo:18 yaşından küçüklere, ergenlik çağındakilere özgü hazırlanan romantik serilerin ismidir.

Josei: 18 yaş üstü kadınlara yöneliktir, cinsellik ve şiddet öğeleri bulundurur.

Shonen-A: Genellikle genç kızlar ve erkekler arasındaki homoseksüel ilişkiyi anlatır. Duygu, romantik ilişkiler ve aşk ön plandadır, cinsellik yer almaz.

Yao: Yetişkin iki erkek arasındaki aşkı anlatır, cinsel içerikli sahneler kullanılır.

Shonen: 18 yaş altı erkek çocukları için yapılan manga ve animelerdir. Kahramanlık öyküleri anlatılır. Maceraperest ve cesur bir tarzı vardır. Kahramanın saf kişiliği zamanla değişime uğrar.

Seinen: 18 yaş üzeri yetişkin erkeklere yöneliktir. Josei gibi ciddi konulara değinir. Olaylara felsefi yaklaşır. Argo, küfür, şiddet ve cinsellik gibi içeriklere sahiptir.

Shojo-A: Genç kızlar arasındaki homoseksüel ilişkiyi anlatır. Cinsellik değil duygular ön plandadır.

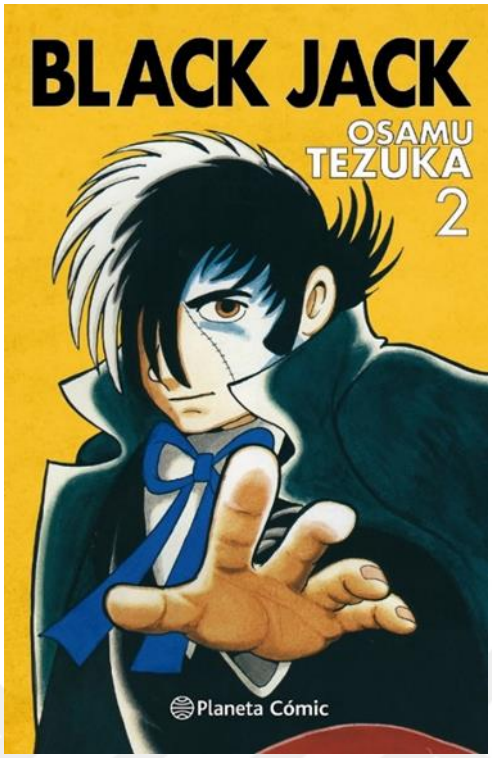
Yuri: Shojo-A hikâyelerinden çok daha fazla şiddet, cinsellik içerir ve pornografik animelerde sıkça kullanılan bir türdür.

Hentai: Her türlü cinsel ilişkinin ön planda olduğu ancak komik, aksiyon dolu, dramatik olay örgülerine de sahip olan manga ve anime türüdür (Şen, 2014, s. 224-227) (Elikara, 2007, s. 63-64).

2.6 TEZUKA OSAMU VE MANGA EKSENİNDE JAPON ANİMESİ

Modern manganın babası olarak kabul edilen Tezuka Osamu, mangaya kattığı teknik yeniliklerin yanında farklı temaları da işin içine katmıştır. 1960'ta modern anime ve insan benzeri robotlarla ilgili anime film öykülerinin ilk örneklerini veren Tezuka, *Astro Boy* ile

Japon animasyonunun bilim-kurgu türünün temellerini atmıştır. *Astro Boy*, ilk olarak 1963 yılında siyah-beyaz olarak yayınlanmış ve yönetmenliğini Tezuka yapmıştır. Tezuka Production ve Mushi Production tarafından hazırlanan *Astro Boy'un*, anime haline dönüştürülmüş versiyonu Japonya'da ilk animasyon televizyon dizisi olarak yayınlanmış ve 1980'de renkli versiyonu yapılmıştır. Amerikan televizyonlarında da gösterilerek uluslararası boyutta beğeni kazanmıştır. Gösterime girdiği dönemde özellikle çocuklar tarafından çok fazla beğeni kazanmıştır. Karakterin sivri uçlu saçlarını Tezuka kendi saçlarından esinlenerek çizmiştir. *Astro Boy* insansı özelliklere sahip ve ayrımcılığa uğramış bir robot olarak tasvir edilmiştir (Tezukaosamu.net, Atom, 2022). *Astro Boy'un* yaratıcısı olan Doktor Tenma, tek oğlunu kazada kaybetmiş ve ona tıpatıp benzeyen bir robot tasarlamıştır. Dr.Tenma, daha sonra aralarında çıkan bir anlaşmazlık sonucu *Astro Boy'u* sirke satmıştır. *Astro Boy*, sirkten Bilim Bakanlığı tarafından kurtarılmış ve insanlık yararına çalışmaya başlamıştır (Tezuka.co.jp, 2022). *Astro Boy'u,* Amerikan çizgi roman karakteri *Superman ile* karşılaştırdığımızda ikisinin de sahip oldukları özel güçler nedeniyle benzer yönleri vardır. *Superman*, içinde bulunduğu toplumun yapısını başarı ile yansıtmıştır. Yeteneklerini, Amerikan ideallerini ve yaşadığı toplumu korumak için kullanmıştır (Göç, 2020, s. 234). *Astro Boy'un* ise dünyanın koruyucusu olmasının yanında, insansı duygulara sahip bir robot olduğunu söyleyebiliriz.



Şekil 2.19: Tezuka Osamu, Black Jack, (Tezukaosamu.net, Black Jack, 2023)

Tezuka kendinden sonra gelen tüm manga ve anime çizerlerini tekniğiyle etkilemiştir. Tezuka Osamu'nun manga ve animeyi bugün kullanılan haline en yakın düzeye getirmiş olan çalışması *Astro Boy'dan* sonraki en tanınan çalışması: *Black Jack*'dir. *Black Jack,* hastalarını mucizevi bir şekilde iyileştiren dâhi bir doktordur. Dizi çoğunlukla hastalık, ölüm, hasta insanların acılarını anlatan tek seferlik bölümler olarak yayınlanır. Bazı bölümler kısa bir zaman dilimi anlatırken bazı bölümler ise sadece birkaç saatlik zamanı kapsamaktadır. Tıp diplomasına sahip olan Tezuka, bunu çizimlerinde yansıtmıştır. Organ çizimleri, cerrahi yöntemler, yaşam için felsefi bakış açısı günümüz doktorları tarafından hâlâ saygı duyulmaktadır. *Black Jack*, büyük başarı kazanınca dizi haline getirilmiş ve beş sene boyunca devam etmiştir (Tezukaosamu.net, Black Jack, 2023). (Bkz. Şekil 2.19) (Bkz. Şekil 2.20)



Şekil 2.20: Tezuka Osamu, Black Jack (Tezuka, 2018)

Tezuka'nın 1964'te büyük başarı kazanan diğer projesi *Kimba the White Lion* (Beyaz Aslan Kimba) Japon televizyonlarının ilk renkli anime dizisi olmuştur ve bu sebepten dolayı renklendirmeler deneme yanılma yoluyla yapılmıştır. Müziği için çok detaylı bir senfoni hazırlanmıştır (Tezukaosamu.net, Kimba the White Lion, 2023). 1950-1954 yılları arasında yaptığı, bilinen ilk büyük çalışması *Kimba the White Lion*, 1990'larda yapılan Disney'in *Lion King* (Aslan Kral) animasyon filmiyle ciddi benzerlikler taşıdığı görülmektedir (Blog.museunacional.cat, 2023). (Bkz. Şekil 2.21)



Şekil 2.21: Osamu Tezuka, Kimba the White Lion (Beyaz Aslan Kimba) (Tezukaosamu.net)

Tezuka sayesinde çağdaş ve yenilikçi bir boyut kazanarak yükselişe geçen Japon çizgi romanı manga ve hareketli versiyonu niteliğindeki anime filmler, Miyazaki Hayao'nun Batı kültürü ve Japon kültürünün etkili olduğu iki farklı anlayış çerçevesinde şekillendirdiği anime çalışmaları ile geniş bir izleyici kitlesine kavuşarak uluslararası düzeyde popülarite kazanmıştır.

Bugün Japon animeleri, dünyada popüler kültürün bir parçası olarak ana akım haline gelmiş çok büyük bir endüstridir. *Studyo GX'in* internet sitesinde listelenen verilere göre hâlihazırda Japonya'da anime üretimi yapmakta olan 114 adet şirket bulunmaktadır (StudioGX, 2022). Bu sayı Wikipedia'ya ait WEB kaynağında ise 169'u bulmaktadır (List of Japanese animation studios, 2022). Her iki veri kaynağı da Japonya'daki animasyon sektörünün oldukça önemli bir endüstri olduğunu göstermektedir. Bu stüdyolar içinde hem kurucularıyla hem de çalışmalarıyla tarihsel süreçte kayda değer örnekler vermiş olan Studio Ghibli örneklemi, bu tez çalışmasında ele alınacaktır.

3. JAPON ANİMESİNDEKİ KÜLTÜREL SENTEZ VE MİYAZAKİ HAYAO FİLMLERİ

Çalışmanın bu bölümünde; Japon Anime kültürü, Miyazaki Hayao ve bu kapsamda önemli projeler gerçekleştirmiş olan Stüdyo Ghibli'nin anime filmleri ve uluslararası sektördeki başarısı üzerinde durulmuştur. Stüdyo Ghibli tarafından yapılan animelerde kullanılan metotlara, anime filmlerinin küresel boyutta kültürel etkilerine değinilmiştir.

Japonya'da 1854'te Perry ile Japon Amerika dostluk anlaşması imzalanmış ve limanların yabancılara açılmasıyla ticari ilişkiler canlanmıştır. Japon tahtına geçen İmparator Meiji ile "Restorasyon Dönemi" başlamış, modernleşmenin kabul gördüğü bir döneme girilmiştir. Her alanda yapılan bu değişimler Japon toplumunca benimsenmiştir (Dündar, 2011, s. 15). Bu değişim, Miyazaki'nin Batı etkisiyle yaptığı filmlerde karşımıza çıkmıştır ve Miyazaki gençlik döneminde Disney tarzı ile üretilen animasyonların etkisinde daha canlı karakterler üretmiştir (Osmond & Çev. Dalay, 2014, s. 36).

Animenin doğduğu yer olan Japonya'da bütün yapımlarda Japon kimliği derinlemesine işlenmektedir. Günlük hayat, tarih, teknoloji, okul, aile, kentlilik kavramlarını bütün animelerde görmek mümkündür. Anime çizerleri, Disney animasyonları ve Avrupa filmlerini izleyerek büyümüşlerdir. İçinde yaşadıkları toplumun sosyal ve siyasal yapısından etkilenerek tüm dünya insanlarının mücadele ve korkularına yer vermişlerdir (Ölek, Aydın, & Tellan, 2007, s. 126).

Miyazaki, Gakushuin'de öğrenciyken izlediği 1958 yapımı *The Legend of White Snake* (Beyaz Yılan) filminden etkilenerek, filmin yapıldığı Toei Stüdyoları'na iş başvurusunda bulunmuş ve başvuru kabul edilmiştir (Dökeroğlu, 2018, s. 3-43). *The Legend of White Snake*, Japonya'nın dünya standartlarında tam renkli ve uzun metrajlı ilk animasyon filmidir. Toei Animation tarafından yapılmış ve bütün dünyada büyük ilgi uyandırmıştır. Film iki yıl boyunca en son teknoloji ve çok yetenekli bir ekiple çalışılarak yapılmıştır. Filmde, insan şeklini alan beyaz bir yılan Bai Niang ile Xu Xian adında genç bir adamın aşk hikâyesi anlatılmıştır (Festival-cannes, 2023). (Bkz. Şekil 3.1)



Şekil 3.1: The Legend of White Snake (Beyaz Yılan) (Myanimelist.net, 2023)



Şekil 3.2: Miyazaki Hayao, Woof Woof 47 Ronin (Filmaffinity, 2022)

Miyazaki'nin ilk çalıştığı proje, 1963 yapımı *Woof Woof 47 Ronin'dir*. Bu proje, Disney'in 1942 yapımı *Bambi* çizgi filminden esinlenerek yapılmıştır. (Bkz. Şekil 3.2)

Spirited Away, filminde Rus animasyon film yönetmeni Lev Atamanov'un da etkileri görülmektedir. Lev Atamanov'un yönettiği 1957 yapımı *The Snow Queen* (Kar Kraliçesi) adlı Rus çizgi film, Miyazaki için de esin kaynağı olmuştur. (Osmond & Çev. Dalay, 2014, s. 47-48). Batı Avrupa etkisinin tarihi ve kültürel açıdan ağırlığının hissedildiği eserleri *Kiki's Delivery Service* (Sevimli Cadı Kiki) (1989), *Nausicaa of the Vallery of the Wind* (Rüzgârlı Vadi) (1984), *Laputa: Castle in the Sky* (Uçan Kale) (1986) gibi yapıtlardır. Japon kültürünün, tarihinin ve dinsel inanışlarının etkisi; *My Neighbour Totoro* (Komşum Totoro) (1988), *Princess Mononoke* (Prenses Mononoke) (1997) ve *Spirited Away* (Ruhların Kaçışı) (2001) gibi filmlerde hissedilir. Filmlerindeki göze çarpan bir başka unsur da Miyazaki'nin "Her yetişkinin gerçekte birer çocuk olduğu fikrini benimseyerek hareket etmesidir" (Cavallaro, 2006, s. 172).

Studio Ghibli'nin diğer bir kurucu ortağı olan Takahata Isao da Japon anime sanatının önde gelen isimlerindendir. Takahata'nın animasyonla tanışması Andersen'in *Le Roi et L'oiseau* masalının Fransız fantastik animasyon filmini izlemesiyle olmuştur. Sanatçı, Tokyo Üniversitesi'nde Fransız Dili ve Edebiyatı eğitimi gördüğü öğrencilik yılları sırasında Disney kalitesinde yapımlar üretmeyi amaçlayan Japon Animasyon Stüdyosu Toei Animation'da yardımcı yönetmen olarak işe başlamıştır.

