

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



MİYAZAKİ SİNEMASINDA KAHRAMANIN DÖNÜŞÜMÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hümeyra ÇETİNKAYA

Görsel Sanatlar Ana Sanat Dalı

Görsel Sanatlar Programı

AĞUSTOS, 2023

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



MİYAZAKİ SİNEMASINDA KAHRAMANIN DÖNÜŞÜMÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hümevra ÇETİNKAYA

(Y2112.240004)

Görsel Sanatlar Ana Sanat Dalı

Görsel Sanatlar Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Arif Can GÜNGÖR

AĞUSTOS, 2023

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Miyazaki Sinemasında Kahramanın Dönüşümü” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim.
(14/09/2023)

Hümeyra ÇETİNKAYA

ÖNSÖZ

Hayao Miyazaki, sinema dünyasına damga vuran, eşsiz ve büyüleyici eserler yaratmış bir sanatçıdır. Onun eserlerinin kahramanlarında görülen dönüşüm süreçlerini incelediğim "Miyazaki Sinemasında Kahramanın Dönüşümü" başlıklı yüksek lisans tezimin oluşmasında emeği geçen herkese ve değerli aileme teşekkürlerimi sunarım. Bilhassa danışmanım Prof. Arif Can Güngör'e; sabrı, desteği ve rehberliği için sonsuz minnettarım. Değerli hocam, bu süreçteki en büyük destekçim ve yol göstericim oldu.

Eylül, 2023

Hümeyra ÇETİNKAYA

MİYAZAKİ SİNEMASINDA KAHRAMANIN DÖNÜŞÜMÜ

ÖZET

Hayao Miyazaki bir Japon ve manga sanatçısı, anime çizeri, yönetmen ve senaristtir. Animasyon alanında genellikle doğa, Japon kültürü, çevrecilik gibi temaların bulunduğu filmler yapmıştır. Ürettiği eserlerle dünyaya açılmasının ilk basamağı Rüzgarlı Vadi (Nausicaa Of The Valley Of The Wind) isimli film olsa da, Hayao Miyazaki'nin dünya üzerinde başarısını kanıtlayan ve tanınmasını sağlayan 2001 yılında en iyi animasyon Oscar ödülü aldığı Ruhların Kaçışı (Spirited Away) filmidir. Hayao Miyazaki, sadece Japonya'nın değil, dünya sinemasının önemli bir figürüdür. Manga ve anime dünyasının tartışmasız en etkileyici sanatçılarından biridir.

Miyazaki'nin filmlerindeki karakterler her yönüyle özenli ve orijinaldir. Fizik, sosyal ve psikolojik özellikleri birbiriyle bütün oluşturmaktadır. Filmleri Japon kültürüyle çok yakından ilgilidir. Mitolojik unsurlar, geleneksel giysiler ve kültürel ritüeller gibi toplumsal bilinçaltını temsil eden unsurlar filmlerinin ana unsurudur. Bu bağlamda Miyazaki'nin en başarılı ve Oscar ödüllü filmi olan Ruhların Kaçışı (2001) filminin küçük kız kahramanı Chihiro'nun yaşadığı yolculuk ve bu yolculuğun onun gelişimdeki yeri J. Campbell'in "Kahramanın Yolculuğu ve Monomit" modeli üzerinden incelenmiştir. Chihiro'nun geçirdiği hem dış hem de iç yolculuğun Campbell'in modeline uygunluğu modelin içerdiği evreler üzerinden ortaya konulmuştur. Konuyla ilgili literatür taramasına gidilmiş, filmlerden, tezlerden ve kitaplardan yararlanılmış elde edilen veriler betimsel analiz yöntemine tabi tutulmuştur.

Çalışma genel olarak dört bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın ilk bölümünde animasyonun tarihsel süreci ifade edilirken, ikinci bölümünde animasyon sanatındaki mekan ve karakter tasarımından, üçüncü bölümde Miyazaki'nin filmlerindeki karakter unsurundan bahsedilmiştir. Dördüncü ve son bölümünde ise karakterlerin analizi

gerçekleştirilmiştir. Her bölüm, Miyazaki'nin eşsiz sanatının daha derin bir anlayışını sağlamak için titizlikle hazırlanmış ve sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Hayao Miyazaki, Animasyon, Karakter Tasarımı, Kültür.

THE TRANSFORMATION OF THE HERO IN MIYAZAKI CINEMA

ABSTRACT

Hayao Miyazaki is a Japanese artist, manga creator, anime illustrator, director, and screenwriter. He has created films within the animation field that typically deal with themes such as nature, Japanese culture, and environmentalism. His first step towards global recognition came with his film "Nausicaa Of The Valley Of The Wind", but it was the 2001 Best Animated Feature Oscar-winning film "Spirited Away" that solidified Hayao Miyazaki's success and recognition globally. Miyazaki is an influential figure not only in Japanese cinema, but also in world cinema, undeniably being one of the most impactful artists in the manga and anime world.

Characters in Miyazaki's films are meticulous and original in every aspect. Their physical, social, and psychological characteristics form a whole. His films are very closely related to Japanese culture. Elements representing the societal subconscious, such as mythological elements, traditional costumes, and cultural rituals, are the main components of his films. In this context, the journey of Chihiro, the young girl protagonist of Miyazaki's most successful and Oscar-winning film "Spirited Away" (2001), and the place of this journey in her development, are examined through J. Campbell's "The Hero's Journey" model. The conformity of Chihiro's external and internal journey to Campbell's model is revealed through the stages contained within the model. Literature on the subject has been reviewed, with films, theses, and books used, and the data obtained have been subjected to descriptive analysis.

The study consists of four main sections. The first part expresses the historical process of animation, while the second part deals with space and character design in the art of animation. The third section discusses the character element in Miyazaki's films. The fourth and final part carries out the analysis of the characters. Each section is meticulously prepared and presented to provide a deeper understanding of Miyazaki's unique art.

Keywords: Hayao Miyazaki, Animation, Character Design, Culture.

İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ	i
ÖNSÖZ	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	ix
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	10
I. GİRİŞ	1
A. Araştırmanın Problemi.....	4
B. Araştırmanın Amacı.....	4
C. Araştırmanın Önemi	4
D. Araştırmanın Yöntemi	5
E. Araştırmanın Evreni ve Örneklem	5
II. HAYAO MİYAZAKİ SİNEMASI.....	6
A. Hayao Miyazaki'nin Yaşamı	6
B. Hayao Miyazaki Sinemasının Genel Özellikleri	8
1. Biçimsel Özellikleri	11
2. İçerik Özellikleri	17
b. Zaman.....	20
3. Kültürel Özellikler	23

4.	Miyazaki Sinemasında Filmlerin Ortak Estetik Özellikleri	25
5.	Miyazaki Sinemasında Kahramanlar	27
III.	ANLATIDA OLAY ÖRGÜSÜ	35
A.	Animasyonun Anlatı Yapısında Olay Örgüsü	36
1.	Olay Örgüsünde Aşamalar	37
2.	Olay Örgüsünde Paradigmalar	38
3.	Olay Örgüsünde Kahramanın Dönüşümü	39
IV.	ANALİZ.....	50
A.	Ruhların Kaçışı Filminde Chihiro'nun Dönüşümü.....	50
1.	Chihiro'nun Özellikleri	51
2.	Campbell'in Paradigması Bağlamında Ruhların Kaçışı Filminin Analizi	52
V.	DEĞERLENDİRME.....	62
A.	Sonuç	64
VI.	KAYNAKLAR	66
ÖZGEÇMİŞ.....		72

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Hayao Miyazaki (Japon Manga ve Anime Sanatçısı) (www.britannica.com, 2023)	7
Şekil 2. 1982 Disney Yapımı “Tron” (https://electronicsound.co.uk/, 2023).....	13
Şekil 3. Rüzgarlı Vadi (Miyazaki, 1984) (www.kitapyurdu.com, 2023).....	15
Şekil 4. Komşum Totoro (Miyazaki, 1988) (https://cocukyazini.com, 2023)	16
Şekil 5. Miyazaki'nin Komşum Totoro Animesindeki Mekanlar (Sağlık vd., 2021: 369-370).	19
Şekil 6. Yubaba (https://tenor.com, 2023)	29
Şekil 7. Kurt Moro ve San (http://chez-galilei.blogspot.com, 2023).....	31
Şekil 8. Howl (https://tenor.com, 2023).....	32
Şekil 9. Chihiro ve Karakter Tasarımı (https://filmloverss.com, 2023).....	33
Şekil 10. Kiki Karakter Tasarımları (Gök, 2019: 64).	34
Şekil 11. Syd Field Paradigması (Yılmaz, 2020: 24).....	38
Şekil 12. Kahramanın Sonsuz Yolculuğu (Elitez, 2022: 24).	44
Şekil 13. “Ayrılma” Aşaması: Tünele Giriş Sahnesi	54
Şekil 14. “Erginlenme” Aşaması: Zorluklar	57
Şekil 15. “Ödül” Aşaması: Başarı.....	59

ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge 1. Propp'un Otuz Bir İşlevi ve Yedi Kişi Metodu (Dođan, 2018: 60-62). 41

I. GİRİŞ

Japon animasyonunun en önemli isimlerinden biri olan Hayao Miyazaki, dünya çapında geniş bir hayran kitlesine sahip ve birçok ödül kazanmış olan bir sanatçıdır. Japonya'nın en önemli animasyon yönetmenlerinden biridir ve uluslararası alanda da büyük bir hayran kitlesine sahiptir. Miyazaki'nin filmleri, çocukluk masallarından yetişkinlik dünyasına uzanan bir yelpazede farklı temaları ele alırken, sanatsal ve teknik açıdan da çok özel bir yere sahiptir. Tarihsel gelişimi içinde Miyazaki filmleri, yalnızca animasyon türünü yeniden şekillendirmekle kalmamış, aynı zamanda birçok önemli tema ve mesajı da izleyicilere aktarmıştır. Bu temalar arasında doğa, insan doğası, aile, arkadaşlık, savaş, toplumsal yapı ve değişim gibi konular yer almaktadır.

Miyazaki'nin filmleri, sıradan hayatlarına büyümlü unsurlar eklenen karakterlerin öyküleriyle doludur. Bu karakterler, genellikle filmin başlangıcında kendi iç dünyalarında kapalı olan bireylerdir; ancak film ilerledikçe önemli bir dönüşüm yaşarlar. Kahramanların bu dönüşümleri, Miyazaki'nin sinemasının temel özelliklerinden biridir. Miyazaki'nin filmlerindeki kahramanlar, genellikle zorlu bir yolculuğa çıkmak zorunda kalmaktadırlar. Bu yolculuklar sırasında, karakterler kendileriyle yüzleşmekte ve birçok zorlu engeli aşmaktadırlar. Bu engeller, genellikle karakterin iç dünyasından kaynaklanmaktadır. Karakterler, geçmişte yaşadıkları bir travmanın, kendilerine olan güvensizliğin veya korkuların üstesinden gelmek zorundadırlar; ancak bu engellerin üstesinden geldikleri zaman, kahramanlar önemli bir dönüşüm yaşamakta ve kendilerini daha güçlü, daha cesur ve daha bağımsız hissetmektedirler.

Bu doğrultuda Miyazaki'nin filmleri, fantastik bir dünyada geçmekte ve karakterler doğaüstü varlıklarla karşılaşmaktadır. Bu fantastik dünya, geleneksel Japon mitolojisi ve batı kültüründen esinlenilerek oluşturulmuştur. Miyazaki'nin filmleri, doğanın korunması ve çevre sorunlarına dikkat çekmek amacıyla yapılmıştır. Filmlerinde, insanların doğayı nasıl yok edebileceği ve bunun sonuçları üzerinde durulmaktadır. Miyazaki, sık sık kadın kahramanlara yer verir ve bu kadın

kahramanlar, güçlü karakterleri ve cesaretleriyle izleyicilere ilham oluşturlar. Genel olarak karakterler, zorlu engelleri aşmak için kendileriyle yüzleşirler ve bu sayede içsel bir dönüşüm yaşarlar. Miyazaki'nin filmleri, genellikle çocukların hayal gücüne ve masallara olan sevgisini de yansıtmaktadır. Ayrıca, filmlerde aile değerleri ve arkadaşlık gibi konular da sıklıkla ele alınmaktadır.

Miyazaki'nin filmlerindeki estetik özellikler, izleyicileri tarafından takdir edilir. Filmlerdeki görsel ve işitsel unsurlar, bir bütün olarak izleyicilere büyümlü bir dünya sunar. Bu yönü ile Hayao Miyazaki sineması, estetik açıdan diğer animasyon filmlerinden ayrılmaktadır. Bu doğrultuda Miyazaki'nin filmlerinde doğanın güzelliğı öne çıkar. Filmlerde, doğanın renkleri, dokuları ve detayları özenle yansıtılır. Karakterlerin hareketleri, doğanın sesleri, rüzgarın estiğı hissiyatı gibi detaylar özenle yansıtılır. Gökyüzü, bulutlar ve manzara detayları olağanüstü bir şekilde işlenir. Miyazaki'nin filmlerindeki karakter tasarımları da oldukça özenlidir. Karakterlerin kıyafetleri, saç stilleri, vücut dilleri ve mimikleri gibi detaylar, karakterlerin kişiliklerini yansıtacak şekilde tasarlanmıştır. Japon kültürüne sık sık göndermeler yapılır ve özellikle mitolojik unsurlar, geleneksel giysiler ve kültürel ritüeller filmlerde yer alır.

Mitoloji, mitosların toplamını ifade etmektedir. Genellikle eski uygarlıklar tarafından oluşturulan, tanrılar, yaratıklar, kahramanlar ve ötesindeki dünyayı anlatan geleneksel hikayeler bütünüdür Mitolojik hikayeler, genellikle bir kültürün dünya görüşünü, değerlerini ve toplumunun normlarını yansıtarak o kültürün inançlarını ve anlayışlarını iletmektedir. Hikaye ve masallar ise, daha geniş bir çerçevede düşünüldüğünde, genellikle öğretici, eğlendirici ve genellikle moral veya etik bir mesaj ileten kurgusal anlatılardır. İnsanları, hayvanları, doğaüstü varlıkları ve olayları konu alan bu türler, kültürel kimliğin, tarihin ve değerlerin aktarılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Mİtler ve hikayeler genellikle bir dizi ortak özellik ve tema paylaşmaktadır. Bu durum, dünyanın farklı bölgelerinden gelen farklı kültürlerde bile benzer karakterler, olaylar ve hikaye yapıları görülmesine yol açmaktadır (Tecimer, 2006: 21-24).

Miyazaki'nin filmlerinde başarının kökenleri mitlerin Japon kültürünün yerel motiflerinden yola çıkarak insanlığın evrensel motiflerine ulaşması ve buna bağılı olarak da insan deneyiminin ortak özelliklerini başarıyla ortaya koymasına dayanmaktadır. Carl Gustav Jung, insanlık tarihinde tüm kültürlerin ortak evrensel temaları ve karakterleri tanımlayan bir psikolog ve psikanalİsttir.

“Jung’a göre insan ruhu içinde doğuştan gelen bir tin bulunuyordu. Böylece herkes de var olan bu tine yani bütün insanlar arasında var olan bu doğuştan bilince “kollektif bilinçdışı” adını verdi. Bu bilinçdışı “arketip” denilen imajlardan oluşuyordu. Örneğin her insanın annesi vardır. Bazı kültürlerde toprak ana, bazı kültürlerde Madonna vb. ile temsil edilir. Masallarda, mitlerde, edebiyatta yer alan arketipler işte bu evrensel temaları temsil ederler. Yni şey sinema için geçerlidir. Film karakter ve tipleri arketip olarak olay örgüsü içinde yer alırlar. Filmde kahraman sürekli değişen benliğin arketipidir. Kahramanın vereceği mesaj çıkacağı yolculuğun sonunda verilir.” (Indick, 2007: 105).

Joseph Campbell ise Jung'un bu arketip teorisini kapsamlı bir şekilde benimseyen ve genişleten Amerikalı bir mitoloji uzmanı ve yazarıdır. Campbell, mitler ve hikayelerin temel özelliklerini ve yapılarını incelemek için Jung'un arketip kavramını kullanmış ve bu çalışmalarının sonucunda “Kahramanın Yolculuğu ve monomit kuramı”nı formüle etmiştir. Bu yolculuk, tüm kahraman hikayelerinin ortak bir örüntüsünü temsil etmekte ve genellikle bir çağrı, bir meydan okuma veya kriz, bir dönüşüm ve sonunda bir dönüş içermektedir.

Hayao Miyazaki sinemasının yukarıda ifade edilen tüm özellikleri çerçevesinde çalışmada Campbell'in kahramanın dönüşümü bağlamında bir analiz gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda Hayao Miyazaki'nin “Ruhların Kaçışı” filmi, Chihiro adlı genç bir kızın fantastik bir dünyada karşılaştığı zorluklar ve kendi içsel dönüşümü üzerine odaklanmaktadır.

Filmde, Chihiro ailesiyle birlikte yeni bir yere taşınırken yolda kaybolurlar ve girdikleri gizemli bir dünyada mahsur kalırlar. Burada, Chihiro, farklı ruhların, canavarların ve sihirli varlıkların olduğu bir dünyayla karşılaşır ve bu sayede kendi iç dünyasıyla yüzleşmek zorunda kalır. Chihiro'nun dönüşümü, film boyunca yavaş yavaş gerçekleşir. İlk başta, Chihiro oldukça korkak ve güçsüzdür; ancak bu fantastik dünyada kalmak zorunda olduğunu anladıktan sonra, ailesinin durumunu düzeltmek için cesaretini toplar ve kendine güveni artar. Bu süreçte, Chihiro'nun dönüşümü tam olarak gerçekleşir ve güçsüz bir kızıdan cesur bir “kadına” dönüşür. Film sonunda, Chihiro, ailesini kurtarmak için büyük bir çaba gösterir ve bu sayede güçlü bir karakter olarak ortaya çıkar. Ayrıca, film boyunca Chihiro, diğer karakterlerin değişen doğalarını ve kendisinin değişen doğasını gözlemleyerek birçok değerli ders de öğrenir.

Sonuç olarak Hayao Miyazaki sineması, karakterlerin içsel yolculuklarına ve dönüşümlerine odaklanan filmleriyle öne çıkmaktadır. “Ruhların Kaçışı” filminde de, genç kahraman Chihiro'nun içsel dönüşümü, filmin temel özelliklerinden biridir. Film boyunca, Chihiro'nun karakter gelişimi ve cesareti artmakta ve güçsüz bir kızıdan cesur bir “kadına” dönüşmektedir. Ayrıca, filmdeki diğer karakterlerin değişen doğaları da Chihiro'nun dönüşümüne katkıda bulunmaktadır. Miyazaki'nin filmleri, doğanın güzelliği, atmosferik detaylar ve karakter tasarımları gibi estetik özellikleriyle de öne çıkar.

A. Araştırmanın Problemi

Çalışmada Miyazaki sinemasındaki kahramanların dönüşümüne ve bu dönüşümün nasıl gerçekleştiğine odaklanılmıştır. Bu bağlamda, “Ruhların Kaçışı-2001” filminden Chihiro örneklem olarak seçilerek karakterin dönüşümü üzerine bir analiz yapılmıştır.

B. Araştırmanın Amacı

Çalışmanın genel olarak amacı, Hayao Miyazaki'nin filmlerindeki kahramanların karakter gelişimini ve içsel yolculuğunu incelemektir. Çalışmanın temel amacı ise Miyazaki sinemasındaki kahramanların dönüşümünün nasıl gerçekleştiğini Ruhların Kaçışı filminde yer alan Chihiro üzerinden Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu ve monomit modeliyle ortaya koymaktır.

C. Araştırmanın Önemi

Hayao Miyazaki'nin filmlerinde karakterler çok önemlidir. Filmlerindeki karakterin yaşadığı olaylar sonunda değişmesi ve olgunlaşması onun başarısının en önemli unsurlarından biridir. Karakterin değişim sürecinin nasıl olduğu ve hangi aşamalardan geçtiği onun bu başarısının tespiti açısından önemlidir. Genel olarak, Miyazaki'nin karakter gelişimi anlatımının derinliğini ve evrensel anlamını keşfederek, sinema ve insan psikolojisi arasındaki bağları da anlamamız açısından önemlidir.

D. Araştırmanın Yöntemi

Derleme olarak gerçekleştirilen çalışmada literatür taramasına gidilmiş, verilere dokümanların incelenmesi sonucunda ulaşılmış, betimsel içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Analiz sonucunda bulgular yorumlanarak bazı sonuçlara ulaşılmıştır.

Miyazaki sinemasında kahramanın yolculuğunu analiz etmek için Miyazaki'nin en popüler ve Oscar ödüllü filmi *Ruhların Kaçışında* yer alan kız çocuğu Chihiro örneklem olarak seçilmiştir. Miyazaki'nin en önemli özelliği filmlerinin masal, Japon mitleri ve hayal gücüne dayalı olması, ayrıca kahramanlarının genelde kadın ve çocuklardan meydana gelmesidir. Bu nedenle örneklem olarak bir kız çocuğu olan Chihiro seçilmiştir.

Chihiro'nun hem kendi içine hem de diğer dünyaya yaptığı yolculuğunu anlatan film J. Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu ve monomit modeli üzerinden analiz edilmiştir. Annesi ve babasıyla geldiği terk edilmiş bir lunaparkta kaybolan Chihiro'nun yaşadıklarıyla birlikte olgunlaşması, gelişmesi sürecinin Kahramanın Sonsuz Yolculuğu ve monomit modeline uygun olarak filmde ortaya konulması araştırılmıştır. Chihiro'nun yaşadığı süreçle modelin içinde yer alan evrelerin örtüşmesine ilişkin bir karşılaştırmaya gidilerek çözümleme gerçekleştirilmiştir.

E. Araştırmanın Evreni ve Örneklem

Bu tezin araştırma evreni, ünlü yönetmen Hayao Miyazaki filmleridir. Örneklemi ise “*Ruhların Kaçışı*” filmidir. Miyazaki'nin sinematik eserlerinin geniş yelpazesini temsil ederek, farklı türlerden (fantastik, macera, dramatik vb.) örnekleri içermektedir. Araştırma evreni, karakter dönüşümlerinin belirgin bir şekilde ele alındığı ve izleyicilerin duygusal ve psikolojik olarak güçlü bir bağ kurduğu “*Ruhların Kaçışı*” filmi ve karakterlerini içermektedir.

