

# Göstergebilimsel Açıdan Hayao Miyazaki Film Afişlerinde Kız Çocuğu İmgesi

## A Semiotic Analysis of Girl Image in Hayao Miyazaki Movie Posters

Arş. Gör. Fatma ÖZTAT\*  
Prof. Dr. Abdulgani ARIKAN\*\*

10.46641/medeniyetsanat.841124

### Öz

Grafik tasarım ürünlerinden biri olan, görsel bir dil oluşturan afişler, sinema yapımlarının atmosferini sembolik olarak yansıtmaktadır. Anime filmleri ile tüm dünyada başarı sağlayan Hayao Miyazaki, filmlerinin afişleriyle de dikkat çekmektedir. Kız çocuklarını kahraman olarak kullanan Miyazaki, afişlerinde de kız çocuklarına bakışını yansıtmaktadır. Bu çalışmada; *Komşum Totoro* (1988), *Küçük Cadı Kiki* (1989), *Prences Mononoke* (1997), *Ruhların Kaçışı* (2001), *Yürüyen Şato* (2004) ve *Rüzgarlı Vadi* (1984) film afişlerindeki kız çocuğu imgesi etrafında göstergebilimsel analiz yapılmıştır. Filmlerin seçimi ve sıralaması, afişlerdeki kız çocuğu imgelerinin, yaş ve konumlarına göre bir bütünlük arz etmesi dolayısıyla uygulanmıştır. Analize göre; Miyazaki küçük yaşta kız çocuklarını afişlerde izleyici ile göz göze getirmekte, yanlarında mutlaka yol arkadaşı olarak hayvan figürleri kullanmakta ve onları karanlıkla, çevresel şartlarla sembolize edilen dış dünyadan korumaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Afiş, Hayao Miyazaki, Göstergebilimsel Analiz

### Abstract

As one of the graphic design products, creating a visual language, posters symbolically reflect cinema productions' atmosphere. Having achieved success worldwide with anime movies, Hayao Miyazaki also draws attention to his movies' posters. Using girls as heroes, Miyazaki exhibits his view of girls in his posters. In this study; semiotic analysis was conducted around the image of the girl on the movie posters of *My Neighbor Totoro* (1988), *Kiki's Delivery Service* (1989), *Princess Mononoke* (1997), *Spirited Away* (2001), *Howl's Moving Castle* (2004), and *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984). The films' selection and ranking were made because of the unity of the girl child images on the posters according to their age and position. As a consequence of research, Miyazaki brings young girls to the eye with the audience on posters, uses animal figures as their companions, and protects them from the outside world, symbolized by darkness and environmental conditions.

**Keywords:** Poster, Hayao Miyazaki, Semiotic Analysis

\*Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, Konya, Türkiye, fatma.oztat@selcuk.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6988-7389

\*\*Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, Konya, Türkiye, gani@selcuk.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1112-2305

## Giriş

İnsanların; bilme, hayal etme, düşünme gibi süreçlerinin iz düşümü olan imgeler (Arıkan, 2009:8) pek çok görsel alanda karşımıza çıkmaktadır. Bir tür görsel dil ve iletişim şekli olan afiş ve animasyonlar da bu alanlardan bazılarıdır. Bir mesajı iletmek, bir ürünü ya da kültürü tanıtmak amacıyla oluşturulan afişler sinema alanında sıklıkla kullanılmaktadır (Ceylan ve Ceylan, 2015:67). Animasyon ise hikâye anlatmak için tasarlanmış manipüle edilmiş görsel bir zincirdir (Tuğcu, 2017:5). Animasyonun ortaya çıkışı, imgeleri hareket ettirme çalışmalarıyla başlamıştır. Lucretius'un *De Rerum Natura* adlı kitabında M.Ö. 70 yılına ait olduğu bilinen, el çizimlerinin hareket ettirilmesine dair uğraşlar yer almaktadır (Ker Dinçer ve Yılmazkol, 2007:179). Tarihsel süreçte belli duraklardan geçen, son yüz yılda sinema ile harmanlanan animasyon, yakın dönemde bilgisayar teknolojisi ile zirve yapmış büyük çapta izleyiciye ulaşmıştır. Bu süreçte batıdaki gelişmelerden farklı olarak Japonya'da bir animasyon geleneği ortaya çıkmıştır. Anime olarak adlandırılan (Karasoy, 2016:10) bu türde, Amerika'daki örneklerinden ayrılan, kesik ve parçalı anlatımlı, kültürel öğelerden beslenen bir zemin bulunmaktadır. Japon kültürünün izlerini taşıyan animelerde, kızlar geleneksel rollerde, nazik ve güzel olarak konumlandırılmışlardır. Yakın dönemle beraber değişen pek çok rol, kadın karakterlere de yansımış, çağdaş Japon toplumunda animeler kadınların rolleriyle bağlantılı hale gelmiştir (Boden, 2001). Anime türünde önemli örnekler veren Hayao Miyazaki sinemasındaki kız çocuklarının konumlandırılması da bu açıdan dikkat çekicidir. Bu çalışmada, ilgili literatür ışığında; grafik tasarım, afiş, anime kavramı ve Miyazaki sineması ele alınacaktır. Son bölümde Miyazaki'nin orijinal Japonca film afişlerindeki kız çocuğu imgesi göstergebilimsel açıdan incelenecektir.