Takahata, 1972 yılında vizyona giren ve Miyazaki'nin; hikâye, düzen ve sahne tasarımını yaptığı *Panda Kopanda* (Panda, Bebek Panda) adlı Japon çocuk animasyonunun yönetmenliğini üstlenmiştir. *Panda Kopanda* filminin animasyon yönetmenliğini Kotabe Yoichi, karakter tasarımını ise Otsuka Yasuo gerçekleştirmiştir. Bu filmden hemen sonra 1973 yılında ise *Panda Kopanda and Rainy-Day Circus* (Panda, Benek Panda ve Yağmurlu Gün Sirki) adlı animasyon yapılmıştır (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011). (Bkz. Şekil 3.3)



Şekil 3.3: Miyazaki Hayao, Panda Kopanda (Panda, Bebek Panda) (İmdb, Panda Kopanda, 2023)



Şekil 3.4: Heidi, Girl of the Alps, (Heidi: Alplerin Kızı) (İmdb, Heidi, 2023)

Heidi, Girl of the Alps (Heidi: Alplerin Kızı), İsviçreli yazar Jonathan Spyri'nin kitabından uyarlanmıştır. Isao Takahata'nın yönetmenliğini üstlenip Miyazaki'nin çizimlerini yaptığı

dizi, büyük başarı elde edip kült haline dönüşmüştür. Bu dizide, Alp dağlarında yaşayan Heidi isimli küçük bir kızın hayatı anlatılmaktadır. 1974 yılında Japonya'da Fuji TV yapımcılığında hazırlanan animasyon, elli iki bölümlük dizi olarak televizyonda yayınlanmıştır. Yalın çizgiler kullanılarak hazırlanan *Heidi*, Miyazaki'nin sonraki çizimlerinde de adata imzası haline gelmiştir. Günümüzde bile hala popülerliğini korumaktadır (Dökeroğlu, 2018, s. 41-42). (Bkz. Şekil 3.4)

Miyazaki, Paul Grimault'nun 1952 yapımı *Le Roi et l'Oiseau* (Kral ve Kuş) isimli eserinden çok etkilenmiştir. Grimault'nun filmi, masalsı bir kalede geçer ve Miyazaki üzerindeki etkisi büyük olmuştur. 1979'da Miyazaki ilk yönetmenlik denemesini *Lupin III* adlı anime serisi için *The Castle of Cagliostro* (Kagliosrto'nun Şatosu) adlı filmi ile yapmıştır. Miyazaki filmlerinde sonradan göreceğimiz dev uçan araçlar, makineler ilk kez bu yapımda kullanılmıştır (Ülgen, 2022, s. 2055). Miyazaki'nin 1984 yılında yaptığı ve kendisine uluslararası ün kazandıran filmi *Nausicaa of the Vallery of the Wind* (Rüzgârlı Vadi), sanatçının aynı adlı mangasından uyarlanmış ve Japonya'da yaşanan bir çevre felaketinden yola çıkılarak yapılmıştır (Gravett, 2008, s. 115). Filmdeki Nausicaa isimli karakter, Homeros'un Odesa destanındaki narin prenses ile Japon edebiyatından esinlenilmiş ve karşımıza "Böcek Seven Prenses" karakteri olarak çıkmıştır (Osmond & Çev. Dalay, 2014, s. 57). Nausicaa, diğer insanlar gibi kelebekleri güzel bulmak yerine böcekleri sevmekte, onları isimlendirmekte ve böceklerle kurduğu iletişim ile onlarla özdeşleşmektedir (Ülgen, 2022, s. 2056). (Bkz. Şekil 3.5)

Miyazaki, bu filmden sonra Takahata ile Stüdyo Ghibli'yi kurmuştur (Şen, 2014, s. 241). Manga serisi olan *Nausicaa of the Vallery of the Wind'ın* başarılı olmasının ardından anime filminin yapılmasına karar verilmiştir. Miyazaki, herhangi bir ticari kaygı gütmeksizin kendini özgürce ifade edebilmiş ve bu film hem sanatsal hem maddi başarı elde etmiştir. Elde edilen bu başarı sayesinde Stüdyo Ghibli kurulabilmiştir (Şen, 2014, s. 254) (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 16).



Şekil 3.5: Nausicaa of the Vallery of the Wind (Rüzgâr Yükseliyor) (Anime.gen, Anime Manga Türkiye, 2023)

1986 yılında İngilizce dublaj yapılarak, ismi *Warriors of the Wind* (Rüzgârın Savaşçıları) olarak değiştirilerek Amerika'da gösterime giren filmde bazı kısımların çıkarılması Miyazaki ve Takahata'yı oldukça rahatsız etmiştir. Filme yapılan müdahale sonucu çevreci mesajlar kaybolmuş, olay örgüsü büyük ölçüde değişmişti. Bu süreç sonunda, İki sanatçı da Batı'da on yıl boyunca filmlerinin gösterilmesine izin vermemişlerdir (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 59). *Warriors of the Wind'in,* gişe başarısını yakalayamamış olsa da Miyazaki'nin bir diğer filmi *Totoro, NHK*[5]'nın yapmış olduğu ankette tüm zamanların en sevilen Japon filmleri arasında Kurosawa Akira'nın *The Seven Samuray* (Yedi Samuray) filminden sonra ikinci olmuştur. Miyazaki'nin 1989 yılında yaptığı *Kiki's Delivery Service* filmindeki uçuş sahneleri ve atmosfer dikkat çekici unsurlar arasındadır. Film, 1989'da en çok gişe hasılatı yapan Japon filmleri arasına girmiş, 1992 yılında yapılan *Porco Rosso* (Kızıl Domuz) ise yılın en fazla gişe hasılatını yaparak o zamana kadar yapılmış bütün Japon filmlerini geçerek büyük başarı kazanmıştır. Filmde domuza dönüşen bir savaş pilotunun maceraları anlatılmıştır (Şen, 2014, s. 241-242). *Porco Rosso*, Miyazaki'nin siyasi göndermelerin en belirgin olduğu çalışmasıdır ve bu yönüyle çocuklara yönelik olmayan tek çalışması olarak nitelendirilebilir (Taş Alicenap, 2012, s. 48).

1997 yılında gösterime giren *Princess Mononoke* (Prenses Mononoke), yerli ve yabancı filmlerin hasılat rekorunu geçmiş ve 150 milyon dolarlık gişe hasılatı yapmıştır. Film,

[5]**Nhk**, Japon Ulusal Yayın Kuruluşudur.

Japon Akademi ödülünü kazanarak, En İyi Yabancı Film Oscar'ı dalında Japonya'yı temsil etmiştir. *Mononoke* filminde, dişi bir kurt tarafından büyütülmüş bir kızın doğayı insanlardan koruma çabası anlatılmıştır (Şen, 2014, s. 243). İnsanların doğaya hükmetme çabalarının anlatıldığı *Princess Mononoke*, modernle geleneğin, insanla doğanın çatışmasını Japonlara özgü bir tarzla anlatmıştır. *Prenses Mononoke*, çevrecilik ve ruhanilikle ilgili bir filmdir. İnsanların çevreye verdiği zararla alakadar olmasının yanı sıra teknolojik gelişmelerin vahşi hayatı olumsuz yönde etkileyeceği, çatışmalar olacağı kabul edilmiştir (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 107). (Bkz. Şekil 3.6)



Şekil 3.6: Princess Mononoke*"* (Prenses Mononoke) (Studioghibli, Princess Mononoke, 2022)

Miyazaki, kariyerinin zirvesine 2001 yılında yaptığı *Spirited Away* (Ruhların Kaçışı) filmi ile ulaşmıştır. Chihiro, adlı bir kızın başından geçen olaylar ile olgunlaşması anlatılmaktadır. Film, Japonya'da en çok seyredilen film olarak rekor kırmıştır. Amerikan

Sinema Akademisi Ödülleri'nde En İyi Animasyon dalında ödül kazanmıştır. 52. Berlin Uluslararası Film Festivali'nde Altın Ayı Ödülü'nü kazanmıştır (Telci, 2010, s. 243). *Spirited Away* filminde, özellikle Shinto inancının izlerine rastlamaktayız. Japonya'da, sanılanın aksine yaygın olan din Budizm değil, Shintoizm'dir. "Biz Japonlar Shinto doğar, Budist ölürüz." sözü Japonların cenaze törenlerinin Budist tapınaklarında yapılmasının asıl sebebidir (Güvenç, 1983, s. 115). Shintoizm'e göre yaşadığımız çevreyi Kami olarak nitelendirilen ruhlarla paylaştığımızı ve bu ruhların belirli görevleri olduğunu savunan, felsefi yönü olan bir öğretiler bütünüdür (Hunter, 2002, s. 253-283). Miyazaki filmlerindeki dinsel öğeler, bireyin toplum ve çevreyle olan ilişkilerini düzenleyen normlar olarak karşımıza çıkar. Bu yaklaşım tüm Ghibli filmlerinin ortak niteliğidir (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 107).

Japon animelerinde, evrensel temalar işlenirken Japon kültürüne ait izler de bulabiliriz. *Totoro* filminde, sürgülü kapılar (Shoji), hasır halılar (Tatami), ayakkabıların evin giriş kısmında (Genkan) çıkarılması gibi Japon kültürüne ait özellikler, Shinto inancında kutsal yerleri çevreleyen kapılar (Torii) ve örülü ipler (Shimenava) karşımıza çıkmaktadır (Telci, 2010, s. 244). Miyazaki, filmlerinde Batı kültürünü Japon kültürü ve sanatları ile ustaca harmanlamıştır. Eserlerinde zıt kavramlar beraber işlenmiştir. Gerçek-gerçeküstü, güzel-çirkin, iyilik-kötülük… (Taş Alicenap, 2012, s. 45). Miyazaki'nin filmlerinde Japon kültürüne ait pek çok ögeye rastlamak mümkündür. Bu filmlerde yapılar, Japonya'ya özgü yemekler, giysiler göze çarpmaktadır (Ogihara-Schuck, 2014, s. 152).

Miyazaki, Toei Stüdyolarında ve Nippon Animation'da beraber çalıştığı Yasuo Ötsuka'nın üslubundan etkilenmiştir. O dönemde yaygın olarak kullanılan geniş surat, kısa saç, detaylandırmadan uzak yalın çizgilerle yapılmış vücut ve elbise biçimleri Miyazaki'nin kariyeri boyunca kullanacağı üslup özelliğine dönüşmüştür (Ülgen, 2022, s. 2052). Miyazaki, hareketli görselleştirme projelerinde Disney tarzına yakın bir süreç izlemiştir. Fakat Disney stüdyolarında projeler büyük bir ekip çalışmasıyla yapılırken, Miyazaki bu aşamaların hepsinde kendisi tek başına etkin olarak çalışmıştır (Fernandez & Sabherwal, 2014, s. 201). Bu yüzden Disney tarzı, belli bir standardı takip ederken Miyazaki, son derece karakteristik ve kendine özgü çalışmalar yapmıştır ve çoğu zaman kadın karakterleri hikâyenin merkezine yerleştirmiştir. Bu durumu, erkek egemen topluma bir gönderme yapması olarak yorumlayabiliriz.

Sıklıkla tekrar eden temalar, Miyazaki'nin pek çok filminde karşımıza çıkmaktadır. Doğanın korunması, şiddet, ana karakterlerin baskın ve güçlü kadın karakterlerden olması, kötü karakterlerin taraf değiştirebilmesi mutlak kötü sayılmaması sıklıkla karşımıza çıkmıştır (Ülgen, 2022, s. 2056-2057).

3.1 STÜDYO GHİBLİ

Miyazaki ve Takahata 1985 yılında Stüdyo Ghibli'yi kurmuşlardır. İki sanatçı, elli yıldan fazla süren bir dostluk ve iş ortaklığı ile birbirinden önemli filmlere imza atmışlardır. Toei Animaton'nın daha çok çocuklara yönelik uzun metrajlı çalışmalar yapması, Miyazaki ve Takahata'nın hayal gücünü kısıtlayıcı bir unsur olarak karşılarına çıktığı için bu stüdyodan ayrılarak Stüdyo Gihibli'yi kurmuşlardır. Takahata; çalışmalarında manga ya da animasyon içeriği üretmekten ziyade animasyonun senaryo, yapım ve yönetim aşamalarında rol almayı tercih etmiş ve her zaman farklı animasyon teknikleri denemiştir (Academymuseum, 2022).

Miyazaki'nin yönetmenliğini yaptığı ilk filmleri *Laputa: Castle in the Sky* (Gökteki Kale) (1986)'dır. Filmde, Laputa adlı kayıp uçan bir adaya ulaşmak için verilen mücadele anlatılmaktadır (Şen, 2014, s. 241). Birlikte gösterime giren ve günümüzde klasikler arasına giren; *Laputa, Grave of the Fireflies* (Ateşböceklerinin Mezarı) (1988) ve *My Neighbour Totoro* (Komşum Totoro) (1988) o dönemde çok fazla başarı elde edememiştir. Stüdyo Ghibli, *My Neighbour Totoro* filminin yapım sürecinde mali sıkıntılar yaşamış ve çalışmayı tamamlamak için mali destek aramak durumunda kalmıştır. Bazı yazarlar bunun filmin çok fazla çocuksu bulunmasından kaynaklandığını ileri sürmüşlerdir (Gök, 2019, s. 55). *Kiki's Delivery Service* (Küçük Cadı Kiki) (1989) ile Stüdyo Ghibli kazanç elde etmeye başlamış, *My Neighbour Totoro* filminin gecikmiş başarısıyla Stüdyo, finansal risk altında *Ocean Waves (*Okyanus Dalgaları) (1993) ve *My Neighbours the Yamadas* (Komşularım Yamadalar) (1999) filmlerini yapmışlardır (Taş Alicenap, 2012, s. 49). Ghibli, *Totoro* filminin gecikmiş başarısıyla istikrarlı bir stüdyo haline gelmiştir. Stüdyo herkes tarafından beğeni kazanan Totoro karakterinin, bir dizi hediyelik eşya yapımı talebine sıcak bakmıştır. Film bu özelliği ile gelecek yapımlara finans desteği olabileceğini göstermiştir. Fakat Ghibli, günümüzde hâlâ lisanslı ürünler üzerinde sıkı bir denetim gerçekleştirmektedir. Günümüzde Japonya'nın tüm kasabalarında lisanslı ürünlerin bulunduğu dükkânlar vardır (Gök, 2019, s. 55-56). Totoro, başarısı sayesinde Ghibli'nin

maskotu olmuş ve tüm filmlerinde kullanılarak, şirketin logosu haline gelmiştir. "Totoro no Furusato" isimli doğal hayatı koruma vakfı tarafından korunan Sayama Tepeleri, "Totoro'nun Memleketi" olarak anılmaya başlanmıştır. 1991'de kurulan "Totoro Ormanı" hızla kentleşen bir ortamda "Totoro Etkisi"nin fark yaratabileceğinin bir örneğidir (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 77).

Stüdyo Ghibli'nin 1994 yılında yaptığı *Pom Poko* (Büyük Rakun Savaşı) filminde ilk defa bilgisayar kullanılmış ve *"Computer Graphics Images-CGI*[6]" ile görüntüler yapılmıştır (McCarthy, 1999, s. 44-46). 2001 yılında yapılan *Spirited Away* filmi, Oscar ödülü alarak büyük başarı elde edilmiş ve Stüdyo dünya çapında tanınırlık kazanmıştır (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 17-18). Filmde; Chihiro karakteri ile ergen sorunlarını, çevresel faktörleri, uçmak ve festival temasını büyük başarıyla işlemiştir. 2004 yılında yaptığı filmi *Howl's Moving Castle* (Howl'un Yürüyen Şatosu) farklı ülkelerde birçok ödül kazanmıştır. Filmde Sophie, adlı genç bir kızın maceraları anlatılmıştır. Savaş teması ve getirdiği yıkım, çaresizlik işlenmektedir. Doğaüstü unsurlara yer verilmiştir. Cadılar, uçan bir şato, büyü vb. *Princess Mononoke* filminde ise doğa-insan çatışmasını ve doğaüstü yaratıklarla yapılan mücadeleden bahsedilmektedir. Miyazaki, filmde masalsı bir evren yaratmıştır ve Shinto dinine, Japon mitolojisine göndermelerde bulunmuştur. Miyazaki filmlerinde görmeye alışık olduğumuz cesur, baskın kadın karakterler karşımıza çıkmaktadır (Taş Alicenap, 2012, s. 49). Film, Japonya'da gösterime girdiğinde en başarılı gişe filmi olmuştur. Film, Disney ile yapılan anlaşma ile sonucunda, geniş kitlelere ulaşmıştır. Miramax, filmde şiddet içeren ögeler olduğu için başlangıçta 13 yaş sınırı getirmek istemiştir, fakat Miyazaki'nin "sansür karşıtı" tavrı filmin sansürsüz gösterime girmesini sağlamıştır. Miyazaki, bu filminde de büyük bir titizlikle üç yıl boyunca çalışmıştır. 140.000 karenin 80.000 bizzat kendisi çizmiştir. Bu açıdan büyük bir başarıdır. Bu filmden sonra çok yorulan Miyazaki, yönetmenliği bırakacağını açıklamıştır**.** Fakat *Spirited Away* filmi ile tekrar yönetmenlik koltuğuna oturmuştur. Filmin gişe başarısının yanında, Japon Akademi Ödülleri'nde "En İyi Film Ödülü'nü" almıştır (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 106-109).

Ponyo on the Cliff (Küçük Deniz Kızı Ponyo) (2008) filminde ise insan olmak isteyen bir Japon balığı anlatılmaktadır. Miyazaki filmde deniz kirliliği ve doğanın ekolojik dengesine

[6]**Computer Graphics Images**, bilgisayar grafik yazılımları aracılığıyla yapılan animasyonlu görüntü oluşturma tekniğidir.

dikkat çekmektedir. Dostluk, cesaret, saflık temaları ile çocuk masalı tadında bir film yapmıştır (Taş Alicenap, 2012, s. 49-50).

