



DOĞU BATI SENTEZİNDE HAYAO MIYAZAKİ HAYAO MIYAZAKI IN THE EAST-WEST SYNTHESIS

Özkan KÖSE

Dr. Öğr. Üyesi., Munzur Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü
Asst. Prof., *Munzur University, Faculty of Fine Arts Design and Architecture, Painting Department*
ozkankose1981@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9353-9149>

Semih ÇINAR

Arş. Gör., Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü
Research Assistant., *Hacettepe University, Faculty of Fine Arts, Painting Department*
semih00@hotmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5942-3241>

Atf/Citation

Köse, Ö, Çınar, S. (2021). “Doğu Batı Sentezinde Hayao Miyazaki”.
Sanat Dergisi, (38). 19-32.

Araştırma Makalesi/Research Article

Doi: <http://doi.org/10.47571/ataunigsfd.876800>

Öz

Japon animelerinin dünya sinemasında önemli bir yer edinmesinin sebeplerinden biri Hayao Miyazaki filmleridir. Miyazaki'yi farklı kılan; filmleri son derece yoğun bir biçimde geleneksel Japon kültürünü içinde barındırmasına karşın, Batı (Avrupa) kültüründen, idealize ederek, iyi yönleriyle bir kaynak yaratmayı başarmış olmasıdır. Bunun gibi bir anlayışın örneklerine Japon Popüler kültüründe sıkça rastlansa da Miyazaki, benimsediği naif romantik tavırla şekillenen animelerinde sıklıkla işlediği, insanlığa duyulan inanç nosyonu sayesinde benzerlerinden ayrılır. Bu durum filmlerin, bütün bir türün (anime-manga) evrensel bir anlatım diline dönüşmesine katkı sağlamıştır. Miyazaki, dünyadaki sorunlara bakış açısını, alternatif bir sonun mümkün olduğu yönündeki önerisini içeren mesajını aynı zamanda politik ve eleştirel bakış açısından

Abstract

One of the reasons why Japanese anime has an important place in world cinema is the films of Hayao Miyazaki. What makes Miyazaki different; Although the films contain traditional Japanese culture in a very intense way, it has succeeded in creating a source from Western (European) culture by idealizing it with its good aspects. Although examples of such an understanding are frequently encountered in Japanese popular culture, Miyazaki is distinguished from his peers by the notion of belief in humanity, which he often employs in his animes shaped by the naive romantic attitude he adopts. This has contributed to the transformation of movies into a universal language of expression of a whole genre (anime-manga). Miyazaki aims to convey his view of the world's problems and his message, which includes his suggestion that an alternative end

feragat etmeden eserlerinde verme amacı gütmektedir. Bu sebepten Miyazaki Sineması, Doğu ve Batı sentezi üzerine gerçekleştirilen eserlerinin kendine özgü anlatım dili bakımından önemli bir yere sahiptir. Böylesi bir perspektif ışığında, eserleri başarılı kılan konu, biçimsel, kurgusal ve teknik referanslara değinilmesi amaçlanmıştır.

Anahtar kelimeler: Hayao Miyazaki, Anime Sanatı, Manga, Kültür, Sanat.

is possible, in his works without sacrificing his political and critical point of view. For this reason, Miyazaki Cinema has an important place in terms of the unique expression language of his works on the synthesis of East and West. In the light of such a perspective, it is aimed to touch on the subject, formal, fictional and technical references that make the works successful.

Key words: Hayao Miyazaki, Anime Art, Manga, Culture, Art.

Structured Abstract

Miyazaki films have gained an important place in anime art because of being the pioneer of the change in Japanese anime art and applying Japanese techniques together with western-minded techniques with which it interacts. These films, in which Eastern and Western influences are used together and interacting, are successful examples of Japanese culture. In the text, a path has been followed that aims to show what qualities the Miyazaki films have that lead to this success, the successful aspects of this structural relationship and the ways of application. It is inevitable to feel both European and American influence in the animes of Miyazaki, who has been examining western animated films since his early youth. In this respect, it aimed to reveal the criteria for the universal acceptance and adoption of works containing cultural elements, and to reveal the functioning of the thought created in animes. In the selection made among the works bearing the artist's signature, the social, ecological and political elements in question were examined and tried to be explained. Eastern animations and western animations were compared and their common aspects were examined.

Anime art takes its place today as a part of popular culture, but Studio Ghibli, which is outside of this understanding and plays a decisive role in the creation of the conditions that enable anime to become a cultural element, gains a privileged place with the films it produces in a cultural sense. The universal value and acceptance of the stories told in the animes that maintain their locality also necessitates the work to contain original and universal qualities. Being able to bring all these qualities together is the most important part of a film that needs to be thought about and designed during the production phase. From this point of view, the text acts on the idea that Miyazaki's films, which managed to capture universality while preserving its locality, differ from existing categories.

First of all, the etymological definition of manga and the purposes for which it was used in the historical process, its development and change in Japan were focused. Then, the structural, intellectual and technical differences between anime and manga and comics in the West are mentioned. The development of Miyazaki films in the West and the East was examined under separate titles, and the historical development of anime on this axis was mentioned comparatively. The process is discussed through the development of animation technology in the West and the development of culture-

oriented anime in the East. The analyzes were handled by focusing on Hayao Miyazaki films, and the creation processes and the findings in the comparisons were analyzed through visuals.