## 1. Grafik Tasarım ve Afiş

Grafik, bir fikri farklı formlar üzerinde ifade etmek üzerine kuruludur. Mağara resimlerinden günümüze binlerce yıllık tarihiyle insanın ifade etme ihtiyacının bir yansıması olarak görülebilecek grafikler (Arıkan, 2009:11) günümüzde önemli bir görsel iletişim sanatı olarak kabul edilmektedir. Sanatta grafik, görsel olarak algılanan varlıkların; görüntü, renk ve şekillerle yansıtılması olayıdır (Artut, 2006:132). Grafik tasarım belli bir mesajı, görsel iletişim yoluyla gerçekleştirme işidir (Akgül, 2015:1). Daha geniş tanımıyla; reklam, tanıtım, eğitim, duyuru, mimari, teknoloji, mekanik, moda gibi alanlarda sıklıkla kullanılan belli ilke ve elemanları olan görsel yapılardır (Arıkan, 2008:1). Diğer yandan grafik tasarım bir mesajı iletmek, bir fikri belirtmek amacıyla içselleştirilen bir kavram ya da olgunun, yaratıcılık süzgecinden geçerek iki ya da üç boyutlu formlarda biçime yansımalarıdır. Bu yansımalar kimi zaman sembol, kimi zaman rakam ya da harf ve hatta bir nokta dahi olabilir (Gök, 2019:7).

Grafik tasarım görsel bir iletişim türüdür ve her iletişim zemininde olduğu gibi belli bir mesajı taşımaktadır. Grafik tasarım ürünlerinden biri olan afiş çalışmaları, büyük kitlelere kolayca ulaşma becerisi, anlam pratikliği yönünden diğer bilgilendirici ya da mesaj iletilici tasarımlarından ayrılmaktadır. Bu açıdan afiş; bir ürünü, kurumu, faaliyeti, etkinliği, düşünceyi, olayı, siyasal, bilimsel, ticari ya da sanatsal etkinliği duyurmak için hazırlanmış grafik ürünleridir (Arıkan, 2009:148). Afiş, tasarım ve sanat kaygısının eşit ağırlıkta olduğu grafik ürünlerdir. Dikkat çekmesi, izleyiciyi bilgilendirmesi beklenen afişler, aynı zamanda izleyicide istek uyandırmalı ve izleyiciyi harekete geçirmelidir (Becer, 2005:201-204). Sanatın pek çok kolunda kullanılan afişlere sinema alanında da sıklıkla yer verilmektedir. Afişlerde sadece mesaj aktarımı değil üslup ve sadelik gibi unsurlar da öne

çıkılmaktadır. Bu nedenle afiş tasarımcıları kendilerine özgü bir üslupla, bir filmin kimliğini en sade ve yalın şekilde oluşturmaktadır. Film afişlerinin; film hakkında çeşitli bilgilere yer vermesi, dikkat çekici olması ve izleyicileri, filmi izlemeye ikna etmesi gibi işlevleri bulunmaktadır (Akengin ve Mazlum, 2018:1613-1621). Sinema afişleri; fotoğraf, resim, illüstrasyon, yazı, renk, çizgi gibi farklı öğeleri bulundurmakta, bu öğelerin birbirleriyle kurdukları ilişkilerle bir anlam oluşturmaktadır. Film ile izleyicinin ilk karşılaşması afiş üzerinden gerçekleşmektedir. Filmin anlatı yapısının çeşitli yöntemlerle çözümlenmesi kadar afiş çözümlenmesi de filmin mesajının anlaşılması açısından değerlidir (Çeken ve Arslan, 2016:508-509).