Miyazaki filmlerinde, hikâye ve karakter çeşitliliği vardır. Zaman ve mekân anlayışı günümüzden uzaktır. Hikâyelerinde fantastik ögeler, yürüyen şatolar, ruhlar, tanrılar ve günümüze ait olmayan mekânlar vardır. Bu filmlerde Japon kültürüne ait izler olmasına karşın, mekân ve karakter tasarımı ile evrensel bir etki yakalanmıştır. Miyazaki'nin karakterleri Avrupai tarza sahiptir: Uzun boylu, ince, iri gözlü… Bu karakterlerin başarılı olmasının bir başka nedeni de duygusal, ahlaki ve kültürel derinliklerinin olmasıdır. Böylece izleyiciler, bu fantastik dünyadaki karakterlerle aynı duyguları yaşayabilirler. Sanatçının hikâyelerindeki bu zamansallık ve mekânsallık, evrenselliği yakalamasını sağlamıştır. Filmlerde zaman, hep geçmiş ve gelecek ilişkisi içinde ele alınır. Geçmişte yaşananların geleceği ne denli etkileyeceği hakkında senaryolar sunulur. Fantastik mekânlar modern dünyada sıkışıp kalan insanlar için birer kaçış yoludur. Miyazaki filmleri üç farklı işleyişe sahiptir: Birincisi, tamamen fantastik hikâyeler olarak kurgulanırlar. İkincisi, bilinen mekânların gerçeküstü ögelerle fantastik hikâyelere dönüşmesi söz konusudur. Üçüncüsü ise gerçek dünya kahramanları gerçeküstü bir mekâna taşınmaktadır (Taş Alicenap, 2012, s. 115-121).

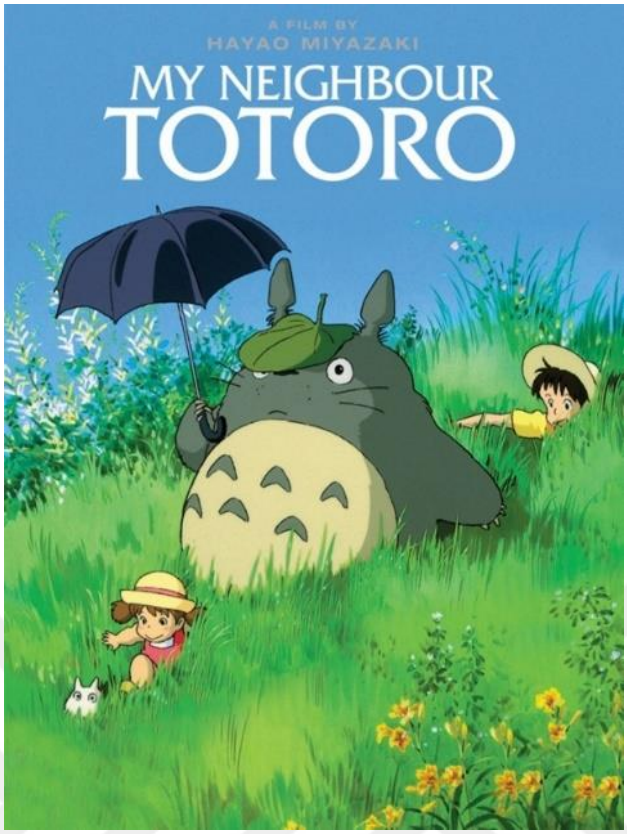
Japon anime endüstrisinde parça başına ödeme yapıldığı ve sürekliliği olmayan sözleşmeler yapıldığı için Miyazaki, 1990 yılında Tokuma'nın desteği ile maaşlı çalışan bir ekip oluşturarak onlara kariyer imkânı sunmuştur. Bu sayede, *Only Yesterday* ve *Porco Rosso* filmi üzerinde çalışmaya imkân bulmuşlardır. Hedeflenen, dünya çapında hiçbir stüdyonun başaramadığı kadar kaliteli filmler yapmaktır. Prodüksiyonun her aşamasının Stüdyoda yapılabilmesi, animasyon sektörü açısından bir ilktir (McCarthy, 1999, s. 44-46).

Studio Ghibli'nin vizyona giren son dört filmi; *The Wind Rises* (Rüzgâr Yükseliyor) (2013), *The Tale of the Princess Kaguya* (Prenses Kaguya Masalı) (2013), *When Marnie was There* (Marnie Oradayken) (2014) ve *The Red Turtle* (Kırmızı Kaplumbağa) (2016) olmuştur. Filmler, büyük başarı elde etmiş ve En İyi Animasyon dalında stüdyoya art arda dört Akademi Ödülü adaylığı kazandırmıştır. Ekim 2001'de Tokuma Memorial Kültür Vakfı ile Miyazaki tarafından tasarlanan Mitaka Ghibli Müzesi kurulmuştur (Ghiblicollection, 22).

Studio Ghibli'nin manga ve anime ilişkisini ve bunun Japon tarihi ve kültürü açısından barındırdığı içeriksel mesajları, her bir filmde ortaya çıkan evrensel etkileri anlamak adına en azından bazı çalışmaları daha yakından incelemek bu noktada önemli görünmektedir. Japon kültürünün kendine özgü niteliklerini evrensel bir anlayışla betimleyen bu animasyonlar; masalla gerçeğin, doğal yıkımlarla buna direnen barışçıl bir çevreci tutumun, insanla onu çevreleyen diğer türlerin tüm canlılığı ve mitsel/sembolik karakteristiğiyle görünür hâle geldiği anlatılar olarak sadece animasyon sanatının gelişiminde değil aynı zamanda barındırdığı derin felsefi ve siyasi içerik ve mesajlarla Batı kültürünü, sanatını da derinden etkilemiştir. İzleyen alt başlıklarda bu ilişkilere belli açılardan bakmak ve bu birbirinden önemli filmlerden bazılarının içeriksel olarak irdelenmesi hedeflenmekte.

3.1.1 My Neighbour Totoro (Komşum Totoro/1988)

My Neighbour Totoro, 11 yaşındaki Satsuki ve 4 yaşındaki kardeşi Mei'nin, babaları ile hastanede yatan annelerine daha yakın olabilmek için, kırsal kesime taşınmaları anlatır. Taşındıkları ev, şehirdeki evlerine göre oldukça büyüktür Satsuki ve Mei bu evin büyülü olduğunu düşünürler. Gerçekten de ev büyülüdür ve ne zaman odaya ışık girse, etrafta siyah "toz tavşancıkları" adını verdikleri siyah yaratıklar göze çarpar. Taşınmaları için yardıma gelen komşuları korkmamalarını bunların demiryolu kurumu olduğunu söyler. Mei, bahçede oynarken aniden beliren tuhaf yaratığı takip ederek ormanın sınırında bulunan dev Kâfur ağacının gövdesinden boşluğa düşer ve yeraltına inen koridoru takip eder. Dev Totoro'yu uyurken bulur. Mei Totoro'dan korkmaz, yanına gider ve adını sorar. Mei'nin Totoro'dan korkmadan yanına gittiği sahne "*Alice Harikalar Diyarında"* kitabını bize hatırlatmaktadır. Totoro'nun varlığından babasına, kız kardeşine bahseder ve bu, ormanın ruhlarıyla yaşayacakları maceranın başlangıcı olur (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 73-74). Mei, çocuk olduğu için Totoro'yu ormanın ruhunu görebilmiştir. Mei doğanın insanları iyileştirici etkisiyle huzurlu ve mutlu olmuştur. Totoro'yu, babasına anlatması ve babasının sorgulamadan ona inanması güven duygusunu pekiştirmiştir (Telci, 2010, s. 271). Miyazaki animelerinde, çocuklarına inanmayan ebeveynler her zaman cezalandırılmışlardır. (Bkz. Şekil 3.7)



Şekil 3.7: My Neighbour Totoro, (Komşum Totoro**)** (Studioghibli, My Neighbour Totoro, 2022)

Filmde en etkileyici sahnelerinden biri de kızların sağanak yağış altında babalarını beklerken Totoro'nun onlara katılması ve şemsiyelerini Totoro ile paylaşmalarıdır. Bu sahnede konuşma yoktur. Kızlar Totoro ile aynı dili konuşmamaktadırlar ve iletişimi doğal yollarla yaparlar. Durakta Totoro ile beklerken aniden beliren bir Nekobasu'nun (kedi otobüs) sahneye girişi oldukça etkileyicidir. Nekobasu; gülümseyen, çok ayaklı ve far şeklindeki gözlere sahip bir otobüstür. Kızlar dev, gri renkli Totoro'nun telaşla bu otobüse binmesini izlerler. Artık her istediklerinde hastanedeki annelerini ziyaret etmek için Totoro, onlara bu aracı ayarlayacaktır (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 77). Totoro kızları her zaman korumaktadır. Totoro, kızların hep çaresiz olduğu sahnelerde görülmektedir. Örneğin kızların eve geciken babalarını durakta, yağmur altında ıslanırken beklediği sahnede olduğu gibi (Taş Alicenap, 2012, s. 62-63). Totoro, hep Satsuki ve Mei ile annelerinin yokluğunda onlarla ilgilenmiş ve onlara anne sevgisi ile yaklaşmıştır. Totoro, belki hayal ürünüdür ama bu sayede içlerindeki kaygı ve korkudan uzaklaşmışlardır. Doğanın, her zaman insanı kucaklayan bir yuva olduğu anlatılmıştır (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 183).

Filmde Totoro; gri kürklü, karnında oklar bulunan, uzun bıyıklı ve uzun pençeli olarak betimlenmiştir (Gök, 2019, s. 58). İki kız kardeş ise güçlü ve korkusuz olarak betimlenmiştir (Akşit, 2017, s. 125). Satsuke, ebeveynlerinin yokluğunda kardeşiyle ilgilenmiş ve Mei de ablasını rol model almıştır. Filmdeki eve taşıma sahnesinde Mei, sürekli ablasının hareketlerini taklit eder. Miyazaki filmde Mei karakterini sevimli, meraklı ve sürekli ablasını taklit eden bir çocuk olarak betimlemiştir (Taş Alicenap, 2012, s. 95). Satsuke ve Mei'nin anneleri, Miyazaki'nin annesi gibi uzun süre hastalıkla mücadele etmiştir. Miyazaki'nin annesi otoriter, disiplinli, aynı zamanda güçlü bir kişiliğe sahiptir (McCarthy, 1999, s. 26-27). Miyazaki'nin annesi Dola, karakteri ve kişiliği ile Miyazaki filmlerinde kadın karakterlerde karşımıza çıkmaktadır. Filmlerdeki anne ve kadın karakterler hem zorluk çıkaran hem de yardımcı olabilen yapıda tasvir edilmiştir (Ülgen, 2022, s. 2051).

Filmde bulunan peyzaj unsurlarını incelediğimizde etrafı orman ile kaplı çeltik tarlaları olduğu görülmektedir. Evleri, Japon tarzı mimariye sahip ve pirinç tarlalarının içindedir. Evlerinin bahçesine bakıldığında net olarak görünen hatmi çiçeği, ortanca, nilüfer ve palmiye ağacı dikkat çekmektedir. Köyde bulunan her evin bahçesi, çiçekler ile çevrelenmiş ve mahremiyet sağlanmıştır. Filmde kullanılan diğer bitki türleri tarım ürünleridir. Köyde çay bahçelerine yürüyüş yollarında sık rastlanır. Satsuki ve Mei'nin evlerinin bahçesinde Kâfur ve meşe ağacı bulunmaktadır. Kâfur ağacının gövdesinden geçerek bu fantastik diyara geçiş yapmaktadırlar (Sağlık, Temiz, Kasniç, & Kelkit, 2021, s. 369-371). Peyzaj unsurlarında göze çarpan başka nokta ise filmde bulunan ağaçların dünyada her kültürde karşımıza çıkacak türden olmasıdır. Filmde evin bahçesindeki ağaç, Totoro'ların yaşadığı yer olduğu için tanrısal bir varlıktır (Taş Alicenap, 2012, s. 62). (Bkz. Şekil 3.8)



Şekil 3.8: My Neighbour Totoro, (Komşum Totoro**)** (Anime.gen, My Neighbor Totoro, 2023)

Japon kültürüne ait unsurlar filmde çok fazla yer tutar. Tahta terlikler, hasır halılar ve banyo kültürü karşımıza çıkmaktadır (Cavallaro, 2006, s. 9). Aile banyosu Japonya'da önemli bir yere sahiptir. Banyo sadece temizlik için değil aynı zamanda aile bireylerinin yakınlaşması anlamına da gelir (Telci, 2010, s. 270).

1988 yapımı olan filmin yönetmeni Hayao Miyazaki'dir. Miyazaki bu filmi kendi otobiyografisinden yola çıkarak yapmıştır. Film boyunca karşımıza çıkan kızların hasta annelerini kaybetme korkusu Miyazaki'nin annesinin hastalığı boyunca yaşadığı duygulardır. Filmde, belirsizlik hakimdir. Mei, hiçbir zaman yaşadıklarının tam olarak gerçek mi yoksa hayal ürünü mü olduğunu tam olarak kavrayamaz (Taş Alicenap, 2012, s. 119). Öte yandan Totoro dansıyla ormana dönüşen fidanların, ertesi gün tekrar eski haline dönmesi yaşananların hayal ürünü olduğunun kanıtıdır (Telci, 2010, s. 271).

Filmde, hayal gücünün doğanın iyileştirici yönüyle el ele vermesi *My Neighbour Totoro*'nun temel mesajıdır (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 187). Filmde kızların hayal gücü ile yarattıkları dünya, onlar için bir kaçış noktası değil gerçeklerle başa çıkabilme yöntemleridir.

3.1.2 Princess Mononoke (Prenses Mononoke/1997)

Princess Mononke'de Ashitaka, köyünde huzurlu ve mutlu yaşayan genç bir adamdır. Ormandan gelen canavar ile savaşmak zorunda kalır ve bunun sonucunda yaralanır. Öldürdüğü yaban domuzu, şeytani orman ruhlarından biridir. Bu yüzden lanetlenmiştir ve ölümü gerçekleşmeden, bu laneti bozmanın yollarını aramaya başlamıştır. Ashitaka, lanetten kurtulmanın yollarını ararken, ormanın ruhu kurt kız *Princess Mononoke* (San) ve Lady Eboshi arasındaki savaşın ortasında kalır. Lady Eboshi, orman tanrısı Shishigami'yi (Geyik Tanrı, Orman Ruhu) ararken Tara Kalesi'ni kuşatıp Demirkent'in silah teknolojisini ele geçirmeye çalışmışlardır. Ashitaka, Demirkent'i korumaya çalışırken bir yandan da ormanın yok edilmesine engel olmaya çalışmıştır (Telci, 2010, s. 280-281).