The influence of western modernism can be seen in Miyazaki's films. The effect of modernism is also clearly seen in Japanese society. The effect of light and volume in Miyazaki's works is similar to the technique seen in European painting.

Hayao Miyazaki is a versatile artist who has succeeded in bringing together the imagination of his inner world, fed by the historical roots of local-traditional culture, with concepts such as artistic style, originality and creativity. Not just a director; The influence of the artistic identities of the artist, who is also a designer, illustrator and screenwriter, in different stages of his works is felt intensely. Miyazaki's films evoke the feeling of a novel, painting or composition produced by a single person in cinema, which is outside of a collective artistic form. The main reason for this situation is the result of the values represented by Studio Ghibli (1985), jointly established by Isao Takahata and Miyazaki. Importance of Miyazaki films; It is the reflection of the collective memory of the society, from the past to the present, created by the industriousness unique to the Japanese, the sense of responsibility towards the society and the respect for nature. Miyazaki's films provide the opportunity to establish emotional bonds with the past, despite the technological and ideological elements that come with change. From this point of view, Japanese culture's embrace of modernity without denying the past makes Miyazaki's films the cultural product of a pioneering society that has managed to remain itself in the world. Another determining factor is that the director gives a universal message with his political, cultural, ecological and anti-war discourses in his works. From print paintings to calligraphy, unique architecture to ceramic art, traditional theater forms such as 'kabuki' and 'bunraku'; from tea ceremonies to gardening, which regards every well-done work as art. Miyazaki's films are the cultural product of a pioneering society that has managed to remain itself in the modern world, in that it deals without denying the past.

Giriş

Genel bir tanım yapıldığında anime, Batı resim sanatı geleneğinin ışık, gölge, hacim, perspektif, anatomi, renk ve doku gibi temel enstrümanlarının, hareketli görüntülere aktarıldığı bir popüler kültür formudur. 60'lı yıllardan günümüze manga platformunda gelişmiş, olgunlaşmış ve genlerinde belirli bir kültürün (Japon) coğrafi kodlarını taşıyarak bugünkü biçimine kavuşmuştur. Animeyi belirli bir sanat disiplini çerçevesinde ele alma çabası ise, yeni ve özgün bu ifade alanının anlaşılmasını ve takdir edilmesini büyük ölçüde güçleştirecektir. Çizgi romanla sinemanın, resimle edebiyatın iç içe geçtiği yeni bir sanat formu olmaktan öte yeni bir ifade alanına dönüşen melez bir türdür anime. Kısa tarihi içine Japonya menşeli çok sayıda eser ve büyük sanatçılar sığdıran anime türü, yalnızca Japon toplumunun değil aynı zamanda Batı'nın ortak ürünüdür: "Batı toplumları, on yedinci yüzyıldan bu yana Yunan, Mısır mitolojileri ile şuurusal bağ kurmuşlardır. Böylece bütün sosyal katmanlarını tanzim ederek, başta hukuk ve tip olmak üzere tüm sosyal yapılarını mitoloji ile temellendirmişlerdir" (Gültepe,

2012: 17). Bir başka deyişle Japonya yalnızca kendi kültürel ve tarihsel kodlarını kullanmakla kalmamış, Batıların Yunan'dan mitolojiyi ödünç almasına benzer şekilde modern batı kültürünü kendi toplumsal katmanlarını yenilemek için kullanmışlardır. Bunun yanı sıra ekolojik, politik göndermeler bulunan evrensel niteliklerde mesajlar veren eserler ortaya çıkmıştır. Kültürel, ekolojik, politik vb. unsurları içince barındırması açısından eserler sinema ve anime dünyasında önemli bir yere sahiptir.

Manga ve Anime Türlerine Kısa Bir Bakış

Basitçe Japon çizgi romanı olarak açıklayabileceğimiz “Manga” sözcüğü, iki kanjinin (Çince karakterin) birleşmesinden türetilmiştir. Birebir çevrildiğinde “rastgele resim, gelişigüzel” anlamını ifade eden manga kavramı, günümüzde Batılı anlamda çizgi romanın Japonya'daki karşılığıdır. Anime ise, “animation” yani canlandırma sözcüğünün Japoncadaki karşılığıdır ve çizgi film türüne karşılık gelir. Kökeni tam olarak bilinmemesine rağmen ilk örnekleri Japon sanatında 12. yüzyılda Choju giga olarak isimlendirilen Hayvan çizimlerine dayandırılmaktadır. Choju giga, hayvanların gündelik yaşantısını kullanarak dini hiyerarşiye eleştirel bir bakış açısı getirilmiştir. Bu bakımdan özellikle Toba adlı bir Budist rahip tarafından din adamları ve asalet üzerine hazırlanmış içinde maymunlar, tilkiler, tavşanlar gibi hayvanları barındıran eleştirel görsellerdir (Brenner, 2007: 1-2).



Görsel 1. Choju Giga, Hayvanların Güreşi, Kağıt Üzerine Mürekkep, 12-13.yy.

Dinsel çalışmanın ve kültürün bir parçası olan bu görseller, halk tarafından sık görülmesede, hızla kültürün bir parçası haline geldi ve kısa süre sonra gezginler için Budist tilsimleri haline gelen resimler, iblislerden güzel kadınlara ve savaşçılara kadar çeşitli konuları bir araya getirdi ve 17. yüzyılın ortalarında Otsu şehri yakınlarında ortaya çıkmaları ve popülasyonlarından dolayı Otsuebe olarak adlandırıldı (Schodt, 1983: 28).