Bu çalışmanın odağını oluşturan; Miyazaki filmlerinin orjinal Japonca afişleri, tamamen Japon illüstrasyon tekniği ile hazırlanmıştır. Japon kültürünü yansıtan afişlerin hepsi dikey formatta oluşturulmuştur. Afişlerde illüstrasyona tipografik unsurlar eşlik etmektedir. İllüstratif imgeler ve tipografik unsurlar afişlerde dengeli bir şekilde kullanılmıştır. Afişlerin hiçbirinde fotoğraf vb. materyal kullanılmamış, el çizimiyle oluşturulmuş özgün tasarımlara yer verilmiştir.

## 2. Japon Animeleri

Animasyon kelimesi Latince'de ruh veya hayat anlamına gelen "anima" kelimesinden gelmektedir (Delil, 2014:81). Aynı zamanda anime kelimesi Fransızca canlı anlamına gelen anime sözcüğüyle de ilişkilendirilmektedir (Sürdem, 2019:9). Anime; kendine özgü görsel unsurların, türsel, tematik ve felsefi yapılarla birleştirildiği benzersiz bir estetik dünya olarak tanımlanmıştır (Napier, 2008). Japonya'daki ilk animasyon 1907 yılına dayandırılan *Katsudo Sashin* adındaki sessiz yapımdır (Telci, 2010:173). Üç saniyelik bu film, selüloid şerit üzerine kare kare çizilerek oluşturulmuştur. *Matsumoto Fragment* olarak da bilinen filmde, bir çocuk tarafından tahtaya "sinema" yazılmaktadır (Clements ve McCarthy, 2006:169). Japon kültürünün izlerini taşıyan, anime olarak adlandırılan Japon çizgi filmleri, zamanla büyük bir sektör oluşturmuştur. Japon animeleri 1960'lı yıllardan itibaren dünyada takipçileri olan bir alan haline gelmiş, Japon kültürü deyince akla gelen temel öğelerden biri olmuştur (Alicenap, 2012:19).

Anime sineması, estetik ve biçimsel anlamda Batılı örneklerden farklılaşmaktadır. Geleneksel el çizimini, batı örneklerine göre daha fazla kullanan animeler, aynı zamanda bilgisayar teknolojilerinden de diğer yapımlara göre daha az faydalanmaktadır (Akşit, 2017:122). Diğer yandan Japon animeleri hem konu hem de akış tekniği olarak Amerika'daki animasyonlardan ayrılmaktadır. Amerikan animasyonları, hareket kurgusuna sahip, Amerikan live-action sinemasının tekniklerini kullanmaktadır. Bu animasyonlarda gerçek hayata bağlı fiziksel kurallar mevcuttur. Hareketler süreklilik göstermekte ve belli bir akış içinde devam etmektedir. Animelerde ise aksiyon sahnelerinde parçalı kurgular karşımıza çıkmaktadır. Dövüş sahneleri kesik kesik anlatılır. Kamera, uzun uzun belli bir unsura odaklanabilir. Kahramanın mimikleri ya da saniyelerce süren utanma hali dikkat çekmektedir. Ağıt anlatısı da denilen bu teknikte; doğa olayları, gökyüzü, şehrin ışıkları vb. unsurlar kahramanla birlikte izliyormuşçasına izleyiciye yansıtılır (Telci, 2010:173-180). Bahsedilen uzun ve parçalı anlatımlar, animelerin kendilerine özgü görsel estetiğini oluşturmaktadır. Amerikan kültüründen oldukça uzak olan animeler, kültürel direniş işlevi de görmektedir.