II. HAYAO MIYAZAKİ SİNEMASI

Bir yönetmenin sinemasının analiz edilebilmesi için onun yaşamı önem arz etmektedir. Çünkü filmleri yönetmenin düşüncesinin, ideolojisinin, psikolojisinin ve yaşamının filmlerine yansımalarıdır. Miyazaki'nin sanatını etkileyen en önemli faktör, kendi yaşam öyküsünün incelenmesidir. Yönetmenin hayat sürecindeki farklı dönemlerde yaşadığı deneyimler, filmlerine yansıyan gerçekliklerdir ve ruh halinin yaratıcılığı ve ürettiği filmler üzerinde etkisi belirleyicidir. Çünkü yönetmenin filmlerindeki içsel anlam, yönetmenin iç dünyasını yansıtması ve olayları algılayışını ve yorumlama biçimini gösterir. Bu nedenle, Miyazaki'nin kısa ve öz yaşam öyküsü ile sinema çalışmaları ortaya konmalıdır.

A. Hayao Miyazaki'nin Yaşamı

Hayao Miyazaki 5 Ocak 1941 tarihinde Tokyo'da doğmuştur. Miyazaki, Japon anime çizeri ve manga sanatçısıdır. Ailesi uçak parçaları üretimi yapan "Miyazaki Airplanes" adlı bir şirketin sahibidir; ancak Miyazaki aile işleri ile ilgilenmek yerine Toyotama Lisesi'nde eğitim alırken, okulunun üçüncü yılında dünyanın ilk renkli uzun metrajlı animasyon filmi olan "Hakujaden"i izlediğinde filminden çok etkilenmiş, animasyona merak sarmış ve anime çizeri olmaya karar vermiştir (Reinders, 2016: 15-16).



Şekil 1. Hayao Miyazaki (Japon Manga ve Anime Sanatçısı) (www.britannica.com, 2023)

1962 yılında Gakushuin Üniversitesi'nde Uluslararası İlişkiler ve Ekonomi bölümünden mezun olduktan sonra Asya'daki önemli animasyon yapım şirketlerinden biri olan "Toei Animasyon Stüdyosu"nda animatör olarak çalışmaya başlamıştır. 1964 yılında, Isao Takahata ve Otsuka Yasuo adlı yönetmenler ile tanışmış ve Takahata'yla beraber şirket sendikasında çalışmaya başlamıştır. Söz konusu bu stüdyoda birçok animasyon serisinin üretimine katkı sağlayan Miyazaki ve Takahata ikilisi 1971 yılında "Toei Animasyon Stüdyosu"ndan ayrılıp yeni bir animasyon şirketi olan "A-pro"ya katılmışlardır. Stüdyoda, çocuk yazarı olan Astrid Lindgren'in "Pippi Longstockings" adlı hikayesini çizgi romana dönüştürmek isteyen Miyazaki ve Takahata, kitabın yayın haklarını satın alamamaları nedeniyle bu konuda başarılı olamamışlardır. 1972 yılında Miyazaki'nin yazarlığını, Isao Takahata'nın ise yönetmenliği yaptığı Panda Kopanda (Miyazaki, 1972) isimli ilk kısa film üretilmiştir. 1982 yılında yayımlanmaya başlayan "Rüzgarlı Vadi" (Nausicaä of the Valley of the Wind) isimli manga serisi, 1984'te uyarlanarak filme dönüştürülmüştür. Doğa ve insan temalarını ilk kez kullandığı film olan Rüzgarlı Vadi (Miyazaki, 1984) filminden

sonra, 1985'te Miyazaki, Takahatai ile "Studio Ghibli" adlı animasyon stüdyosunu kurmuştur (Turanalp, 2019: 23).

Stüdyonun ilk filmi 1986 yapımı olan Gökteki Kale (Castle in the Sky – Miyazaki, 1986) olmuştur. Miyazaki 1988 yılında da senaryosunu kendisinin yazdığı "Komşum Totoro" (My Neighbor Totoro – Miyazaki, 1988) adlı filmi yönetmiştir. Bir sene sonra bu film ile ün kazanan Miyazaki, filmin ana karakteri Totoro, Ghibli Animasyon Stüdyosu'nun logosunda yer almıştır. Ardından 1989 yılında "Küçük Cadı Kiki" (Kiki's Delivery Service – Miyazaki, 1989) isimli filmi, Eiko Kadono'nun aynı adlı romanından uyarlamıştır. Üç yıl aradan sonra "Kırmızı Kanatlar" (Porco Rosso – Miyazaki, 1992) adlı film ile Miyazaki sinema kariyerine devam etmiştir (Alicenap, 2012: 47-48).

Miyazaki'nin doğa ve insan ilişkilerini, mekanlardaki kültürel yansımalarını ve fantastik animasyon evrenini dünyaya tanıtan ilk filmi ise 1997 yılında gerçekleştirdiği "Prenses Mononoke" (Princess Mononoke – Miyazaki, 1997) olmuştur. Miyazaki bu filminden sonra da 2001 yılında "Ruhların Kaçışı" (Spirited Away – Miyazaki, 2001) filmini gerçekleştirerek Oscar ödülü kazanmış ve animasyon kariyerini üst düzeye çıkartmıştır.

B. Hayao Miyazaki Sinemasının Genel Özellikleri

Animasyon, Japonya'da "Anime" olarak ifade edilmektedir. Animasyonun temeli ise özellikle yetişkinlere yönelik olarak ortaya çıkan "manga" dergileri ile tanımlanmaktadır. Japonya'da manga dergileri, 1956 yılında ilk kez yayınlanan "Weekly Manga Times", 1964 yılında yayınlanmaya başlayan "Weekly Manga Goraku" ve 1967 yılında yayınlanmaya başlayan "Manga Action" ile ortaya çıkmaya başlamıştır. 1960'lı yılların sonundan itibaren gerçekleştirilen Senya Ichiya Monogatari (Yamamoto, 1969), Cleopatra: Sex Queen of Sex (Yamamoto & Tezuka, 1970) ve Kanashimi no Beradonna (Yamamoto, 1973) animasyonun önemli örneklerinden kabul edilmektedir. Anime'nin Japonya'daki tarihsel gelişimi incelendiğinde söz konusu bu üç önemli filminden sonra 1980 ve 1990'lı yıllarda cinsel içerikli anime örnekleri de yayınlanmış, ancak hiçbir zaman ilgi görmemiştir. 2000'li yıllara gelindiğinde Ruhların Kaçışı (Miyazaki, 2001) ve Gankutsuou: Monte Cristo

Kontu (Maeda, 2004) önemli animasyonların başında gelmektedir. Bu filmlerden Ruhların Kaçışı, 2003 yılında “Uzun Metrajlı En İyi Animasyon Filmi” ödülünün de sahibi olmuştur. Dünya'nın ilk renkli ve uzun metrajlı animasyonu olarak kabul edilen Hakujaden (Yabushita, 1958), Miyazaki'nin izleyip etkisinde kaldığı ve çizgi roman çizeri olmaya karar verdiği film olarak ortaya çıkmaktadır.

Hayao Miyazaki'nin filmlerini üretirken kullandığı bazı belirgin temalar bulunmaktadır. Bu temalardan en baskın olanı çevrecilik ve sürdürülebilirliktir. İnsan ve doğa arasındaki dengeyi çok iyi kuran Miyazaki, filmlerinin bazı sahnelerinde teknoloji ve modern çağda yaşamın doğayı kirletmesinden bahsederken, insanların açgözlülüğüne ve bencilliğine de dikkat çekmektedir (Turanalp, 2019: 51). Bir diğer önemli tema ise İkinci Dünya Savaşı yıllarında doğup büyümesinin etkisiyle filmlerinde savaş karşıtı sahneler ve söylemlerde bulunması ile ortaya çıkmaktadır. Miyazaki filmlerinde ötekileştirme, uçmak, ırkçılık, şintoizm ve mitoloji gibi konu ve temalarda da ön plana çıkmaktadır. Miyazaki'nin sinematik evreninde gerçek ve hayal arasındaki fantastik karakterlerin yolculuğu karakterlerin dönüşümü açısından önem taşımaktadır. Her ne kadar sihirli, ilginç ve fantastik bir anime evreni yaratsa da filmlerinde çokça alt metin bulundurmaktadır.

Miyazaki, kendi özgün fikirleriyle ilham aldığı kaynakları daha ileri boyutlara taşımayı başarmaktadır. İşlediği karakterler, kendi hikayeleri içinde gelişen, değişen ve olgunlaşan karakterler olarak ön plana çıkmaktadır. Özellikle olgunlaşma temalarını, genellikle kadın karakterler üzerinden işlemektedir. Bu kadın karakterler, güçlü ya da zaman içinde güçlenen karakterlerdir ve karşılaştıkları zorluklarla mücadele etmek zorunda kalırlar; ancak bu mücadele için gücü içlerinde bulurlar. Erkek karakterler ise, güç elde etme arzusuyla yıkımlara yol açan veya kendi benliklerini unutan karakterler olarak tasvir edilmektedir; ancak bu karakterleri kurtarmak için yolculuğa çıkan kadın karakterler ortaya çıkmaktadır. Bu yolculuklar, erkek karakterlerin değişim ve dönüşüm sürecine yardımcı olmaktadır.

Miyazaki Japonya'nın modernleşmesi ve kültürel değerlerin değişmesi sürecini gözlemlemiş bir birey olarak, toplumsal yaşam açısından geleneksellik ve modernizm arasında bir denge kurmayı hedeflemektedir. Eserlerinde geleneksel değerlerin kaybını ve modern toplumun getirdiği zorlukları ele almaktadır. Miyazaki'nin eserlerindeki bu denge arayışı, çeşitli semboller ve temalar vasıtasıyla anlatılır. Doğal çevrenin, tarihsel

bağların ve geleneklerin görsel ve anlatısal olarak vurgulandığı sahneler, modernizmin olumsuz etkileri ile karşılaştırılır. Örneğin, "Ruhların Kaçışı" filmindeki şehir teması ile geleneksel banyo kültürü ve doğal su kaynakları karşılaştırılır. Bu şekilde, Miyazaki'nin filmleri toplumsal yaşamın geleneksel ve modern unsurları arasında bir denge kurmanın değerini vurgular. Sonuç olarak, Miyazaki'nin eserlerindeki geleneksellik ile modernizm arasındaki denge arayışı, karakterlerin içsel yolculukları ve filmlerdeki semboller aracılığıyla derinlemesine işlenir.

Miyazaki'nin mekan seçiminde ise kırsal ve doğa önemli bir rol oynamaktadır. Mekanlarında doğal çevre ve kırsal alanlar sıkça kullanılır. Bu, doğaya olan bir bağlılığın ve doğanın insanlar üzerindeki etkisinin bir yansımasıdır.

Miyazaki'nin filmlerinde doğaüstü imge ve motiflerin kullanımı, görsel şölenlere olanak sağlamaktadır. Genellikle filmlerinde gökyüzü ve uçmanın önemini vurgulamaktadır. Gökyüzü, Miyazaki'nin filmlerinde farklı anlamlar taşımaktadır. Bazı durumlarda savaşın meydana geldiği bir alan olarak görülürken, diğer durumlarda ise kahramanların umut kaynağı olarak işlev görmektedir. Ayrıca zeplinler gibi hava araçları da filmlerinde önemli bir rol oynar. Bu şekilde gökyüzü ve uçuş kavramları, Miyazaki'nin eserlerinde sıkça kullanılan ve vurgulanan temalardan biridir.

Hayao Miyazaki, eserlerini yaratırken güçlü gözlemlerinden faydalanmaktadır. "Howl'un Yürüyen Şatosu" animesinde de baş kişiler "Howl" ve "Sophie", kurgu içerisinde karşılaştıkları engellerle başa çıkarak değişmekte, dönüşmekte ve olgunlaşmaktadır (Bulut, 2022). Miyazaki, nelerin yitirildiği sorusuna cevap ararken, nelerin olmuş olabileceğini sormakla işe başlamaktadır. Her ne kadar filmlerinde güçlü bir mahşer havası bulunsa da "*umut ve yenilenmeye ilişkin kolektif bir vizyon, büyüme ve değişme potansiyeli, aşkın gücü ve şefkate bürünebilen bir güçlülük*" gibi temalar filmlerin önemli unsurlarıdır (Napier, 2008: 177-178). Miyazaki'nin filmleri büyük içerik ya da ton açısından kökten farklı olsa da, bütünlüklü bir dünya görüşünü, Japon kültürünü aktaracak ana temalara ve motiflere sahiptir (Le Blanc & Odell, 2011: 18). Miyazaki'nin animeleri, çocukluk dönemindeki masumiyet, saf bakış açısı, doğa-insan ilişkileri ve kahramanın yolculuğu gibi evrensel temaları ele alırken, aynı zamanda Japon kültürü ve yaşam tarzına dair temel bilgileri de içerir. Bu animeler, Japon kültürünün derinliklerine inerek izleyicilere Japon mitolojisi, gelenekleri, değerleri ve yaşam tarzını tanıtır. Aynı zamanda Japon toplumunun doğaya olan saygısını, çevreye

duyarlılığını ve insanlar arasındaki ilişkilerin önemini vurgular. Böylece, Miyazaki'nin animeleri evrensel temalarla birlikte Japon kültürünü de aktararak izleyicilere zengin bir deneyim sunar (Şen, 2014: 257). Miyazaki senaryolarında ise bilinmeyen ve keşfedilmemiş yerlere çocuk kahramanların tek başına yolculuğa çıkması, bu yolda büyümeleri ve kimliklerini oluşturarak zorlu aşamalardan geçmeleri Miyazaki sinemasında karakterin yolcuğunu açısından büyük önem taşımaktadır. Her ne kadar renkli, sihirli ve ilginç bir animasyon evreni yaratsa da filmlerinin altında gerçekçi mesajlar yatmaktadır.

Bir filmin yaratılması noktasında en büyük sorumluluk, kendi imzasını filme atan kişi olarak yönetmene aittir. Özellikle Miyazaki sineması ile ilgili tespitlerde bulunabilmek için “Auteur” yaklaşım biçiminden hareketle yönetmenin filmlerinin içeriğini ve biçimini yaratıcı kişiliğinin tutarlılığı bağlamında ve diğer yapıtlarıyla ilişkisi içinde değerlendirmek gerekmektedir. Bunun en önemli nedeni, Miyazaki gibi yaratıcı ve farklı yönetmenlerin filmlerine bir yazar gibi imzalarını atabilecek kadar kendi dışavurumlarını gerçekleştirebilmiş sanatçılar olmalarıdır (Özden, 2004: 126-127). Bu bağlamda Miyazaki sinemasının çok daha iyi anlaşılabilmesi için biçim, içerik ve kültürel özelliklerinin incelenmesi gerekmektedir.

1. Biçimsel Özellikleri

Animasyon temelde resimlerin art arda sıralanması ile meydana getirilen hareketli görüntü olarak tanımlanmaktadır. Diğer bir ifadeyle art arda resimlerin hızlı bir şekilde hareket ettirilmesi ile görüntünün de hareket ediyormuş gibi görünmesidir (Arı, 2015: 3). Animasyon teknikleri temelde üç farklı şekilde ifade edilmektedir. Bu teknikler geleneksel animasyon, stop-motion animasyon ve bilgisayar tabanlı animasyon şeklinde sıralanmaktadır.

a. Geleneksel animasyon (Cel animasyon)

Nesnelere hareket izlenimi kazandırması prensibi çerçevesinde bir saniyede on iki ile yirmi dört kareden meydana gelen ve ayrı ayrı sayfalara çizimler veya fotoğraflamalar gerçekleştirilerek, art arda oynatılması ile oluşturulan animasyon yöntemidir (Arı, 2015: 19). Bu yöntem tarihte ilk kez 1914 yılında Earl Hurd tarafından kullanılmaya başlanmıştır.

Tarihte animasyon sinemasının öncülleri cel tekniğinden önce hareket yanılısamasını saniyede on iki kare çizerek ve oldukça zaman alıcı yöntemle gerçekleştirmişlerdir. 1914 yılından sonra Earl Hurd'un keşfi ile farklı bir tabakada bulunan arka plan sabit bırakılmış ve hareket eden nesne saydam tabakalara çizilerek gerçekleştirilmiş ve söz konusu bu durum animatörlere oldukça hız kazandıran bir yöntem olmuştur.

b. Stop-motion animasyon

Bu animasyon tekniği cansız objelerin ya da kuklaların sırasıyla hareket ettirilerek kare kare fotoğraflanması ile gerçekleştirilmektedir. Stop-Motion tekniği sabit olan üç boyutlu objelerin hareket ediyormuş görüntüsünün kazandırıldığı bir tekniktir. Bu teknikte oyun hamurundan yapılmış modeller ya da üç boyutlu nesnelere kullanılmaktadır.

Stop-Motion animasyon tekniğinde özel olarak gerçekleştirilen sahneler ve karakterlerin etrafındaki nesnelere oluşturduğu alan nedeniyle animasyonun çok daha gerçekçi görüldüğünü belirten Selçuk Hünerli'ye göre (2000: 62) canlı ya da cansız, üç boyutlu objelerin kullanılması bu gerçekliği oluşturmasının en önemli nedenlerinden biridir. Stop Motion canlandırma yapabilmek için gerekli olan kuklalar farklı malzemelerden imal edilebilmektedir. Bu malzemelere göre de kil animasyon, kukla animasyon, ve cut-out animasyon olarak üç sınıfa ayrılmaktadırlar.

c. Bilgisayar tabanlı animasyon (Cgi)

CGI, iki boyutlu ve üç boyutlu animasyon olarak iki şekilde incelenmektedir. İki boyutlu olarak ifade edilen animasyonlarda nesnelere x ve y düzlemlerinde yazılımlar yardımıyla hareket ettirilmesi kastedilmektedir. Üç boyutlu olarak ifade edilen animasyonlarda ise nesnelere x,y ve z düzlemleri üzerinde hareket ettirilmesi kastedilmektedir.



Şekil 2. 1982 Disney Yapımı “Tron” (<https://electronicsound.co.uk/>, 2023)

Sektörel olarak bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde; sektörün öncüsü sayılabilecek Disney’in 1982 yılında gerçekleştirdiği “Tron”, CGI’ya geçişin öncüsü kabul edilmektedir. Günümüzde animasyon sektörü olarak hem endüstriyel hem de izleyici nezdinde kült yapımlar arasına girmiş olan “Tron”, bir canlı aksiyon filminden bilgisayar ekranı içine çekilen ve orada ölüm-kalım savaşı veren programcılığı konu edinmektedir (Arı, 2015: 33).

CGI’ya bir diğer örnek ise 1995 yılında gerçekleştirilen ve ilk üç boyutlu animasyon olan “Toy Story”dir. Disney ve Pixar’ın birlikte gerçekleştirdikleri bir proje olan söz konusu bu üç boyutlu animasyon filmine John Lasseter yönetmenlik yapmıştır. Toy Story’i “Kayıp Balık Nemo” izlemiştir. 2009 yılında gerçekleştirilen “Avatar” ise bu tür yapımların zirvesi olarak kabul edilmektedir. Bu animasyon filminin gerçekleştirilmesi on üç yıl gibi bir zaman almış ve nihayet 2009 yılında gösterime girmiştir. James Cameron’un yönetmenliğini yaptığı ve CGI teknolojisinin kullanıldığı bu yapımın oyuncularını üzerine yerleştirilen sensörler ile modellere hareketleri aktarılmış ve animasyon gerçekleştirilmiştir.

Hayao Miyazaki, filmlerinde kültürel öğeleri, doğa insan ilişkilerini ve mekan algısını en doğru şekilde seyirciye yansıtabilmek için bilgisayar tabanlı teknikleri değil, geleneksel animasyon tekniğini benimsemiştir. Miyazaki, bilgisayar tabanlı görsellere rağmen, geleneksel animasyon teknikleri ve yöntemlerini kullanmayı tercih eden bir animasyoncu olarak tanınmaktadır. Kendisi, el çizimi animasyonun

uygulayıcısı ve temsilcisi olarak görülmektedir. Filmlerinde detaylı el çizimi karakterler, doğal hareketler ve zengin arka planlar kullanarak benzersiz bir görsel estetik oluşturmaktadır. Geleneksel animasyonun özgünlüğünü ve dokusunu korumak için dijital teknolojileri seçici olarak kullanırken, çizimlerin ve el emeğinin değerini vurgulamaktadır. Böylece, Miyazaki'nin çalışmaları geleneksel animasyonun büyüsunü ve kalitesini modern animasyon dünyasına taşırken, kendisini bu alanda bir öncü ve örnek bir isim olarak konumlandırır. Miyazaki'nin dijital olanaklardan ve teknolojiden yararlanmayı istememesinin en önemli nedeni, özellikle çocukların içinde buldukları yüksek teknoloji dünyada köklerini kaybettikleri düşüncesinde olmasıdır. Miyazaki, Japon kültürünün inanışları, törenleri, efsaneleri ve hikayeleri ile insanların ya da yaratıcıların hayalgücü için oldukça geniş bir argüman sunduğunu ifade etmektedir. Bu doğrultuda çocukların Japon kültüründen uzaklaşmaması için gerçekleştirdiği çalışmalarda bilgisayar tabanlı imgeleri yani bir diğer ifade ile dijital ve teknolojik olanakları reddetmektedir (Looser, 2002: 315; Reider, 2005: 8).

Bu doğrultuda Miyazaki'den yola çıkılarak genel bir geleneksel ve bilgisayar tabanlı animasyon karşılaştırılması gerçekleştirilirse; geleneksel animasyonlarda konular ve işlenişleri bakımından söz konusu olan farklılıkların yanı sıra teknik olarak da temel farklılıklar bulunduğu açıktır. Geleneksel animasyonlarda resimler el ile çizilmektedir. Art arda gelen görüntülerde birbirinden ufak farklılıklar söz konusudur. Bu yol ile doğru ve gerçekçi bir hareket algısı verilmektedir. Ufak farklılıklar ile birbirini takip eden resimler yerine büyük farklılıkların olduğu resimlerin sıralanması bu hareket algısına sekte vuracaktır. Bilgisayar animasyonlarında ise tüm bu hareket görüntüleri nesnelere bilgisayar yardımı ile verilmektedir. Bu tarz animasyonlarda üretim ve kontrol zamanı olarak geleneksele göre süreçler çok daha kolay sürdürülebilmektedir.

Miyazaki gelenekselci yaklaşımı ile kendisini farklı bir yerde konumlandırmaktadır. Gerçeküstü zaman, mekan tekniklerinden farklı olarak Miyazaki, geleneksel animasyon tekniklerini kullanmaktadır. Turanalp'e (2019: 28) göre gerçeklik, çizgi ile mümkün olmaktadır. Özellikle Stüdyo Ghibli döneminde gerçekleştirdiği filmlerinde özgün ve geleneksel yapı oluşturulmuştur (McDonald, 2004).