Geçirdiği tarihsel değişim sürecince manga, Japon kültüründe toplumsal ve biçimsel olarak önemli bir yer edinmiştir. Fakat günümüz mangasının bu hale gelmesi, farklı konuları ele alması Ukiyo-e'nin Japon gündelik yaşamını konu ettiği ağaç baskılar ile gerçekleşmiştir. Ukiyo-e'nin en ünlü sanatçısı Katsushika Hokusai'dir. Hokusai'nin (1760-1849) *Hokusai manga (1814)* isimli çizimleri 19. yüzyılda Batı da Empresyonist

sanatçıların dikkatini çekmiştir. Japonya’da ise başta Hayao Miyazaki olmak üzere birçok anime ve manga sanatçısını etkisi altına almıştır (Allen, 2015: 9).

Mangayı bildiğimiz hale getiren ve manga endüstrisini en çok etkileyen sanatçı ise Osamu Tezuka’dır. Eserleri yıllar boyunca üretilmiş en iyi işler olarak kabul edilir (Sekendiz, Albayrak, Gürova, Kuloğlu, Mutlu, Özgen ve Şeko, 2017: 21).

90’lı yıllardan sonra ise Anime ve manga türleri, Japonya içerisinde olduğu kadar dışında da popülerliğini arttığı bir dönem olmuştur. Çeşitli oyun konsollarının ortaya çıkması ile Batılı eğlence tekellerinin etkili olduğu bölgelerde tutunma imkânı bulmuştur. Japon popüler kültür ürünlerinin açıkça bir rekabete girişmesinin mümkün olmadığı bu çok uluslu eğlence devlerinin hâkim oldukları sahalarda anime-manga ve oyun konsolları gibi yeni medyaların iddiasız varlığı, söz konusu tekellerin bölgesinde fakat radarından uzak bir yayılma fırsatı sunmuştur. (Bolton vd., 2007: 7)

Anime ve manga türlerinin Batı’daki örneklerle farklılıklarına ve benzerliklerine değineceğimiz bu bölüm, ağırlıklı olarak manga ortamı üzerinden ilerleyecektir.

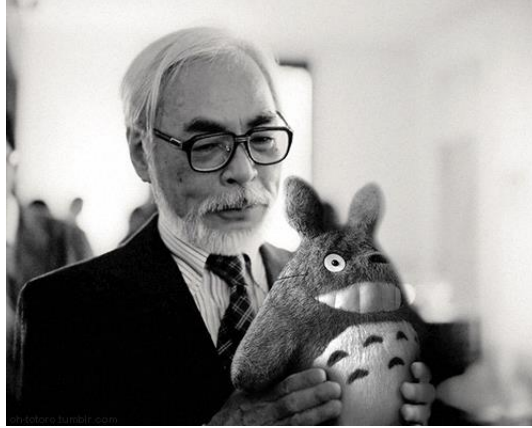
Susan J. Napier’in da belirttiği üzere anime ve manga arasındaki en dikkat çekici bağ görsel üsluptur: “Bir yerde, aşırı basitleştirmek anlamına gelse de Anime’nin, öncesinde manga olarak yayınlanmış öykünün hareketlendirilmiş bir çeşitlemesi olduğu söylenebilir. İki medya arasındaki bir diğer ortak özellik pek çok animenin, öncelikle manga formunda ortaya çıkmasıdır” (Napier, 2008: 29). Anime’nin film formatından kaynaklanan zaman kısıtlılığı ve tasarım farklılıkları ise, manga ile arasındaki görsel üslup ve öyküden doğan organik bağlar üzerinde dikkate değer bir farklılık yaratmamaktadır.

Yirminci yüzyılın başlarına değin bağımsız bir disiplin olarak değerlendirilmeyen Batı çizgi romanı, temelde sözlü anlatım olanakları ve grafik çizimlerin öyküyü zamansal düzlemde aktaran birbiri ardı sıra karelerden oluşmaktadır. Gazete köşelerindeki karikatürlerden günümüzdeki formatına kavuşan çizgi roman, Japonya’daki kadar başka hiçbir ülkede bağımsız bir sanat disiplini olarak geniş kitlelerce kabul görmemiş ve ciddiye alınmamıştır. Çizgi roman ve manga her ne kadar biçimsel açıdan benzerlikler gösterse de mangalarda işlenen konular Batılı beğeni algısından oldukça farklıdır. Bu farklılıkların temelinde kuşkusuz Japon kültürünün geleneksel özelliklerinin yanı sıra, modernleşme sürecinde karşı karşıya kalınan değişimin neden olduğu toplumsal refleksler yatmaktadır. Şöyle ki; son yüz elli yılı kapsayan modernleşme serüveninin ardından Japonya ne önceki kadar geleneksel ne de kat ettiği gelişime karşın “Batılı” bir toplumdur. Bu durum mangaların konu zenginliğinin ve farklı yaş gurubundan geniş kitlelerce kabul görmesinin başlıca nedenleri arasındadır. Öncelikle Japon toplumunun manga türüne yaklaşımı üzerinde durmak, Batı ile mukayese etmek bakımından yararlı olacaktır. Yapılan bir araştırmaya göre mangalar Japonya’daki kitap, dergi, gazete gibi basılı materyallerin %40’ını oluşturmaktadır. “Japonlar, her konuda olduğu gibi çizgi roman alanında da aşırı üretken olduklarından, yayınlanan dergiler nadiren 300 sayfanın altına düşer” (Ceran, 1997: 17).