Ashitaka, ince narin yapılı ve cesurdur. Yakul isimli geyiği ile seyahat eder ve Mononoke'ye karşı ilgisi vardır. Filmin sonunda tekrar görüşmek umuduyla ayrılırlar. Filmde iki kadın kahraman başroldedir. Princess Mononoke ve Lady Eboshi Japon kültürüne zıt karakterler olarak gösterilmiştir. Mononoke, Miyazaki'nin diğer kahramanlarına göre vahşi olarak betimlenmiştir. Mononoke, kurt sürüsü içinde kurt tanrı Moro tarafından büyütülmüştür ve bu yüzden daha vahşi ve sert bir mizaca sahip olarak betimlenmiştir. Lady Eboshi ise madenler için insanlara ve orman tanrılarına savaş açmış güçlü bir kadındır. Bir yandan da fahişeleri ve hasta kadınları koruması altına almıştır. Miyazaki'nin karakterleri gibi mutlak kötü olarak gösterilmemiştir. Miyazaki'nin kadın karakterleri her zaman başroldedir. Bu karakterleri mücadeleci ve güçlü olarak yorumlamıştır. *Princess Mononoke'de* hayvanlar tarafından büyütülen San, insanlarla ölümüne savaşmış, Lady Eboshi ise idealleri uğruna insan ve hayvanları öldürmüştür (Taş Alicenap, 2012, s. 84-105). Lady Eboshi, kötü olarak tasvir edilmesine rağmen aynı zamanda asil bir karakter olarak sunulmaktadır. Miyazaki'ye göre saf kötü insan yoktur, sadece hırslarına ve öfkesine yenik düşen insanlar vardır. Bu duygular, onları şefkat ve empati kurmaktan yoksun bırakmıştır (Cavallaro, 2006, s. 176). Ormanın ruhu, başını kesip onu öldüren Lady Eboshi'yi affetmesi ve onun iyi bir insan olmayı denemesinin yolunu açmıştır. Bağışlanma, yeniden şans tanınması kötü karakterlerin hayatında yeni başlangıçlar yapmasına fırsat tanımıştır (Taş Alicenap, 2012, s. 114). Miyazaki'nin animelerinde sık sık karşımıza çıkan dönüşüm, *Mononoke'de* yaralanan yaban domuz tanrısının öfkeyle karanlık ve kötü bir yaratığa dönüşmesi olarak tasvir edilmiştir.

Dönüşüm geçiren yaban domuzu, saldırgan dokunaçlarla temsil edilmiştir (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 48).

Princess Mononeke, Muromachi (Ashigaka) Dönemi'nde (1338-1573) geçen bir öyküdür. Film, Napier'in *"*Eskiden bu ülke, içinde ezelden beri Tanrıların yaşadığı kuytu ormanlarla kaplıydı." sözüyle başlar. Muromachi döneminde geçen film için Miyazaki "İşte bu dönemde insanlar değer sistemlerini tanrılardan paraya çevirdiler." demiştir (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 266-272).

Film, zengin ve karmaşık bir kurguya sahiptir. Karakterler iyi ya da kötü olarak sunulmamıştır. Filmde ruhanilik ve çevrecilik öğeleri vardır. İnsanların teknolojik gelişme sonucunda çevreye zarar vermesi, kaçınılmaz bir son olarak görülmüştür. Zanaat-sanayileşme ikilemi filmin yapımında da kendini göstermiştir. Filmin yapım aşamasında bilgisayar ve teknoloji kullanılmıştır. Geleneksel olan yöntem iyidir fakat teknoloji kullanımı kaçınılmazdır (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 106-107). Film, diğer Miyazaki filmlerine göre farklılıklar gösterir. Şiddet ve kanlı sahnelere çok fazla yer verilmiştir. İnsanlar ve hayvanlar arasındaki savaş etkileyici bir şekilde anlatılmıştır. Filmdeki hayvan tanrılara ve hayvanlara, insani özellikler verilmemiştir. Disney tarzı, hayvanlara insani özellikler kazandırılarak yapılan *Fablların*[7] aksine Miyazaki, filmlerinde hayvanları kendi dünyaları içinde ele almıştır (Bayram, 1997, s. 1-7). Hayvan karakterlere, insani özellikler katmadan onların gözünden bakılması istenmiştir.

Mononoke "Shishigami'nin gece büründüğü halinin doğrulması" sahnesinde izleyiciye de gerçek zaman etkisi verebilmek için görüntü durağan olur ve kamera görüntüler üzerinde gezdirilir. Seyirci, dingin bir müzikle gece karanlığında şehrin ışıklarını ve yağmuru izler. Bu sahnede ağıt anlatısı hakimdir (Telci, 2010, s. 211).

Filmde arka planda Muromachi dönemi, dekor olarak kullanılmıştır. Filmde samuraylar, köylüler vardır. Mekân, tarihi olsa da anlatılan olay gerçeküstü bir kurgudur. Miyazaki'nin diğer filmlerinde olan Avrupai mekânlar ve Batılı karakterlere burada rastlanılmaz (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 271).

Karakterler Japonya'ya özgü nitelikler taşımaktadır. Karakterlerin giyim kuşamı, yaşadıkları köy vb. geleneklere de filmde yer verilmiştir. Mononoke'nin, köyünü terk

[7]**Fabl:** Kahramanları çoğunlukla hayvanlardan seçilen, sonunda ders verme amacı güden hikâyelere denir.

ederken saçını kesmesi Japon geleneklerine özgü bir durumdur. Shinto inancının etkileri karşımıza ormanın ruhu ve Shishigami karakteri olarak çıkar. *Princess Mononoke'de* doğa ve teknoloji arasındaki savaş, meseleyi evrensel boyuta taşımıştır (Cavallaro, 2006, s. 9). Gelişen teknoloji ve sanayi, doğayı olumsuz yönde etkilemektedir. Budizm'in getirisi olan inanç sisteminde doğada her şeyin bir tanrısı olduğu görüşü hâkimdir. Miyazaki, filmlerinde dengesi bozulan doğanın bir gün intikam alacağı fikrini konu edinmektedir (Taş Alicenap, 2012, s. 60). Lady Eboshi tarafından zarar gören domuz, Japon mitolojisine göre meşe ormanının koruyucusudur. Bu inanışa göre orman, insanlardan çok üstün birçok tanrı ile çevrilidir (McCarthy, 1999, s. 198).

Film 1997 yapımıdır. Yönetmenliği Miyazaki Hayao tarafından yapılmıştır. *Princess Mononoke'de,* ormanın koruyucuları ve ormanı acımasızca tüketen insanlar anlatılmıştır. Doğa ve insan arasındaki savaş ele alınmıştır. Kıyamet senaryolarına yer verilmiştir (Taş Alicenap, 2012, s. 67). Burada anlatılmak istenen, her zaman teknolojinin insanlık yararına kullanılmasının önemidir. Filmde, ana karakterlerin de kadın olması erkek egemen topluluğa bir gönderme olarak yorumlanabilir. Miyazaki, her zaman kadın karakterleri daha baskın göstermiştir. Bütün filmlerinde olduğu gibi burada da mutlak kötü olarak nitelendirebileceğimiz karakteri yoktur. (Bkz. Şekil 3.9)



Şekil 3.9: Princess Mononoke, (Prenses Mononoke) (Peramüzesi, 2023)

3.1.3 Spirited Away (Ruhların Kaçışı/2001)

Chihiro, babasının işi dolayısıyla başka bir kente taşınmak zorunda kalan 10 yaşındaki ergen bir kız çocuğudur. Ailesiyle birlikte otomobilleriyle yeni yaşayacakları yere giderken yanlışlıkla saptıkları yolda Chihiro ve ailesinin karşısına Torii ile işaretlenmiş bir mabet çıkar. Bunun ne olduğunu Chihiro, annesine sorar. Annesi, buranın insanların dua ettiği bir yer olduğunu söyler ve bu konunun üzerinde fazla durmaz. Aile arabalarının geçemeyeceği bir tünele rastlar. Karşılarına çıkan bu tüneli takip ederek terk edilmiş bir eğlence parkına varırlar. Burada boş sokaklarda dolaşırken, fark ettikleri yoğun yemek kokusunu takip ederek hiç kimsenin olmadığı ve açık yemek büfelerinde birbirinden leziz birçok yemeğin olduğu bir restorana ulaşır ve izin almadan yemeklerden yemeye başlarlar. Chihiro, anne ve babasını izinsiz yemek yememeleri konusunda uyarsa da başarılı olamaz. Ailesi, Chihiro'ya yediklerini kredi kartıyla sonra ödeyebileceklerini söyler. Fakat çok korkan Chihiro, yemekten yemez (Taş Alicenap, 2012, s. 64). Onları yemek yerken bırakan Chihiro, yakışıklı Haku ile karşılaşır. Haku, Chihiro'yu gece olmadan orayı terk etmesi gerektiği konusunda uyarır fakat artık çok geçtir. Chihiro'nun, anne ve babası açgözlülük ile izinsiz yedikleri yemekten çoktan domuza dönüşmüşlerdir. Chihiro'nun ailesi, tüketim kültürü ile her şeyi para ile satın alabileceklerini düşünmüşlerdir. Sahip oldukları değerleri ve inançları hiçe saymışlardır. Chihiro ailesi ile bu yerde mahsur kalmıştır (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 114-119). (Bkz. Şekil 3.10)



Şekil 3.10: Spirited Away, (Ruhların Kaçışı) (İmdb, Spirited Away, 2022)

Mahsur kaldıkları eğlence merkezinde beliren nehirden gelen gemiden ruhlar inmeye başlar. Ruhlar beden kazandıkça Chihiro saydamlaşmaya başladığını fark eder. Ağlamaya başlayan Chihiro'nun yanına gelen Haku, ona sihirli bir yiyecek vererek saydamlaşmasını önler. Chihiro yok olup saydamlaşmamak için Haku'dan yardım alırken Haku, Chihiro'ya ismiyle hitap eder. Rüzgâr ve sudan yardım alan Haku'ya, Chihiro kendisini nereden tanıdığını sorar ama Haku benliğini kaybettiği için hiçbir şey hatırlamaz. Haku, Chihiro'ya anne ve babasını kurtarması için Yuya denilen ruhlar hamamında iş bulması gerektiğini söyler. Kazanların yakılmasından sorumlu olan Kamaji'ye giderek iş ister. Kamaji kolları çok olan bir robota benzemektedir. Yuya adlı hamamın yöneticisi olan Yubaba, ettiği yemin yüzünden Chihiro'yu işe almak zorunda kalır (Telci, 2010, s. 289-295). Burası, ruhlar ve doğaüstü yaratıkların olduğu ürkütücü bir yerdir ve burada insanların varlığı istenmemektedir. Ailesini kurtarmak için burada tanrılara ait olan banyo evinde çalışmak zorunda kalır. Chihiro'nun ismi, Haku'nun yönlendirmesiyle tanrılar hamamında çalışmaya başlamasıyla "Sen" olarak değiştirilir. Burada Yubaba tarafından alıkonulduktan sonra banyo evinde en tiksindirici işleri yapmak zorunda kalır. Kendisini ve ailesini buradan kurtarmak zorundadır. Yubaba'nın büyülerinin etkisiyle Chihiro, ismini ve kimliğini unutmaya başlar. Haku, Chihiro'nun buradan kurtulması için ona yardım etmeye

devam eder (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 114-115). Chihiro'nun, hamamdaki zorlu görevi, herkesin yıkamaktan kaçtığı Pis Koku Tanrısını sihirli sabunla yıkamaktır. Fakat onu yıkarken vücuduna saplanmış metal bir nesne bulmuş ve onu çekip çıkarmaya çalışmıştır. Yubaba, onu izlerken karşısındakinin Pis Koku Tanrısı olmadığını anlamış ve Chihiro'ya yardım edilmesini istemiştir. Çıkardıkları bu metal nesnenin aslında bir bisiklet olduğu anlaşılmıştır. Kirlerinden tamamen arındırılan bu tanrının aslında bir Nehir Tanrısı olduğu ortaya çıkmış ve Nehir Tanrısı Chihiro'ya minnetarlığını göstermek için büyülü bir hediye sunmuştur.

Hamamda başa çıkılması gerekli bir diğer ruh ise No Face'dir. Etrafındaki herkesi altın vererek kandıran ve yutan, konuşma yetisi olmadığı için yuttuğu kişilerin sesini kullanan bir karakterdir. Şeffaf olduğu için bir maske ile kişilik bulmuştur. No Face, Chihiro'yu yemeye çalışsa da maddiyata değer vermediği için onu kandıramaz ve No Face ağlamaya başlar. Chihiro nehir tanrısının ona verdiği büyülü yemekten birazını No Face'e verir. Böylece yediği her şeyi çıkararak rahatlar ve sahte mutluluklardan arınmış olur (Telci, 2010, s. 299).

Yubaba, ikiz kız kardeşi Zeniba'dan mührü çalmak için Haku'yu göndermiştir. Mührü çalarken yaralanmış ve mührün koruyucu tılsımı onu yavaş yavaş öldürmeye başlamıştır. Chihiro, Nehir Tanrısının ona verdiği büyülü yiyecekten ona yedirip Haku'yu kurtarmıştır. Mührü alarak Zeniba'nın yanına giden Chihiro, Haku'nun affedilmesini ister. Zeniba, Yubaba'nın dev bebeğini fareye yardımcısını da sineğe çevirmiştir. Fakat bebek bu durumdan hiç şikâyetçi değildir. Çünkü ilk defa özgürce dolaşabilmektedir. Yubaba, aşırı kontrolcü bir anne olduğu için bebeğini dışarıda mikroplar olduğunu söyleyerek dışarı çıkarmamıştır ve oyuncaklarla dolu lüks bir odaya hapsetmiştir. Şımarık bir bebek iken Yuya'ya geri döndüğünde, insanlarla iletişim kurabildiği için artık olgunlaşmıştır. Bu modern çağda oyuncaklara boğularak dışarı çıkarılmayan çocuklar için bir atıftır (Telci, 2010, s. 296-299).

Yubaba'nın ikiz kardeşi Zeniba, mührün ondan çalınmasına çok sinirlenmiştir. Yubaba'nın ofisini birbirine katar ve Chihiro'yu sessiz kalması konusunda uyarır. Chihiro'nun sayesinde Zeniba, mührü çalan Haku'yu affeder. Chihiro ile duygusal bağ kuran Zeniba, kendisine büyükanne dedirtir (Gök, 2019, s. 94-96).

Chihiro Yubaba'ya dönerken Zeniba, adının kaybolmasına izin vermemesi konusunda onu uyarır. Yuya'ya dönerken Chihiro, Haku'yu nereden tanıdığını hatırlar. Küçük bir çocukken Kohaku nehrine düşmüş olan Chihiro, nehir tarafından kıyıya taşınarak kurtarılmıştır. Haku, Kohaku nehrinin ruhudur. Ancak nehir kuruduğu ve üzerine binalar yapıldığı için gidecek yeri olmayınca Yubaba'nın çırağı olmuştur.

> "Haku, Yubaba'nın yanında kötü işlere bulaşmıştır. Bunun bir sonucu olarak, endüstrileşmenin kölesi olarak kendi benliğini kaybetmiştir. Yuya'ya ulaştıklarında kendi kimliğini hatırlayan Haku, Chihiro'nun anne babasını başarıyla kurtararak oradan ayrılmaya hak kazınmışlardır. Öyküde kötü yoktur, gelişimini tamamlayarak olgunlaşan doğru yolu bulan karakterler vardır" (Şen, 2014, s. 300-302).

Chihiro, sonunda sınavların hepsini başarıyla geçmiş kendisini ve ailesini kurtarmıştır. Chihiro karakteri, açgözlülük, çalışma hayatı ve para ile her şeyin satın alınamayacağı gibi konularda ders vermiştir.

Filmde büyü ve sihirli araçlar sık sık kullanılmaktadır. Yubaba, Chihiro'nun ismini unutması için harflerini silmiş, anne babasını cezalandırmak için de onları domuza dönüştürmüştür. Filmdeki kahramanlar, istediklerini yaptırmak için büyüye ve büyülü araçlara başvurmuşlardır (Taş Alicenap, 2012, s. 76-88).

Filmin ana karakteri Chihiro, şımarık bir kız çocuğu iken burada ailesinin başına gelen olaylardan dolayı mücadeleci, cesur, yardımsever, çalışkan bir kıza dönüşmüştür. Miyazaki, Chihiro'nun ailesinin domuza dönüştüğü ve ruhlarla, tanrılarla aynı sokakta kaldığı an yaşadığı endişe, çaresizlik duygusunu başarılı bir şekilde seyirciye yansıtmıştır. Chihiro karakteri korkak bir yapıya sahiptir. Bunu ailesini, terkedilmiş parka girmemeleri ve restorandan yemek yememeleri konusunda uyardığı sahnelerden anlayabiliriz. Yubaba'nın yanında, ailesini kurtarmak için çalışırken dönüşüm geçirmiş ve bu şımarık, korkak kızdan artık eser kalmamıştır. Chihiro karakterinin çalışkan, azimli ve kendisine kötülük yapanlara bile iyilikle cevap veren bir karakter haline dönüştüğünü görebiliriz. Miyazaki filmlerinde her zaman karakterler bir sebepten dolayı dönüşüm yaşayarak kendi güçlerini keşfetmişlerdir (Taş Alicenap, 2012, s. 81-116). Kadın karakterler, korkularının üzerine giderek mücadele ederler. Karakterlerinde her zaman bir dönüşüm söz konusu

olduğunu gözlemleriz. Chihiro'nun ailesi, bencil ve benmerkezci kişilerdir. Shinto mabetlerini kabul etseler de saygı göstermezler. Gereğinden fazla büyük ve havayı kirleten bir araç kullanırlar. Filmin sonunda, almaları gereken dersi almadıklarını ve hatalarından ders çıkarmadıklarını görürüz. Buna rağmen gelecek kuşak için hala umut vardır (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 116).