Miyazaki filmlerinde ışığın kullanımı, gece ve gündüz ayrımı yapılmadan duygu durumuna göre değişim göstermektedir. Filmlerinde yer alan karakterlerin duygu yoğunluğuna göre ışığın nasıl kullanılacağı ortaya çıkmaktadır. Örneğin; Miyazaki'nin hayal kırıklıkları ve isyan sahnelerinde karanlık bir ışık düzeninin tercih edildiği ve kameranın geri hareketi ile karakterin çaresizliğine bir vurgu yapıldığı görülmektedir. Bunun yanı sıra gün ortasında yaşanan olumsuz bir durumda mekanın aniden karanlığı ya da gerçekleşen olumlu bir olayda sahnede yaşanan aydınlanma ve ışık kullanımının fazlalığı dikkat çekmektedir (Karaman, 2019: 128).

Önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere Miyazaki filmlerini 2D Cell tekniği ile gerçekleştirmektedir. Bir “auteur” olarak ifade edilen Miyazaki, filmlerinde simgesel anlatımı tercih etmektedir. Miyazaki, Pierce'in ikon, belirti, simge olarak ifade edilen gösterge birimlerinden simgeyi anlatımlarında kullanarak sinema diline oldukça önemli bir katkıda bulunmaktadır (Turanalp, 2019: 29). Sinema dilini çok iyi ve yaratıcı bir biçimde kullanan, kendine özgü bir üslup ortaya koyarak filmlerini gerçekleştiren auteur yönetmen Hayao Miyazaki; doğal ve mimari arka fonlar kullanarak gerçekleştirdiği filmlerinde tiyatral sahnelere gereksinim duymamaktadır. Gerçekleştirdiği her animasyonun teknik, çizim, sahne planlaması dahil olmak üzere her aşamasında yer almaktadır (Alabay, 2021: 95).



Şekil 3. Rüzgarlı Vadi (Miyazaki, 1984) (www.kitapyurdu.com, 2023)

Miyazaki filmlerinde yardımcı ekipleri pek deęişiklik göstermemektir. alıřma arkadaşlarına verdięi deęer ve saygı ile olduka huzurlu alıřma ortamlarının yaratıldıęı bilinmektedir (Karaman, 2019: 52). rneęin Rüzgarlı Vadi filminden başlayarak hemen hemen her film müzięi için Hisaishi Joe ile alıřmayı tercih etmiřtir. Japonya'da yařanan gerek bir evre felaketinden esinlendięi Rüzgarlı Vadi filmi, Miyazaki'nin bir uyarı filmi niteliğindedir (Telci, 2010: 259). Film, geleneksel animasyon teknikleri kullanılarak gerekleřtirilmiřtir.



řekil 4. Komřum Totoro (Miyazaki, 1988) (<https://cocukyazini.com>, 2023)

Komřum Totoro filmde Miyazaki, dięer birok filmde olduęu gibi duraksama ekimleri kullanmıřtır. Bunun yanı sıra yine dięer birok filmde karřımıza ıkan ocuklarının hislerine gvenmeyen ailelerin cezalandırılması olgusu, bu filmde de iřlenmektedir. Filmin teknik ve grsel aıdan deęerlendirilmesi gerekleřtirildięinde ise zellikle izimlerde farklılıklar olduęu grlmektedir. Filmde yerel malzemeler kullanılarak yapılan evler, tapınaklar ve pirin tarlaları gibi olgular olduka ayrıntılı ve gereki bir izime sahipken, karakterler olduka sade bir řekilde izilmiřtir

(Stibbe, 2008). Japon taşra yaşamının zengin ve ayrıntılı bir şekilde çizimine rağmen karakterlerin sade çizimleri ile bu filmin diğer filmlerden ayrıldığı (Öztekin, 2008: 124) ifade edilmektedir.

Önceki bölümlerde Miyazaki filmlerinin biçimsel özellikleri ile ifade edilen bilgilerin yanı sıra gerçekleştirdiği filmlerden örnekler ile de Miyazaki filmlerinin biçimsel özellikleri ile ilgili genel değerlendirmelerde bulunulmuştur. Çalışmanın bu bölümünde ise Miyazaki sinemasının içerik özellikleri ifade edilecek olup, filmlerin yapısına ilişkin bir bakış açısı geliştirilecektir.

2. İçerik Özellikleri

Sinemada, anlatılan hikayenin içeriği, filmi oluşturan tüm unsurları belirlemektedir. Konunun filmin içinde nasıl işlendiği ve geliştirildiği, dramatik yapının oluşturulmasında önemli bir rol oynamaktadır. Film yapımcısı, yaratıcı gücüyle birlikte öyküyü düzenleyerek dramatik yapının temelini oluşturmaktadır. Öykülü filmlerde, roman ve hikayelerde olduğu gibi belirli kurallara göre dramatik yapı oluşturulmaktadır. Bu yapı, filmdeki olayların ilerleyişini, karakterlerin gelişimini ve anlatının gerilimini belirlemektedir. Dramatik yapı, izleyiciyi etkilemek, duygusal tepkiler uyandırmak ve hikayenin etkileyici bir şekilde sunulmasını sağlamak için kullanılmaktadır. Sinemacının öyküleme becerisi, filmi anlatımı ve izleyicinin deneyimini etkileyen önemli bir unsurdur.

Animasyonlarda teknikler ve içerikler günümüz teknolojik gelişmelerine bağlı olarak sürekli bir değişim içinde bulunmaktadır. Yaratıcısına başından sonuna kadar konu, karakter, zaman ve mekan tasarımında sonsuz bir hayal gücü gerçekleştirme olanağı sunmaktadır. Animasyonların geliştirilme aşamalarında kullanılan tekniklerle filmin “nasıl” anlatılacağı kadar filmde “ne” anlatılacağı da önem taşımaktadır. Dolayısıyla bu bölümde Miyazaki filmlerinin içeriğinde nelerin yer aldığı ortaya konmaya çalışılacaktır.

Animasyonlarda içerik oluşturulurken “nerede ve nasıl bir ortamda?” ve “hangi zamanda” sorularının yanıtı verilmelidir. Bundan önce bilindiği üzere animasyonlarda öncelikle öykünün anlatılacağı toplum yapısı kurgulanmaktadır. Toplum yapısı ise özünde mekan ve zaman kavramları ile ifade edilmektedir (Karaman, 2019: 40).

Bu betimlemeye göre sinema anlatısında temel bileşenler zaman, uzam ve kişilerden meydana gelmektedir. Ayrıca adı geçen öğelerin içinde gerçekleştiği kültür yapısını da unutmamak gerekmektedir.

a. Mekan

Animasyon dahil her türlü dramatik anlatıda mekan, film olaylarının içerisinde geçtiği alan olarak tanımlanabilmektedir. Animasyon da bu dikdörtgen içerisindeki bir sanal bir alanı olarak ifade edilebilmektedir. Animasyonun üretim sürecinde olmazsa olmaz kavramlardan birisi de mekanlardır. Animasyon filminin üretim aşamasında kullanılan tüm araçlar mekanların oluşumunu doğrudan etkilemektedir. Tüm bu araçların kullanımı görüntü yoluyla mekanları meydana getirmektedir (Ürtekin, 2018: 37). Animasyon filminin dili açısından mekan tasarımları ve simgesel anlamları oldukça önemlidir. Genel olarak gerçek mekan yerine kurgu mekanların kullanıldığı animasyonlar, seyirciyi etkilemek noktasında önemli bir görev görmektedirler. Özellikle masalsı anlatımın desteklenmesi maksadıyla animasyonlarda orman, şato, saray gibi mekanlar sıklıkla kullanılmaktadır.

Miyazaki'nin filmlerinde Japon mimarisi ve Japon kültürüne ilişkin unsurlar sıklıkla kullanılmaktadır. Bunun yanı sıra çocukluk masumiyeti, saflık, doğa ve insan ilişkileri, ergenlik ve kahraman yolculuğu gibi evrensel konular işlenmektedir. Komşum Totoro, Prenses Mononoke ve Ruhların Kaçışı gibi Miyazaki filmleri, Japon kültürüne ilişkin unsurları içermeleriyle dikkat çekmektedir. Örneğin; Komşum Totoro filmi, tatami hasır halılar, tahta tabanlı terlikler, sürgülü kapılar (shoji), banyoda kullanılan plastik terlikler ve Japon geleneksel banyosu gibi Japon yaşantısının pek çok unsurunu içermektedir (Cavallaro, 2006: 9). Bu unsurlar, filmde Japon kültürünün ve geleneklerinin doğal bir parçası olarak kullanılarak izleyiciye Japon yaşantısının atmosferini aktarmaktadır. Bu şekilde, Miyazaki'nin filmleri, hem evrensel temaları ele alırken hem de Japon kültürünü tanıtırken özgün bir deneyim sunar. Bu durum insanların Japon kültürü hakkında bilgi sahibi olmalarını ve Japon adetlerini tanıyabilme fırsatı tanımaktadır (Telci, 2010: 244). Miyazaki'nin gerçekleştirdiği filmlerde yer alan mekanların Japonya'nın kültürel değerleri doğrultusunda örülmesi ve sahnelerle aktarılması, animasyon dünyasında önemli bir dönüm noktası oluşturmuştur. Japon kültürünü ürettiği mekan ve karakterler aracılığıyla görünür bir hale getiren Miyazaki, animasyon sinemasını, geleneği ve

kültürü aktaran bir araç olarak kullanmıştır. Miyazaki'nin öykü anlatımına ilişkin her şeyi mekan tasarımları ile ifade etmektedir. Miyazaki'nin zihinlerin bulanmasına neden olan mekânsal ve zamansal labirentleri kontrolü oldukça güç bir sirkülasyon sunmaktadır (Karaman, 2019: 124).

Rüzgarlı Vadi filminde savaşın neden olduğu zehirli gazların ortaya çıkışı ile meydana gelen zehirli diyarda zehirli orman olarak ifade edilen ve kendini korumaya alan bitki formları görülmektedir. Zehirli diyarın dışında görülen mekanlar ise orman alanları olarak resmedilmektedir. Komşum Totoro filminde sıklıkla kuşbakışı olarak gösterilen tarla manzaraları karşımıza çıkmaktadır. Etrafı ormanlarla çevrili köyler bu filmin mekanları arasında yer almaktadır.



Şekil 5. Miyazaki'nin Komşum Totoro Animesindeki Mekanlar (Sağlık vd., 2021: 369-370).

Rüzgar Yükseliyor filminde ise animasyonun konusu aktarılırken mekan vurgusu özellikle dikkat çekmektedir. Orman alanları, uçsuz bucaksız tarlalar bu filmin de mekanlarını oluşturmaktadır. Miyazaki filmlerinde mekan kavramı yalnızca bina, şato ve iç mekan olarak ifade edilmemiş, insan ve doğa ilişkisi çerçevesinde orman ve peyzaj öğeleri de ön plana çıkarılmıştır.

b. Zaman

Animasyon filminde olayların tümü zaman içerisinde gerçekleşmektedir. Bu bizim bildiğimiz bir zaman değil, filmsel bir zamandır. Yönetmen onu nasıl isterse öyle uygulamaktadır. Animasyonda zaman kavramı vazgeçilmez öğelerdendir ve onu diğer film türlerinden ayıran en önemli özelliktir. Animasyon filmlerinde zaman kavramı, olayların içinde geçen zaman değil, algıya bağlı olarak geçen zaman ifade edilmektedir. Anlatı içinde meydana gelen unsurların akışında var olan değişimler, duraksamalar ve sürelerin algılanması filmsel zamanı meydana getirmektedir (Pavis, 2000: 185). Filmsel zamanda öykü içinde zamanın ilerisine ve gerisine gidilebilmektedir. Animasyonlarda zaman kavramı geni bir örüntü içinde bulunmaktadır. Geçişler, kamera hareketleri, flashforward ve flashback gibi öğelerin kullanımı ile sezgi ile algılanabilen bir zaman yaratılmaktadır (Kalyoncu, 2019: 83). Animasyon filminde yer alan unsurların zamanlaması ise yaratıcının isteği ve kontrolüne bağlıdır. Bu nedenle diğer görsel sanat öğelerine göre seyirciye aktarılacak istenenlerin oluşumunu sağlamaktadır (Whitaker & Halas, 2006, 7-9).

Miyazaki filmlerinde özellikle *Prens Mononoke*'da samuray ve keşişler dönemi olarak da ifade edilebilecek bir ortaçağ zamanı işlenmektedir. Olaylar belirli bir tarihsel bağlamı olmayan ve insanlarla Tanrıların bir arada yaşadığı mistik bir zamanda geçmektedir. Söz konusu bu zaman dilimi, geleneksel köy yaşamının hâkim olduğu bir zamanı ve aynı zamanda bir demir işleme ile ilkel tüfeklerin ana olay örgüsü unsurlarının gerçekleştiği sanayi devriminin başlangıcı olarak ifade edilmektedir. Bu zaman diliminde Miyazaki, Japonlar için çok önemli yeri olan temaları keşfetmektedir. *Ruhların Kaçışı* filmi ise modern günümüz döneminde geçmektedir. Japonya merkezli bu filmdeki birçok tema evrensel olarak ele alınmıştır; ancak filmin tüm konusu, Japonya ve Şinto'ya özgü ruhani bir dünya anlayışı etrafında dönmektedir. Bu iki film birbirinden farklı gibi görünen yapısının yanı sıra teması açısından benzerlik taşıdığı açıktır.

c. Karakter

Animasyonda karakter tasarımı, bir hikayeyi anlatmanın en önemli parçalarından biridir. İyi tasarlanmış bir karakter, seyircinin hikayeye empati kurmasını ve ona bağlanmasını sağlamaktadır (Thomas & Johnston, 1981). Bu süreç,

bir karakterin kişiliğinin, duygularının ve motivasyonlarının görsel bir temsili olarak adlandırılan karakter tasarımını içermektedir.

Karakter tasarımı süreci genellikle bir karakterin kişiliğinin ve arka planının belirlenmesiyle başlamaktadır. Bu durum, karakterin hikayede ne tür bir rol oynayacağını ve karakterin kişiliğine uygun bir görünüm ve tarz oluşturmanın ne kadar önemli olduğunu belirler (Lasseter, 2001). Karakterin kişiliğini belirlemek, animasyonun seyirci üzerinde istenen etkiyi oluşturmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bunun yanı sıra bir sonraki aşama, karakterin fiziksel özelliklerini belirlemektir. Karakterin fiziksel özelliklerini belirlemek, karakterin kişiliğini ve hikayedeki rolünü yansıtmak için hayati öneme sahiptir. Karakterin yaşını, cinsiyetini, boyutunu, vücut yapısını, saç stilini ve diğer fiziksel özelliklerini belirlemek, karakterin görsel kimliğini oluşturmaktadır.

Karakterin giysileri ve aksesuarları da tasarım sürecinin önemli bir parçasıdır. Bu öğeler, karakterin kişiliğini, geçmişini ve hikayedeki rolünü daha da belirgin hale getirebilir (McCloud, 2006). Örneğin; bir karakterin giydiği belirli bir şapka veya takı, karakterin mesleğini, hobilerini veya kişilik özelliklerini sembolize edebilmektedir.

Karakter tasarımı aynı zamanda karakterin hareketlerini ve ifadelerini de içermektedir. Bu durum, animasyon sanatının en önemli yönlerinden biridir. Bunun en önemli nedeni bir karakterin hareketleri ve ifadelerinin, karakterin kişiliğini ve duygusal durumunu seyirciye aktarmanın etkili bir yolu olmasıdır (Thomas & Johnston, 1981).

Miyazaki filmlerinde ise karakterler, zenginlikleri ve duygusal derinlikleri ile dikkat çekmektedir. Miyazaki toplumsal olayları, kadın – erkek ilişkilerini, çağdaş ve geleneksel yaşam modellerini, eğitim ve sağlık gibi konuları ön plana alarak filmlerinde evrensel karakterler meydana getirebilmeyi başarmıştır.

Kurgusal hikâyelerini belli başlı karakterler üzerinden ifade eden Miyazaki, filmlerinde sevimli, hemen herkesin hayallerini süsleyen karakterler yaratmıştır. Miyazaki'nin filmlerindeki kahramanlar genellikle çocuklardır ve bu çocuklar, fantastik maceralarla başlarından geçen olaylarla birlikte kendilerine güvenmeyi, cesaret etmeyi ve arkadaşlığın değerini öğrenirler. Bu süreçte, büyümenin getirdiği zorluklar ve deneyimlerle karşılaşır. Kahramanlar, hayatlarının en büyük ve

zorlayıcı macerasını büyüme olarak deneyimlemektedir. Bu yolculukta, kendi güçlerini keşfederler, korkularıyla yüzleşirler ve içsel bir dönüşüm geçirirler.

Miyazaki'nin filmleri, izleyicilere büyüme sürecinin karmaşıklığını, kişisel gelişimi ve yaşamın anlamını anlatarak çocukların dünyasına değerli bir bakış sunmaktadır. Miyazaki filmlerinde kadın karakterler, Japon toplumunda kadına bakış ile örtüşmemektedir. Miyazaki, toplumsal algının ötesinde kadın kahramanlarına tüm olumlu özellikleri vererek animasyonlarında yer vermektedir. Bu doğrultuda Miyazaki filmlerinin ayrılmaz bir parçası (Alicenap, 2012: 85) olarak ifade edilen kadın karakterler, “shojo” olarak tanımlanmaktadır. Napier’e (2008: 172) göre “shojo” şu şekilde ifade edilmektedir:

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

Miyazaki'nin kadın karakterleri, mangalarda genel olarak yer alan “shojo” karakterlerinden farklı olarak erotizm içeren dişilik göstermemektedirler. Miyazaki'nin kadın karakterleri masum, saf ve çocuksu nitelikler barındırmaktadır. Cesur, bağımsız ve aktif olarak da kurgulanabilen bu karakterler gerektiğinde erkeksi özelliklerde göstermektedirler (Alicenap, 2012: 86). Miyazaki'nin kadın karakterleri şu şekilde sıralanabilmektedir: Ponyo, Nausicaa, Sophie, Satsuke ve Mei, Sheeta, San ve Lady Eboshi, Kiki, Chihiro.

Miyazaki filmlerinde yer alan erkek karakterler ise genellikle kadın karakterlere yardımcı olmak için kurgulanmışlardır. Yakışıklı, bebek yüzlü, ince ve uzun yapılı, güçlü ve korkusuz karakterler olarak kurgulanan erkekler, doğa üstü güçlere de sahiptirler. Miyazaki'nin erkek karakterleri şu şekilde sıralanabilmektedir: Porco Rosso, Prens Ashitaka, Howl, Haku, Tombo, Sosuke.

Genel olarak bir değerlendirme gerçekleştirmek gerekirse; karakter tasarımı, hikayenin etkin bir şekilde anlatılmasının hayati bir parçasıdır. Karakterler, hikayenin duygusal çekirdeğini oluşturmakta ve seyirciye hikayeye bağlanma ve empati kurma fırsatı vermektedir (Lasseter, 2001). Genel olarak Miyazaki sineması değerlendirildiğinde "Ruhların Kaçışı" filmindeki baş karakter Chihiro, bu sürecin nasıl işlediğinin iyi bir örneğidir.

Chihiro'nun karakteri, öncelikle kişilik özellikleri ve arka planı ile şekillenmiştir. Chihiro, başlangıçta çekingen ve korkak bir karakter olarak tasarlanmıştır; ancak film boyunca güçlü ve cesur bir karaktere dönüşmüştür. Bu kişilik özellikleri, karakterin görsel tasarımını etkilemiş ve Miyazaki'nin onu nasıl çizeceği üzerinde belirleyici bir rol oynamıştır (Miyazaki, 2002).

Chihiro'nun fiziksel görünüşü, kişiliğini ve hikayedeki rolünü yansıtmaktadır. Örneğin; genellikle basit ve rahat giysiler giydirerek, masum ve sıradan bir çocuk olduğu vurgulanmıştır; ancak Chihiro'nun cesaretini ve kararlılığını ifade etmek için Miyazaki, karakterin fiziksel görünüşünü değiştirmiş ve ona yeni bir kıyafet içinde resmetmiştir (Cavallaro, 2006). Bu durum, karakterin içsel değişimini ve gelişimini görsel olarak temsil eden bir olgudur.

Sonuç olarak, karakter tasarımı, bir hikayenin başarılı bir şekilde anlatılmasında önemli bir rol oynar. İyi tasarlanmış bir karakter, seyircinin hikayeye empati kurmasını sağlamakta ve hikayenin daha ilgi çekici ve unutulmaz hale gelmesine yardımcı olmaktadır.

3. Kültürel Özellikler

Türk Dil Kurumu'na göre kültür kavramı, tarihsel ve toplumsal gelişim sürecinde yaratılan tüm maddi ve manevi değerlerin ve bunların yaratılıp sonraki nesillere aktarıldığı araçların toplamı, insanın doğal ve toplumsal varlıkları üzerindeki hakimiyetinin boyutu şeklinde ifade edilmektedir (TDK, 2023).

Kültür kavramı, sosyal bir grubun toplumsal niteliklerle paylaştığı ve aktardığı değerler ve anlamlar sistemi olarak ifade edilmektedir. Toplumların inançları, yaratıcı eylemler ile söz konusu bu inançların sembolik temsilleri olarak da tanımlanabilen kültür kavramı, dinamik ve değişime açık bir kavram olarak nitelendirilmektedir (Muratoğlu, 2013: 2-6).

Kendinden önceki kültür öğelerinin temelleri üzerine kurulmuş olan anime ve manga, Japon geçmişinin ve geleceğinin ortak bir ürünü olarak ortaya çıkmaktadır. Napier'in (2008: 17) ifadesi ile;

“kitle kültürünün Amerikan hakimiyeti altında olmasının itirazsızca kabul edildiği ve yerel kültürün yayılmacı küresellekle çatıştığı ya da onun altında ezildiği bir dünyada anime ve manga, örtülü bir kültürel direnişin son kalesi olarak durmaktadır. Benzersiz birer sanatsal ürün; kendi Japon köklerinin belirgin

niteliklerini taşıyan, ama aynı zamanda kendi yerel sınırlarının ötesine de gittikçe artan bir etkide bulunan yerel kültür formlarıdır.”

Miyazaki sineması genel yapısı itibariyle Japon toplumundan ve Japon kültüründen beslenmektedir. Çocuk kişiliklerin zaman ve yaşanan olaylarla birlikte büyümesini ve olgunlaşmasını işlerken, Japon kültürünün mekanlara yansımalarını, karakterlerin doğa ile bütünlüğü ve ruhlar dünyasıyla ilişkileri de Miyazaki'nin benimsediği geleneksel Japon kültürünü, filmlerinde mekanlarla birleştirerek, kültürün yaygınlaşmasını sağlayarak animasyon sanatına da yeni bir boyut kazandırmıştır.