Japon toplumunun mangaya gösterdiği ilginin anlaşılması için istatistiki veriler elbette yalnız başına yeterli olmayacaktır. Çizgi roman ve manga arasındaki konu

farklılıkları ve kahraman tiplerine değinmek bu bağlamda açıklayıcı olacaktır. Çizgi romanların konuları genel olarak erkek ana karakter ekseninde seyreden polisiye-macera, western tarzı kovboy serüvenleri ya da orta çağ şövalyelerinin kahramanlık öyküleridir. Kısaca W.A.S.P. yani, White, Anglosakson, Protestan şablonuna uyan karakterlere 1930'larda "süper kahraman" stereotipinin eklenmesi çizgi romanın konu çeşitliliğini arttırmak bir yana, istisnai birkaç underground çizgi roman dışında türün Batı'da, yetişkinlerce ciddiye alınmayan, çocuklara yönelik eğitici ve eğlendirici imajını pekiştirmiştir. Japon toplumunda ise konuya Batılılar kadar pragmatik yaklaşılmadığı görülür. Japonlar için manga, eğitici ya da eğlendirici nitelikler taşıdığı müddetçe varlığına müsamaha gösterilen bir tür olmanın çok ötesinde bir sanatsal ifade biçimidir: "Manga eserleri, kendi içlerinde çeşitli yaş gurupları ve toplumsal konum hedeflenerek üretilmektedir: Çocuklar için, genç kızlar ve erkekler için eserler, ev kadınları için, genç anneler için manga eserleri, çalışan erkekler ve yaşlılar için eserler gibi" (Aydm, 2007: 9).

Araştırma konumuz olan Hayao Miyazaki filmleri, yukarıda değindiğimiz kısa açıklamalar ışığında değerlendirildiği taktirde, yönetmenin üslup, bakış açısı ve bireysel hassasiyetlerinden kaynaklanan sanat anlayışını başarıyla yansıtan; anime manga türlerinin genel özelliklerini taşıyan seçkin örnekler olması bağlamında ayrıcalıklı bir yere sahiplerdir. Bu durumun Miyazaki'nin yaşamındaki tecrübelerinin bütününi oluşturduğunun bilinmesi gerekmektedir.



Görsel 2. Hayao MIYAZAKI

5 Ocak 1941 Tokyo doğumlu olan Miyazaki, yüksek öğrenimini Gokushuin Üniversitesi siyaset bilimi ve iktisat üzerine yapmasının ardından 1963 yılında Toei adlı animasyon stüdyosunda story-board sanatçısı olarak çalışmaya başlamış, çeşitli kademelerde geçen on beş yılın ardından 1978'de ilk kez yönetmenlik koltuğuna oturmuştur (Odell ve Blanc, 2011: 14-16).

Miyazaki filmleri, ekolojik sorunlara karşı duyarlı, gelenek ve modern çatışmasının konu edinildiği, dünyaya çocukların gözünden bakan fantastik maceraların anlatıldığı çocuksu fakat çocukça olmayan eserlerdir. Miyazaki'nin Japon toplumuna özgü yerel motifleri Batı'ya özgü formlarla buluşturduğu filmleri, içeriğindeki fantastik

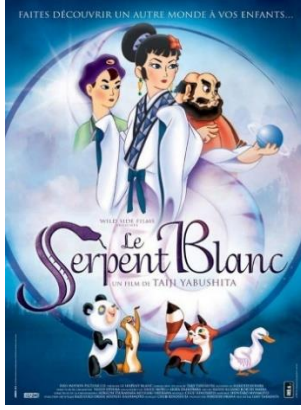
unsurlar sayesinde çocuklara hitap ederken, alt metinlerde ustalıklarla işlenerek öyküye yedirilmiş emekçi sınıfların hak arama mücadeleleri ya da dünya siyasi tarihine yaptığı ince göndermeler sayesinde, yetişkinlerce daha büyük ilgiyle karşılanmaktadır. Başta, zorluklar karşısında yılmayan, kendi doğrularının peşinden giden mücadeleci genç kadınlar olmak üzere kadın karakterlerin öykülerdeki ağırlığı, Miyazaki sinemasının bir başka şaşırtıcı yönünü oluşturur. Çatışma unsuru yalnızca doğa-insan karşıtlığıyla sınırlı değildir; eski ve yeni, gelenekle modern çatışması insan-doğa temasıyla büyük bir ustalıklarla birbiri içinde eritilerek işlenir. Öykü asla saf kahramanlık veya insanüstü erdemlilik klişeleri üzerine inşa edilmez.