Karakter betimlemeleriyle de diğer animasyonlardan ayrılan Japon animeleri, karakterin dış görünüşleriyle en başından bir farklılık taşımaktadır. Bu farklılık kendi içinde değişik

estetik üsluplara ayrılmaktadır. Örneğin, anime denildiğinde ilk akla gelen büyük gözlü veya vücut orantıları abartılı karakterler iken, abartıdan uzak daha gerçekçi tasarımlara sahip karakterler de karşımıza çıkabilmektedir (Akşit, 2017:122). Gerçekçi betimlemelerle karşılaşılsa da genellikle animelerde karakterlerin en belirgin özelliği büyük gözleridir. Büyük göz, genellikle duygu tasviri için kullanılmaktadır. Büyük gözler yapımlarda sıklıkla iyi karakterler için kullanılırken, küçük ve kısık gözler ise kötü karakterler için kullanılmaktadır. Diğer yandan animelerdeki karakterler genel olarak Japonların dış görünüşüne sahip değildir ama tam olarak Batılı tiplemesine de uymamaktadır. Görünüşünde Batılı izleri barındıran ancak tepkiselliği ve duygusal derinliği ile Doğu etkisinde olan melez karakterlerin, animelerde can bulduğu söylenebilir. Karakterlerin duygularını çok kolay yansıtabilmeleri, Japon kültürü ile özdeşleştirilmektedir. Japon anime karakterlerinin çok hızlı duygu geçişleri yaşamaları ve jest mimikleriyle bunu izleyiciye yansıtması, onları Batılı animasyon karakterlerinden daha derinlikli bir noktaya taşımaktadır (Alicenap, 2012:15-18).

Anime öyküleri, Batılı örnekler göre daha kapsamlıdır. Disney ve Hollywood filmlerinde sıklıkla tek düze ve tahmin edilebilir bir akışa sahip olan hikâyelere göre animelerdeki olay örgüsü ve konu derinliği seyirciyi zorlayabilmektedir. Diğer yandan çizgi film denildiğinde Batılı örneklerden yola çıkarak çocuklara has bir içerik beklenilmektedir fakat Japon animeleri; karanlık atmosferi, gerçekçi karakterleri, duygu yoğunluğu, felsefi derinlik vb. açılardan diğer örneklerden oldukça farklı bir yerde durmaktadır. Çizgi filmlerden çocuksuluk ve masumluk bekleyen izleyicileri de bu açıdan farklı bir deneyim beklemektedir. Diğer yandan günümüz toplumunun sürekli değişen ve dönüşen toplumsal kimlik sürecini ele almak için animeler önemli bir araç olabilir. Animelerin dönüşüm üzerinde duran doğası, kimlik ile ilgili dönüşüm halindeki postmodern sancıları yansıtmak için uygun bir zemin oluşturabilmektedir (Napier, 2008).

### 3. Hayao Miyazaki Filmleri

Coğrafi konumu nedeniyle dış dünyaya kapalı bir ülke olarak değerlendirilebilecek Japonya'da yetişen Miyazaki, kendi değerlerine sınırsız bağlı olan Japon toplumundan etkilenmiş, Japonya'nın kadim kültürünü filmlerine taşımıştır. Miyazaki'yi anlamak için Japon kültür ve inanışlara derinlemesine bakmak gerekmektedir. Japonların sayısız tanrıları, sayısız Yokai (doğaüstü farklı güçlere sahip varlıklar), Yurei (hayaletler), Kamileri (farklı coğrafi unsurlar ya da ruhlara atfedilen kutsallık) ve çeşitli halk efsaneleri vardır. Bu kültür, manga ve animede de etkisini göstermiştir. Miyazaki bu etkileri eserlerinde fantastik bir pencereden sunmaktadır. Gelenekle büyüü harmanlayan Miyazaki'nin filmlerinde kahramanlar çatıdan çatıya atlayabilir, bir cadının süpürgesiyle uçabilir, yürüyen bir şatoyla gezebilir. Savaşı ve özellikle doğanın bozulmasını hemen her filminde işleyen Miyazaki, filmlerinde sıklıkla çocuklara yer verir (Gök, 2019). Miyazaki animeleri; çocukluktaki masumiyet, duru görüşlülük, doğa-insan ilişkileri, erginleşme ve kahramanın yolculuğu gibi evrensel temaları ele alan Japon kültürü ve yaşayışını yansıtan yapımlardır (Telci, 2010:244). Miyazaki yapımları, mevcut sisteme alternatif üretmesi açısından türün en iyi örnekleri olarak kabul edilebilmektedir (Tutal Cheviron, 2010:93). Miyazaki filmleri, felsefi bir bakış açısının yanında iç anlam ve süreklilik bakımından üst bir dile sahiptir (Karatay, 2015:117). Miyazaki, filmlerinde sıklıkla politik eleştirilere yer vermiştir. Savaşa olan karşıtlığı, doğa sevgisi, güçlü kız çocuklarına yaptığı vurgu, filmlerinde öne çıkmaktadır. Toplumsal sınıf farklılıklarına dair eleştiriler, askeri sisteme ve devletlerin savaş politikalarına olan kızgınlığı, animelerinde açıkça