Miyazaki'nin filmlerinde ortak noktalar bulunmaktadır ve bu noktalar farklı şekillerde izleyiciye sunulmaktadır. Bu ortak noktalardan biri, Japon kültürüne olan bağlılıktır. Miyazaki, “Ruhların Kaçışı” filmi için yaptığı bir röportajda, yeni neslin Japon kültüründen uzak kaldığını düşünerek bu eksikliği gidermek istediğini ifade etmiştir. Bu bağlamda, filmlerinde Japon kültürüne ait unsurları aktarmak ve izleyicilere Japon değerlerini sunmak önemli bir motivasyon kaynağı olmuştur (Balaban, 2015: 289). Miyazaki'nin filmlerinde Japon gelenekleri, yaşantısı, mitolojisi ve doğayla olan ilişkisi gibi unsurlar sıklıkla işlenmekte ve Japon kültürünün zenginliğiyle izleyicilere sunulmaktadır.

Miyazaki'nin Oscar ödüllü filmi “Ruhların Kaçışı”, içinde bulunulan toplumun etkisini ve beslenmeyi sıklıkla ele almıştır. Japon kültüründe, toplumdan gizemli bir şekilde kaybolan kişilerin uzun bir süre boyunca ruhlar aleminde kaldığına inanılır. Bu inanç, “Ruhların Kaçışı” filminde antik taştan heykeller ve tapınaklar gibi öğeler kullanılarak görsel olarak işlenmiştir. Bu sahneler, kayıp olan karakterlerin ruhsal yolculuğunu ve ruhlar alemindeki deneyimlerini temsil etmektedir (Osmond, 2014: 16). Bu şekilde, Miyazaki filmi aracılığıyla Japon geleneklerini ve inançlarını izleyicilere aktarırken, aynı zamanda toplumun bireysel ve ruhsal yolculuklar üzerindeki etkisini vurgulamaktadır.

“Ruhların Kaçışı” filmindeki hamam sahnesinde Şinto inancının temel yapı taşı bulunmaktadır. Şintoizm, dünyadaki tüm canlı ve cansız maddelerin bir ruhu olduğunu savunmaktadır. Filmdeki bazı hayvan karakterler de hamama ruhlarını temizlemek için gelmekte ve bu durum da Şinto inancının göstergelerinden birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Hamam her ne kadar kültürü ve geleneği temsil eden bir yapı olsa da, hamamın ekip çalışmasına dayanan katlı bir sistem yani bir hiyerarşik yapı düzeni

bulunmaktadır. Bunun aksini temsil eden Susan Napier'e göre; hamamın “*tek bir kişi tarafından yönetilmesi ile anaerkil kültürel bağlantıların gösterildiğini*” ifade etmektedir (Sürdem, 2019: 104).

4. Miyazaki Sinemasında Filmlerin Ortak Estetik Özellikleri

Hayao Miyazaki'nin babası Katsuji Miyazaki Miyazaki Airplanes adlı kardeşinin sahip olduğu savaş uçaklarına parça üreten bir şirkette çalışmaktadır. Bu durum Miyazaki'nin filmlerine de yansımıştır. Filmlerindeki rüzgar, gökyüzü ve uçuş temalarının sürekliliğinin sebebi buradan gelmektedir.

Miyazaki'nin Stüdyo Ghibli'de oluşturduğu filmlerin önemli bir kısmı, içerik ve tonlama açısından birbirinden belirgin şekilde ayrılrsa da, birleştirici bir dünya görüşünü ifade eden ana temalar ve motifler içerir. Animasyon filmleri, bu ortak unsurları ve genelde bir ev estetiğini belirginleştirirler de, onların yönetmenlerinin özgünlüklerini ve ilgi alanlarını da sergiler (Le Blanc ve Odell, 2011: 18).

Kullandığı ana temaların haricinde filmlerinin bir takım belirli özellikleri vardır. İyi ve kötü kavramı birbirinden zıt şekilde ayrılmamaktadır. Bir karakter filmin başında kötüyse, filmin sonuna doğru erginleşip değişebilir yani bu durum belirsizdir. Kahramanlar karşısındaki bir düşmanda olsa savaşmak yerine önce iyilikte yaklaşır konuşmak ister ve ona karşılıksız iyilikte bulunabilirler. Filmlerindeki bir başka ortak özellik ise kadın karakterlerdir. Klasik anlatılarda bildiğimiz kadın karakterler zarif, kırılgan, alıngan ve yardıma açıktır. Disney vb. Hollywood animasyonları da bu belirli özellikler üzerinden filmler yapmışlardır, ama Hayao Miyazaki bu anlatımı benimsememiş tam tersine kadın karakterleri daha güçlü, cesur, sorumluluk sahibi olarak sahneye yansıtmıştır.

Miyazaki'nin yarattığı karakterler, özellikle hikayenin başrollerini genellikle üstlenen kadın karakterler, Japon kimliği ve genellikle Batıya özgü olan yabancı kimlik arasındaki farklılıkları eritirler. Yani, hem Japon kültürünün belirgin özelliklerini taşırlar hem de Batılı niteliklere sahip olurlar. Örneğin; bu kadın karakterler genellikle modern Japon kültürünün genç kız (shojo) imajına uygun olurlar (Muratoğlu, 2013: 42).

Miyazaki'nin annesi ise bir omurilik veremi hastalığı sebebiyle yıllarca hasta yatmıştır bu durum Miyazaki'nin filmlerine güçlü kadın karakterler olarak yansımıştır. Verdiği mücadeleye tanık olması da, filmlerinin başrollerinde yarattığı güçlü ve cesur kadın kahramanların temelini oluşturduğu söylenmektedir.

Colin Odell ve Michelle Le Blanc'a göre (2011: 21) kadın kahramanlar dışında çocuk kahramanlar da çoğu filmde ön plandadır.

“Birçok açıdan Ghibli filmindeki çocuklar her şeyi olası kılabilen bir özgürleştirici güçtür. Ana karakterin bir çocuk olması, çocukların filmle daha fazla özdeşleşmesini sağlar. Bir yandan da gençliğe dönüş fırsatı tanıyarak yetişkinler içinde dileklerin gerçekleşmesinin bir simgesi olur. Çocuk bir yetişkinin göremeyeceği ya da görmeyeceği şeyi gören ayrıcalıklı bir bakış açısına sahiptir.”

Küçük Cadı Kiki, Komşum Totoro, Tepedeki Ev çocuk baş kahramanlı filmleridir. Miyazaki'nin filmlerinde kahramanlar, her zaman genç yaştaki kızlar ve erkeklerdir. Miyazaki'nin çocuklara ve gençlere duyduğu güven, tüm filmlerinde görülmektedir (Şen, 2014: 262).

Aynı zamanda Miyazaki 2. Dünya Savaşı'nın ortasına doğan bir çocuk olduğu için filmleri her zaman savaş karşıtı ve çevrecidir. Prenses Mononoke filminde savaşı ve nükleer silahlanmayı çokça eleştirmiştir. Başka bir ortak estetik özellik ise kahramanın yolculuğudur. Bu özellik Miyazaki filmlerinde en ön plandadır. Bu yolculuk çoğu zaman bir neden gerektirmektedir. Örneğin Ruhların Kaçışı filminde Chihiro ve ailesinin başka bir yere taşınması, ya da Prenses Mononoke filminde San karakteri Ashitaka'yı kurtarmak için köyünden uzağa panzehir aramaya gitmesi gibi.

Miyazaki'nin işlediği temalardan bir diğeri de kahramanın dönüşümüdür. Örneğin Yürüyen Şato filminde Sophie'nin bir büyüye maruz kalarak yaşlı bir kadına dönüştürülür. Ruhların Kaçışı filminde Chihiro'nun ailesi açgözlülük yapıp tüm yemekleri yiyerek domuza dönüşmüştür. Küçük Deniz Kızı Ponyo filminde Ponyo karakteri filmin başında bir balık iken sonrasında büyü yoluyla kendini insana dönüştürmüştür.

Miyazaki filmlerindeki değişimler sadece biçimsel değildir. Genellikle karakterlerin gelişimini, iyi ile kötü arasındaki geçişleri gözlemleriz ve film başlangıcında sevilme ihtimali düşük karakterlerin, ilerleyen zamanlarda sempati topladığını fark ederiz (Muratoğlu, 2013: 45).

5. Miyazaki Sinemasında Kahramanlar

Miyazaki filmlerinde erkek kahramanlardan daha çok diři kahramanlara yer vermiştir. Bu diři kahramanlarıyla birçok evrensel ve politik temalarda eleştiriler yapmıştır. Kadın kahramanlar güçlü, sorumluluk bilinci yüksek, cesaretli ve yardıma muhtaç olmayan tiplerden oluşmaktadır.

Miyazaki'nin anime çalışmalarındaki genç kadın karakterler, yaş ve masumiyetleri bakımından Shojo özelliklerini taşırlar. Japon animasyonlarında bu kadın kahramanlar, Shojo kavramına karşılık gelir ve küçük kız çocukları ifade eder. Ancak bu karakterlerden bazıları, Shojo'nun bulunduğu belirsizlik durumundan sıyrılıp tam bir kimlik bilincine ve olgunlaşmış bir bireye dönüşüm gösterir (Napier, 2008: 174). Bu karakterler, kadına özgü olan şefkatli anne figürünü ve erkekle ilişkilendirilen güç ve bağımsızlık özelliklerini bir arada sunarak ideal bir karakter modeli oluştururlar (Şen, 2014: 259).

Miyazaki, erkek kahramanlarını ise daha dikkat çekici, çoğunlukla uzun saçlı ve güzellik algısı yüksek dışsal formlar ile üretmiştir. Bu Japon manga ve animelerinde Bishounen kavramına denk gelmektedir. Yani erkek karakterler bu şekilde daha feminen bir tavırla karakterize edilmektedir. Örneğin Ruhların Kaçışı filmindeki Haku karakteri ya da Yürüyen Şato filmindeki Howl karakteri gibi.

Yaş olarak kadın karakterlere benzer şekilde, erkek karakterler de büyüme ve kimlik oluşumu süreçlerini sahnede canlandırır. Bishounen, yani genç erkek çocukları temsil eden karakter yaratımlarıyla yönetmen, yolculuk metaforu aracılığıyla olgunlaşma ve kişisel gelişim temalarını ayrıntılı bir şekilde ele alır. Bu çerçevede, doğa-insan ilişkilerini Budizm ve Şintoizm'den alınan motiflerle, çevresel sorunlar ve teknolojik gelişmelerin yanıltıcı kullanımından kaynaklanan ve dünyanın ihmal edildiği takdirde karşı karşıya kalabileceği tehlikelere işaret ederek incelemektedir (Atakan, 2019: 1).

a. Kadın Kahramanlar

Miyazaki güçlü kendine güvenen kadın karakteri filmlerinde başkahraman yapmaktadır. Hayao Miyazaki annesinin hastalığı süreci boyunca onu hep gözlemlemektedir. Sürekli yatakta olmasına rağmen o dönemin en aydın kadınlarından bir tanesi olarak hakkında söz edilmektedir. Annesindeki o güç, o savaşan ruhu

Miyazaki'yi çok etkilemiş ve eserlerinde de buna çokça yer vermektedir. Bundan dolayı Miyazaki animasyonlarında kadın kahramanlar çok güçlü ve kimseye ihtiyaç duymayan feminen karakterlerdir.

Miyazaki'nin tasarladığı karakterler, özellikle genellikle hikâyenin merkezinde yer alan kadın karakterler, Japon ve genellikle Batı kökenli yabancı kimlikler arasındaki ayrışmayı ortadan kaldırmaktadır. Yani, bir yandan Japon kültürünün özgün niteliklerini sergilerken, diğer yandan Batılı özelliklere de sahip olurlar. Örneğin; bu kadın karakterler genellikle modern Japon kültürünün genç kız (shojo) imgelerine uymaktadır (Muratoğlu, 2013: 42).

Ruhların Kaçışı “Yubaba”

Yubaba, Aburaya adlı bir banyo evinin sahibi, koca kafalı, kısa ve yaşlı bir kadın karakterdir. Bu karakter bir cadıdır. Herkese karşı agresif, sert ve huysuzdur. Sadece Bou isimli dev görünümlü sevimli bebeğine nazik ve yumuşak davranmaktadır. Yubaba bebeğini çok sevmektedir ama bebeğinin fareye dönüştüğü sahnede Yubaba ona kaba ve aşağılayıcı davranmaktadır. Bu da aslında bebeğin kendisini yani özünü değil sadece dış görünüşünü, formunu beğendiği anlaşılmaktadır. Yubaba'nın yönetimi altında olan hamam birçok canlının bir arada çalıştığı bir yerdir. Canlıların birbirinden farklı olması onların farklı yerlere ait olduğunu göstermektedir. Yubaba ise hamamdaki birlik ve beraberliği sağlamak için hepsinin isimlerini değiştirerek onların kültürel geçmişlerini unutturmaya çalışmaktadır. Chihiro karakteri Haku'yu beyaz ejderha biçimindeyken tanıması ya da domuza dönüşen anne ve babasını diğer domuzların içerisinde ayırt edebilmesi, bir kişinin, sevdiği birini tanımak için dış görüntüsüne gerek olmadığı düşüncesini ortaya çıkartmaktadır. Bundan dolayı da Yubaba karakterinin materyalist biri olduğu sonucuna varılmaktadır. Miyazaki bu karakterle maddesel dünyada gerçek duygulara yer olmadığını anne-çocuk ilişkisiyle açıklamaya çalışmıştır.



Şekil 6. Yubaba (<https://tenor.com>, 2023)

Ruhların Kaçışı “Zeniba”

Zeniba karakteri, Yubaba'nın ikiz kardeşidir. Yubaba ve Zeniba görünüşte aynı olsalar da, karakter olarak taban tabana zıt iki karakterdirler. Zeniba, şefkatli ve iyi kalpli bir karakterdir; ancak filmin başında hangi karakterin iyi, hangisinin kötü olduğu belli değildir. Çoğu zaman filmlerinde kimin iyi kimin kötü olduğu belli olmamaktadır. Bu, yin-yang sembolüne karşılık gelmekte, Zeniba beyaz tarafı ve Yubaba ise siyah tarafı temsil etmektedir.

Zeniba, filmde ilk kez görüldüğünde en az kız kardeşi kadar tehlikeli görünmüştür. Bir noktada ofiste yaşanan olayda ortalığı karıştıran Yubaba, olay hakkında sessiz kalması için Chihiro'yu (Sen) uyarmaktadır. Sessiz kalmaması durumunda “ağzını yırtacağını” ifade etmektedir. Chihiro, Haku'yu ve altın mührü teslim etmeyi reddedince sinirlenir ve Chihiro'ya bağırarak Haku'nun cezalandırılması gereken açgözlü bir hırsız olduğunu ve altın mührü çalan herkes ölsün diye lanetlediğini söylemektedir. Chihiro, Haku adına özür dilemek ve Zeniba'nın Altın Mührünü iade etmek için Faceless, Boh ve Yubaba'nın kuşuyla Bataklık Burun'daki kulübesini ziyaret edince aslında kalbinin derinliklerinde kibar ve yardımsever bir yaşlı kadın olduğu ortaya çıkmaktadır (Gök, 2009: 95).

Bu noktada genel bir değerlendirme gerçekleştirilecek olur ise Miyazaki, filmlerini genellikle iki güçlü kadın karakter arasındaki çatışma üzerine kurmaktadır. Ruhların Kaçışı filmindeki Chihiro karakteri ve Howl's Castle filminde hamamın sahibi cadı Yubaba, Sophie ve Batının Kötü Cadısı ve Princess Mononoke filminde Kurt Moro'nun canlandığı San karakteri ve liderleri Lady Eboushi olan Demir Şehir karakteri bu çatışmanın örnek tasvirleridir.

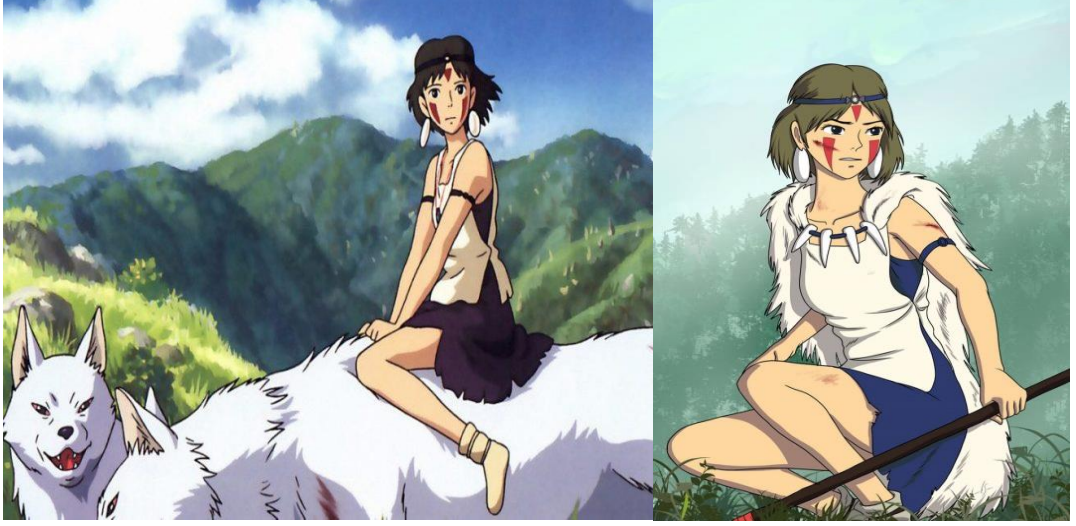
Prenses Mononoke “San”

Prenses Mononoke filminin başkarakterlerinden biri olan San; kısa ve dağınık saçlı, beyaz tenli ergenlik çağında olan genç bir kızdır. Kurtların lideri olan Moro tarafından büyütülen San, ormanda kurtlarla birlikte yaşamını sürdürmektedir. Hayvan postundan yapılmış bir tüylü bir posta benzeyen bir kıyafet giydirilmiştir. Zayıf vücut yapısına rağmen dik duruşu ve yürüyüşü asi tavrılı sert bir kadın karakterdir. Konuşma sahnelerinde kaba ve sert bir tavır takınan San asi ruhunu izleyiciye geçirmektedir. Dövüş sahnelerinde edindiği bilgiler ve teknikleriyle cesur oluşunu ve kendini savunabilen bir karakter olduğu yansıtılmaktadır. Ailesinin onu küçük yaşta ormana bırakmasıyla birlikte insanları sevmez ve onlara önyargılı bir şekilde yaklaşmaktadır.

Bu çalışmanın temel varsayımlarından birisi de Miyazaki'nin filmlerinde kadın odaklı bir bakış açısını merkeze aldığıdır. Genel anlatı stillerinin aksine, başroldeki aktif bir kadın karakterin ve erkek karakterlerin ikincil rollerde oluşunun, Miyazaki'nin ana akım sinemanın kadına yönelik pasif bakışına eleştirel bir yaklaşım getirdiğini güçlendirmektedir. Diğer bir varsayım ise, Hayao Miyazaki'nin filmlerindeki karakter dönüşümlerinin, insan psikolojisinin evrensel özelliklerini ve büyüme süreçlerini yansıttığıdır. Bu varsayım, filmlerdeki karakterlerin yaşadığı içsel ve dışsal zorluklar, deneyimler ve dönüşümler aracılığıyla, izleyicilerin kendi yaşamlarındaki dönüşüm ve olgunlaşma süreçleriyle örtüştüğünü iddia edilmektedir. Aynı zamanda, Miyazaki'nin karakter gelişimi anlatılarının evrensel mesajlar taşıdığına ve insan doğasının ortak yönlerine vurgu yaptığına da dayanmaktadır.

Prenses Mononoke, feminist film teorisinin çekirdek konularının tartışılmasına imkan sağlayan bir yapıdır. Filmde yer alan üç ana kadın karakter üzerinden, ataerkil toplum, annelik, cinsellik, beden gibi çeşitli dinamiklerle kadınlık temsili somutlaştırılmıştır. Erkek egemen bakış açısına sahip filmlerin aksine, filmdeki kadın

karakterlerin eylemi gerçekleştiren ve sonuçlara ulaşan özne olarak konumlandırıldığı ve filmin bilinçli bir şekilde feminist bir yaklaşıma dayandığı sonucuna varılmıştır (Özkent, 2021: 1).



Şekil 7. Kurt Moro ve San (<http://chez-galilei.blogspot.com>, 2023)

b. Erkek Kahramanlar

Yürüyen Şato “Howl”

Yürüyen Şato'nun sahibi olan Howl, genç bir büyücü karakterdir. Görünümüne büyük önem atfeder ve kadınlar tarafından yakışıklı olarak görülür. Genç kızların dikkatini çekerken aynı zamanda onlar için bir korku unsuru haline gelir; çünkü genç kızların kalplerini yediği dedikodusu dolaşmaktadır. Howl, Mavisakal isimli peri masalı kahramanını akıllara getirir. Ayrıca, Howl diğer ülkelerde Jenkins ve Pendragon isimleriyle tanınır. Farklı krallıklara hizmet ettiği için güvenliğini sağlamak amacıyla gerçek kimliğini saklar. Göz alıcı, kendine aşırı güvenen ve kötücül bir karakter izlenimi bırakan Howl, Sophie ile karşılaştığında ona karşı naziktir. Savaş sırasında, kuş formuna dönüşüp diğer büyücülerle mücadele eder. Sophie ile olan ilişkisi derinleştikçe ve sevgi ile fedakarlık deneyimledikçe, gerçek kimliğini keşfetmeye başlar.