Genel olarak Miyazaki filmlerinin iki farklı anlayış çerçevesinde şekillendiğini söylemek mümkündür. Birincisi, ünlü Fransız çizgi roman sanatçısı Jean Giraud, yani Moebius'un altını çizdiği; idealize edilmiş, masalsi bir dekor olarak Miyazaki filmlerinde gördüğümüz Batı Avrupa etkilerinin yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda tarihsel ve kültürel olarak ağırlığını hissettirdiği "Sevimli Cadı Kiki", "Naushica: Rüzgâr Vadisi", "Laputa: Uçan Kale" gibi eserlerdir. İkincisini ise, yine Moebius'un "Miyazaki'nin eve dönüşü" olarak adlandırdığı Japon kültürü ve tarihinin, dinsel inanışlarının güçlü bir biçimde hissedildiği "Totoro", "Prenses Mononoke" ve "Ruhların Kaçışı" gibi filmleri oluşturur. Fakat ister birine, isterse diğerine dâhil olsun Miyazaki filmlerinin değişmeyen özelliği; "her yetişkinin aslında büyümüş birer çocuk olduğu fikrinden hareket etmesidir" (Cavallaro, 2006: 172). Japon dinsel mitlerinin ya da Batı'nın klasik çocuk masallarının birer metafor olarak karşımıza çıktığı Miyazaki filmlerinin fantastik maceraları, çoğu zaman çocukluktan ergenliğe geçiş sürecinde bireyin kendi ayakları üzerinde durma çabasını sembolize etmekte, fakat bunu antik bir kültüre ait imgelerin içsel dünyamızda beslediği düş kavramıyla birleştirmektedir.

Miyazaki Filmlerinde Batı Etkisi

1953 yılında Amerika'nın ultimatomu neticesinde Japonya dışı kapalılık politikasını terk etmek durumunda kalmış, 1854'te Perry Japonya'ya dönmüş ve Japon-Amerikan dostluk anlaşması imzalanmıştır. Amerika ile başlayan diplomatik ilişkileri İngiltere ve Rusya ile yapılan anlaşmalar izler. Japon limanlarının yabancılara açılmasıyla birlikte ticari ilişkiler gelişir. Japon tahtına İmparator Meici'nin çıkmasıyla beraber modern ve güçlü bir Japonya ülküsünün gerçekleşmesi, başta ordu olmak üzere kurumların yenilenmesi ve ülke içinde modern ulaşım ağlarının tesis edilmesi için çalışmalar başlatılır. "Restorasyon Dönemi" olarak da adlandırılan bu dönem, Japonya'yı geri dönülmez bir şekilde Batı modernliğini benimsediği bir çeşit ulusal idealin gerçekleşme sürecinin başlangıcıdır. Değişim yalnızca idari, askeri, ekonomi, bürokrasi ve eğitim alanlarıyla sınırlı kalmayıp Japon toplumunca benimsenmiş olduğu açıktır (Dündar, 2011: 15). Miyazaki'nin Batı etkileri taşıyan filmleri bu değişimin heyecanla kabulünü yansıtmaktadır. İdealize edilmiş, gerçeğine uzak bir bakışın hâkim olduğu filmlerinde Miyazaki, pek çok anime ve manga sanatçısının ortak Avrupa idealini paylaşır. Ne var ki, bu yer yer anakronik özellikler barındıran tavır Miyazaki'nin Avrupa tarihine ya da güncel toplumsal sorunlara filmlerinde yer vermediği anlamına gelmemelidir. Bu durumun yanı sıra en önemli özelliklerinden biri post-modern unsurlardan uzak durmasıdır. Miyazaki'nin filmlerindeki canlılığın karakterlerden kaynaklanmasının sebebi, 1960 ve 1970'lerde beraber çalıştığı, Japon çizgi filmlerinin

önde gelen isimlerinden Yasua Otsuka'nın etkisidir. Hollywood animasyonlarında görülen bu canlılık, temelinde Otsuka'nın Batı'da üretilen animasyonların etkisinde kalması ile açıklanabilir (Osmond, 2001: 36).



Görsel 3. Taiji Yabushita, The Tale of The White Serpent (Beyaz Yılan),1958.



Görsel 4. Toei Animation, Woof Woof 47 Ronin,1963.

Miyazaki Gakushuin'de öğrencilik yıllarında izlediği 1958 yapımı “Beyaz Yılan” filminin etkisinde kalarak, 1963'te mezun olduktan sonra Beyaz Yılan'ı (Resim 2) yaratan Toei Stüdyoları'na başvurmuş ve işe alınmıştır (Osmond, 2001:47). Bu sırada Toei yöneticilerinden Hiroshi Okawa, “Doğu'nun Disney'ini yaratma fikrini ortaya atmıştır. Miyazaki'nin ilk çalıştığı proje de 1963 yapımı Woof Woof 47 Ronin isimli, Disney 'in 1942 yapımı Bambi çizgi filminden esintiler taşıyan film olmuştur (Resim 3). Ana karakteri annesinin ölümüyle karın ortasında yapayalnız kalan bir köpektir. O dönemde miyazaki Disney tarzını beğenmemiştir, Paul Grimault'nun 1952 yapımı, daha sonra Le Roi et l'Oiseau (Kral ve Kuş) ismiyle tekrar çevrilen, La Bergere et le Ramoneur (Çoban ve Baca Temizleyicisi) isimli çizgi filmlerini de içinde barındıran daha farklı yapımları tercih eder. Grimault'nun filmi masalsi bir kalede geçer ve Miyazaki üzerindeki etkisi, 1979'da yönettiği Lupin III (Cagliostro Kalesi) ve daha sonra çektiği Ruhların Kaçışı'nda açıkça görülebilir (Osmond, 2001: 47). Ruhların Kaçışı'nda Lev Atamov'un da etkileri görülmektedir. Lev Atamov'un yönettiği 1957 yapımı The Snow Queen (Karlar Kraliçesi) adlı Rus çizgi film de Miyazaki üzerinde büyük izler bırakmıştır (Osmond, 2001: 48).