görülmektedir. Neredeyse bütün animelerinde; uçmak, uçaklar, gökyüzü gibi unsurlar karşımıza çıkmaktadır. Bu unsurların yoğun kullanımının ilk nedeni savaş karşıtlığı olarak görülebilir. Diğer bir nedense, Miyazaki'nin gökyüzüne ve uçmaya olan tutkusudur. Miyazaki animelerine zıtlıklar hâkimdir. Animelerindeki zıtlıklar Japon ying-yang felsefesinin bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Karakterler hem çok iyi hem de kötü olabilmektedirler. Güzellik ve çirkinlik kavramları yan yanadır. Ütopya ve distopyalar bir aradadır. Huzur ve kaos, gerçek ve gerçeküstü olaylar iç içedir. Her şeyin zıttı ile var olma inancı, Miyazaki animelerinin temelini oluşturmaktadır (Karaman, 2019:56-57).

Animelerinde Japon kültürünü ve folklorünü kullanan Miyazaki, hikâyelerinde iyi ve kötü arasında mutlak bir savaşa yer vermemektedir. Onun filmlerinde bu ayrım çok net değildir. Ana karakterinin dönüşümü, filmlerinin en dikkat çekici unsurudur ve genellikle başkarakter olarak kız çocuklarını kullanmaktadır. Klasik animelerde kız çocuğu figürü; nazik, itaatkâr ve güzeldir. Kız çocuklarına yüklenen bu roller Japon toplumunun tarihine uzanmaktadır. Fakat yakın dönemle beraber bu rollerin değişmeye başladığı söylenebilir (Tuğcu, 2017:14). Miyazaki filmleri de bu dönüşümde önemli bir dönemeçtir. Miyazaki'nin kız çocuklarına bakış açısı felsefi ve kültürel bir kod özelliği taşımaktadır (Karatay, 2015:117). Miyazaki, filmlerinde sıklıkla güçlü kız çocuklarından başkarakterler kullanmaktadır. Hikâyeleri genellikle iki güçlü kadın karakter arasındaki çatışma etrafında şekillenmektedir. *Prences Mononoke* filminde; kurt tanrıları tarafından büyütülen San ve Demir Dağ'ın efendisi Lady Eboshi, *Ruhların Kaçışı*'ndaki; Chihiro ve ruhlar hamamının patroniçesi cadı Yubaba, *Howl'un Yürüyen Şatosu*'ndaki; Sophie ve batının kötü cadısı gibi karakterler bu çatışmayı vurgulamaktadır (Öztekin, 2009:98). Kadın başkarakterler bir yandan kötü kadın karakterlerle mücadele ederken diğer yandan hikâyenin erkeklerini de yönlendirmektedir. *Prences Mononoke*'ta bir şeytan tanrı tarafından lanetlenmiş Prens Ashitaka, *Ruhların Kaçışı*'nda Yubaba'ya kulluk etmek zorunda olan ve güzel bir oğlan çocuğu görünümünde gezinen Ejderha Baku, *Howl'un Yürüyen Şatosu*'nda bütün kadınların sevgilisi yakışıklı büyücü Howl, bu yönlendirmelere açık olan karakterlere örnek gösterilebilir (Blanc, 2011:129). Miyazaki'nin filmlerinde yaygın erkek ve kadın temsillerini yıkmaya yönelik bir üslup karşımıza çıkmaktadır. Filmlerde doğa ve teknoloji uyum içinde konumlandırılırken, erkek egemen düzen, dişil söylem ile işleme hale getirilmiş, bu süreçte aşk yüceltilmiştir (Telci, 2010). Miyazaki'nin animelerindeki kız çocuklarının karakteri diğer pek çok yapımdan ayrılır. Filmlerinde; muhteşem fiziklere sahip, aşırı güzel, mükemmel görünen karakterler kullanılmamaktadır. Başroldeki kızların, Batılı örneklerde olduğu gibi dişiliğini ön plana çıkarmaz. Filmlerde daha çok bu karakterlerin içlerindeki sevgiden gelen gücün açığa çıktığını görürüz. Kahramanlar içlerindeki gücü keşfederek özgüvenlerini kazanmaktadır. Miyazaki animelerinde kadın karakterlerin, erkek karakterlerden daha güçlü konumlandırıldığı ifade edilebilir. Onun erkek karakterleri; naiftir, erkeksi özellikleri baskın değildir, aynı zamanda zayıflıkları ve duygusal iç dünyaları öne çıkmaktadır. Miyazaki'nin kadın ve erkeği konumlandırmasındaki temel farkın özünde; onun erkek egemen dünyaya getirdiği eleştiriler yer almaktadır (Karaman, 2019:50-53).