Şekil 8. Howl (<https://tenor.com>, 2023)

Howl, genç bir yetişkin olmasına rağmen tam anlamıyla ergenlik dönemini aşamamıştır. Yeterlilik ve yetersizlik aşamalarını problemlili bir şekilde atlatmış ve kimlik bunalımı yaşamıştır. Meslek olarak büyücülüğü seçmiş olsa da, çıracılık yaptığı Madam Suliman'dan kaçmıştır. Farklı isimlerle farklı krallıklar adına çalışan Howl, savaşı sevmemesine rağmen bir tarafta yer almak zorundadır ve kendi türüne karşı savaş vermektedir. Savaş esnasında kuş formunu alır ve savaş, kime veya neye karşı olursa olsun, insanların içindeki kötücül yönü ortaya çıkarır. Ateş cini Calcifer, farklı canavara dönüşen büyücülerin insanlık yönlerini unutmama riski konusunda endişe duyar. Howl, savaştan döndüğünde devasa bir kuş formundadır, hatta neredeyse yok olmuş bir gölge gibidir. Kanlı ayak izlerini takip ederek odasına sığınır, bu oda Howl'un bilinçaltını temsil eder. İçerisi çeşitli eşyalar, oyuncaklar ve hazinelerle doludur; ancak odanın içinde, yaralı bir kuş formunda oturur. Howl, insan yanını yani gerçek kimliğini bulmada mücadele etmektedir.

c. Çocuk Kahramanlar

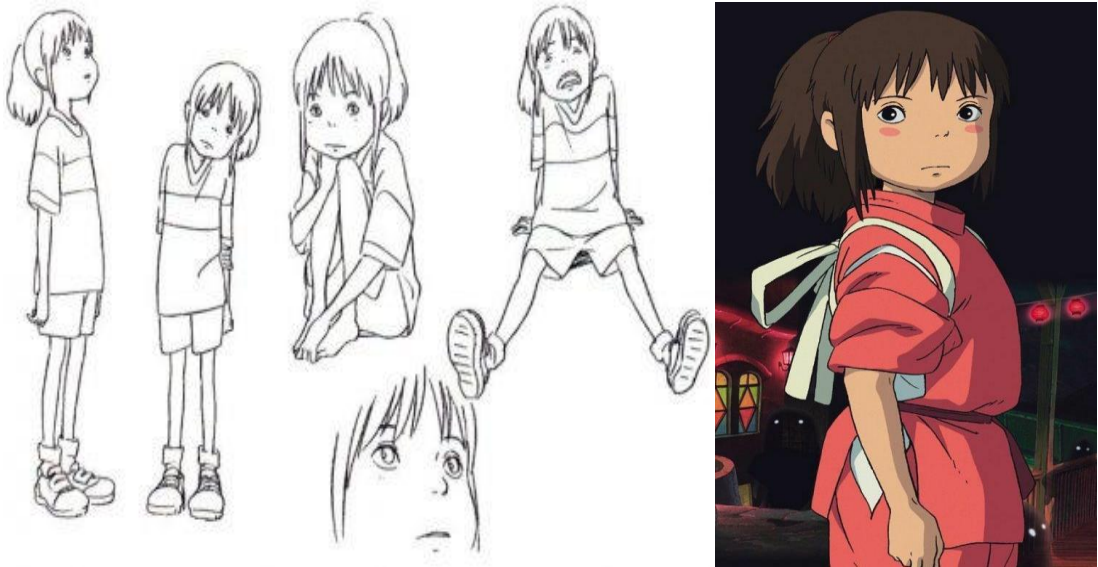
Ruhların Kaçışı “Chihiro”

Filmin açılış sahnesinde ailesiyle birlikte taşınacakları şehre yolculuk ederken, arka koltukta sürekli söylenen 10 yaşındaki Chihiro, yolculuk boyunca mızırdanıp, arkadaşlarından ayrılıp taşınmak istemediğinden söz etmektedir. Bu esnada babası yolu kaçırp başka bir orman yoluna sapmıştır. Babası ıssız bir yerde, bir tünelin

önünde mola vermek istemektedir; ancak Chihiro çok korkmakta ve tünelden geçmek istememektedir.

Chihiro filmin başında sorumsuz, mızız, şımarık bir kız çocuğu iken, tünele girip ailesini kaybettikten sonra çalışıp ailesini kurtarmak zorunda kaldığından, adeta bir yetişkine dönüşmektedir. Yeni kimliği ile hamamda çalışmaya başlayan Chihiro'nun ilk işlerinden biri büyük banyoyu temizleme ve sonrasında hamama gelen Okusare (Kokuşmuş Ruh)'ye arınması için yardımcı olmaktır (Sürdem, 2019: 108). Chihiro yaşadığı bu olaylar çerçevesinde baştaki korkusunu yenip sorumluluk sahibi biri olmaktadır. Bu doğrultuda Chihiro karakteri filmde dönüşüm temasını temsil etmektedir. Chihiro 10 yaşındaki bir çocukken yaşadığı zorlu mücadelelerle olgunlaşp büyümesi, erginleşmesi ve yeni bir kimlik kazanması onun dönüşümüne bir örnektir.

Chihiro karakterini Studio Ghibli şirketinde animasyon sorumlusu olan Masashi Ando yapmıştır. Osmond'a göre (2014: 32) Ando, Chihiro'yu Miyazaki'nin diğer çocuk karakterlerinden biraz daha farklı tasarlamak istemiştir; ancak filmin yapım süresince Miyazaki, Chihiro'nun canlandırmalarında birçok değişiklik yapmıştır. Chihiro karakteri, yaş, genç dişi kahraman ve masumiyet açısından "shojo" kültürünün karakteristik özelliklerini taşımasına karşın, maceranın gelişimi boyunca başlangıçtaki korkak ve çekingen davranışlarını geride bırakarak daha güçlü, çalışkan ve görev bilinciyle hareket eden bir kimliğe evrilmektedir (Sarışan, 2019: 117).



Şekil 9. Chihiro ve Karakter Tasarımı (<https://filmloverss.com>, 2023)

Chihiro karakteri filmde iki farklı temayı temsil etmektedir. Birinci tema, 10 yaşındaki bir çocuğun büyüme ve ergenleşme sürecidir. İkinci tema ise Chihiro ve Haku karakterinin birlikte temsil ettikleri kimlik arayışıdır. Chihiro, film boyunca ruhlar aleminde varlığını sürdürebilmek için bir yiyecek yemek, ortama uyum sağlamak ve hayatta kalmak için çalışmak zorundadır. Chihiro film boyunca karşılaştığı zorluklarla ürkek bir kızıdan cesur bir kahramana evirilen karakter gelişimi sonucunda ailesine ve mutluluğa ulaşmaktadır.

Küçük Cadı Kiki “Kiki”

Kiki; iyimser, saf ve açık sözlü olarak ifade edilebilecek 13 yaşında bir “cadı” karakterdir. Cadı geleneğine göre 13 yaşında gelen cadıların, yetişkin kabul edilmesi yaygındır. Bu geleneğe göre kendisini kanıtlamak için ailesinden ve çevresinden bir yıl uzak kalmak durumunda olan Kiki’nin seyahati çevresinde olaylar gelişmektedir.



Şekil 10. Kiki Karakter Tasarımları (Gök, 2019: 64).

Yetişkinliğe ulaşan Kiki, beyaz bir kedi olan Lily ile çıkmaya başladıktan sonra kedisi Jiji’nin konuşma yetisini kaybedip, normal bir kediye dönüşmesi durumunda güçlerini kaybedeceğinden korkmaktadır. Filmin sonunda Kiki büyücülük yeteneklerini yeniden kazanmakta ama Jiji filmin sonunda konuşmayı bırakmaktadır.

III. ANLATIDA OLAY ÖRGÜSÜ

Türk Dil Kurumu'na göre anlatı, bir olay ya da olayları anlatma biçimi, öyküledir (TDK, 2023). Anlatı öykü anlatır. Hatta öyküyle aynı anlamda kullanılmaktadır. Anlatıları meydana getiren unsurlar ise kuramcılar tarafından öykü ve söylem olarak sınıflandırılır. Anlatıda ne anlatıldığını “öykü”, nasıl anlatıldığını ise “söylem” ortaya koyar. “Yapısalcı kuram her anlatının iki bölümü olduğunu ileri sürer: bir öykü (histoire); içerik ya da olaylar zinciri (eylemler, olan bitenler), bunlarla birlikte varlıklar diyebileceklerimiz (karakterler, zaman ve uzamın öğeleri) ve bir söylem-öyküleme (discours), yani ifade; içeriğin aktarılma yolu. Basit deyişle, öykü bir anlatının nesidir, söylem ise nasıldır”(Chatman, 2009: 17).

İçinde bulunduğumuz dönemde anlatı; sözlü, basılı ya da görsel olarak gerçekleşebilmektedir; ancak tarihe bakıldığında insanların iletişim ile ilgili ihtiyaçlarından doğduğu ve insan doğasını oluşturan anlatma gereksiniminden meydana geldiği görülmektedir. Bu doğrultuda anlatı, tarihi süreç içinde ilk olarak sözlü olarak ürünler vermiştir. Mitler, destanlar ve hikâyeler anlatıldıkça kültürler oluşmuş ve buna bağlı olarak toplumlar gelişmiştir. Matbaanın bulunmasıyla birlikte yazılı anlatılar tüm dünyaya yayılmış, çoğaltılabilir hale gelmiştir. En son fotoğrafın devamında gelen sinema ile görsel-işitsel anlatılar insanoğlunun hikaye anlatımında, iletişiminde ve kültür aktarımında en önemli araç olmuşlardır. Çünkü görsel imge görselliğin yapısından kaynaklanan nedenlerle inandırıcıdır. Her yönetmen her sinema filminde biçim ve içerik unsurlarını kullanarak anlam yaratır. Hikaye oluşturur. Bu hikayeyi seyirciye iletir. Her tür anlatıda olduğu gibi filmde de dolayısıyla animasyon filminde de anlamın oluşturulması olay örgüsüne bağlıdır. “Hareketin taklidini öykü oluşturmaktadır. Öykü denilince olayların örgüsünü; karakter denilince hareket eden kişilere kendisi bakımından bir özellik yordduğumuz şeyi; düşünce denilince ise kendisi ile konuşulanların bir şeyler kanıtlandığı veya genel bir hakikate gönderme yaptıkları şeyi anlamalıyız” (Aristoteles, 1987: 22). Her anlatıda bir öykü olmasına rağmen olay örgüsü yani öyküleme esas olandır. Eylemler ve olaylar belirli sürede belirli bir diziliş

içerisinde, bir neden-sonuç ilişkisi içerisinde ilerlerler. “Olay örgüsü belirli öğelerden oluşmaktadır. Bunlar sırasıyla; Ana kalıp, gelişme, ilişkiler düzeni, durum, serim, hazırlık, çatışma, düğüm, doruk sahne, final, sahne, olaylar örgüsüne ilişkin ek öğeler ve ek bilgilerdir” (Özakman, 1998: 156-157). Kısacası daha genel bir söylemle olay örgüsü kısaca serim düğüm çözüm bağlamında gelişir. Olay örgüsü oluşturulurken yazar anlattığı olayda izleyicinin odağının dağılmaması ve merak içerisinde ilgiliyle izlemesi için merak öğeleri eklemektedir. Merakı arttırmak için de çatışmalar, karmaşık durumlar ekleyerek gerilimi doruk noktasına çıkarttıktan sonra aşamalı bir biçimde azaltarak çözüm noktasına ulaştırmaktadır (Akyürek, 2007: 92).

Tüm bu tarihsel gelişim ve süreç içinde sözlü ve yazılı anlatının yerini görsel anlatılar almıştır. Animasyon sineması da bu anlatı türlerinin en güncel olanlarında biri olarak büyük bir öneme sahiptir.

A. Animasyonun Anlatı Yapısında Olay Örgüsü

Film anlatısı alanında kapsamlı araştırmalar yapmış olan David Bordwell ve Kristin Thompson’a (2009: 75) göre anlatı, neden-sonuç ilişkisi içinde, zaman ve mekanda meydana gelen bir olaylar zinciri olarak ifade edilmektedir. Bu doğrultuda öykü ile eşdeğer kabul edilebilmektedir.

Bunun yanı sıra film anlatılarında öykünün önemi, filmlerde öykülerin kullanılması ve bir olay örgüsüne sahip öykülerin filmsel anlatı açısından önemli bir unsur olmasıyla beraber zaman ile mekan kavramları da bu noktada öne çıkmaktadır.

Genel olarak olay örgüsü, öyküyle ilişkili olarak değerlendirildiğinde, öyküdeki olay ya da olaylar dizisinin anlatımının ötesine geçen anlatıdaki anlam bütünlüğü açısından önemli bir konuma sahiptir. Bir film kurgulandığında veya analiz edildiğinde, olay örgüsünde hareket yaratılmaktadır. Hikâyelerdeki olaylar, hikâyenin anlatılmasıyla bir olay örgüsüne dönüşmektedir. Bir olay değişik şekillerde dizilebilir. Öykü, olayın oluşunu kronolojik bir biçimde ortaya koyarken olay örgüsü onu farklı bir diziliş içerisinde ve neden-sonuç ilişkisi ile anlatır.

Olay örgüsünün en önemli özelliği seyirciyi yakalaması onu etkileyerek filmi izlemeyi sürdürmesini sağlamaktır. Dolayısıyla öykünün öğeleri uyumlu bir biçimde ve aşama aşama kurgulanmalıdır.

1. Olay Örgüsünde Aşamalar

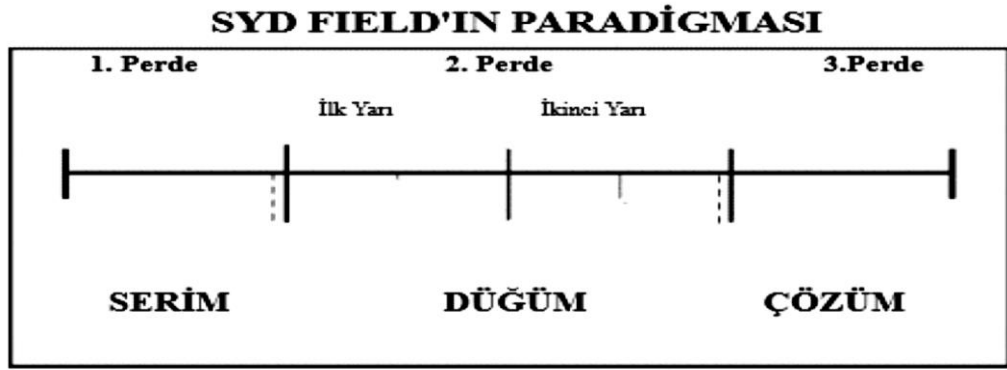
Olay örgüsü ile ilgili en önemli ve ilk görüşler Aristoteles'e aittir. Aristoteles Poetika (Estetik) adlı yapıtında izleyicinin filmin her anında filme katılmasını sağlamaktadır. Olay örgüsünün belli bir takım aşamalardan geçmesi gerektiğini belirtmiştir. Sinema anlatısında Aristoteles'in belirttiği aşamalar serim, kriz ve doruk (giriş, gelişme, sonuç) olgularından oluşmaktadır. Bu olguların art arda dizilişi ise filmin senaryosudur. Aslında bir filmin bütünü bir durumdan başka bir duruma geçiştir. Bir çeşit tahterevallidir. Dengeler sürekli değişmektedir.

Sinema, insan deneyimini anlamada ve iletmede güçlü bir araç olarak kabul edilir. Aristoteles'in katharsis teorisi, Joseph Campbell'ın Kahramanın Sonsuz Yolculuğu ve Monomit modeli ve Syd Field'in Üç Perdeli Dramatik Yapısı, bu sanat formlarının derinliği ve etkisi üzerine yapılmış üç önemli teoridir.

Aristoteles'e göre, katharsis teorisi, izleyicilerin ya da okuyucuların sanat eserleri aracılığıyla duygusal bir temizlik ve dönüşüm deneyimlemesini amaçlar. Bu teori, kişisel deneyimlerin sanat yoluyla anlatılmasının insanların empati yapma yeteneklerini harekete geçirdiğini öne sürer. Joseph Campbell'ın Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kahramanın dönüşümünü ve içsel büyümesini anlatır. Campbell, kahramanın sıradan dünyasından çıkıp bilinmez bir dünyaya adım attığını, zorluklarla yüzleştiğini, yardımcıları ve rehberleri bulduğunu, içsel gücünü keşfettiğini ve sonunda değişmiş bir şekilde geri döndüğünü belirtir. Syd Field'in Üç Perdeli Dramatik Yapısı ise, hikayenin başlangıç, gelişme ve sonuç olmak üzere üç ana bölümden oluştuğunu öne sürer. Sonuç olarak, Aristoteles'in katharsis teorisi, Joseph Campbell'ın Kahramanın Sonsuz Yolculuğu ve monomit modeli ve Syd Field'in Üç Perdeli Dramatik Yapısı, insan deneyimini anlama ve iletmeye yönelik önemli araçlardır. "Ruhların Kaçışı" filmi de bu üç teorinin uyumlu bir şekilde işlendiği örneklerden biridir. Chihiro'nun karakteri ve deneyimleri, izleyicilere duygusal bir temizlik, içsel dönüşüm ve üç perdeli dramatik yapının nasıl birleştirildiğini göstererek, sanatın ve hikayenin derin gücünü vurgular.

2. Olay Örgüsünde Paradigmalar

Türk Dil Kurumu'na göre paradigma kavramı, toplumsal yaşamda değer yargılarına etki eden modeller dizisi şeklinde ifade edilmektedir (TDK, 2023). Terim anlamıyla Bilim Felsefecisi ve Fizikçi Thomas Samuel Kuhn tarafından ilk kez tanılandırılıp kavramsallaştırılmıştır. Kuhn, “Bilimsel Devrimlerin Yapısı” isimli eserinde paradigma kavramını tanıtmış ve bu kavrama dayanarak bilim ve bilim insanı kavramlarını köklü bir şekilde yeniden tanımlamıştır. Aynı zamanda bilimsel devrimlerin yapısına dair bir tez öne sürmüştür. Kuhn'a göre, bilim insanları tarafından benimsenen inançlar topluluğu ya da problemlerin nasıl anlaşılması gerektiğine dair genel kabul gören geleneklere paradigma adı verilir (Güneş, 2003: 3-4).



Şekil 11. Syd Field Paradigması (Yılmaz, 2020: 24)

Kısaca paradigma kavramı temel olarak bir konu hakkında kendine has bir bakış açısı teoridir. Antik Yunan filozofu Aristoteles'in teorilerinin üzerine bazı anlatı kuramcıları bu teorileri geliştirmek suretiyle yeni bazı şemalar ve paradigmalar oluşturmuşlardır. Klasik sinema ve animasyon filmlerinde kullanılan şema ve paradigmalar içerisinde en bilineni ve en çok kullanılanı Syd Field'in üç aşamalı dramatik yapı modelidir. Syd Field'in “3 Perdeli Yapı” paradigması Aristoteles'in teorisine en yakın olanıdır.

Bu paradigmaya göre bir filmin ilk 30 dk.'sı giriş (serim) bölümü olarak kabul edilmektedir. Bu bölüm kuruluş bölümü ya da birinci perde olarak da ifade edilebilmektedir. Giriş bölümünde kışkırtıcı olay ya da olaylar gerçekleşmektedir. Aynı zamanda filmin öyküsünün izleyiciye tanıtıldığı bölüm olarak da ifade edilen

giriş bölümünde filmin karakterleri de tanıtılmaktadır. Filmin gelişme (düğüm) bölümü ise iki perdeden oluşmaktadır ve yüzleşme olarak da adlandırılmaktadır. Gelişme bölümü filmin orta bölümüdür. Bu bölümde karakterler çeşitli zorluklarla karşılaşır ve çatışmalar içermektedir. İzleyici bu bölümde sürükleyici bir atmosfer içine alınır ve merak olgusu giderek artar. Gelişme bölümünde iki yarılı bir sistematik de kurulabilmektedir. Sonuç (çözüm) bölümü ise olayların çözüm bulunduğu bölüm olarak ifade edilmektedir. Çözülme olarak da adlandırılan bu bölümde sorular cevap bulur ve cevapların bulunduğu doruk (climax) noktasından (Yılmaz, 2020: 24) sonra ise filmin öyküsü bir denge içinde sonlanmaktadır.

3. Olay Örgüsünde Kahramanın Dönüşümü

Olay örgüsü genelde kahramanın dönüşümü üzerine kurulur. Anlatılanlar kahramana aittir. Karakterlerin özellikleri psikolojik, sosyolojik ve fiziksel özelliklerinin yanı sıra eylem ve davranışları olay örgüsünü belirlemektedir. Kahraman olay örgüsü içinde değişmektedir.

Aristoteles başta olmak üzere kendisini takip eden tüm senaristler olay örgüsünün yapılandırılmasını hep filmdeki kahramanın film ilerledikçe değişimi üzerinden kurguladılar. Çünkü bir filmin öyküsü aslında tamamen kahramanın öyküsüdür. Kahraman çeşitli olayları yaşayarak değişir ve dönüşür. Kahramanın dönüşümünde onun kendine ait iç dinamikleri, psiko-sosyal özellikleri varken bir de başına gelen olaylar vardır. Bu olayların onun psiko-sosyal yapısında tercihleri ile meydana gelen değişimler yapması söz konusudur.

Animasyonda kahramanın dönüşümüne örnek vermek istersek Miyazaki filmlerinden Howl'un Yürüyen Şatosu filminde Kötülükler Cadısı'nın Sophie'yi yaşlı bir kadına dönüştürmesine rağmen tüm güçlerini kaybettiğinde Sophie'nin kendisine yardım etmesi ve kendi yanına alması neticesinde Kötülükler Cadısı kendisine yapılan iyiliğin farkına varır. Bunun sonucunda kötülüğü ve saldırganlığı bırakarak iyiliği seçecektir. Bir diğer örnek ise Prenses Mononoke filminde Orman Tanrısının insanların tüm yaptıkları karşısında onları cezalandırması beklenirken, kendisini öldürerek doğayı yok etmeye çalışan Laydi Eboshi'yi bağışlamıştır.

Syd Field (2012: 18), bir senaryoda hikayenin, ister lineer olsun ister olmasın, her zaman ilerleyebileceğini belirtir; ancak, hikayeyi ilerletmenin en verimli yönteminin, karakterin eylemlerine ve hikaye boyunca gerçekleştireceği dramatik seçimlere yoğunlaşmak olduğunu vurgular. Zira Aristoteles'in de belirttiği gibi, karakter, eylemdir. İnsan, söylediği değil, yaptığıdır. Ayrıca seyircinin filmi izlemesinde ana neden olan kahramanla özdeşleşmesi filmin amacına ulaşması açısından çok önemlidir.

Miyazaki'nin "Ruhların Kaçışı" filminde olay örgüsü giriş bölümünde on yaşındaki bir kız olan Chihiro ve ailesinin yeni bir şehre taşınma yolculuğuna çıktıkları sırada giriş yaptıkları gizemli bir dünyayı keşfetmeleri ile başlamaktadır. Bu fantastik dünya, ruhların ve tanrıların yaşadığı bir yerdir ve ailenin bu dünyaya girişi, hikayenin başlangıcı olarak ifade edilmektedir.

Filmin gelişme bölümünde Chihiro'nun ailesi, bu fantastik dünyanın yemeklerini tükettikten sonra domuzlara dönüşür ve Chihiro bu yabancı dünyada yalnız kalır. Bu durum, Chihiro'nun hayatta kalma mücadelesi ve ailesini kurtarma görevini başlatmaktadır. Bu görev, Chihiro'nun cesaretini ve kararlılığını ortaya koymaktadır. Hikaye ilerledikçe, Chihiro'nun bu fantastik dünyadaki çeşitli karakterlerle karşılaşmaları ve bu karakterlerle olan ilişkileri hikayenin merkezine yerleşmiştir. Bu karakterler arasında, büyülü bir hamamda çalışmak zorunda kaldığı kötü cadı Yubaba ve Chihiro'ya yardımcı olan gizemli Haku bulunmaktadır.