Haku, Yubaba tarafından tutsak edilmiş eski bir Japon Nehir Tanrısıdır. Bir ejderhaya dönüşebilen 12-13 yaşlarında bir erkek çocuğudur. Buradan kurtulması için her zaman Chihiro'ya yardım etmektedir. Bunun karşılığında Chihiro, Haku'ya ismini hatırlatarak oradan kurtarmıştr. Filmde Haku, kurumuş, insanlar tarafından kirletilmiş bir nehri temsil eder. Shinto inancının izlerine burada rastlamaktadır. Doğadaki canlıları iyileştirici gücü ve tanrılaştırılması Haku'nun nehir olarak karşımıza çıkmasıyla örtüşmektedir. Miyazaki, burada nehrin kirliliğinden bahsederken çevre bilincine dikkat çekmektedir (Taş Alicenap, 2012, s. 107). Karakterlerde, karşımıza çıkan transformasyon oldukça etkili bir şekilde işlenmiştir. Lanete uğrayarak uçan bir ejderhaya dönüşen Haku, geçmişinin karanlık yönünü temsil etmektedir. Haku'nun ikinci benliği beyaz ejderhadır. Nereden geldiğini ve kim olduğunu hatırlamadan oradan oraya sürüklenmiştir (Telci, 2010, s. 234).

Zeniba karakteri görünüş olarak ikiziyle aynıdır. Mütevazı, hırsları olmayan, kulübesinde örgü örerek zaman geçiren bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır (Gök, 2019, s. 94-96).

Yubaba, Yuya'da geleneksel kıyafet giymeyen tek kişidir. Batı tarzında giyinmiş ve lüks odalarda yaşamaktadır. Burada, Meiji dönemindeki Japonya'nın üzerindeki baskın Batı etkisine değinilmektedir.

Yubaba'nın yanında çalışmaya başlayan Chihiro, isminin değiştirilmesiyle ismini ve benliğini unutmaya başlar. Miyazaki burada insanların kimliğini, özünü kaybetmesine atıfta bulunmak istemiştir. Filmde asıl anlatılmak istenen, modern dünya içinde kimlik kaybetme korkusudur (Telci, 2010, s. 293-295). (Bkz. Şekil 3.11)



Şekil 3.11: Spirited Away, (Ruhların Kaçışı) (Frpnet.net, 2023)

No Face (Yok Yüz), No maskesi takan, konuşma yetisi olmayan, homurdanarak iletişim kuran, yarı şeffaf bir ruhtur. No Face, insanları altınlarla büyüleyerek kendi hizmetinde çalıştıran ve sonra yiyen bir varlık olarak betimlenmiştir (Taş Alicenap, 2012, s. 133-134). Dağıttığı altınların sahteliğinin anlaşılması, gerçekte insanların peşinden koştuğu değerlerin gelip geçiciliğini vurgulamaktadır. Kapitalist sistemde maddi ve geçici değerlere koşullanan ve varlığını bunun üzerinden anlamlandıran bireylerin manevi değerleri boşlamalarından ötürü mutluluğa erişemedikleri üzerinde durulmaktadır. No Face'in maskesi, kimliksizleşen bireyin varlığını nitelemektedir. Önüne geçilmez bir iştah ve açgözlülükle, tatminden uzak modern bireyi sembolize eder. Fakat Chihiro sayesinde açgözlülüğü bırakarak yardımsever birine dönüşmüştür.

No Face, Meiji Döneminde "yüzü olmayan ekonomik güç" olarak nitelendirilen Japonya'yı temsil etmektedir. Aygün Şen'e göre Miyazaki burada, çağdaşlaşmak için tek yolun Batı'nın değerlerini kopyalamak olduğunu düşünen Japonların; bir tüketim toplumu yaratıp, değer yargıları, kültürlerini bir kenara bıraktıklarını ve bunun onlara mutluluk getirmediğini vurgulamaktadır (Telci, 2010, s. 299). Yetişkinlerin sebep olduğu sorunlar ve açgözlülük, hırs kavramları üzerinde durulmuştur. (Bkz. Şekil 3.12)



Şekil 3.12: Spirited Away, (Ruhların Kaçışı) (Wannart, 2023)

Aygün Şen (2014)'e göre, Miyazaki, bu yozlaşan insanların Shinto dininin gereklerini yerine getirmediğini vurgulamaktadır çünkü aile mabette durup saygılarını sunmadan geçmiştir.

> "Japon geleneklerinde, yol kenarlarındaki mabetlerin insanları koruduğuna inanılır. İnsanlar durup burada saygılarını sunarlar. Fakat Chihro'nun ailesi bunu yapmamıştır. Büyük arabalarıyla ormana girip zarar verdikleri sahneyle Miyazaki, doğaya saygı gösterilmediğini vurgulamak istemiştir. Filmde, ruhların dinlendiği yerde insan istememesinin nedeni, insanlar tarafından kırılan incitilen ruhların insanlarla aynı ortamda yaşamak istememelerinden kaynaklanır" (Telci, 2010, s. 291).

Chihiro'nun Pis Koku Tanrısı üzerinden temizlediği pislikler medeniyet artıkları, insanların umursamadan nehirlere döktüğü çöplerdir. Miyazaki, modern dünyanın insan tarafından nasıl kirletildiğini, sistemin doğayı nasıl tahrip ettiğini son derece güçlü metaforlarla gündeme getirmektedir. Filmde ortaklaşa bir çabayla tüm pislik temizlenmektedir. Bu kolektif yaklaşım, ortak çaba ile hareket edilmesi Japon ruhunu

temsil etmektedir. Sahnenin sonunda Japon bayraklarının sallanması ise Japon kültürüne özgü bir saygı gösteriş biçimidir. Buradaki Pis Koku Tanrısı, Miyazaki'nin kendi kır evinin yakınlarındaki kirlenmiş nehir temizlenirken bizzat tanık olduğu bir durumdan hareketle yarattığı bir metafordur.

Filmde, Japon geleneklerine ait izler karşımıza çıkmaktadır. Japon geleneklerinde bulunan, No Tiyatrosu'nun maskelerle yapılan mecazi anlatım sanatı karşımıza çıkmaktadır. (Taş Alicenap, 2012, s. 133-134). Filmde çok fazla tanrı ve yaratık vardır. Bunlar Japon mitolojisinden esinlenilerek türetilmiştir (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 117). (Bkz**.** Şekil 3.13)



Şekil 3.13: Spirited Away, (Ruhların Kaçışı) (Billsmovieemporium, 2022)

Chihiro'nun tanrılar hamamında karşılaştığı Kamaji ise altı kollu bir robota benzetilmiştir. Aygün Şen, Kamaji'nin bu özelliğinin kapitalist sisteme bir gönderme olduğunu ima etmektedir.

> "Böylece çok fazla ücretli çalışana gerek duyulmayacağına vurgu yapılmak istenmiştir. Yuya'da yaşamak için herkesin çalışmak zorunda olduğu vurgulanmıştır. Miyazaki, burada modern dünyadaki insanların yaşamak için çalışmak zorunda oldukları ve toplumda oluşan sınıflara dikkat çekmek istenmiştir" (Telci, 2010, s. 293-295). (Bkz. Şekil 3.14)



Şekil 3.14: Spirited Away, (Ruhların Kaçışı) (Ejumpcut, 2023)

Miyazaki, ailenin ormanda karşısına çıkan terkedilmiş virane eğlence parkı ile toplumun dönüştüğü hale atıfta bulunmaktadır. Napier'in belirttiği üzere: "Bu çorak alanın bir zamanlar eğlence parkı olmasının ima ettiği şey, Miyazaki"nin köpük ekonomi ve köpük sonrası dönemi Japonyası'nı, otantikliğin, tarihin ve hafızanın artık önemli bir rol oynamadığı geniş bir *simulakr* [8] olarak sunmasıdır" demiştir (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 211). Film; ekonomik düzen, hırs, açgözlülük konularına değinmesi nedeniyle evrenseldir (Cavallaro, 2006, s. 10).

Chihiro ve ailesi, taşınırlarken ıssız bir tünelden geçerek aşina oldukları dünyadan gerçeküstü, bilmedikleri eski Japon mimarisine sahip bir mekana geçiş yaparlar. Chihiro için ailesiyle gittikleri bu yerin gerçek mi yoksa hayal ürünü mü olduğunu çözmek zordur. Miyazaki filmlerinde olan fantastik dünyalar, insanüstü varlıklar, gerçek ve hayalin içiçe geçtiği mekanlar ile farklı boyutlar kazanmıştır (Taş Alicenap, 2012, s. 119-126). Filmde, Yuya adlı büyülü hamam Batı ve Japon mimarisinin ortak özeliklerini taşır. Bu yönüyle Meiji dönemini yansıtmaktadır (Telci, 2010, s. 291).

Spirited Away (Ruhların Kaçışı) filminin yapım yılı 2001'dir. Miyazaki Hayao'nun senaryosunu yazıp yönettiği bu film, James Cameron'un Titanic filminin gişesini geçip Japonya'nın en çok kazanan filmi olmuştur**.** Korku ögesinin başarılı bir şekilde işlenmesi

[8] **Simulakr**, temsil, tasvir etme, yeniden sunma ve yerine geçme anlamına gelir.

de filmin başarısında etkili olan ögelerden biridir. Dini temalara da yer verilen film, Berlin Film Festivali'nden Altın Ayı ve En İyi Animasyon filmi dalında Oscar ödülü almıştır. Ayrıntı gerektiren çekimler bilgisayarla hazırlanmış, görüntünün üç boyutlu olması için geometrik şekiller ve elle çizilmiş desenler eklenmiştir. Filmin büyük bir bölümünü yine Miyazaki, bizzat elle çizmiştir. Miyazaki, bu film için emeklilik kararından dönmüş, bu filmin artık son filmi olduğunu açıklasa da 2004 yılında *Howl's Moving Castle* filmini yapmıştır. Disney tarzı sevimli animasyon filmlerinden çok uzak olan *Sipirited Away'de* korku ögeleri baskın niteliktedir. (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 115-118)**.**

Susan Napier; *Spirited Away* filminde üç temel anlatının kullanıldığını ifade etmektedir. Bunlar; festival, ağıt ve lirik'tir. Yazar, gemiden inen ruhların ortada dolaştığı sahnelerin ve pis koku tanrısı sanılan etrafa altınlar saçan ve insanları yutan No Face'in yıkanınca göz kamaştırıcı bir nehire dönüşme sahnelerinin festival anlatısına sahip olduğunu ileri sürer. Chihiro'nun, tek başına korkutucu ruhlar arasında kaldığını düşünüp tedirgin olduğu sahnelerde ise mahşer teması hakimdir. Chihiro, Haku'dan aldığı pirinç köftelerini yediği sırada, bindiği tren sular içinde ilerlerken trende çalan huzur verici müzik eşliğinde ailesini düşündüğü sahnelerde "lirik" teması karşımıza çıkmaktadır.

Napier, *Spirited Away* filmini, Miyazaki'nin korku ögesini etkili biçimde kullandığı, alt metinleri en karanlık filmi olarak nitelemektedir. Burada; kültürel kirlenme, kaos ve mahşer filmin alt metnini oluşturan ana unsurlardır. Chihiro ve ailesinin yolculuk yaparken terk edilmiş bir eğlence parkına girmeleri, toplumun çökmüş ruhsal yapısına gönderme yapmaktadır (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 209).

Miyazaki, insanların modern hayatın getirdiği yabancılaşma duygusuyla kendisine ve doğaya zarar verirken, ikiyüzlü ve umursamaz bir hale büründüğünü, burada kapitalizmin bireyleri etkileyerek kimliksizleştirmeye başladığını, giderek yozlaşarak maddi değerlerin boyunduruğunda kendi özünden çok uzağa düştüğünü güçlü biçimde ele almaktadır.

3.1.4 Howl's Moving Castle (Yürüyen Şato/2004)

Howl, genç kızların sevgilisi yakışıklı bir büyücüdür ve yürüyen kalesi ile dokunulmazlık içinde gezinmektedir. Dünya, savaşın eşiğindedir ve kral düşmanlarına karşı avantaj sağlayabilmek için büyücülerden yardım istemiştir. Sophie ise geçimini sağlamak için Avrupai bir kasabada şapka yapan genç bir kızdır. Bir gün şehirde yolu Howl denilen

büyücü ile kesişir ve Howl, onu kaba saba askerlerden kurtarır. Sophie, Howl'a ulaşmak isteyen Çöplük Cadısı, tarafından lanetlenir. Sophie, lanetten kimseye bahsedemeyen yaşlı bir ihtiyara dönüşmüştür. Bu durumdan kurtulmak için Sophie, yaşadığı kasabasından ayrılır ve Howl'u bulmak için yola çıkar. Turp kafalı bir korkuluk sayesinde Howl'un şatosuna ulaşır. Şatoyu, ayakta tutan şen şakrak ateş cini Calcifer ile çocuk bir büyücü olan Markl ile karşılaşır. Calcifer, ateş cini Howl'a güçlü bir büyü ile bağlıdır. Şato ve Howl'un kaderi ayrılmaz bir bütündür. Sophie, şatodakiler bunu pek istemese de orayı temizleme görevini üstlenir. Sophie, burada kendine güvensiz, görünümünden dolayı sürekli kendini kötüleyen bir karakter olarak gösterilmiştir. Bu yaşlı görüntüsü içinde, kaybedeceği bir şey olamadığı için zamanla kendine güveni gelir (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 123-125). (Bkz. Şekil 3.15)



Şekil 3.15: Howl's Moving Castle, (Yürüyen Şato) (Ghibli.fandom, 2022)

Yaşlı Sophie, birgün Howl'un evinde temizlik yaparken onun kullandığı iksirleri karıştırır. Akşam banyoda saçlarını sarıya boyamak isteyen Howl, dehşet içinde kızıl saçları ile banyodan fırlar. Saçları önce mor sonra siyaha dönüşür. Güzelliğine düşkün olan Howl ağlamaya başlar. "Güzel olmadıktan sonra yaşamanın ne anlamı var." diyen Howl, yeşil bir

jele dönüşmeye başlar ve yardımcısı Markl'ın deyimiyle "karanlık ruhlara karışmaya başlar." Sophie, kendisini hiçbir zaman güzel hissetmemiştir. Howl'un bu tavrından sonra "Ben hiçbir zaman güzel olmadım, bıktım senden Howl." diyerek evi terk etmiş ve yağmurun altında ağlamaya başlamıştır. Howl, zamanla lanete uğramış bedeninde sürekli çaba gösteren Sophie'yi gördükçe ona âşık olur ve sonunda "Uğrunda savaşabileceğim bir şey buldum." der.

Howl, laneti yüzünden sürekli dev bir kuşa dönüşmektedir. Savaş gemileri ile çarpıştıktan sonra bir gece neredeyse yok olmuş, siyah bir gölge halinde evine döner. Howl'un eve döndüğünü fark eden Sophie, kanlı ayak izlerini takip ederek Howl'u, odasının içinde mağara benzeri bir kuytuda inlerken görür. Howl'un bilinçaltını simgeleyen, duvarı oyuncaklarla kaplı bu odayı bulur.