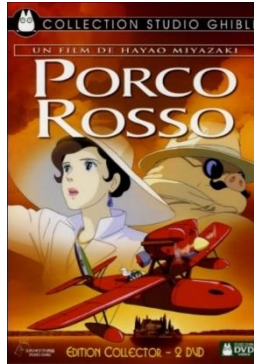
Görsel 5. H. Miyazaki, Laputa, 1986.



Görsel 6. H. Miyazaki, Rüzgarlı Vadi, 1984.

Stüdyo Ghibli'nin ilk büyük projesi olan “Laputa: Uçan Kale” adlı 1986 tarihli yapıtı bu bağlamda ele alındığı takdirde, sanatçının emek yoğunluklu çalışmaya ve iş gücüne duyduğu derin saygının izlerine rastlamak mümkündür (Resim 4): “Benim kuşağımdan birçok insan madencileri bir çeşit sembol olarak görür; dövüşçü insanların tükenmekte olan soyu. Onlar artık yoklar” (Odell, vd. 2011: 61). 14 Eylül 2005'te Guardian'a verdiği mülakattan yapılan bu alıntı, başta Laputa filmi olmak üzere sanatçının işçi-sermaye mücadelesine bakış açısını net bir biçimde ortaya koymaktadır.

Miyazaki'nin 1984 yılında İngiltere'ye gerçekleştirdiği bir seyahat sırasında gözlemlene fırsatı bulduğu, Thatcher Hükümeti ile madenci sendikaları arasında geçen pazarlıklar, çatışma ortamı karakter tipolojisi ve madenci kasabası dekoruyla Laputa filminde karşılık bulmuştur. Miyazaki Nausicaä of the Valley of Wind (Rüzgarlı Vadi) isimli çizgi roman dizisinde de Nausicaä isimli karakterde Homeros'un Odesa destanındaki narin prenses ile orta çağ Japon edebiyatından esinlenmiş, “böcek seven hanım” karakterinin birleşimiyle ortaya çıkmıştır (Resim 5) (Osmond, 2001: 57).



Görsel 7. H. Miyazaki, Porco Rosso, 1992.

Sanatçı, benzer bir tavrı “Porco Rosso” filminde II. Dünya Savaşı yıllarının faşist İtalya’sı konusunda sergiler: “Bizzat Poco Rosso, Miyazaki’nin en anlaşılabilir ve karizmatik yaratılarından biridir (Resim 6). O, belki de İtalya’nın karşı karşıya olduğu sosyal-politik çıkmaz nedeniyle, ülkesini, yasaları ve tümünden insan ırkını reddeden bir münzevidir. ‘Bir faşist olmaktansa bir domuz olmayı yeğlerim ’der” (Odell, Le Blanc, 2011: 91).

Tekrar Laputa’ya dönecek olursak filmin bir diğer dikkat çekici özelliği, örneklerine diğer Miyazaki filmlerinde de rastladığımız Batı klasik çocuk masallarına yaptığı göndermelerdir. Jonathan Swift’in “Gülüverin Gezileri” adlı eserinden hatırladığımız Laputa şehri Miyazaki’nin filminde uçan bir kale olarak karşımıza çıkmaktadır (Osmond, 2001: 59). Çocuk edebiyatının klasik eserleri, Miyazaki’nin haricinde pek çok anime ve manga sanatçısını etkilemiştir. Osamu Tezuka’nın “Astro Boy” adlı eseri Pinokyo masalına göndermelerde bulunurken, Mamoru Oshi’nin “Wolf Bridge” adlı politik-gerilim tarzı anime filmi Kırmızı Başlıklı Kız ve Kurt karakterlerine yaptığı göndermelerle sembolizm ağırlıklı bir dil kullanır. Yine Miyazaki’nin “Komşum Totoro” adlı filmi Lewis Carrol’ın “Alice Harikalar Diyarında” adlı ünlü öyküsünü hatırlatan pek çok detayla bezenmiştir. Miyazaki’nin (2004) sözleriyle “Öyle sanıyorum ki, kişinin dünyayı algılama biçimiyle kullandığı sanatsal tekniği birbirinden ayrı düşünmek mümkün olamaz. Şimdiye dek kullandığımız teknik düşünüldüğünde ışık ve hacim gibi temel kavramlar etrafında şekillenen Avrupa resim sanatından öğrendiğimiz metotları kullandığımız görülecektir”.

Miyazaki Filmlerinde Japon Etkisi

Anime ve manga türleri için özellikle 90’lı yıllar, içerde olduğu kadar Japonya dışında da talebin hızla arttığı bir dönemdir. Uzunca bir müddet ciddiye alınmayan anime ve mangalar beraberlerinde çeşitli oyun konsollarıyla Batılı eğlence tekellerinin etkili olduğu bölgelerde tutunma imkânı bulmuştur. Japon popüler kültür ürünlerinin açıkça bir rekabete girişmesinin mümkün olmadığı bu çok uluslu eğlence devlerinin hâkim oldukları sahalarda anime-manga ve oyun konsolları gibi yeni medyaların iddiasız varlığı, söz konusu tekellerin bölgesinde fakat radarlarından uzak bir yayılma fırsatı sunmuştur.