Film sonunda, Chihiro, Yubaba'ya karşı koyar ve ailesini kurtarır. Bu süreçte, Chihiro önemli bir kişisel gelişimden geçer ve cesareti, kararlılığı ve iyiliği sayesinde zorlukların üstesinden gelir. Bu gelişim, filmin sonunda Chihiro'nun ailesini kurtarmayı başardığını ve normal dünyaya geri döndüğünü görerek tamamlanmaktadır; ancak bu deneyim Chihiro'nun üzerinde kalıcı bir etki bırakmıştır ve o, bu deneyimden büyüdüğü ve değiştiği bir kız olarak çıkmıştır.

a. Vladimir Propp

Yapısalcılar filmdeki kahramanı ve diğer kişileri psiko-sosyal yönlerinin ötesinde bir insan olarak değil daha mekanik olarak 'eyleme katılan' kişi olarak tanımlamıştır. Bu anlayışın Aristoteles'ten sonraki en önemli sürdürücüsü kahramanın işlevlerine ve eylemlerine önem veren Vladimir Propp olmuştur. Kendisi bir anlatıdaki

(sinemadaki) olay örgüsünün temelini halk masalı arařtırmalarından ilham alarak oluřturmuř “Masalın Biçimbilimi” adlı kitabını yazmıřtır. Propp (1985: 88) Rus masallarından hareket ederek tüm masalarda deęiřmez unsurların ve deęiřen unsurların olduęunu ve bunların neler olduęunu kitabında belirtmiřtir. Her anlatıda var olan yedi kiřiye ve bu yedi kiřinin gerekleřtirdięi otuz bir iřlevi yazmıřtır.

izelge 1. Propp'un Otuz Bir İřlevi ve Yedi Kiři Metodu (Doęan, 2018: 60-62).

	İřlev	Aıklama	Kiři (Eylem Alanı)
1	Uzaklařma	Aileden bir kiři evden uzaklařmaktadır	Saldırđan
2	Yasaklama	Kahraman yasakla karřılařmaktadır	Baęıřçı
3	Yasaęın ięnenmesi	Yasak ięnenmektedir	Yardımcı
4	Soruřturma	Saldırđan bilgi edinme gayretindedir	Aranılan Kiři
5	Bilgi	Saldırđan kurban ile ilgili bilgi edinir	Gönderen
6	Aldatma	Saldırđan kurbanı aldatma gayretindedir	Kahraman
7	Sua Ortaklık	Kurban aldanır ve istemsizce dūřmana yardım eder.	Düzmece Kahraman
8	Kötülük	Saldırđan aile iinden birisine zarar verir	
9	Aracılık Geiř Dönemi	Kötülüęün farkına varılır ve kahraman gönderilir.	
10	Karřı Eylem	Kahraman eyleme geme kararlıęına varır	
11	Gidiř	Kahraman evden ayrılmaktadır	
12	Baęıřcının İlk Eylemi	Baęıřçı kahramanı dener	
13	Kahramanın Tepkisi	Kahraman, gelecekte kendisine yardım edecek kiřinin eylemlerine olumlu ya da olumsuz tepki vermektedir	
14	Büyülü Nesnenin Alınması	Büyülü obje kahramana verilmektedir	
15	Uzamsal Yer Deęiřtirme	Kahraman aradıęı objeye götürülür	
16	atıřma	Saldırđan ve kahraman bir atıřma yařarlar	
17	Özel İřaret	Kahramanda bir özel iřaret olur	
18	Zafer	Saldırđan yenilir, kahraman kazanır	
19	Giderme	Bařlangıta yer alan kötülük veya eksiklik giderilir.	
20	Geri Dönüř	Kahraman geri dönmektedir	
21	İzlenme	Kahraman izlenmektedir	
22	Yardım	Kahramana yardım edilmektedir.	
23	Kimlięini Gizleyerek Gelme	Kahraman kimlięini gizleyerek ya kendi ülkesine ya da farklı bir ülkeye gitmektedir	
24	Asılsız İddialar	Düzmece kahramanın asılsız iddiaları söz konusu olur	
25	Zor Görev	Kahraman zor bir görev alır	
26	Görevin Gerekleřtirilmesi	Kahraman görevi bařarıyla gerekleřtirmektedir.	
27	Tanınma	Kahraman tanınmaktadır	

28	Ortaya Çıkarma	Saldırganın ya da düzmece kahramanın gerçek kimlikleri ortaya çıkar
29	Biçim Değiştirme	Kahraman biçim ve görünüm değiştirmektedir
30	Cezalandırma	Saldırgan cezalandırılmaktadır
31	Evlenme	Kahraman evlenir ve kralın tahtına çıkar

Animasyon filmlerinde de yaratıcının bir anlatının sunulmasında birçok seçeneği bulunur. Animasyon filmlerine genel olarak bakacak olursak, Disney dahil birçok stüdyonun filmlerinde geleneksel karakterlerden yararlandığı ve onlara roller verdiği görülür (Tuncer, 2017: 207). Öykünün anlatı yapısına göre yerleştirilmiş anlatı unsurları olarak tanımlanan karakterler, anlatıdaki önemlerine bağlı olarak merkezden, öyküyü destekleyen çevreden ya da arka planda birçok mekanda bulunabilmektedir. Bu doğrultuda Propp'un otuz bir işlev metoduna göre oluşturulan ve örnek olarak verilebilecek animasyon filmler şu şekilde sıralanabilmektedir:

- Tangled (2010 - Nathan Greno & Byron Howard)
- Big Hero 6 (2014 – Don Hall & Chris Williams)
- The Good Dinosaur (2015 – Peter Sohn)
- Hotel Transylvania II (2015 - Genndy Tartakovski)

b. Kahramanın sonsuz yolculuğu

Propp'un yukarıda anlatılan çalışmalarından yararlanan yazar Joseph Campbell "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" kitabında dünya tarihini en eski mitolojilerinden esinlenerek tıpkı Propp gibi bir model yaratmıştır. Bu kalıba da "monomit" adını vermiştir. Bunu yaparken de psikolog Carl Jung'un bütün kültürlerde sembol ve hayalleri evrensel olarak yapılandıran süreçler olarak tanımlanan "arketip" kavramını kullanmıştır. Erkek arketipi (Animus) Kadın arketipi (Anima), Kahraman (Persona) ve Düşman (Gölge) gibi çeşitli arketip türleri en önemlileridir. Bu arketipler de filmlerde çeşitli şekillerde kullanılmıştır. Campbell'in teorisinin Propp'tan ayrılan en önemli özelliği onun kahramanı ruhsal yönüyle de ele almasıdır. Propp sadece yapısal açıdan kahramanı ele alır. Kişilikleri önemli değildir. İşlevleri önemlidir. Arketipik kişiler olduğu gibi olaylar da mevcuttur. Kişilik arketiplerinin tamamı kahramanın karakterini dönüştürme yeteneğine sahiptir. Bu dönüşüm olay örgüsü içerisinde gerçekleşir. Yükseliş yönünde olabileceği gibi düşüş yönünde de olabilir. Filmde

dönüşüm mutlakdır. Dönüşümün işlevi bir ruhsal yeniden doğuştur. Kahramanın karakteri olay örgüsü içinde yaşadığı olayların şekillendirmesiyle dönüşür. (Indick, 2007: 119, 123).

"Kahramanın Yolculuğu ve monomit kuramı" paradigması, başarılı sinematik eserlerin genellikle başvurduğu bir modeldir. Bu model, bir taraftan seyircinin bir hikayenin nasıl sunulması gerektiği hakkındaki alt bilinç düzeyindeki beklentilerini karşılar, diğer taraftan ise hikayenin oluşturucusuna ya da analizcisi için, son derece zengin yapısal bileşenler ve etkili sembolik ifade imkanları sağlar. Bunun yanı sıra Kahramanın Yolculuğu'nun en önemli özelliği ise sahip olduğu arketipik değerlerdir (Tecimer, 2006: 122).

Campbell (2010: 60) bu modelinde kahraman anlatıdaki yolculuğunda on yedi basamaklı bir monomit adını verdiği süreçten geçer. Campbell monomitin ana çekirdeğini ise “ayrılma (yola çıkış)”, “erginlenme” ve “dönüş (ödül)” olmak üzere üç ana bölümde toplamıştır. Campbell’in (2010) çalışmasında ifade edilen bu aşamalar ile birçok deneyim gerçekleşmektedir. Ödüle ve nihayet neticeye ulaşabilme adına olmazsa olmaz bir yolculuk olarak nitelendirilen bu üç aşama, “eşik” olarak da adlandırılmaktadır.

öz-farkındalık geliřtirmenin ilk adımı sayılmaktadır. Bu bölümün ilk adımı olarak ifade edilebilecek olan maceraya çağrı bölümünde, ana karakter seyirciye sunulduktan sonra, hikayenin ilerlemesi için bir katalizör gereklidir. Hikayenin merkezindeki figürün maceraya sürüklenmesine neden olacak beklenmedik bir deęişim, normal yaşamından koparılıp bir yolculuęa çıkarılmasına neden olacak bir çağrı hızlıca gelecektir. Özellikle, karřılařması gereken bir zorluk ya da zor bir araştırma bařlatan maceraya çağrı, kahramanın günlük dünyasındaki düzeni bozar ve hikayenin ilerlemesini tetikler. Bu dengeleri sarsan çağrı, eęer reddedilirse, günlük dünya için olası riskleri de gözler önüne serecektir. Hikayenin geliřmesi, kahramanın çağrıyı kabul etmesiyle olasıdır. Kahramanın yaşamını deęiřtirmeye istekli olduęuna kadar, oldukça rahatsız edici bir durum meydana gelir. Bu gergin dönemin sonunda, kahraman, durumların monotonluęundan sıkılır ve deęiřiklik özlemi duyar. Dünyayı keřfetmek, bir eř bulmak ya da bir arařtırmaya atılmak gibi cazip seęeneklerle karřı karřıyadır. Bu bölümün ikinci ařaması ise “Çaęrının Reddedilmesi”dir. Bu ařamada kahraman, ortaya çıkan korkular ve güvensizlik nedeniyle maceraya çağrıyı reddeder. Bilinçaltının uyarılarını göz ardı eder, deęiřiklikten sakınır ve günlük yaşamın güvenli rahatlıęını tercih eder; ancak maalesef bu durumda, anlamlı ve pozitif eylem potansiyelini bırakmıř olur. Bu bağlamda maceraya çağrı "tez"i oluřtururken, çağrının reddi "antitez"i oluřturur. Eyleme geçmek, deęiřimi kabullenmek ve maceraya atılmak, günlük yaşamın normalitesini kaybetme bedelini gerektirir. Bu bedeli kahraman hemen göze alamaz. Doęa Üstü Yardım ve İlk Eřięin Ařılması ařamaları kahramanın akıl hocasıyla karřılařtıęı; böylece tereddüt ve korkularını yenerek, maceraya bařlamak için gerekli özgüveni, bilgiyi ve desteęi kazandıęı ve kahramanın bu fantastik dünyaya geçiř yapabilmesi için bir eřięin geçilmesi gereken ařamadır. Son olarak Balinanın Karnı ařaması, eřięi geçen kahramanın sınavlara giriř yaptıęı, dostlarla karřılařtıęı, dūřmanlarla yüzleřtięi ve özel dünyanın normlarını öğrendięi ařamadır. Bu ařama, hem kahraman hem de izleyici için hayati önem tařımaktadır. Gelecekteki bir topluluęun fantastik dünyasına veya romantik bir ařkın

duygusal boyutlarına girilmiş olması fark etmeksizin, Balinanın Karnı “sınavlar” aşaması özel dünyaya ilk giriş olup, kendi normları ve varlıklarıyla, kahramanın günlük yaşamıyla olan kontrastın belirlendiği ilk aşama olarak kabul edilmektedir (Tecimer, 2006: 138; 139; 143; 147; 154; 159).

- **Erginlenme:** Sınavlar Yolu, Tanrıçayla Karşılaşma, Baştan Çıkarıcı Kadın, Babanın Gönlünü Alma, Tanrılaştırma aşamalarından meydana gelen bu bölüm, yaşam döngüsü açısından ölümü ifade etmektedir (Elitez, 2022: 27). Bu aşamada kahramanda öz farkındalık ve öz denge yeniden oluşmaya başlamaktadır. Kahraman bu aşama ile birçok testten geçerek engeller ve zorluklar içinde yeteneğini, bilgisini, gücünü ve cesaretini kullanmayı öğrenerek erginleşmektedir. Bu bölümün ilk aşaması Campbell’in çalışmasında Sınavlar Yolu’dur. Tecimer’e (2006: 167) göre bu aşama kahramanın “cehenneme” indiği “ateşten gömlek” giydiği! aşamadır. İkinci aşama Tanrıçayla Karşılaşmadır. Bu aşamada, kahramanın fark edeceği bir yüce değer ya da kutsal bir ideal, kahramanı -daha önce sakınmış olmasına rağmen- kaçınılmaz olarak bir çatışma durumuna sürüklemektedir. Bu kutsal ideal, genellikle kahramanın düşünce dünyası veya davranış biçimlerinin kapsamı dışında bulunmakta ve ona erişmek için kahramanın anlamlı bir özveride bulunmasını gerektirmektedir. Baştan Çıkarıcı Kadın aşamasında kahraman, yolculuğunu bozmaya çalışan bir varlıkla yüzleşir. Bu baştan çıkarıcı figür genellikle, kahramanı durdurmak amacıyla karşı güçler tarafından gönderilmiştir. Babanın Gönlünü Alma aşamasında kahraman, ataerkil otoriteyi temsil eden bir baba figürü ile yüzleşir. Bu durum, temelde, kahramanın direkt olarak kendi babasıyla veya bir baba imgesiyle entegrasyonunu temsil etmektedir. Son olarak Tanrılaştırma aşamasında ise “ölüp” yeniden “doğan” kahraman ilahi bir seviyeye ulaşır ve cehaletin son korkularını da geride bırakır. Kahraman artık "aydınlanmış ve bilinçlenmiştir"; ruhsal anlayışını gerçekleştirmiştir. Yolculuğa neden çıktığını ve nereye vardığını tamamen bilir. Kahraman, yolculuğu

tamamlandığında, bir şekilde, ruhani olarak ödüllendirilecektir (Tecimer, 2006: 171; 173; 174; 176).

- **Dönüş (Ödül):** Dönüşü Reddetme, Büyülü Kaçış, Dışarıdan Gelen Kurtuluş, Dönüş Eşiğinin Aşılması, İki Dünyanın Ustası, Yaşama Özgürlüğü aşamalarından meydana gelen bu bölüm, yaşam döngüsü içinde “ölümsüzlük” ile ifade edilmektedir. Bu aşamaya gelindiğinde artık kahraman, ölümü yenmiş, en büyük korkusunu aşmış, ya ejderhayı yok etmiş ya da romantik bir hikayede, kalbindeki krizi cesaretle göğüslemiştir; ve şimdi peşinden gittiği ödülünü kazanacaktır. Ödül ise çeşitli formlarda belirebilmektedir: sihirli bir kılıç, bir iksir, bir bilgi ya da bir sezgi, sevgiliye ulaşma. Ödül, ejderhanın hazine gibi maddi bir formda olabileceği gibi, içsel huzur veya aşk gibi çok daha değerli bir zihinsel-duygusal formda da olabilmektedir (Tecimer, 2006: 178). Bu aşamada Campbell (2010: 273) ölümsüzlüğün genel anlamı bağlamında uyarıda bulunmakta ve kahramanın ölümsüzlüğe ulaşma görevini bedenlenmediğini, özellikle ruhunun ölümsüzlüğü yaşamasını “çarmıha gerilme” olarak ifade etmektedir. Elitez’e (2022: 30) göre bir ödül olarak ifade edilen bu durum, yola çıkışın neticesidir. Bu aşama sonucunda kahraman geldiği ve her şeye başladığı yere, eski sıradan hayatına geri dönmelidir. “Öz”e ulaşma sürecini tamamlamak için ödülünü kabul etmeli ve bu şekilde kendi yeniden doğuşu ile yeni bir hayatı sembolize edebilmektedir. Bu bölümün ilk aşaması Dönüşü Reddetmedir. Bu aşamada kahraman, bazen elde ettiği ödülle özel dünyada kalmak isteyebilmektedir. Belki de değişen kahraman, eski dünyasını kabul edemeyeceği için dönüş yaparsa yabancılaşacağını hisseder. Ya da getirdiği iksirin günlük dünyaya uygun olmadığını düşünebilir. Bu durumda, kahraman dönüşü reddeder ve bir "sembolik ölüm" durumuna girer; ancak gerçek bir reddetme nadiren görülür, genellikle dönüşün çağrısına direnmek imkansızdır. Büyülü Kaçış aşamasında düşman, iksiri çalan kahramana karşı son bir saldırıyla tüm gücüyle hücum eder; çünkü mağlup olmuş ve aldatılmıştır. Rakiplerin öfkesi, sadece kahramanın yok edilmesiyle yatıştırılabilmektedir.

Kahraman, iksiri çalarak ödülü elde etmiş olsa da düşman güçler tamamen yok olmamıştır. Kendini güvende hissetmek isteyen kahraman, geriye kalan kötülerini ortadan kaldırarak mümkün olan en kısa sürede günlük yaşamına dönmelidir. Kahraman artık, eskiden olduğu gibi çaylak değildir; bu aşamaya gelindiğinde ilk halinden önemli ölçüde değişmiştir. Kaçış süreci, kahramanın kendine olan güveni ve cesaretiyle süslenmiştir. Dışarıdan Gelen Kurtuluş aşaması kahramanın gücünün tamamen tükenmiş, kaderinin en zor ve en karanlık anına gelmiş olduğu aşamadır. Önceden sağlanan doğaüstü yardımın armağanı (tılsım, muska vb.) son bir güç sağlar ya da beklenmedik bir destek aniden kahramana can verir. Kurtuluş genellikle eşiğe ulaşmak için son bir çaba anlamına gelir. Kurtuluş, bir anlamda, son anda gelen doğaüstü bir yardımdır. Dönüş Eşiğinin Aşılması aşamasında ise bir kez daha eşik geçişi yaşanacaktır. Eşik nöbetçileri, kahramanın sadece maceraya atıldığı noktada ortaya çıkmazlar, aynı zamanda kahramanın güvenli bir şekilde geri dönmeye çabaladığı zaman da belirirler. Dahası, bu seferki eşik nöbetçilerini aşmak öncekiler kadar kolay olmayacaktır. Önceki eşik nöbetçileri, kahramanın bu özel dünyaya girişini engellemeye çalışırken, bu seferkilerin görevi kahramanın evine dönmesini engellemektir. İki Dünyanın Ustası aşaması kahramanın ölümle en tehlikeli karşılaşmasıdır. Bu son ölüm-kalım sınavı, kahramanın ne kadar dayanabileceğini ve elde ettikleriyle birlikte artık günlük dünyaya geri dönebileceğini kanıtlayacaktır. Bu sınav veya yeniden doğuş, kahramanın ölüm ülkesinden kurtulduktan sonra yaşaması gereken bir dönüşüm ve arınmadır. Kahraman, yeniden doğmuş ve yolculuk boyunca karşılaştığı karakterlerden aldığı öğütler ve bilgilerle kendi normal kişiliğini dönüştürebilmiştir. Son olarak Yaşama Özgürlüğü aşaması ise kahraman, yeniden doğmuş gibi hisseder ve yeni bir yaşama başlamış gibidir. Sınavları geçmiş, evine dönmüş ve başkalarıyla paylaşacağı bir ödülü, olağan dünyanın denge sorununa bir çareyi de yanında getirmiştir. Bu aşamanın anlamı, kahramanın yolculuk boyunca öğrendiği derslerin, kendi günlük yaşamına uygulayacağı yeniliklerin varlığıdır. Bunların yanı sıra bu aşama filmin izleyicilerinin duygusal tatminine hitap

edebilecek bir fırsattır. Herkesin hak ettiğine ulaşması, iyilerin ödüllendirilmesi ve kötülerin cezalandırılması açıkça ortaya konulmalıdır. Öyküde karanlıkta kalan konular aydınlatılmalı, cevapsız kalan soru olmamalıdır (Tecimer, 2006: 184; 186; 187; 189; 192).

IV. ANALİZ

A. Ruhların Kaçışı Filminde Chihiro'nun Dönüşümü

Animasyon dünyasının en önemli temsilcilerinden birisi konumunda bulunan Hayao Miyazaki'nin önemli filmlerinin başında gelen Ruhların Kaçışı filmi, 2016 yılında BBC tarafından gerçekleştirilen “21. Yüzyılın En İyi Filmleri” listesine dördüncü sıradan giriş yapmıştır.

Ruhların Kaçışı filmi açgözlülükleri yüzünden domuza dönüşen anne ve babasını kurtarmayı amaçlayan Chihiro'nun maceralarını konu alır. Filmin ana mekanı, Kirli ruhları temizlenmek için ziyaret ettiği Banyo Evi'dir. Chihiro'nun çalıştığı bu mekan oldukça ilginç karakterleri barındırmaktadır. Chihiro'nun yanı sıra insan ve ejderha görünümüne bürünebilen, kendisiyle ilgili temel bilgileri bile unutmuş olan ve bir nehir ruhu olan Haku, Banyo Evi'nin patronu Yubaba ve kendisiyle zıt karakterli ikizi Zeniba, öncesinde yalnız bir ruh olan ve sonrasında açgözlülüğüyle bir canavara da dönüşen Yüzsüz, daha önce çürümüş bir ruh olduğu düşünülen ve Banyo Evinde arandıktan sonra özüne dönen saf nehir ruhu filmin karakterlerinin başında gelmektedir.

Pek çok detayın yer aldığı filmde, örneğin Bayrak'a (2022: 51) göre sistem ve belirli insan özelliklerine yönelik eleştiriler yer almaktadır. Banyo Evi sahnelerinde patron-çalışan ilişkileri ve sınıfsal farklılıkların ele alındığı filmin hiyerarşik sistemine de bir gönderme olduğu düşünülmektedir. Buna ek olarak yine Bayrak'ın (2022: 51) çalışmasında insanlara yönelik açgözlülük ve tembellik mesajlarını aktaran filmde, ruhlar alemine hapsedilmiş Chihiro'nun zamanında iş bulma çabası ve boyun eğmeyecek yapısıyla sisteme karşı bir başkaldırı mesajı verildiği de düşünülmektedir.

Dünya çapında ilgi ile karşılanan film, 2002'de 25. Japonya Akademi Ödülleri'nde “En İyi Film” ve “En İyi Müzik” ödülleri almış, ayrıca 52. Berlin Uluslararası Film Festivali'nde “Altın Ayı” ve 15. Avrupa Film Ödülleri'nde

“Uluslararası Ekran Ödülü” almıştır. 2003 yılında ise 75. Akademi Ödülleri’nde “En İyi Animasyon Filmi” dalında Akademi Ödülü’nü de almıştır.