Kraliyet büyücüsü Suliman, Howl'un peşindedir. Howl'un, üstün büyücülük yeteneklerini savaşta kullanmak istemektedir. Fakat Howl savaş çıkarmak değil savaşı durdurmak istemektedir (Taş Alicenap, 2012, s. 69-70). Howl, savaşmak istemediği için Sophie'yi kraliyet büyücüsü Suliman ile konuşmaya göndermiş ve Sophie'nin sayesinde büyücüden kurtulmuştur (Taş Alicenap, 2012, s. 103). Sophie, burada Howl'u savunduğu sahnelerde gençleşir ve büyücü Suliman, Sophie'nin Howl'a âşık olduğunu söyler (Telci, 2010, s. 308-311).

Sophie, kendisine büyü yapan cadının güçleri alınıp yaşlı, bunak bir kadına dönüşmesiyle onunla da ilgilenmeye başlamış ve affetmenin erdemliliğini, sevmeyi, yardımlaşmayı öğrenmiştir. Sophie, bu hikâyenin sonunda tekrar gençliğine kavuşmuştur. Fakat saçları hiçbir zaman eski haline dönmeyecektir. Saçının artık eski rengine dönmemesinin nedeni yaşadığı deneyimlerin onda bıraktığı izlerdir. Sophie Howl'a olan aşkı ve yaşadığı deneyimler sayesinde artık daha olgun bir insandır.

Howl, genç kızların onunla tanışmak istedikleri yakışıklı bir büyücüdür. Son derece güzelliğine düşkün, ince, sarı saçlı, mavi gözlü Avrupai tarzda bir görünüme sahiptir. Kibirli ve ukala bir kişiliğe sahiptir. Savaştan uzak durmak ve özgürlüğünü kaybetmemek için farklı farklı isimler kullanarak şatosunda yaşamaktadır (Taş Alicenap, 2012, s. 96-106). Howl karakteri, olgunlaşmamış sorunlardan kaçarak kurtulabileceğini sanan kalpsiz,

bencil, korkak bir insandır. Hikâye boyunca Sophie sayesinde olgunluğa erişmeye başlamış ve kalbini çalan ateş cini Calcifer'den kalbini geri alabilmiştir. (Bkz. Şekil 3.16)



Şekil 3.16: Howl's Moving Castle, (Yürüyen Şato) (Opendemocracy.net, 2023)

Sophie; kendine güvensiz, ailesinden kopuk yaşayan ve hikâye boyunca yaşlı bir bedende yaşamanın zorluğunu aşmayı başarmış ve durumundan dolayı asla şikâyetçi olmayan bir karakterdir. Hastalık, yaşlılık, ölüm gibi korkularla yüzleşmiştir.

Sophie, uyuduğunda veya Howl için zorluklarla mücadele ettiğinde gençleşir. Miyazaki burada güzelliğin insanın nasıl hissettiği ile alakalı bir durum olduğuna dikkat çekmiştir. İnsanın aşk, cesaret gibi duygularla güzelleştiğine dikkat çekmiştir. Miyazaki animelerinde, kadın kahramanlar her zaman erkek kahramanları iyi yönde etkileyerek doğru yolu bulmalarını sağlar. Sophie, Howl'u bencillik ve güzellik takıntısından kurtararak ona mücadele etmesi için cesaret vermiştir. Burada kazanılan şey Batılı örneklerde olduğu gibi mutlu son fikri olmayabilir. Burada önemli olan masalın sonunda kazanılan öz bilinçtir (Telci, 2010, s. 308-315).

Mekânlar; Victoria tarzı şehirler, uçan ilginç araçlar, tuhaf ölümcül hayvanlar, insansız araçlar ile doldurulmuştur (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 123-125).

Howl'un savaşın insanlar üzerinde yarattığı yıkım ile ilgili sohbet ettiği sahnede ateş cini Calcifer, büyücülerin dönüştükleri yaratıklardan eski hallerine dönemediklerinde çok ağlayacaklarını söyler. Howl, bunun üzerine nasıl ağlanacağını bile unutacaklarını söyleyerek cevap verir. Burada savaşa karışmış herkesin bir daha asla eski gibi olamayacağına vurgu yapılmıştır. Miyazaki, burada savaşta insanların öldürülmesinde payı olan herkesin bir daha asla eskisi gibi olamayacağı ve bu suça ortak olanların insanlığın kaybedeceğine vurgu yapmıştır (Telci, 2010, s. 309-316). Howl'un savaş bombalarını durdurmak için mücadelesi, insanların bombaların etkisiyle paniklemesi, uçan makineler İkinci Dünya Savaşı'nı andırmaktadır. Filmde, savaşın kimler arasında ve neden olduğu açık değildir. Sadece savaşın anlamsızlığına ve yaşattığı yıkıma vurgu yapılmıştır. Miyazaki, teknolojinin insanların yararına kullanılması yerine bir silaha dönüştürüldüğüne vurgu yapmak istemiştir. Yarattığı dünyalarda, doğa-insan-teknoloji ilişkisine eleştirel bir bakış açısı ile yaklaşmıştır (Taş Alicenap, 2012, s. 69-70).

Filmde savaş sahneleri, bombalar, siren sesleri nedeni ile mahşer teması hakimdir. Aygün Şen'e göre, Sophie'nin yaşlı bir bedende hapsolması, Howl'un dev bir kuşa dönerek bombalarla savaşması, sürekli geçmişi ile yüzleşmesi kişisel bir mahşer temasının hâkim olduğunu gösterir. Howl ve Sophie'nin, savaşın yıkıcı etkilerinden kaçmak için gittikleri uzak yerlerdeki doğa manzarası, bu sahneye eşlik eden müzik ile insanların savaştan uzakta doğada huzur bulmaya olan ihtiyaçlarını göz önüne serer (Telci, 2010, s. 307).

Filmdeki savaş ABD'nin Irak'ı işgali ile benzer yönler taşımaktadır. Miyazaki, 2005 Newsweek'e verdiği röportajda;

> "Aslında, ülkeniz Irak'a karşı savaş başlattı ve ben bu konuda çok öfkeliyim. Bu nedenle ödülle (*Spirited Away'e* verilen Oscar ödülü) ilgili birtakım tereddütlerim oldu. *Howl's Moving Castle'a* da yeni başladım ve bu film tamamen Irak'taki savaştan etkilenerek çekiliyor" diye belirtmektedir (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 124). (Bkz. Şekil 3.17)

Howl's Moving Castle (Yürüyen Şato) filmi 2004 yılında yapılmıştır. Miyazaki Hayao'nun yazıp yönettiği film, İngiliz yazar Diana Wynne Jones'un aynı eserinden uyarlanmıştır. Filmin yapımcılığını Toshio Suzuki yapmıştır. Filmin animasyonları Stüdyo Ghibli tarafından yapılmıştır. Film geleneksel metotla elle çizilmiş, sınırlı da olsa bilgisayardan da yararlanılmıştır. Bilgisayar daha çok şato yapımında kullanılmıştır Miyazaki'nin

filmlerinde sürekli başvurduğu metamorfoz, anlatım gücüne olumlu yönde etki Miyazaki, *Howl's Moving Castle* filminin ardından, tamamen elle çizilmiş Stüdyo Ghibli için çekilen 10-20 dakikalık kısa filmler ve *Ponyo on the Cliff by the Sea* ile artık yine geleneksel yöntemine geri dönmüştür. Film birçok ödül kazanmıştır. Bunlardan en önemlileri; "En İyi Animasyon Film Adayı 78. Akademi Ödülleri", "Osella En İyi Teknik Kalite Ödülü 61 Venedik Film Festivali"dir (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 123-125).



Şekil 3.17: Howl's Moving Castle, (Yürüyen Şato) (İmdb, Yürüyen şato, 2022)

Miyazaki bu filmde de günümüz toplumunda kadınlara yapılan "güzellik baskısı"nı ele almış, evrensel güzellik kalıplarını kırmaya çalışmış ve bu kalıpların tüm insanlar üzerindeki olumsuz etkilerini vurgulamıştır. Miyazaki, burada güzellik gibi kavramların geçici olduğunu, önemli olanın akıl ve kalp güzelliği olduğunu vurgulamıştır.

3.1.5 Ponyo on the Cliff by the Sea (Küçük Deniz Kızı Ponyo/2008)

Sosuke, annesi ile deniz kenarında kayalıların üstünde büyüleyici bir evde yaşamaktadır. Babası Koichi, denizci olduğu için çoğunlukla onlarla değildir. Sosuke, bir gün sahilde dolaşırken bir şişeye hapsolmuş tuhaf bir yaratık bulur. Bu, insan başına sahip, balık benzeri bir yaratıktır. Bu balığa Ponyo adını verir. Ama o sıradan bir balık değildir. Ponyo, babası Fujimoto'nun denizaltı laboratuvarından kaçmıştır. Sosuke, okula gittiği zamanlarda

Ponyo'yu annesinin çalıştığı yaşlı insanların bulunduğu işyerinin yakınlarında bir yerde kova içinde saklar. Fakat Ponyo'nun babası Fujimoto kızını geri istemektedir ve bunun için karanlık uğursuz balığı görevlendirmiştir. Ponyo zamanla Sosuke ile çok iyi dost olur ve ona âşık olur. Bu yüzden insan olmanın yollarını aramaya başlar. Ponyo, babası Fujimoto'nun büyülerini kullanarak genç bir kıza dönüşmek istemektedir. Bu amaçla yapılan büyüler dünya üzerinde bir dengesizliğe sebep olur (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 131). (Bkz. Şekil 3.18)



Şekil 3.18: Ponyo on the Cliff by the Sea, (Küçük Deniz Kızı Ponyo) (Gaiadergi, Ponyo, 2023)

Sualtı laboratuvarından kaçan Ponyo, yakalanarak bir balona hapsedilir. Ponyo, yarım kalan büyülerin etkisiyle insan olmak istediği için vücudunda uzuvlar ve tavuk ayağına benzer uzantılar çıkar. Fujimoto, onu eski haline çok güç döndürür. Ponyo'nun babası Fujimoto, aslında iyi bir kişiliğe sahiptir. Sadece doğanın dengesinin bozulmasını istemez ve kızını korumak için böyle davranmıştır. Bir zamanlar insan olan babası insan ırkından uzaklaşmak istemiştir. Ponyo kız kardeşi sayesinde, hapsedildiği bu balondan kurtulur. Kız kardeşlerinin dev balıklara dönüşmesiyle suyun üstünde koşar gibi balıkların üstünde zıplayarak Sosuke'ye ulaşmaya çalışır. Dev kedi balıkları tsunami etkisi yaratır ve efsane gerçekleşir. Japonya'da inanışa göre deprem ve tsunamilere *"Namazu"* adında efsanevi bir dev kedi balığının sebep olduğu inancı hakimdir. Bir başka Japon inancı ise Sosuke, annesinin çalıştığı huzur evine gittiğinde balığı gören büyükannelerden biri "O bir deniz kızı onu derhal denize atmalısın yoksa tsunami felaketi olur. Bu çok eski bir efsanedir bunu bilmiyor musun?" demiştir. Dönüşümünü tamamlayarak karaya çıkan Ponyo'yu

Sosuke hemen tanır ve annesi ile beraber eve giderler. Sosuke'nin evinde yediği insan yemekleri Ponyo'nun çok hoşuna gider. Fakat Ponyo'nun insan olma isteği dünyanın düzenini tamamen bozmuştur. Bütün kasaba sular altında kalmış bir tek Sosuke'nin tepedeki evi kurtulmuştur. Sosuke annesini aramaya küçük bir kayıkla Ponyo ile giderken teknelerin hepsi yığılmış vaziyette bir kenarda kalmıştır. Ponyo'nun annesi Granmamare, selden dolayı bozulmuş bütün teknelerin hepsini büyü ile çalışır hale getirmiştir.

Ponyo'nun annesi Granmamare Ponyo'nun bu kararlı tavrı karşısında ona insan olması için bir şans tanımaya karar vermiştir. Granmamare, Ponyo'yu olduğu gibi kabul etmesi koşuluyla onu bir balon içinde Sosuke'ye verir ve bir öpücükle Ponyo insan haline dönüşür (Gök, 2019, s. 151-155). Granmamare Sosuke'ye Ponyo'yu yarı insan yarı balık olarak kabul edip edemeyeceğini sormuştur ve Sosuke'den, bir ömür boyu onu sevip, sadık kalacağına dair söz almıştır (Yıldızhan, 2004, s. 96). (Bkz. Şekil 3.19)



Şekil 3.19: Ponyo on the Cliff by the Sea, (Küçük Deniz Kızı Ponyo) (Studioghibli, Ponyo on the Cliffby the Sea, 2022)

Miyazaki filmlerindeki erkek karakterler; kadın karakterlere duygusal anlamda destek veren, onları yalnız bırakmayan, onlara kimi zaman dost kimi zaman açık ve net ifade edilmemiş bir sevgili olarak gören karakterlerdir (Taş Alicenap, 2012, s. 110). Erkek karakterleri, her zaman fiziki özellikleri ile güçlü ve bakımlı erkekler olarak tasvir edilmiştir. (Napier & Başekim Çev., 2008, s. 142). Ponyo'nun babası Fujimoto Kızıl saçlı ve mavi gözlüdür. Pembe eşarp gibi bir kıyafetle mavi beyaz çizgili bir gömlek giymiştir.

Ponyo'nun annesinin uzun kızıl saçları, camgöbeği bir elbisesi, boynunda kıymetli kırmızı taşlı bir gerdanlığı vardır. Bir deniz tanrıçasıdır ve devasa boyutlardadır. İnsanbiçimci ve farklı farklı boyutlarda betimlenmiştir (Gök, 2019, s. 153-155). Granmamare ile ilgili, Sosuke'nin babasının gemisi de dahil bütün gemilerin aya doğru yükseldiği sahnede bazı ipuçlarına elde edilmektedir. Japon mitlerinde, *"Fundama"* denilen gemicileri koruduğuna inanılan deniz tanrıçasına bir gönderme olarak düşünülebilir (Albay, 2021, s. 98-99). (Bkz. Şekil 3.20)



Şekil 3.20: Ponyo on the Cliff by the Sea, (Küçük Deniz Kızı Ponyo) (Beyazperde, 2023)

Ponyo karakteri, özenle tasarlanmıştır. Son derece gerçekçi tarzda çizilmiş, dağınık kızıl saçları, tuhaf küçük bir balık benzeri yaratık olarak betimlemektedir. Sahnelerdeki balık türleri tek tek elle çizildiği için hepsi birer kimlik kazanmıştır. Görsel bir şölen havası vardır. Ponyo, Miyazaki'nin fantastik, unutulmaz karakterlerinden biridir. O, her şeye sorgulayıcı bir tavırla, korkusuzca çocukların gözünden yaklaşmıştır. Duygularını bir çocuk gibi çok net belli eder. Bir Japon balığından çok, elbise giymiş bir çocuk havası vardır. Sosuke ile Ponyo'nun ilişkisi, kurtarılmış bir hayvandan çok, iyi anlaştığı bir dost ilişkisine dönüşür. Sosuke, son derece sevgi dolu, arkadaş canlısı, cesur bir çocuktur

(Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 133-135). Ponyo'nun metamorfoza uğramış hali, bildiğimiz Disney tarzı çekici ve güzel deniz kızı formundan çok uzaktır. 5 yaşında sıradan bir kız çocuğu gibi tasvir edilmiştir (Albay, 2021, s. 97). (Bkz. Şekil 3.21)



Şekil 3.21: Ponyo on the Cliff by the Sea, (Küçük Deniz Kızı Ponyo) (Gaiadergi, Ponyo, 2023)

Klasik deniz kızı hikâyelerinde insan olmayı başaramazlarsa, balon olup yok olacaklardır. Burada bu hikâyeyi destekleyen diyaloglara rastlamaktayız. (Gök, 2019, s. 151-152). Japon kültüründe, deniz kızı ile ilgili çok fazla efsane ve mitler vardır. Felaketin Ponyo'nun karaya çıkmasıyla başlaması bunu desteklemektedir. Miyazaki'nin, tsunamiye neden olan dalgaları kedi balığı şeklinde tasvir etmesinin altında yatan sebep bu inanıştır (Albay, 2021, s. 98).