#### 4. Göstergibilimsel Analiz

Sanatçı, gerçek dünyada olan şeyleri sunum aşamasında kendi özneliği ile aktarır. Bu da sanatın gerçeği gösterme şeklidir (Günay, 2014). İletişim için kullanılacak her şeyi inceleyen göstergibilim, işaretler bilimidir ve görsel araçların işaret sistemi olarak incelenmesinden oluşur (Çeken ve Arslan, 2016:509). Afiş, fotoğraf vb. gibi görsel

göstergebilim alanına giren çalışmalarda, Roland Barthes'ın görüntülerdeki anlamlandırma yaklaşımından bahsetmek gerekmektedir (Çeken ve Arslan, 2016:512). Buna göre ilgili görselde, düz ve yan anlam boyutları incelenmelidir. Düz anlam boyutunda nelerin gösterildiği analiz edildikten sonra, görünenin altındaki anlamdan oluşan yan anlama ait değerler belirtilmektedir (Parsa, 2008). Bu çalışma, Miyazaki'nin uzun metraj yapımları arasında afişinde kız çocuğu imgesi kullanan filmler ile sınırlandırılmıştır. Buradan yola çıkarak; *Komşum Totoro* (1988), *Küçük Cadı Kiki* (1989), *Prences Mononoke* (1997), *Ruhların Kaçışı* (2001), *Yürüyen Şato* (2004) ve *Rüzgârlı Vadi* (1984) filmlerinin afişlerine yer verilmiştir. Filmlerin seçimi ve sıralamasında, filmlerin yapım yılı yerine afişlerdeki kız çocuğu imgelerinin yaş ve konumlarına göre farklı bir anlam bütünlüğü var olabileceği öngörüsüyle hareket edilmiştir. *Yürüyen Şato* filminin afişinde yaşlı bir kadın görülmektedir. Bu afiş de kız çocuğu imgesi altında çözümlenmeye dâhil edilmiştir. Aslında *Yürüyen Şato* filminin afişinde kullanılan yaşlı kadın, filmin esas kahramanı kız çocuğun sahip olduğu bir görünümünden ibarettir. Bu yüzden *Yürüyen Şato* filmindeki asıl kız çocuğu göz önünde alınarak afiş sıralamaya alınmıştır. İlgili afişler göstergebilimsel açıdan incelenecektir. Çözümlemede göstergelere, düz anlam ve yan anlam ile ikili karşıtıklardan oluşan dizisel anlamlara (Berger, 1993) yer verilecektir. Afiş çözümlenmesinde, afişte kullanılan renkler ve yazılar üzerinde derinlemesine durulmamış, kullanılan figürler ve çizimlerin konumlandırılması üzerinde detaylı bir bakış sağlanmaya çalışılmıştır.

#### 4.1. *Komşum Totoro* Film Afişinin Gösterge Çözümlemesi

*Komşum Totoro* filmi; hasta annelerinin yattığı hastanenin yakınına taşınmak isteyen iki küçük kızın hikâyesini anlatmaktadır. Annelerinin yakınında olmak için profesör babalarını ikna eden kızlar isteklerine kavuşur. Kızlar, taşındıkları kırsal yerdeki eski evlerinde, kendileriyle beraber yaşayan bazı varlıkları fark ederler. Evlerinin karşısındaki ormanda ise bambaşka bir dünya onları beklemektedir.