Miyazaki’nin karakterleri, 1974 tarihinde Isao Takahata’nın yönettiği, Miyazaki’nin ise karakter tasarımlarını üstlendiği televizyon projesi “Heidi: Alplerin Kızı” ndan bu yana tutarlı bir gelişim izlediği görülür. Her ne kadar kızıl saçlı, beyaz tenli ve iri gözlü olsalar da özellikle Totoro, Mononoke ve Ruhların Kaçışı (Resim 7) filmlerinde karakterlerin Japon kimliklerinden şüphe duymayız. İnanç, gelenek ve doğaya saygı temalarının ön plana çıktığı eserler, Miyazaki’nin Japon kültürünün az bilinen yönlerini batılı bir forma aktardığı, sanatsal üslubunun olgunluk dönemini yansıtmaktadır. Bu noktada Japon kültüründe inanç formlarının şekillendirdiği insan-doğa ilişkisinin Miyazaki filmlerinde nasıl rafine bir dille karşılık bulduğunu görmek şaşırtıcıdır. Yaygın kanının aksine Japonya’da en yaygın olan dini öğreti Budizm değil, Şintoizm’dir. “Biz Japonlar Şinto doğar, Budist ölürüz” sözü Şintoizm’i benimseyen Japonlar için dahi cenaze törenlerinin Budist tapınaklarında yapılmasından ileri gelmektedir (Bozkurt, 1995: 115). Şinto; basitçe “kutsal olanın yolu” olarak

açıklayabileceğimiz kanji karakterlerden oluşan bir sözcüktür. Tokugava dönemi'nin (1603-1868) baskıcı ve sınırlayıcı yönetiminde Japonya, seküler bir anlayışla dinsel bir baskıya maruz kalmamıştır. Japonya için, İmparatorun daha ziyade dini ve ruhani bir konumda bulunması ve ülkenin Shogunlarca -gücü İmparator adına elinde tutan askeri idareciler- yönetilmiş olması, anlaşılması güç bir durum gibi görünebilir. Ancak Şintoizm'in ruhlara saygı ve ata kültlerini temel alan anlayışının toplumsal birliğe ve ulusal ideallere hizmet ettiği gerçeğini gözden kaçırmamak gerekir.

Animist bir inanç biçimi olan Şintoizm, yaşadığımız çevreyi “kami” olarak adlandırılan ruhlarla paylaştığımızı ve bu ruhların hayatın akışı içinde belirli görevleri olduğu düşüncesini benimseyen, dini yönünden ziyade felsefi yönü ağır basan bir öğretiler bütünüdür. 1945'te savaş kaybedilmeden önce Japonya'nın resmi dini olan Şintoizm'in terk edilip, yerine 1945-1952 yılları arasındaki işgal sonrasında daha uzlaşmacı olduğu varsayılan Budizm'in benimsenmesine çaba gösterilmiştir (Hunter, 2002: 253-283).

Yukarıdaki bilgiler ışığında Miyazaki filmlerindeki dinsel öğelerin, tarihi ve kültürel bağlamda bireyin toplum ve çevreyle olan ilişkilerini düzenleyen seküler normlar olarak işlev gördüğünü söylemek yanlış olmaz. Esasen bu tavır yalnızca Miyazaki filmleriyle sınırlı kalmayıp tüm Ghibli yapımlarının ortak özelliğidir. İnsanların doğaya hükmetme arayışlarının acı bir dille anlatıldığı “Prens Mononoke”, modernle geleneğin, insanla doğanın adaletsiz mücadelesini Japonlara özgü bir duyarlılıkla aktarır (Resim 8). Özünde Prens Mononoke, çevrecilik ve ruhanilikle ilgili bir filmidir. İnsanoğlunun çevreye verdiği zararlar ilgilenebilir olmasının yanı sıra teknolojik ilerlemeler ile vahşi hayat arasında kaçınılmaz olarak çatışmaların olacağını kerhen de olsa kabullenir (Odell ve Le Blanc, 2011: 107).



Görsel 8. H. Miyazaki, Ruhların Kaçışı, 2001.



Görsel 9. H. Miyazaki, Prenses Mononoke, 1997.

Miyazaki'nin epik macerasında ruhlar ve hayvan tanrılar insana özgü davranışlar sergilerler. Antropomorfizm, zoomorfizm ve metamorfizm gibi terimlerle açıklanan bu duruma her ne kadar batı çocuk edebiyatının klasikleşmiş örneklerinden aşına olsak da Miyazaki'nin söz konusu metaforik anlatım biçimini, Japon mitolojisi ve dini inanışları

üzerinde temellenen kendine özgü kültürüne bir eldivenmişçesine uydurup kavradığını görürüz.

Sonuç

Hayao Miyazaki, yerel-geleneksel kültürün tarihsel köklerinden beslenen kendi iç dünyasına ait düş gücünü sanatsal üslup, özgünlük, yaratıcılık gibi kavramlarla buluşturmayı başarmış çok yönlü bir sanatçıdır. Yalnızca bir yönetmen değil; tasarımcı, çizer ve senarist de olan sanatçının, eserlerinin farklı aşamalarında dahil olduğu sanatsal kimliklerinin etkisi yoğun bir biçimde hissedilmektedir. Her Miyazaki filmi, kolektif bir sanatsal form olan sinemada örneğine az rastlanır şekilde tek kişinin elinden çıkmışçasına bir roman, resim ya da beste hissi uyandırmaktadır. Bu durumun en temel nedeni kuşkusuz Isao Takahata ile Miyazaki'nin, tüm ticari kaygılar ve sanatsal kısıtlamalardan uzak kalma arzusuyla kurmuş oldukları Stüdyo Ghibli (1985) 'nin temsil ettiği değerlerin sanatçıların eserlerine yansması olmuştur. Miyazaki filmleri, Japonlara özgü çalışkanlık, topluma karşı duyulan sorumluluk duygusu ve tabiata duyulan saygının şekillendiği bir çeşit ortak toplumsal bilincin geçmişten günümüze aktarımının izlerini taşımakta; tüm teknolojik ve ideolojik etkilerle hızla değişen çevreye karşın izleyiciye, geçmişle duygusal bağlar kurma fırsatı tanımaktadır.