1. Chihiro’nun Özellikleri

Miyazaki’nin tüm eserlerinde en önemli karakterleri her zaman kadınlar olmuştur. Genellikle 13-18 yaş aralığında görünen ve çocukluk ve ergenlik arasında resmettiği bu karakterler, fantastik öğelerle dolu filmlere hayat vermişlerdir. Bu karakterlerin en önemlilerin başında ise Ruhların Kaçışı filminin baş karakteri Chihiro gelmektedir. Chihiro, başlangıçta ürkek ve kolayca korkmuş olarak karşımıza çıkan on yaşında bir kızdır. Ruhlar dünyasına girme konusunda tereddüt eden ve karşılaştığı garip manzaralar ve seslerden korkan bir karakter resmeden Miyazaki, film ilerledikçe ebeveynlerini kurtarmak ve eve dönüş yolunu bulmak için savaşırken gücünü ve kararlılığını gösteren bir karakteri bize göstermektedir.

a. Sosyolojik

Sosyal anlamda uyumlu bir karakter olarak karşımıza çıkan Chihiro, toplum içinde sorumlu bir yapıda görünmektedir. Genel olarak aile ile uyumsuz bir tablo çizen Chihiro, ailesinin genel geçimsiz, toplum ile uyumsuz, kurallara uymayan yapısına rağmen, toplumsal değerlere önem veren bir görünüm sergilemektedir. Açgözlü, egoist ve çevreye önem vermeyen bir görünümde olan ailesi ile aslında bir çatışma içinde bulunduğu da söylenebilmektedir. Alicenap’a göre Chihiro film içinde doğa dostu yaklaşım, aç gözlülük, sorumluluk, çalışma yaşamı ve paranın önemsizliği ile ilgili birçok mesaj vermektedir (Alicenap, 2012: 88).

b. Psikolojik

Chihiro filmin başlarında oldukça ürkek ve korkak bir kız çocuğu olarak izleyicinin karşısına çıkar; ancak sonradan geçirdiği dönüşüm ile ruhsal olarak olgun, cesur bir karaktere bürünür. Chihiro’nun karakteri film boyunca önemli bir dönüşüm geçirmektedir. Olaylar karşısında başlangıçta tereddütlü ve ailesine engel olamayan bir gözlemci olarak başlamaktadır. İlerledikçe sadece bu yabancı dünyada yolunu bulmaya çalışan bir karakteri yansıtmaktadır; ancak zorluklarla karşılaşarak engellerin üstesinden geldiğinde, daha cesur ve kendine güvenir hale gelmektedir. Filmin öyküsü boyunca tüm bu başından geçenler büyümesine ve olgunlaşmasına izin verir ve filmin

sonunda cesur ve becerikli bir kahraman olarak ortaya çıkar. Bir bakıma başına gelen olaylar neticesinde içinde bulunduğu çaresizlik ve kaybedecek bir şeyinin kalmamış olmasının etkisi ile ailesini kurtarmaya istekli, sorumluluk sahibi bir kıza dönüşür. Fiziki olarak bir kız çocuğu gibi olmaya devam etse de filmin sonunda görürüz ki; Chihiro, oldukça olgun ve güçlü bir karaktere dönüşmüştür. Bunun en önemli nedeni, ailesini büyüden kurtarmaya azimli, istekli oluşudur.

Begeç (2014) çalışmasında yukarıda bahsettiğimiz Chihiro'nun dönüşümünü psikolojik olarak olgunlaşmış ancak fiziki olarak hala bir küçük kız çocuğu olarak ifade eder. Teksin Begeç ek olarak ifade ettiği bu dönüşümün Miyazaki'nin fiziken büyümeden ziyade ruhen büyümenin, olgunlaşmanın önemini ön plana çıkarmak için hikayede kullandığını anlatır. Bu durum aslında bir çeşit çocukluktan ergenliğe geçiş olarak da yorumlanabilmektedir.

c. Fizyobiyojik

Chihiro, 10 yaşında bir kız çocuğu olarak hikayenin başında karşımıza çıkmaktadır. Kahverengi saçlı ve kahverengi gözlü Chihiro; minyon, pembe yanaklı ve tombul yüzlü bir çocuk olarak resmedilmiştir. Hikayenin ilerleyen kısmında bir dönüşüm içine giren Chihiro, önceki bölümlerde anlatıldığı gibi ruhen bir değişim geçirmiş ancak bedenen herhangi bir değişim içinde bulunmamıştır. Genel görünümü itibariyle çocukluktan ergenliğe geçiş olarak nitelendirilebilmektedir.

2. Campbell'in Paradigması Bağlamında Ruhların Kaçışı Filminin Analizi

Filmin Künyesi

- **Orijinal Adı:** Sen to Chihiro no Kamikakushi
- **İngilizce Adı:** Spirited Away
- **Türkçe Adı:** Ruhların Kaçışı
- **Yönetmen:** Hayao Miyazaki
- **Senaryo:** Hayao Miyazaki
- **Yapım Yılı:** 2001
- **Ülke:** Japonya

- **Dil:** Japonca
- **Prodüksiyon Şirketi:** Studio Ghibli
- **Süre:** 125 dakika
- **Tür:** Animasyon, Macera, Aile, Fantastik

Sinopsis

“Spirited Away” (Ruhların Kaçışı), Hayao Miyazaki'nin yönettiği, Japonya'nın en sevilen ve en çok ödül alan animasyon filmlerinden biridir. Film, karakterlerinin büyüme ve dönüşümü üzerine odaklanan karmaşık ve zengin bir hikayeyi anlatır.

Film, Chihiro adındaki genç bir kızın ailesiyle birlikte yeni bir eve taşınma yolculuğu sırasında yaşadıkları macerayı anlatır. Yolda, ailesi tarafından terk edilmiş bir tema parkı keşfederler; ancak bu park, görüldüğü gibi sıradan bir tema parkı değildir; bir “Kamikakushi” (tanrılar tarafından kaçırılma) yeridir. Bir başka ifade ile Fantastik Dünya bir Ruhlar Dünyasıdır. Burada, ailesi, aşırı yeme huyuna kapılarak birer domuzla dönüşür. Bu olayın ardından Chihiro, ailesini insan formuna geri getirmenin yolunu bulmak zorunda kalır. Bunun için, Chihiro'nun bir hamamın temizlikçisi olarak işe alınması gerekmektedir. Hamamın sahibi, Yubaba adında büyülü bir cadıdır ve burası, yolculukları sırasında dinlenmek için geldikleri yer olan Fantastik Dünya'nın kalbidir. Chihiro'nun adı “Sen” olarak değiştirilir ve yeni kimliğine uyum sağlamak için hızla öğrenmesi gerekmektedir.

Sen, burada No-Face adında sessiz ve görünmez bir ruhla karşılaşır. No-Face, Sen'i içtenlikle sevip ona yardım etmek isteyen karmaşık ve belirsiz bir karakterdir. Aynı zamanda Sen, Haku adında gizemli bir gençle de arkadaş olur. Haku, Yubaba'nın çırağıdır ve aslında bir nehir tanrısı olduğunu keşfeder.

Fantastik Dünyada, Sen bir dizi deneyim ve zorlukla karşılaşır. Bunlar arasında, Haku'nun bir ejderha formuna dönüştüğü ve Yubaba'nın bebek oğlunun bir fareye dönüştüğü olaylar bulunur. Bu deneyimlerin hepsi, Sen'in kişisel büyümesi, cesaretinin ve bağımsızlığının artması üzerine yoğunlaşır. Ayrıca bu süreçte, Yubaba'nın ikiz kardeşi Zeniba ile de tanışır.

Tüm bunların sonunda Sen ailesini kurtarır ve onların domuz formundan çıkmalarını sağlar; ancak bunu yapmak için, No-Face ve Haku'nun yardımına ihtiyacı vardır. No-Face, Yubaba'dan Sen'in sözleşmesini geri almasına yardım eder ve Haku, Sen'in ailesinin hatıralarını geri getirir.

“Spirited Away” filminin sonunda, Sen'in ailesi yeniden insan formuna döner ve hepsi normal dünyaya geri dönerler; ancak Chihiro artık eskisi gibi bir kız değildir. Fantastik Dünyada geçirdiği süre boyunca, birçok şey öğrenmiş ve büyümüştür. Hikaye, hayatın zorluklarının üstesinden gelebilmek için kişisel büyüme ve öğrenmenin önemini vurgulamaktadır.

a. Ayrılma

Chihiro'nun yolculuğu ile o ve ailesinin kaybolup terk edilmiş bir eğlence parkına (fantastik dünyaya) giden gizemli bir tünele rastlamalarıyla “ayrılma” başlamaktadır. Bu durum ruhlar dünyasına girerken, gerçek dünyadan ayrılmayı ifade etmektedir.



Şekil 13. “Ayrılma” Aşaması: Tünel Giriş Sahnesi

- **Maceraya Çağrı:** Joseph Campbell'in “kahramanın yolculuğu” paradigmasındaki “maceraya çağrı” bölümü, kahramanın, hayatındaki rutinliğin dışına çıkması için bir çağrı alması anlamına gelir. Bu çağrı, kahramanın kendisini bir maceranın ortasında bulmasına ve değişim ve

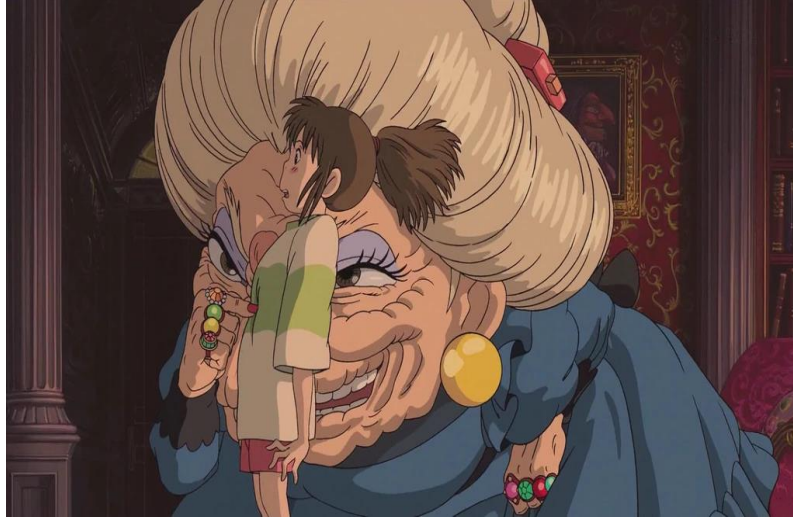
büyüme için bir fırsat yakalamasına neden olur. Chihiro ve ebeveynleri araba ile yolda ilerlerken önlerine bir orman yolu çıkar ve tuhaf bir tünelin önünde dururlar. Bu tünel, fantastik bir dünyaya giden bir geçittir. Chihiro ve ailesinin yanlış bir yola sapmaları ile kendilerini terk edilmiş bir lunaparkta bulmaları maceraya çağrı olarak ifade edilebilmektedir. Bu çağrı, Chihiro'nun kendisini bir maceranın ortasında bulmasına ve büyüme fırsatı yakalamasına neden olur. Büyülü dünyada karşılaştığı zorluklar, onun kendisini ve hayatını anlaması ve değerlerinin farkına varması için bir fırsat sunar. Ayrıca, Chihiro, büyüdü dünyada karşılaştığı farklı yaratıklar ve karakterlerle etkileşime girerek, yeni deneyimler kazanır ve kendisini geliştirir.

- **Çağrının Reddi:** “Çağrının reddi” bölümü, kahramanın, kendisine sunulan maceraya veya çağrıya olumsuz yanıt vermesi anlamına gelir. Kahraman, kendisini güvensiz hissedebilir veya hayatındaki rutinliği terk etmek istemeyebilir; ancak, bu aşamada kahramanın, kendisini bir maceranın içinde bulması için bir neden veya zorlama olacaktır. Chihiro ilk başta ruhlar dünyasına giden gizemli tünele girmekte tereddüt eder, korkar ve anne babasına da girmemeleri için ısrar eder. Gizemli sesler ve bir esinti adeta onu içeri çağırır. Orada ne ile karşılaşacağını bilmeyen Chihiro korkmakta ve içeri girme konusunda emin değildir.
- **Doğüstü Yardım:** Joseph Campbell'in “kahramanın yolculuğu” paradigmasındaki “doğüstü yardım” bölümü, kahramanın, yolculuğu boyunca kendisine yardımcı olan doğüstü güçlerin varlığını ifade etmektedir. Bu güçler, kahramanın yolculuğunda karşılaştığı zorlukları aşmasına ve hedefine ulaşmasına yardımcı olur. Bu bölüme örnek olarak Chihiro, ruhlar dünyasında ona rehberlik ve akıl hocalığı yapan Haku ile tanışır. Haku bu fantastik ruhlar dünyasında ona yardım ederek hayatta kalma konusunda önemli dersler vermektedir. Ek olarak Yubaba ve Zeniba da Chihiro'nun yolculuğunda doğüstü güçler olarak işlev görürler. Bu karakterler, Chihiro'nun büyüdü dünyada karşılaştığı zorlukları aşmasına ve ailesinin kurtarılmasına yardımcı olurlar.

- **Eşiğin Aşılması:** “Eşiğin aşılması” bölümü, kahramanın, bilinmeyen bir dünyaya girdiği ve hayatının dönüm noktasını yaşadığı aşamayı ifade etmektedir. Kahraman, bu noktada kendisini dönüştürecek bir dizi zorluğun ortasında bulur ve kendi içsel güçlerini keşfetmek zorunda kalır. Bu bölümde Chihiro'nun fantastik ruhlar dünyasında çeşitli engellerle karşılaşması işlenir. Bu bölüm, Chihiro'nun kendilerinin test etmesi gereken aşamadır. Bu aşamada, Chihiro'nun karşılaştığı zorluklar onu dönüştürecek ve kendisini keşfetmesine yardımcı olacaktır. Özellikle, fantastik dünyada karşılaştığı farklı yaratıklar ve karakterlerle etkileşime girerek, kendisini geliştirir ve kendi değerlerinin farkına varır. Ayrıca, ailesinin kurtarılması için verdiği mücadelede, kendi cesaretini ve kararlılığını keşfeder.
- **Balinanın Karnı:** Joseph Campbell'in “kahramanın yolculuğu” paradigmasındaki “balinanın karnı” bölümü, kahramanın, kendisini bir tür zindanda veya baskı altında hissettiği ve kurtulmak için içsel güçlerini kullanmak zorunda kaldığı aşamayı ifade etmektedir. Kahraman, bu aşamada, içsel yolculuğunu tamamlamak için gerekli olan deneyimleri yaşar ve kendi güçlerini keşfeder. Bu aşama filmde Chihiro'nun Yubaba'nın hamamında çalışmaya başlaması olarak ifade edebilmektedir. Yubaba, Chihiro'yu bir domuza dönüştürerek kontrol etmeye çalışmaktadır; ancak Chihiro, kendini korumayı başarır. Zamanlar, hamamdaki zorlu çalışma şartları ve tuhaf yaratıklara alışır ve hamamda çalışmak onun için bir öğrenme ve büyüme deneyimi haline gelir.

b. Erginlenme

Chihiro içine girmek durumunda kaldığı yeni dünyayı keşfederken, karakterini sorgulatan ve onu büyüyüp, olgunlaşmaya doğru iten çeşitli zorluklarla ve engellerle karşılaşmaktadır. Chihiro, ruhlar dünyasında kapana kısılr ve değerli beceriler öğrenmiş ve dostlar edinmiş olmasına rağmen, ruhlar hamamında çalışmaya zorlanmıştır.



Şekil 14. “Erginlenme” Aşaması: Zorluklar

- **Sınavlar Yolu:** Joseph Campbell'in “kahramanın yolculuğu” paradigmasındaki “sınavlar yolu” bölümü, kahramanın yolculuğunun en zorlu bölümüdür. Kahraman, kendisini test eden ve onu sınavan bir dizi zorluğu aşmak zorundadır. Bu zorluklar, kahramanın içsel gücünü, dayanıklılığını ve karakterini ortaya çıkarmak için tasarlanmıştır. Chihiro yolculuğu sırasında, Yubaba'nın hamamında çalışmak, açgözlü ve tehlikeli ruhlarla uğraşmak ve Haku'nun gerçek kimliğinin gizemini çözmeye çalışmak da dahil olmak üzere birçok engel ve zorlukla karşılaşmaktadır.
- **Tanrıçayla Karşılaşma:** Joseph Campbell'in “kahramanın yolculuğu” paradigmasındaki “tanrıçayla karşılaşma” bölümü, kahramanın, kendisini en yüksek güçlerden biri olarak tasavvur ettiği bir dışı tanrıçayla karşılaşması anlamına gelir. Bu karşılaşma, kahramanın, kendisiyle ve evrenle olan bağlantısını keşfetmesine ve kendisini gerçekleştirmesine yardımcı olur. Hamamı işleten cadı Yubaba, Chihiro'ya sapkın bir şekilde akıl hocalığı yapmaktadır. Ona önemli hayat dersleri verirken aynı zamanda onu ruhlar dünyasında kapana kısılmış halde tutmaya çalışmaktadır.

- **Baştan Çıkarılan Kadın:** Bu bölüm genel olarak kahramanın yolculuğu sırasında karşılaştığı bir dişi figürün veya kadının kendisini baştan çıkarması veya çekiciliği ile kahramanın yolculuğunda bir dönüm noktası oluşturmasını ifade etmektedir. Filmde bu karakter Haku'dur. Haku, Chihiro'nun hayatta kalması ve ailesini geri alması için ona yardım eden bir karakterdir. Chihiro, Haku ile zaman geçirdikçe ona karşı güven duymaya başlamakta ve onunla daha yakın bir ilişki kurmaktadır. Chihiro, bu ilişki sayesinde gücünü keşfeder ve kendi kendine yetebilecek bir birey haline gelir. Haku, Chihiro'nun dönüşümüne katkıda bulunarak, onun yolculuğunda önemli bir rol oynamaktadır.
- **Babanın Gönlünü Alma:** Bu bölüm, kahramanın yolculuğu sırasında babasının ya da erkek figürünün onayını kazanmak için çaba gösterdiği bir bölüm olarak ifade edilmektedir. Chihiro, babasının gönlünü almak için film içinde bir çaba göstermez; ancak filmin sonunda babasına karşı bir farkındalık oluşturur. Chihiro'nun babasına karşı bir farkındalık geliştirdiği son sahnede, babasının evden çıktığı için eve geri döndüğünde onu kucaklaması ve onunla yakınlaşması gibi küçük bir hareket vardır. Bu sahne, Chihiro'nun babasıyla ilişkisinde bir değişim olduğunu göstermektedir. Bu sahne, Chihiro'nun babasıyla olan ilişkisinde bir “babanın gönlünü alma” bölümüne örnek gösterilebilir.
- **Tanrılaştırma:** Bu bölüm, kahramanın yolculuğu sırasında kendisini bir tanrısal varlık veya durumla özdeşleştirdiği ve içindeki potansiyelin tamamını ortaya çıkardığı bir bölüm olarak kabul edilebilir. Chihiro, yolculuğu sırasında “tanrılaştırma” bölümüne örnek verilebilecek bir dönüşüm geçirir. Chihiro, Hamamın Tanrısı tarafından verilen zorlu görevi başarıyla tamamlar ve bu başarısı sonrasında “tanrısallık statüsüne yükselir.

c. Ödül

Joseph Campbell'in “kahramanın yolculuğu” paradigmasında, “ödül” bölümü, kahramanın yolculuğu sırasında elde ettiği zaferin sonucunda kazandığı şeydir. Bu ödül, kahramanın yolculuğunun amacına ulaşmasıyla veya kendisini bir üst seviyeye

taşımasıyla elde edilmektedir. Bu doğrultuda Chihiro, kendisine verilen zorlu görevi başarıyla tamamlaması ve ailesini geri almış olması bu bölüm için örneklendirilebilmektedir.



Şekil 15. “Ödül” Aşaması: Başarı

- **Dönüşü Reddetme:** Bu bölüm, kahramanın yolculuğunun başında karşılaştığı bir engelleme veya fırsatla karşılaştığında, başlangıçta bu fırsatı reddetmesi veya kabul etmekte tereddüt etmesi olarak tanımlanmaktadır. Chihiro, başlangıçta yeni ve bilinmeyen bir dünyaya girdiğinde dönüşü reddetme bölümünde yer almıştır. Chihiro, ailesiyle birlikte yeni bir yere taşındıklarında, bu değişikliğe uyum sağlamakta zorlanmakta ve başlangıçta bu yeni dünyayı kabul etmek istememektedir. Chihiro, ailesiyle birlikte girdiği fantastik dünyada da, başlangıçta bu dünyayı reddeder ve geri dönmek için çaba harcar; ancak, Chihiro sonunda fantastik dünyaya uyum sağlamaya başlar ve verilen zorlu görevi üstlenir. Bu görev sayesinde, Chihiro içsel bir dönüşüm geçirir ve daha güçlü ve bağımsız bir karakter haline gelir.
- **Büyülü Kaçış:** Bu bölüm de kahramanın, başarılı bir şekilde görevini tamamlaması ve yeni bir dünya veya durumla karşılaştığında, eski dünyasına dönüş yolculuğunu ifade etmektedir. Bu bölümde kahraman, büyülü dünyayı geride bırakmakta ve yeniden normal hayatına

dönmektedir. Chihiro da, kendisine verilen zorlu görevi başarıyla tamamladıktan sonra, ailesini geri almış ve büyülü dünyadan ayrılmak için yeni bir yolculuğa başlamıştır. Chihiro'nun büyülü kaçıışı, onun yeniden normal hayatına dönmesi ve ailesiyle birlikte yeni eve taşınması ile gerçekleşir. Chihiro, büyülü dünyada edindiği deneyimler ve yaşadığı dönüşümle, artık daha güçlü ve bağımsız bir karakter haline gelmiştir.