##### **Afişin Gösterge Analizi:**

**Gösterge:** Yağmur altında bekleyen kız çocuğu ve bir hayvan figürü.

**Gösteren:** Kız çocuğu, şemsiye, hayvan, yaprak, trafik levhası, yağmur.

**Gösterilen:** Bekleme, aydınlık, karanlık, şaşkınlık, endişe.

##### **Afişin Düz Anlam ve Yan Anlam Dizgeleri:**

**Gösterge:** Miyazaki'nin *Komşum Totoro* film afişi.

**Düz Anlam:** Yağmur altında, yanındaki hayvan ile bekleyen bir kız çocuğu.

**Yan Anlam:** Kız çocuğunun ıslak ve karanlık bir ortamdaki beyaz çizmeleri, bir masumiyet ve "hiç kirlenmemişlik" vurgusudur. Aynı zamanda kız çocukları şaşkınlık ve endişeyle büyümeyi beklerken, afişte karanlıkla gösterilen bilinmezlikten korunmalıdır. Kız çocukları tüm dış etkilere karşı korunmalıdır. Hayvanın başındaki yeşil yaprak onun güvenilir bir canlı olduğuna işaret etmektedir. Küçük kız çocuklarının, onlar için tehlikelere göğüs gerekecek büyük ve güçlü yoldaşlara ihtiyacı vardır.

**Dizisel Çözümlemesi:** Küçük-büyük, aydınlık-karanlık, ıslak-kuru, siyah-beyaz.

*Komşum Totoro* filminin afişinde, ilk bakışta, refakatçisi hayvan figürüyle birlikte, karanlıkta bekleyen bir kız çocuğu görülmektedir. Kız çocuğunun yaşça küçük olması,

yanındaki hayvan figürünün ise oldukça büyük konumlandırılması, çocuğun çizmelerinin ıslak ve karanlık bir sokakta bembeyaz görünmesi, kızın aydınlıkta hayvan figürünün de karanlıkta kalması gibi unsurlar; afişteki başlıca karşıtlıkları oluşturmaktadır. Şemsiye figürü, kız çocuğunun üzerinde korunma ihtiyacıyla kullanılmıştır. Bu ilk başta yağmur vb. dış şartlara karşı bir korunma sağlamaktadır. Daha derinlikli bir bakış açısıyla bu şemsiye figürü, kız çocuğunun dış dünyaya, geleceğe, bir takım tehlikelere karşı korunması gerektiğini akla getirmektedir. Miyazaki'nin diğer filmlere göre daha küçük yaşta bir kız çocuğu kullandığı afişte, kız çocuğunun şaşkın tedirgin yüz ifadesi, doğrudan izleyiciye bakması, kızın küçüklüğüne karşıt olarak oldukça büyük bir hayvan figürü ile beraber gösterilmesi dikkat çekmektedir. Kız çocuğunun afişin aydınlık tarafında yer alması, tertemiz çizmeleri; onun masumiyetine yapılan bir vurgudur.



Görsel 1. Komşum Totoro, 1988 (IMDb).

#### 4.2. Küçük Cadı Kiki Film Afişinin Gösterge Çözümlemesi

Küçük Kiki, on üç yaşındadır ve cadı olmaya hazırlanmaktadır. Annesinden devralacağı cadılık için önemli bir sınavdan geçmesi gerekmektedir. Bu sınavda, farklı bir şehirde, bir yıl kendi başına yaşamayı başarması gerekecektir. Ailesiyle vedalaşan Kiki, yaşayacağı sınav için deniz kenarındaki sevimli bir kasabaya taşınır ve macera dolu öyküsü başlar.

#### Afişin Gösterge Analizi:

**Gösterge:** Unlu mamüller tezgâhının arkasında duran bir çocuğu ve kedi.

**Gösteren:** Kız çocuğu, kedi, unlu mamüller, cam, yansıma.

**Gösterilen:** Bekleme, izleme, engel, içeri, dışarı.



**Görsel 2.** Küçük Cadı Kiki, 1989 (IMDb).

### **Afişin Düz Anlam ve Yan Anlam Dizgeleri:**

**Gösterge:** Miyazaki'nin *Küçük Cadı Kiki* film afişi.

**Düz Anlam:** Unlu mamüller tezgâhının arkasında bir kedi ile beraber dışarıyı izleyen kız çocuğu.

**Yan Anlam:** Kız çocuğu bir bekleyiş ve izleyiş içindedir. Bu bekleyiş dış dünyanın bilinmezliklerine, yetişkinlere, cam-yansıma ile betimlenmiş engel ve tersliklere yöneltilmiştir. Kedi; arkadaşça, kız çocuğu ile aynı hızda durmakta ve aynı yöne



bakmaktadır. Bu da kız çocuğunu koruyan yol gösteren yahut ona dış dünyada eşlik edebilecek olan bir yol arkadaşına işaret etmektedir.