Miyazaki, Ponyo filmini yaparken Hans Christian Andersen'in "*The Little Mermaid"* (Küçük Deniz Kızı) hikâyesinden esinlenmiştir (Taş Alicenap, 2012, s. 36). Ayrıca hikâyede Japon çocuk masalı "*Urashima Taro"*nun etkilerini de görebiliriz. Film, folklorik ögelerle doğa ve insanların ele alındığı bir eserdir (Gök, 2019, s. 148). *Ponyo* filminde, doğa ve insanlar arasındaki dengeye değinilmiş ve bir balığın insan olmaya çalışması ve doğanın dengesini bozarak çevreyi kirleten insanlar anlatılmıştır. Doğa, insanların bu tavrı karşısında intikam almış tsunamiler, seller ile insanları cezalandırmıştır. Miyazaki'nin diğer filmlerinde de gördüğümüz doğa-insan arasındaki çatışmaya sık sık yer vermiştir. Shinto dininde doğaya saygı temasını burada vurgulamıştır. Bu, filmin birçok sahnesinde karşımıza çıkmaktadır (Taş Alicenap, 2012, s. 64).

Japonya'nın sürekli olarak afetlerden zarar görmesi birçok sanatçıyı etkilemiştir. Miyazaki de filmlerinde bunu yansıtmakta ve doğanın dengesinin bozulmasını tamamen insanların açgözlülükle doğayı tahrip etmesine bağlamaktadır (Taş Alicenap, 2012, s. 131).

Miyazaki, *Ponyo* filminde, *Ruhların Kaçışı*'ndaki gibi tehlikeyi açık, net ve sürekli ifade etmemiştir. *Ponyo'da* heyecanlı, tehlikeli anların olduğu sahneler sakin geçişler ile ifade edilmiştir. *Ponyo*, herkesin içindeki iyiliği görmenin yanı sıra istemeyerek de olsa insanların felaketlere yol açabileceğini göstermektedir. Filmde kimlik ve kayboluş temasına vurgu yapılmıştır. Kahramanın kimliği olmak istediği kişi ile özdeşleştirilmiştir.

Miyazaki Hayao tarafından yazılıp yönetilen *Ponyo on the Cliff by the Sea* (Küçük Deniz Kızı Ponyo) filmin yapım yılı 2008'dir. Film, Miyazaki'nin 2004 yılında gittiği Tomonoura kasabasında geçer. Bu film, Miyazaki'nin en iddialı projelerinden biridir. Sanatçı, bu filmde yine geleneksel tarzda çalışmıştır. Yapımda 170,000 civarında animasyon karesi kullanılmıştır, bu önceki filmlerinde kullanılan kare sayısının üstündedir. Miyazaki filmin girişinde yer alacak olan sahneye karar verirken oldukça sancılı bir dönem yaşamıştır ve Miyazaki'nin diğer filmlerine göre bunda daha yumuşak bir hava vardır. Filmin ilk sahnesinin etkileyici olması için çabalayan Miyazaki, ilk sahneyi su altında gelgitler içinde salınan denizanası sürüsüyle başlatmıştır. Bu sahne filmin önemli sahnelerinden biri olarak filmin işleyişi hakkında yol haritası sunmaktadır. Miyazaki'nin başarısı, fantastik olanı gerçek dünya içinde zekice kurgulaması nedeni ile inandırıcı ve kapsamlıdır. Bu film, üzerinde titizlikle çalışan Miyazaki'nin en başarılı projelerinden biridir (Odell, Blanc, & Baysal Çev., 2011, s. 133-135).

Miyazaki, bu filmi yaparken bu hikâyedeki eve benzeyen, okyanus kenarında bir eve yerleşmiştir. Bütün filmlerinde olduğu gibi bu filmde de hayatı, kültürü, çevresinden kesitler bulunmaktadır. Bilindik deniz kızı hikâyeleri yerine, kendine ait izler taşıyan bir film yapmıştır. Burada yarattığı Ponyo karakteri; diğer filmlerinde bulunan güçlü, kimseden akıl almayan, arkadaşlık ve sevgi bağı kuvvetli bir deniz kızı olarak betimlenmiştir. Disney'in deniz kızı Ariel, ile çok farklı ele alınmıştır, Ariel'de, vurgulanan kurtarıcı rolünde beklediği "yakışıklı prens" temsilidir. *Ponyo'da* ise küçük bir çocuk olan kurtarıcı rolündeki Sosuke'nin sadakat ve saf sevgisine vurgu yapılmıştır (Yıldızhan, 2004, s. 96). Filmde anlatılmak istenen ana alt metinler sadakat sözü ve sevgidir.

4. SONUÇ

Bu çalışma kapsamında tarihsel gelişim sürecinde manga kültürü üzerinde durulmuş ve bu kültürün zaman içinde animeye dönüşümü ve etkileri irdelenmiştir. Animelerde kullanılan motifler ve mitlerin; Japon kültürü, sanatı ve tarihinin ifade aracı haline dönüşmesinde büyük katkısı olduğu görülmüştür.

Manganın ilk örnekleri sadece belli bir zümreye hitap ederken zaman içinde evrilerek popüler kültürden etkilenmiştir. Batı'da yapılan animasyon örneklerini izleyerek yetişen manga sanatçıları, bunları eserlerine yansıtırlarken, Batılı sanatçılar da manga ve animenin etkilerini kendi çalışmalarında zengin bir senteze kavuşturmuşlardır. Bu karşılıklı etki, Japonya'nın kültürel referanslarının evrensel bir içerikle donatılarak çok daha yaygın bir tanınırlığa erişmesine yol açarken özellikle de ABD animasyon sektörüne de esin kaynağı olarak yeni yönelimlerin önünü açmıştır. Giderek küresel bir boyuta sıçrayan Japon manga ve animeleri, sinema sektörüne de yeni bir soluk kazandırmış; 20 yüzyılda, animasyon sektörüne hâkim olan Disney stüdyoları ile rekabet edebilecek duruma gelmiştir.

Japonya'nın toplumsal hayatı üzerine keskin eleştiriler içeren, politik açıdan kendi zamanının beğenilerini, çelişkilerini, zafiyet ve eğilimlerini iğneleyici bir dille gündeme getiren manga sanatının görsel etkisi ve gücü ulusal sınırların ötesine geçerek sarsıcı bir etki yaratmıştır. Kuşkusuz bu dönüşümde Tezuka Osamu'nun etkileri önemli görünmektedir. Manga sanatının animelere dönüşümü ve sonraki kuşaklardaki etkileri, bugün en çok da bu tezin konusu olan Stüdyo Ghibli üzerinden değerlendirilebilir. 1985 yılında Miyazaki Hayao ve Takahata İsao'nun iş birliğiyle kurulan bu stüdyo, birbirinden önemli uzun metrajlı animelerle son kırk yıla damgasını vurmuştur. Aralarında Oscar Ödülü kazanan ilk anime (75. Akademi Ödülleri-En İyi Animasyon Filmi, 2003) olan *Spirite Away'i*n da yer aldığı Stüdyo Ghibli filmleri, sadece içerdiği barışçıl, etik ve çevreci mesajlarla değil, aynı zamanda giderek felakete sürüklenen dünyanın kirliliğine, doğanın tahribatına, insanın yaşadığı gezegeni tüketişine bir ağıt olarak da ele alınmıştır.

Stüdyo Ghibli'nin en öne çıkan ismi olan, giderek dünyada yaygın ve haklı bir üne kavuşan Miyazaki Hayao'nun filmlerinde; eril, yıkıcı, hegemonik güçlerin tahakkümüne karşı hassas, naif, kadınsı, diğer türleri de gözeten onarıcı ve sağaltıcı bir felsefe ön plana çıktığı gözlemlenmektedir. Düş ve fanteziler, yeryüzü ve denizler, gökyüzü ve uçma

arzusu, makineler ve kanatlılar, tüm renkliliği içinde canlılar ve onlara eşlik eden metafizik varlıklar lirik bir anlatımla ele alınmaktadır.

Stüdyo Ghibli'nin filmleri içeriksel olarak Japonya'nın farklı tarihsel süreçlerine, politik ve ekonomik değişimlerine, ahlaki bunalımlarına, kapitalizm ve modern yaşam tarzıyla giderek değişen değer yargılarına tanıklık etmemizi sağlamakta. Bu açıdan manga kültürünün eleştirel karakteristiklerini kendince farklı bir biçimde sürdüren animeler, bu içeriksel ilişkileri üç temel anlatıya dayandırmaktadır. Bunlar: festival, ağıt ve lirik anlatım kalıplarıdır.

20. yüzyılda gelişen televizyon ve video gibi kitle iletişim araçlarına ek olarak dijital iletişim teknolojilerindeki gelişmeler de Japon animelerinin küresel ölçekte ulaşılabilirliğini arttırmıştır. Özellikle Miyazaki Hayao gibi ünü ulusal sınırları aşan bir usta vasıtasıyla Stüdyo Ghibli de giderek saygın ve ayrıcalıklı bir çizgiye erişmiştir. Öyle ki bu stüdyo bazı filmlerine yapılan müdahalelere sert tepki vermiş ve Batı'daki sinema sektöründen belli bir süreliğine elini eteğini çekme kararı almıştır.

Diğer animasyon filmleri ile karşılaştırıldığında Stüdyo Ghibli animelerinin sadece belli bir yaş grubuna değil daha geniş bir yaş aralığına hitap ettiği görülmektedir. Animasyon teknolojisindeki gelişmelere rağmen bir yanıyla geleneksel yöntemlerin kullanılmasında ısrarcı bir tutum sergileyen stüdyonun sayılı filminde sınırlı biçimde bilgisayara başvurduğu görülmektedir. Örneğin; Miyazaki Hayao, *Spirited Away* (Ruhların Kaçışı) gibi filmlerde ise sadece çok detay gerektiren sahnelerde bilgisayar kullanımına nadir olarak başvurduğu görülmekte; sanatçının bu gelenekçi, teknolojiyi reddeden tutumuna karşın *Howl's Moving Castle* (Yürüyen Şato) filminde ise bilgisayar aracılığıyla uçan bir şato tasarladığı ve bilim kurgu ögelerini kullandığı görülmektedir. Miyazaki, geleneksel metotları kullanırken yeni animasyon tekniklerinin kazandırdığı hız ve görüntü kalitesi açığını kapatmak, kaliteden ödün vermemek adına daha çok çizim yapmak zorunda kalmıştır. Stüdyo Ghibli'nin filmleri bir bütün olarak incelendiğinde olaylara eleştirel bir tutumla yaklaşıldığı, Japon kültürüne ve mitlerine incelikli göndermelerde bulunan bir dizi metafor kullanılmakla birlikte başkalaşım, doğa-insan çatışması gibi evrensel temalara farklı duyarlılıklarla yaklaşıldığı görülmektedir. *Ponyo on the Cliff by the Sea* (Küçük Deniz Kızı Ponyo) filminde başkalaşım ve Japon mitolojisinde bulunan inanışlara yer verilmiş, *My Neighbour Totoro* (Komşum Totoro) filminde ise peyzaj unsurları oldukça

dikkat çekici biçimde irdelenmiştir. *Princess Mononoke* (Prenses Mononoke) filminde resmi olmayan tarihe ışık tutulmuştur. Portekizli tüccarlar aracılığı ile silah sektörünün gelişmesi merkezden uzak bölgelerde yarattığı yıkım ve doğa-insan çatışması ele alınmıştır. Çevresel mahşer temasının hâkim olduğu *Howl's Moving Castle* (Yürüyen Şato) filminde bombalar yağdırılması, yaşlı bir bedene hapsolmak bireysel mahşerini yaşamış bir insan olma temaları ile karşılaşılmakta ve bu metamorfoz sayesinde Miyazaki insanın özüne ilişkin derin çelişkileri açığa vurmaktadır. *Spirited Away* (Ruhların Kaçışı) filminde ise bedenen yok olup kimliğini kaybeden, aile kavramını yitiren insanların açmazlarına odaklanılmaktadır. Metamorfoz, Miyazaki filmlerindeki genel eğilimi belirliyor. Bu animelerde, İyi-kötü, güzel-çirkin, sağlıklı-düşkün, maddi-manevi, genç-yaşlı, doğal-teknolojik vb. birçok unsurun zamanla dönüşerek, başkalaşarak yer değiştirdiği gözlenebilir.

Ghibli filmlerinde Shinto dininin sembolleri ve öğretilerine yer verilirken, izleyicilerde erken yaşlarda belli bir bilinç uyandırılmasının hedeflendiği gözlemlenmiştir. Shinto, dini öğretileri doğa ile uyum içinde yaşamayı, her şeyin özünde bulunan ruhlara inanmayı ve saygı duymayı öğretir. İnsanlarda deprem, tsunami gibi doğal felaketlerden korunmak için doğaya ve tanrılara saygı göstermelerinin gerekli olduğu aksi halde doğanın her zaman intikam alacağı düşüncesi oluşturulmak istenmiştir.

Bu çalışma kapsamında; belli meselelere eğilirken Amerikan animasyon filmleri ile Japon animeleri arasındaki belirgin bakış açısı farklarına da değinilmiştir. Japon animelerinde Disney karakterlerinin aksine salt iyi ve kötü yoktur. Kötü olarak tasvir edilen karakterler zaman içinde olgunlaşarak, gelişme kaydederek iyi yönlerini ortaya çıkarabilmektedir. Japon animelerinde olaylara yüzeysel bakılmadığı, içinde mesaj barındıran ve izleyicilerin animeler üzerinde düşünmesini sağlayan yapımlar ortaya çıkarıldığı görülmektedir. Batı ile Japon kültürünü başarılı bir şekilde harmanlamış Ghibli filmlerinde her zaman bir mesaj kaygısı olmuştur. Filmleri izleyen her izleyicinin bu mesajları farklı farklı şekillerde anlamlandırdığı görülmüştür. Güçlü bir felsefi alt yapıya sahip olan Ghibli animeleri, kitleler üzerinde büyük etkiler yaratmış, küresel sorunları tartışmaya açmış, büyük başarılar kazanmış ve Japon manga kültürünün evrensel boyutta tanınırlık kazanmasında önemli rol oynamıştır.

REFERANSLAR

Academymuseum. (2022, 12 01). *Everyday Life: The Films of Isao Takahata*. Academymuseum: https://www.academymuseum.org/en/programs/series/everyday-life-the-films-of-isao-takahata adresinden alındı

Akşit, Y. D. (2017). Japon Anime Sinemasında Modernite Eleştirisi: Fantezi ve Bilim Kurgu Animeleri Üzerine Bir İnceleme. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*(55), 125.

Albay, R. (2021). Auteur Hayao Miyazaki ve İnsanbiçimci Yaklaşım:Küçük Deniz Kızı Ponyo Animasyon Filmi. *Akademik Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*.

Alparslan, O. A., & Cantek, L. (2004). *"Evrensel Bir Efsane: Akira", Çizgili Hayat Çizgili Hayat Kılavuzu.* İstanbul: İletişim Yayınları.