- **Dışarıdan Gelen Kurtuluş:** Joseph Campbell'in “kahramanın yolculuğu” paradigmasındaki “dışarıdan gelen kurtuluş” bölümü, kahramanın kendi başına baş edemeyeceği bir sorunla karşılaştığında, bir dış etken tarafından kurtarılması veya desteklenmesi ile ifade edilmektedir. Chihiro bu bölümde, Haku karakteri aracılığıyla yer almaktadır. Chihiro, yolculuğunun ilerleyen aşamalarında, zorlu görevleri üstlenirken ve büyülü dünyanın farklı yaratıklarıyla karşılaşırken, Haku ona yardım ve rehberlik etmektedir. Haku, Chihiro'nun dönüşümüne de yardımcı olan önemli bir karakterdir. Başlangıçta Chihiro'nun düşmanı gibi görünen Haku, sonradan onun dostu ve rehberi haline gelir. Haku, Chihiro'nun kendi potansiyelini keşfetmesine yardımcı olan figürlerden biridir.
- **Dönüş Eşiğinin Aşılması:** Bu bölüm, kahramanın yolculuğunun en kritik aşamasını ifade etmektedir. Bu aşamada, kahraman, yolculuğunun amacına ulaşmak için son bir testle karşı karşıya kalır ve bu testi başarıyla tamamlarsa, kendisini dönüştürür ve kahramanlık yolculuğunu tamamlar. Chihiro, “dönüş eşiğinin aşılması” bölümünde, Haku'nun yardımıyla gerçekleştirdiği son testi başarıyla tamamlayarak yer almaktadır. Chihiro, kendisine verilen zorlu görevi başarıyla tamamladıktan sonra, son bir testle karşı karşıya kalır. Bu test, onun gerçek kimliğini hatırlaması ve ona verilen ismi söylemesidir.
- **İki Dünyanın Ustası:** Joseph Campbell'in “kahramanın yolculuğu” paradigmasındaki “iki dünyanın ustası” bölümü, kahramanın, hem normal dünya hem de büyülü dünya gibi iki farklı dünyayı ustaca kontrol etmesi anlamına gelmektedir. Kahraman, bu iki dünya arasında denge kurarak, her ikisini de kullanarak görevini başarıyla tamamlamaktadır.

Chihiro hem normal dünya hem de fantastik dünya arasında denge kurmayı başarmıştır. Chihiro, başlangıçta normal dünyada yaşayan bir kızken, fantastik dünyaya girmiştir. Bu dünyada kendisine verilen zorlu görevi başarıyla tamamlamak için mücadele ederken, normal dünyadaki hayatını da sürdürmek zorundadır. Bu dengeyi başarıyla sağlamak için, Chihiro güçlü bir karakter haline gelir ve her iki dünyayı ustaca kontrol eder. Chihiro, ayrıca büyülü dünyada yaşayan yaratıklarla da etkileşimde bulunarak, hem büyülü dünyayı hem de normal dünyayı daha iyi anlamaya başlamaktadır. Bu sayede, Chihiro her iki dünya arasında dengeyi sağlamakta ve kendisine verilen zorlu görevi başarıyla tamamlamaktadır.

- **Yaşama Özgürlüğü:** Paradigmadaki “yaşama özgürlüğü” bölümü, kahramanın, yolculuğu boyunca kendini gerçekleştirdiği, engelleri aştığı ve özgürleştiği aşamayı ifade etmektedir. Chihiro, görevini tamamladığında, kendisine verilen bileklikleri çıkararak, artık büyülü dünyada özgürdür. Chihiro'nun özgürlüğü, sadece fantastik dünyadan ayrılmakla sınırlı değildir. Chihiro, büyülü dünyada edindiği deneyimler sayesinde, kendi özgürlüğünü kazanmış ve güçlü bir karakter haline gelmiştir. Chihiro, fantastik dünyada yaşadığı zorluklarla mücadele ederek, kendi potansiyelini keşfetmiş ve kendi hayatının yaratıcısı olmuştur. Ayrıca, Chihiro'nun özgürlüğü, onun ailesini de kurtarması ile bağlantılıdır. Ailesini geri alarak, onların da özgürlüğünü kazanmasına yardımcı olmuştur. Chihiro, artık ailesinin de hayatının yaratıcısı olmuştur.

V. DEĞERLENDİRME

Çalışmanın bu bölümünde Hayao Miyazaki ve Miyazaki sineması ile ilgili genel bir değerlendirme gerçekleştirilmiştir.

Hayao Miyazaki, animasyon dünyasında adından sıkça söz ettiren bir yönetmendir. Miyazaki, çizgi film anlatımını sanat eseri haline getirerek, sıradan hikayeleri bile büyüleyici bir şekilde anlatmayı başarmıştır. Miyazaki'nin filmleri, genellikle Japon kültürünü ve doğayı yansıtan bir estetik sunmaktadır. Miyazaki sinemasının biçimsel, kültürel ve estetik özellikleri, filmlerinin benzersizliğine katkıda bulunmaktadır.

Miyazaki sineması, görsel olarak büyüleyici bir “fantastik” dünya sunmaktadır. Filmlerinde yer alan doğal ortamların detaylı tasviri, karakterlerin mimikleri ve hareketleri, hayvanların tasviri ve diğer ayrıntılar, seyirciyi filmin içine çekerek büyümlü bir atmosfer yaratır. Miyazaki, filmlerindeki görsel anlatımda çizimleri, renkleri ve müziği bir arada kullanarak, seyircinin duygusal tepkisini etkilemektedir. Filmlerindeki müzikler, sıklıkla doğal bir uyumla, filmdeki olayların atmosferi ile uyumlu bir şekilde kullanılır. Bu estetik ve görsel özellikler, Miyazaki sinemasının “hayranlık uyandıran” fantastik dünyasını yansıtmaktadır.

Tüm bunların yanı sıra Miyazaki sineması, Japon kültürünün etkilerini de yansıtmaktadır. Filmlerinde yer alan mitolojik ve fantastik unsurlar, Japon kültürünün zenginliğini ifade etmektedir. Miyazaki, Japon kültürüne saygı göstererek, karakterlerinin davranışları ve giyimleri gibi detaylarda da bu kültüre bağlı kalır. Miyazaki sineması, doğayı da önemseyen bir yaklaşıma sahiptir. Filmlerinde doğanın önemine vurgu yapmakta ve doğanın insan yaşamıyla uyumlu olması gerektiğini vurgulamaktadır. Bu nedenle, filmlerinde sıklıkla doğal ortamların korunmasına dair mesajlar yer almaktadır.

Miyazaki sinemasındaki karakterler, genellikle tipik kahraman figürlerinden farklıdır. Karakterleri, sıradan insanlar olarak tasvir etmekte ve onların güçlü ve zayıf yanlarını eşit bir şekilde yansıtmaktadır. Bu karakterler, kendi hayatlarındaki zorluklarla mücadele ederken, seyirciye ilham vermektedirler. Miyazaki, karakterlerinin yalnızca kişilik özelliklerini değil, aynı zamanda onların kişisel gelişimlerine de odaklanmaktadır. Miyazaki, karakterlerinin dönüşümünü, hikayenin ana temasıyla uyumlu olarak tasvir eder ve bu dönüşümler, karakterlerin içsel güçlerini keşfetmelerine ve kendilerini aşmalarına yardımcı olur. Bu yaklaşım şekli, seyircilerin karakterlerle empati kurmasına ve karakterlerin başarılarına daha fazla değer vermesine neden olur. Bir nevi o an kahramanın ta kendisi olur izleyici!

Ruhların Kaçışı filmindeki Chihiro karakterinin dönüşümü, Miyazaki sinemasındaki karakter dönüşümlerinin en önemli örneklerinden biridir. Chihiro, filmde kendisini fantastik bir dünyada bulan bir kızdır. Zorluklarla karşılaşırken, kendi gücünü keşfeder ve cesaretini gösterir. Bu dönüşüm, hikayenin ana teması olan büyüme ve cesaretle uyumlu bir şekilde tasvir edilir. Ruhların Kaçışı filmi, ayrıca Miyazaki sinemasının kültürel ve estetik özelliklerini de yansıtan önemli bir örnektir.

Miyazaki sinemasında olay örgüsü, genellikle Joseph Campbell'in kahramanın yolculuğu paradigması çerçevesinde tasvir edilmiştir. Bu paradigma, kahramanın yolculuğunu on altı ayrı aşamada tasvir etmektedir. Buna göre; kahraman, sıradan bir yaşamdan ayrılır ve büyülü bir dünyaya girer. Bu dünyada, bir dizi zorlukla karşılaşır ve bu zorluklarla mücadele ederek karakterini geliştirir. Sonunda, kahraman, başarıya ulaşarak, evine geri döner. Miyazaki sineması, bu paradigmayı genellikle karakterlerinin dönüşümlerini anlatmak için kullanmıştır.

Sonuç olarak, Miyazaki sineması, animasyon dünyasında benzersiz bir yere sahiptir. Estetik ve görsel özellikleri, Japon kültürünün etkileri ve karakterlerinin dönüşümleri, filmlerinin benzersizliğine katkıda bulunmaktadır. Ruhların Kaçışı filmindeki Chihiro karakterinin dönüşümü, bu özelliklerin en iyi örneklerinden biridir. Miyazaki sineması, özgün ve büyüleyici hikayeler anlatarak, animasyon dünyasında başarılı bir şekilde yer edinmiştir.

A. Sonuç

Bu çalışmada, Miyazaki sinemasındaki kahramanların dönüşümüne odaklanılarak, Ruhların Kaçışı filmindeki Chihiro karakterinin dönüşümü analiz edilmiştir. Bu analiz, kaynak taraması ve derleme modeli kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın temel amacı, Miyazaki sinemasındaki kahramanların dönüşümünün nasıl gerçekleştiğini ve bu dönüşümün anlatımındaki etkisini incelemektir.

Kaynak taraması ve derlemesi sonucunda elde edilen bulgular, Miyazaki sinemasındaki kahramanların dönüşümünün sıklıkla gerçekleştiğini ve genellikle bu dönüşümün, kahramanın karakteristik özelliklerini ve kişiliğini geliştirmek için kullanıldığını ortaya koymaktadır. Miyazaki sineması, öyküyü genellikle fantastik öğelerle dolu bir dünya tasarlamakta ve bu dünya, kahramanın dönüşümünün gerçekleşeceği ortamı oluşturmaktadır. Miyazaki sinemasında, kahramanın dönüşümü sadece karakterin özelliklerini geliştirmekle kalmamakta, aynı zamanda hikayenin temel temasını da güçlendirmektedir.

Ruhların Kaçışı filmindeki Chihiro karakterinin dönüşümü, filmdeki diğer karakterlerin dönüşümleriyle de bağlantılıdır ve filmdeki diğer temalarla uyum içindedir. Bu doğrultuda, Chihiro karakterinin dönüşümü, kahramanın hayatındaki değişimlerin tasviri olarak kullanılmaktadır. Chihiro, Ruhların Kaçışı filminin ana karakteridir ve birçok zorluğa karşı mücadele etmektedir; ancak, filmin ilerleyen bölümlerinde, Chihiro karakteri, kendi kendine güveni artan ve cesaretle hareket eden bir kahramana dönüşmektedir. Chihiro karakterinin bu dönüşümü, kahramanın içinde bulunduğu zorlukların üstesinden gelmesiyle doğrudan bağlantılıdır. Böylece, kahramanın dönüşümü, filmin ana teması olan büyüme, olgunlaşma ve cesaret gibi kavramlarla uyum içindedir.

Çalışmanın sonuçlarına göre, Miyazaki sinemasındaki kahramanların dönüşümü, hikayelerin anlatımında önemli bir etkiye sahiptir. Bu dönüşümler, kahramanların karakteristik özelliklerini geliştirerek, seyircinin karakterlerle bağ kurmasına yardımcı olmaktadır. Miyazaki sinemasında kahramanların dönüşümü, seyircinin karakterlerle empati kurmasına yardımcı olan güçlü bir araçtır. Bu nedenle,

Miyazaki sineması gibi animasyonların hikaye anlatımında kahramanların dönüşümüne önem vermesi oldukça yaygın olarak ifade edilmektedir.

Sonuç olarak, Ruhların Kaçışı filmindeki Chihiro karakterinin dönüşümü, Miyazaki sinemasındaki kahramanların dönüşümüne dair ortaya çıkan sonuçlarla uyumludur. Bu doğrultuda çalışma Miyazaki sinemasındaki kahramanların dönüşümünün anlatımındaki önemi vurgulamakta ve Ruhların Kaçışı filmindeki Chihiro karakterinin dönüşümünü Campbell Paradigması ile analiz ederek bu önemi detaylı bir şekilde açıklamaktadır.

VI. KAYNAKLAR

KİTAPLAR

- AKYÜREK, F. (2007). Senaryo Yazarı Olmak. İstanbul, Kapital Medya Hizmetleri.
- ARISTOTELES (1987). **Aristoteles-Poetika**, Çev. İsmail Tunalı, İstanbul, Remzi Kitabevi.
- BORDWELL, D. & THOMPSON, K. (2009). **Film Sanatı**. Çev., Ertan Yılmaz ve Emrah Suat Onat. Ankara, De Ki Basım Yayınları.
- CAMPBELL, J. (2010). **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, Çev., Sabri Gürses, İstanbul, Kabalcı Yayınevi.
- CAVALLARO, D. (2006). **The Anime Art of Hayao Miyazaki**, McFarland Company Inc, Jefferson.
- CHATMAN, S.(2009). **Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı**, çev. Özgür Yaren, Ankara, De Ki Yayınları.
- FIELD, S. (2012). **Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri**, Çev. Şerif Erol, İstanbul, Alfa Yayınları.
- GÜNGÖR, A. C. (2022). **Filmde Anlatı Yapısı**. İstanbul, Aydın Üniversitesi Yayınları.
- INDICK, W. (2007). **Senaryo Yazarları İçin Psikoloji**, İstanbul, Agora Kitaplığı.
- LE BLANC, M. & ODELL, C. (2011). **Studio Ghibli- Hayao Miyazaki and Isao Takahata Filmleri**, Çev. Barış Baysal, İstanbul, Kalkedon Yayıncılık
- McCLOUD, S. (2006). **Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels**. Harper Collins.
- MIYAZAKI, H. (2002). **Turning Point: 1997-2008**. Studio Ghibli.
- NAPIER, S. J. (2008). **Anime Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna** Çev. M. Murat Başekim, İstanbul, Es Yayınları.

- OSMOND A. (2014). **Ruhların Kaçışı**, Çev. Hakkı Doğan Dalay, Alfa Basım Yayım.
- ÖZAKMAN, T. (1998). **Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği**. Ankara, Bilgi Yayınevi.
- ÖZDEN, Z. (2004). **Film Eleştirisi**, İstanbul, İmge Yayınları.
- PAVIS, P. (2000). **Gösterimlerin Çözümlemesi: Tiyatro, Dans, Mim, Sinema**. Çev. Şehsuvar Aktaş, Ankara, Dost Kitapevi.
- PROPP, V. (1985). **Masalın Bilimbiçimi**, Çev. Mehmet Rifat-Sema Rifat, İstanbul, Kent Basımevi.
- REINDERS, E. (2016). **The Moral Narratives of Hayao Miyazaki**, Kuzey Karolina, McFarland Publishers.
- ŞEN, A. (2014). **Kayıp Keşif Yolculuk Japon Sineması Manga ve Anime**, İstanbul, Doğu Yayınevi.
- TECİMER, Ö. (2006). **Sinema Modern Mitoloji**, İstanbul, Plan B Yayıncılık.
- THOMAS, F. & JOHNSTON, O. (1981). **Disney Animation: The Illusion of Life**. Abbeville Press.
- HITAKER, H. & HALAS, J. (2006). **Timing for Animation**, Oxford, Focal Press

MAKALELER

- ALABAY, R. (2021). Auteur Hayao Miyazaki ve İnsanbiçimci Yaklaşım: Küçük Deniz Kızı Ponyo Animasyon Filmi, **Akademik Sanat**, 14, 91-102.
- DOĞAN, E. (2018). Türk Sinemasında Masal Uyarlamaları ve Vladimir Propp'un Halk Masalları İşlevlerinin Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1970) Filminde Çözümlemesi, **Turkish Studies**, 13(23), 53-63.
- LASSETER, J. (2001). Tricks to Animating Characters with a Computer. **ACM SIGGRAPH Computer Graphics**, 35(2), 45-47.
- LOOSER, T. (2002). From Edogawa to Miyazaki: Cinematic Anime and Anime-ic Architectures of Early and Late Twentieth Century Japan, **Japan Forum**, 14(2), 297-327.

REIDER, N. T. (2005). Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols, **Film Criticism**, 9(3), 4-27.

SAĞLIK, A., TEMİZ, M., KASNIÇ, G. ve KELKİT, A. (2021). Hayao Miyazaki'nin "Rüzgârlı Vadi, Komşum Totoro, Rüzgâr Yükseliyor" Animelerindeki Peyzaj Unsurlarının İncelenmesi ve Değerlendirilmesi. **Sanat Dergisi**, (37), 359-374.

STIBBE, A. (2008). Zen and The Art of Environmental Education in The Japanese Animated Film Tonari No Totoro. **Journal For The Study of Religion, Nature and Culture**, 1(4), 473.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

BEGEÇ, T. (2014). Spirited Away (2001): Çocuk Bedenler, Olgun Ruhlar. <https://www.cinerituel.com/cocuk-bedenler-olgun-ruhlar/> Erişim tarihi: 21/03/2023.

BRITANNICA (2023). Hayao Miyazaki (Japon Manga ve Anime Sanatçısı) www.britannica.com Erişim tarihi: 20/01/2023

BULUT, G. E. (2022). Miyazaki'nin Yürüyen Şatosu'nda Psikososyal Gelişim Kuramının İncelenmesi. <https://www.sozelti.com/2022/04/30/miyazakinin-yuruyen-satosunda-psikososyal-gelisim-kuraminin-incelenmesi/> Erişim tarihi: 20.11.2022.

CHEZ-GALILEI (2023). Kurt Moro ve San. <http://chez-galilei.blogspot.com> Erişim Tarihi: 22/02/2023

COCUKYAZINI (2023). Komşum Totoro (Miyazaki, 1988) <https://cocukyazini.com> Erişim Tarihi: 22/01/2023.

ELECTRONICSOUND (2023). 1982 Disney Yapımı "Tron" <https://electronicsound.co.uk/> Erişim tarihi: 20/01/2023

FILMLOVERSS (2023). Chihiro ve Karakter Tasarımı. <https://filmloverss.com> Erişim Tarihi: 08/02/2023

KİTAPYURDU (2023). Rüzgarlı Vadi (Miyazaki, 1984). www.kitapyurdu.com Erişim Tarihi: 10/02/2023.

McDONALD, R. (2004). Studio Ghibli Feature Films and Japanese Artistic Tradition.

http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/RoslynMcDonald_Ghibli.pdf

Erişim tarihi: 05/11/2022.

TDK (2023). Anlatı. <https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 22/01/2023

TDK (2023). Paradigma. <https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 09/03/2023

TENOR (2023). Howl. <https://tenor.com> Erişim Tarihi: 08/02/2023

TENOR (2023). Yubaba <https://tenor.com> Erişim Tarihi: 08/02/2023

TEZLER

ALİCENAP, Ç. T. (2012). “Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği”, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Anadolu Üniversitesi.

ARI, N. (2015). “Sinematografik Anlatımda Stop Motion Canlandırmanın Bir Tekniği “Pixilation” İle Uygulama Projesi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Hacettepe Üniversitesi.

BALABAN, Y. (2015). “Canlandırma Filmlerinde Kültür Bağlamında Beden Dilinin Kullanımı: Disney Ve Miyazaki Filmlerinin İncelenmesi”, (Doktora Tezi), İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

BAYRAK, U. (2022). “Türkiye’de Yetişkin Animasyonu ve Kötü Kedi Şerafettin”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul Aydın Üniversitesi.

ELİTEZ, G. K. (2022). “Tek Kişilik Kadın Oyunlarında Arketipler, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu ve Hikaye Anlatma Sanatı”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul Aydın Üniversitesi.

GÖK, N. (2019). “Hayal ve Gerçek Arasında Bir Usta: Hayao Miyazaki’nin Fantastik Figürleri”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi.

- GÜNEŞ, B. (2003). “Paradigma Kavramı Işığında Bilimsel Devrimlerin Yapısı ve Bilim Savaşları: Cephelerdeki Fizikçilerden Thomas S. Kuhn ve Alan D. Sokal”. Gazi Eğitim Fakültesi.
- HÜNERLİ, S. (2000). “Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazın Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli”, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.
- KALYONCU, Z. Ö. (2019). “Türk Canlandırma Sinemasında Değerler Temsilinin Analizi”, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi.
- KARAMAN, D. (2019). “Animede Zaman- Mekan Anlatımı ve Histogramik Temelleri: Miyazaki Animeleri Örneği”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Fen Bilimleri Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi.
- MURATOĞLU, B. (2013). “Görsel Anlatı Yapısı Ve Canlandırma Sineması: Hayao Miyazaki Sineması'nın İncelenmesi”, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.
- ÖZTEKİN, M. K. (2008). “Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı (Manga)'nın İncelenmesi”, (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi.
- SARIŞAN, N. (2019). “Kültüre Ait Anlatı Yapılarının Fantastik Evrene Aktarımı Bağlamında Alice Harikalar Diyarında ve Ruhların Kaçışı Filmlerinin Analizi”, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- SEZEN, İ., T. (2005). “Kıyamet sonrası dünyada bir katil yada kahraman olmak İnteraktif anlatıda öykü ve karakter yapılanışı “Fallout” bilgisayar oyunu örnek olayı”, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.
- SÜRDEM, Ş. S. (2019). “Miyazaki Sinemasında Kültürel İmgelerin Temsili ve Mekansal Kurgusu”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Fen Bilimleri Enstitüsü, Gazi Üniversitesi.

TELCİ, A. Ş. (2010). “Miyazaki Sinemasında Japon Toplumunun Yansıması”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Marmara Üniversitesi.

TURANALP, S. (2019). “Animasyon Sinemasında Dinî ve Ahlaki Değerlerin Sunumu: Hayao Miyazaki Örneği”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Necmettin Erbakan Üniversitesi.

ÜRTEKİN, Ö. (2018). “Geçmişten Günümüze Animasyon Filmlerinde Mekân Kullanım Analizi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Işık Üniversitesi.

YILMAZ, B. (2020). “Televizyon Dramalarının Geleceği: Anlatı Yapısı Bağlamında İsteğe Bağlı Video İçeriği”, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.

DIĞER KAYNAKLAR

ÖZKENT, Y. (2021). “Erillik-Dişillik Arasında: Prens Mononoke

ÖZGEÇMİŞ

Adı-Soyadı: Hümeyra ÇETİNKAYA

ÖĞRENİM DURUMU:

Lisans: Güzel Sanatlar Fakültesi – Çizgi Film ve Animasyon

Yüksek Lisans: Sosyal Bilimler Enstitüsü – Görsel Sanatlar

MESLEKİ DENEYİMLER VE ÖDÜLLER:

2019-2020 Güz Dönemi Staj: Trt Çocuk

2019-2020 Bahar Dönemi Staj: Maya Fuar

2020-2021 Güz Dönemi Staj: Maya Fuar

2020-Devam ediyor: Blue Moon Publishing (Freelance)

TEZDEN TÜRETİLEN YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER:

MAKALE YAYIMLANMASI:

31 Mayıs 2023 - Social Sciences Studies Dergisi - Miyazaki Animasyonlarında Kadın Karakterlerin Oluşumu

YAZILIMLAR:

Photoshop, After Effects, Autodesk Maya, Adobe Audition, Adobe Premiere, Unity