Nietzsche'nin "Tarih ve mitoloji ile irtibatı kesilmiş toplumlar günlük yaşarlar, artık onlar 'sosyal varlık' niteliklerini kaybetmişlerdir" ifadesinden hareketle Miyazaki filmlerinin, modern Japon toplumunda bu bağı tesis eden önemli örnekler arasında yer aldığını söylemek abartılı olmayacaktır. Baskı resimlerden kaligrafiye, kendine has mimarisinden seramik sanatına, 'kabuki' ve 'bunraku'ya geleneksel tiyatrosuna; çay seremonilerinden bahçeciliğe, iyi yapılmış her işi sanat olarak kabul eden geleneksel Japon kültürünün geçmişi inkâr etmeden modernle kucaklaşmasını, Batılı bir sanat disiplini çerçevesinde ele alması bakımından Miyazaki filmleri, modern dünyada kendisi olarak kalmayı başarmış öncü bir toplumun kültürel ürünüdür.

Kaynakça

- Allen, J. (2015). *Anime and Manga*. US: Reference Point Press.
- Aydın, B. (2007). *Uzak Doğu'dan Çizgi Roman: Manga*. Yapı Kredi Yayınları.
- Bozkurt, G. (1995). *Japon Kültürü*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Brenner, E. R. (2007). *Understanding Anime ve Manga*. London: Libraries Unlimited.
- Bolton, C., Csicsery-Ronay JR, I. Ve Tatsumi, T. (2007). *Robot Ghosts Wired Dreams*. University of Minnesota Press.
- Cavallaro, D. (2006). *The Animé Art of Hayao Miyazaki*. North Carolina: Mc Farland & Company Inc.
- Ceran, K. (1997). *Sanat Dünyamız- Çizgi Roman*, S.64. 17

- Dündar A. M. (2011). *Japonya'nın Orta Asya Politikaları*. Yasevi Yayınları.
- Gültepe N. (2013). *Türk Mitolojisi*. İstanbul: Resse Kitabevi Sahaf.
- Hunter, J.E. (2002). *Modern Japonya'nın Doğuşu*. (Çev: M. Günay) İstanbul: İmge Kitabevi.
- Napier, S.J. (2008). *Anime- Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna* (Çev. M. Murat Başekim). ES yayınları.
- Odell, C. Ve Le Blanch, M. (2011). *Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri- Stüdyo Ghibli*. (Çev: B. Baysal) (1. Baskı). Kalkedon Yayınları.
- Osmond, A. (2014). *Ruhların Kaçışı*. (Çev: H. D. Dalay). Alfa Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti.
- Scholt, F.L. (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha International.
- Sekendiz, A.Z., Albayrak, B., Gürova, E., Kuloğlu, G., Mutlu, H., Özgen, M.E., . . .
- Şeko, Y. (2017). *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga*. Japon Yayınları.

İnternet Kaynakça

- Miyazaki H. (2004). Interviews- Hayao Miyazaki and Mr. Moebius. https://www.youtube.com/watch?v=2L0YgdIpXas&feature=emb_logo

Görsel Kaynakça

- Görsel 1.** Choju Giga, Animals Wrestling, Paper and Ink, 12th century and 13th century, <https://bit.ly/3mPXSd1> (Erişim Tarihi: 12.11.2020).
- Görsel 2.** Hayao MIYAZAKI, <https://bit.ly/3dcgDDQ> (Erişim Tarihi: 12.11.2020).
- Görsel 3.** Taiji Yabushita, The Tale of the White Serpent (Beyaz Yılan), 1958, <http://t.ly/OFA2> (Erişim Tarihi: 12.11.2020).
- Görsel 4.** Toei Animation, Woof Woof 47 Ronin, 1963, <https://bit.ly/2IaWylT> (Erişim Tarihi: 12.11.2020).
- Görsel 5.** H. Miyazaki, Laputa, 1986, <https://bit.ly/36QzPGe> (Erişim Tarihi: 12.11.2020).
- Görsel 6.** H. Miyazaki, Rüzgârlı Vadi, 1984, <https://bit.ly/2GI4kmP> (Erişim Tarihi: 12.11.2020).
- Görsel 7.** H. Miyazaki, Porco Rosso, 1992, <https://bit.ly/2GOHFVK> (Erişim Tarihi: 12.11.2020).

Görsel 8. H. Miyazaki, Ruhların Kaçışı, 2001, <https://bit.ly/3iWVFtX> (Erişim Tarihi: 12.11.2020).

Görsel 9. H. Miyazaki, Prenses Mononoke, 1997, <https://bit.ly/34SxI1N> (Erişim Tarihi:12.11.2020).