Anime.gen. (2022, 11 6). *Marumaru Chimbun*. Anime.gen: https://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160 adresinden alındı

Anime.gen. (2023, 03 03). *Anime Manga Türkiye.* Anime.gen: https://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=27 adresinden alındı

Anime.gen. (2023, 03 01). *My Neighbor Totoro.* Anime.gen: https://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=27 adresinden alındı

Artigos.wiki. (2022, 11 6). *Suiho Tagawa, Norakuro.* Artigos.wiki: https://artigos.wiki/blog/en/Norakuro adresinden alındı

Artsandculture. (2022, 11 6). *Jiji Manga.* Artsandculture: https://artsandculture.google.com/asst/jiji-manga-kitazawa-rakuten/fgF1hTjQsaEH7Q adresinden alındı

Artsandculture. (2022, 11 6). *Jiji Manga.* Artsandculture: https://artsandculture.google.com/entity/kitazawa-rakuten/m02pxv7n adresinden alındı

Artsandculture. (2023, 01 14). *Fuku Chan*. Artsandculture: https://artsandculture.google.com/story/ggWBxJ2LommkKQ adresinden alındı

Artscape. (2022, 11 6). *Jiji Manga.* Artscape: https://artscape.jp/artscape/eng/ht/0712index.html adresinden alındı

Artscape.jp. (2022, 10 06). *Artspace Japan*. Artscape.jp: https://artscape.jp/artscape/eng/ht/0712index.html adresinden alındı

Baker, J. S. (1984). *Japanese art.* London: Thames and Hudson Ltd. .

Bayram, N. (1997). Popüler Canlandırma Sinemasında İdeoloji: Aslan Kral. *Anadolu Sanat*(7), 1-7.

Beaujean, D., & Bulutsuz Çev., S. (2005). *Van Gogh.* İtalya: Literatür Yayınları.

Beyazperde. (2023, 03 02). *Ponyo.* Beyazperde: https://www.beyazperde.com/filmler/film-127194/fotolar/detay/?cmediafile=21929021 adresinden alındı

Billsmovieemporium. (2022, 11 6). *Spirited Away.* Billsmovieemporium: https://billsmovieemporium.wordpress.com/2010/05/12/review-sen-to-chihiro-no-kamikakushi-spirited-away-2001/ adresinden alındı

Blog.museunacional.cat. (2023, 02 19). *Osamu Tezuka*. Blog.museunacional.cat: https://blog.museunacional.cat/osamu-tezuka-gracies-pel-manga/ adresinden alındı

Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime.* London: Greenwood Publishing Group.

Britannica. (2023, 03 01). *Nihon Keizai*. Britannica: https://www.britannica.com/topic/Nihon-keizai-shimbun adresinden alındı

Britishmuseum. (2023, 01 13). *Kitzawa Rakuten.* Britishmuseum: https://www.britishmuseum.org/collection/term/BIOG178588 adresinden alındı

Cavallaro, D. (2006). *The Anime Art of Hayao Miyazaki.* McFarland & Co Inc.

Coconinopress. (2022, 11 6). *Gekiga.* Coconinpress: https://www.coconinopress.it/prodotto/gekiga-yoshihiro-tatsumi-cofanetto/ adresinden alındı

Comics.ha.com. (2022, 11 16). *Fuku Chan.* Comics.ha.com: https://comics.ha.com/itm/memorabilia/comic-related/ryuichi-yokoyama-fuku-chan-japanese-children-in-comics-1-takara-club-1946-/a/121805-11719.s adresinden alındı

Digitalcollections.nypl. (2022, 11 6). *Suzuki Bunshiro, The Adventures of Little Sho.* Digitalcollections.nypl: https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47e1-c61f-a3d9-e040-e00a18064a99 adresinden alındı

Dökeroğlu, D. Ö. (2018). Hokusai ve Sanatı Üzerine Görsel Bir Okuma. *Dergi Park, 3*(1), 3-43.

Duus, P. (1988). *Japan, Inc.: Introduction to Japanese Economics (The Comic Book)* . California: University of California Press.

Dündar, A. (2011). *Japonya'nın Orta Asya Politikaları.* Ahmet Yesevi Üniversitesi.

Egenolfgallery. (2022, 11 6). *Marumaru Chimbun.* Egenolfgallery: https://egenolfgallery.com/products/kyc131?variant=29584510877778 adresinden alındı

Ejumpcut. (2023, 02 28). *Spirite Away.* Ejumpcut: https://www-ejumpcut-org.translate.goog/archive/jc51.2009/SpiritedAway/index.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc adresinden alındı

Elikara, E. (2007). Uzakdoğu'dan Çizgi Roman: Manga. *Sanat Dünyamız*(105), 63-64.

En.wikipedia. (2022, 11 6). *Hasegawa, Machiko.* En.wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Sazae-san adresinden alındı

Ertemsir, E. (2011). *Yüksek Öğretmde Yöneticilik Eğitimi ve Yeni Bir Öğretim Yöntemi Olarak İnteraktif Çizgi Roman: Yöntemin Tarattığı Faydalılık Algısı Üzerine Bir*

Araştırma. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Anabilim Dalı İşletme Yönetimi ve OrganizasyonBilim Dalı(Doktora Tezi).

Fernandez, I., & Sabherwal, R. (2014). *Knowledge Management: Systems and Processes.* Routledge.

Festival-cannes. (2023, 02 19). *Festıval De Cannes*. Festival-cannes: https://www.festival-cannes.com/en/festival/films/hakujaden adresinden alındı

Filmaffinity. (2022, 11 6). *Woof Woof 47 Ronin.* Filmaffinity: https://www.filmaffinity.com/us/film543938.html adresinden alındı

Frpnet.net. (2023, 02 22). *Spirited Away.* Frpnet.net: https://frpnet.net/haberler/sinema-haberleri/studio-ghibli-unutulmaz-filmlerinden adresinden alındı

Gaiadergi. (2023, 03 03). *Ponyo.* Gaiadergi: https://gaiadergi.com/bir-miyazaki-masali-ponyo/ adresinden alındı

Gaiadergi. (2023, 03 02). *Ponyo.* Gaiadergi: https://gaiadergi.com/bir-miyazaki-masali-ponyo/ adresinden alındı

Ghibli.fandom. (2022, 11 6). *Howl's Moving Castle*. Ghibli.fandom: https://ghibli.fandom.com/wiki/Howl%27s_Moving_Castle adresinden alındı

Ghiblicollection. (22, 11 24). *About Studio Ghibli.* Ghiblicollection: https://ghiblicollection.com/about adresinden alındı

Göç, M. (2020). Superman Kimi Temsil Ediyor?:Superman'de Kimlik, İdeoloji ve Cinsiyet. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(66), 234.

Gök, N. (2019). *Hayal ve Gerçek Arasında Bir Usta: Hayao Miyazaki'nin Fantastik Figürleri.* Kütahya: Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı (Yüksek Lisans Tezi).

Gravett, P. (2008). *Japon Çizgi Romanının Tarihi.* İstanbul: Plan B Yayınları.

Güvenç, B. (1983). *Japon Kültürü.* Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Helmreich, S. (2016). Hokusai's Great Wave Enters the Anthropocene. *Duke University Press*, 205.

Hollingsworth, M., Küçükerdoğan Çev., R., & Ergüder Çev., B. (2009). *Dünya Sanat Tarihi.* İstanbul: İnkılap Yayınları.

Howard, M. (1997). *Japonisme, Imperssionism* . London: Thunder Bay Press.

Hugh Cortazzi, G. D. (1992). *Britian and Japan 1859-1991:Themes and Personalities* . New York: Routledge.

Hunter, J. E. (2002). *Modern Japonya'nın Doğuşu.* Ankara: İmge Yayınları.

İmdb. (2022, 11 6). *Spirited Away.* İmdb: https://www.imdb.com/title/tt0245429/ adresinden alındı

İmdb. (2022, 11 24). *Yürüyen şato.* İmdb: https://www.imdb.com/title/tt0347149/mediaviewer/rm663721472/ adresinden alındı

İmdb. (2023, 02 20). *Heidi.* İmdb: https://www.imdb.com/title/tt6649276/ adresinden alındı

İmdb. (2023, 02 20). *Panda Kopanda.* İmdb: https://www.imdb.com/title/tt0069058/ adresinden alındı

Ishinomori, S. (1988). *Japan, Inc.: Introduction to Japanese Economics (The Comic Book).* Berkeley: University of California Press.

Katsuhiro, O., & İlkkurşun Çev., A. (2020, 10 18). *Akira.* Kodansha America, Incorporated.

Keskin, H. (2018). *Bir Popüler Kültür Olarak Manga'nın Japon Neo Pop Sanatı ve SanatçılarınaEtkileri:Murakami ve Süperdüz Akımı.* Mersin: Mersin Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü (Yüksek Lisans Tezi).

Kinsella, S. (2000). *Adult Manga:Culture and Power in Contemporary Japanese Society.* Honolulu: Routledge.

List of Japanese animation studios. (2022, 11 23). *list of Japanese animation studios.* en.wikipedia.org: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Japanese_animation_studios adresinden alındı

MacWilliams, M. W. (2008). *Japanese Visual Culture.* Routledge.

McCarthy, H. (1999). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation.* Stone Bridge Press.

Merriam-Webster. (2022, 11 02). *Manga.* Merriam-Webster: https://www.merriam-webster.com/dictionary/manga adresinden alındı

Metmuseum. (2022, 11 6). *The Great Wave of Kanagawa.* Metmuseum: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/45434 adresinden alındı

Metmuseum. (2023, 01 06). *Chōjū giga.* Metmuseum: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/826905 adresinden alındı

Metmuseum. (2023, 01 09). *Great-Wave.* Metmuseum: https://www.metmuseum.org/blogs/now-at-the-met/2014/great-wave adresinden alındı

Mit.edu/~rei/manga-list. (22, 11 24). *Topics Used in Manga.* Mit.edu/~rei/manga-lis: https://www.mit.edu/~rei/manga-list.html adresinden alındı

Msxlabs.org. (2022, 11 6). *Chic Young,Blondie.* Msxlabs.org: https://www.msxlabs.org/forum/sanat-ww/271569-chic-young.html adresinden alındı

Myanimelist.net. (2023, 02 20). *Hakujaden.* Myanimelist.net: https://myanimelist.net/anime/4513/Hakujaden adresinden alındı

Napier, S. J., & Başekim Çev., M. (2008). *Anıme - Akıra'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna.* Türkiye: Es Yayınları.

Odell, C., Blanc, M. L., & Baysal Çev., B. (2011). *Stüdyo Ghibli: Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri.* İstanbul: Kalkedon Yayınevi.

Ogihara-Schuck, E. (2014). *Miyazaki's Animism Abroad: The Reception of Japanese Religious Themes by American and German Audiences.* Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc.,Publishers.

Opendemocracy.net. (2023, 02 28). *Miyazaki.* Opendemocracy.net: https://www.opendemocracy.net/en/miyazaki_2864jsp/ adresinden alındı

Osmond, A., & (Çev.)Dalay, H. (2014). *Ruhların Kaçışı.* İstanbul: Alfa Yayıncılık.

Osmond, A., & Çev. Dalay, H. (2014). *Ruhların Kaçışı.* İstanbul: Alfa Yayıncılık.

Ölek, T., Aydın, B., & Tellan, B. (2007). Manga ve Anime Üzerine Bir TartıŞma. *Sanat Dünyamız*(105), 126.

Öztat, A. G., & Arıkan, P. D. (2020). Göstergebilimsel Açıdan Hayao Miyazaki Film Afişlerinde Kız Çocuğu İmgesi. *Medeniyet Sanat-İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi, 6*(2), 130.

Öztekin, M. K. (2009). *MANGA Bir Kültürel Direniş Aracı.* İstanbul: DEÜ Yayyınları.

Paköz, Ç. A. (2007). Manganın Tarihçesi. *Sanat Dünyamız*(105), 21-29.

Peramüzesi. (2023, 02 20). *Prenses Mononoke.* Peramüzesi: https://www.peramuzesi.org.tr/film/prenses-mononoke/1781/311 adresinden alındı

Philamuseum. (2022, 11 6). *Japan Punch (British (active Japan), 1832–1891).* Philamuseum: https://philamuseum.org/collection/object/254718 adresinden alındı

Philipbrophy. (2022, 11 6). *Astro Boy.* Philipbrophy: https://www.philipbrophy.com/projects/marvelofmanga/infoB.html adresinden alındı

Sabin, R. (1993). *Adult Comics, An Introduction.* London: Published by Routledge.

Sağlık, A., Temiz, M., Kasniç, G., & Kelkit, A. (2021). Hayao Miyaaki'nin “Rüzgarlı Vadİ, Komşum Totoro, Rüzgar Yükseliyor"Animelerindeki Peyzaj Unsurlarının İncelenmesi ve Değerlendirilmesi. *Sanat Dergisi*, 369-371.

Sarban, S. (2012). *Manga'dan Anime'ye:Japonya'nın "Yumşak Güç" Silahlarından Biri Olarak "Sen To Chıhıro No Kamıkakushi" Filminde "Tüketim Nesnesi"Sunumu: Otomobil Örneği.* İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı Anabilim Dalı (Yüksek Lisans Tezi).

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

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

Schodt, F. L. (2013). *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics.* Kodansha International.

Sözlük, T. (2023, 01 06). TDK Sözlük: https://sozluk.gov.tr/ adresinden alındı

Störig, H. J., & Güngören Çev., Ö. (2000). *İlkçağ Felsefesi Hint Çin Yunan.* İstanbul: Yol Yayınları.

Studioghibli. (2022, 11 6). *My Neighbour Totoro.* Studioghibli: https://www.studioghibli.com.au/myneighbortotoro/ adresinden alındı

Studioghibli. (2022, 11 6). *Ponyo on the Cliffby the Sea.* Studioghibli: https://www.studioghibli.com.au/ponyo/ adresinden alındı

Studioghibli. (2022, 11 6). *Princess Mononoke.* Studioghibli: https://www.studioghibli.com.au/princessmononoke/ adresinden alındı

StudioGX. (2022, 11 22). *apanimation production company database- List of all of Japan's anime companies.* http://www.studiogx.com/en/anime-company-database: web.archive.org/web/20140502002153/http://www.studiogx.com/en/anime-company-database adresinden alındı

Şeker, Z. (2021). *Japon Anime Sinemasında İnsan-Doğa Teknoloji İlişkisi.* Edirne: Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Görsel Kültür Anabilim Dalı (Yüksek Lisans Tezi).

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

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

Telci, A. Ş. (2010). *Miyazaki Sinemasında Japon Toplumunun Yansıması.* İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Tv ve Sinema Anabilim Dalı (Yüksek Lisans Tezi).

Tezuka, O. (2018, 10 19). *Black Jack 2 (Manga: Biblioteca Tezuka, Band 2).* Spanish: Planeta DeAgostini Cómics.

Tezuka.co.jp. (2022, 12 14). *Tezuka*. Tezuka.co.jp : https://tezuka.co.jp/en/business/manga/index.html adresinden alındı

Tezukaosamu. (2022, 11 6). *Princess Knight.* Tezukaosamu: https://tezukaosamu.net/en/character/281.html adresinden alındı

Tezukaosamu.net. (2022, 11 6). *Astro Boy.* Tezukaosamu.net: https://tezukaosamu.net/en/manga/291.html adresinden alındı

Tezukaosamu.net. (2022, 12 12). *Atom*. Tezukaosamu.net: https://tezukaosamu.net/en/character/25.html adresinden alındı

Tezukaosamu.net. (2023, 02 19). *Black Jack.* Tezukaosamu.net: https://tezukaosamu.net/en/manga/438.html adresinden alındı

Tezukaosamu.net. (2023, 02 19). *Kimba the White Lion*. Tezukaosamu.net: https://tezukaosamu.net/en/anime/33.html adresinden alındı

Turani, A. (1999). *Dünya Sanat Tarihi.* İstanbul: Remzi Kitapevi.

Ülgen, Ç. (2022). Hayao Miyazaki'nin Sanatsal Gelişiminde Erken Dönem Yaşamının Etkisi. *International Socıal Scıences Studıes Journal*(8), 2056-2057.

Vangoghmuseum. (2023, 01 11). *Portrait of Père Tanguy.* Vangoghmuseum: https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/F0364 adresinden alındı

Wannart. (2023, 02 28). *Spirited Away.* Wannart: https://wannart.com/icerik/27412-spirited-awayruhlarin-kacisi-film-incelemesi adresinden alındı

Yıldızhan, Y. (2004). *Moderniteden Postmoderniteye Geçiş ve David Lynch Filmlerinde Postmodern Öğeler.* İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı (Yüksek Lisans Tezi).