*Dizisel Çözümlemesi:* Çocuk-yetişkin, seyreden-seyredilen, iç-dış, düz-ters.

*Küçük Cadı Kiki* filminin afişinde, ilk bakışta, camekân arkasındaki bir tezgâhtan dışarıyı izleyen bir kız çocuğu ve yanındaki kedi görülmektedir. Bir bekleyiş ve izleyiş halindeki küçük kızın baktığı dünya, camekândan ters bir şekilde yansımaktadır. Dış dünyaya, büyümeye yönelik bir kapı aralayabilecek; ters yansıyan sokak görüntüsü, büyümenin ve hayatın içinde olmanın bir takım aksilikleri de beraberinde getirebileceğini düşündürmektedir. İçerisi dışarı, beklemek ve hareket etmek gibi ikili karşıtlıkların yer aldığı afişte, Miyazaki, örneklemedeki diğer filmlerde de olduğu gibi bir hayvan figürüyle kız çocuğunu desteklemiştir.

#### 4.3. Prenses Mononoke Film Afişinin Gösterge Çözümlemesi



Görsel 3. Prenses Mononoke, 1997 (IMDb).

*Prenses Mononoke*, ormanda yaşayan Ashitaka'nın hikâyesini anlatmaktadır. Ormandaki huzurun bozulmaya başlaması Ashitaka'nın dikkatini çeker. Bir gün sert ve yıkıcı orman tanrısının elinden küçük bir kızı kurtarır. Bu yüzden lanetlenen Ashitaka, laneti bozabilmek için ormanın ruhunu bulmalıdır. Fakat ormanın ruhunu bulabilmek, oldukça zor bir yolculuğu gerektirmektedir. Ashitaka'nın kendi iç yolculuğuna da dönüşen bu arayış, giderek bir mücadeleye dönüşecektir.

#### **Afişin Gösterge Analizi:**

*Gösterge:* Bir kurt figürünün önünde, elinde bıçak ve maskeyle duran kız.

*Gösteren:* Kız çocuğu, kurt, bıçak, maske, kan lekesi.

*Gösterilen:* Öfke, güç, tehdit, benzerlik, bütünleşme.

#### **Afişin Düz Anlam ve Yan Anlam Dizgeleri:**

*Gösterge:* Miyazaki'nin *Prenses Mononoke* film afişi.

*Düz Anlam:* Elinde bıçak ve maskeyle, bir kurdun önünde duran, yüzünde kan izleri olan bir kız çocuğu.

*Yan Anlam:* Kurdun üzerindeki gölge ve karanlık, kurt figürünün gece ya da diğer boyutlarla ilişkili olduğunu göstermektedir. Kız, kurda arkasını dönmüş ama bıçağının ucunu kurda doğru çevirmiştir. Bu da, sembolik olarak yakın bir varoluşa olsalar da bu yakınlıkta bir tehlike unsurunun olabileceğini düşündürmektedir. Kan izlerinin sadece kız çocuğunda olması, kız çocuğunun elindeki bıçak ve maske; bu yakınlıktaki sorumluluğuna ya da seçimlerin kız çocuğuna ait olduğuna işaret etmektedir.

*Dizisel Çözümlemesi:* Kırmızı-beyaz, aydınlık-karanlık, benzerlik-farklılık.

*Prenses Mononoke* filminin afişinde, bir kurt figürünün önünde, elinde bıçak ve maske tutan bir kız çocuğu durmaktadır. Kızın öfkeli bakışları, kız çocuğunun kıyafetinin ve maskesinin rengi, kurt figürü ile benzeşmektedir. Kızın sırtını kurda dönmesi, elindeki bıçağın ucunu kurt figürüne çevirmesi, bu benzeşmede bir takım sorunların olduğunu ve bu mücadelede etkin tarafın kız çocuğu olduğunu düşündürmektedir. Kırmızı beyaz, aydınlık karanlık, benzerlik farklılık gibi karşıtlıkların yer aldığı afişte, çalışmadaki diğer filmlerde olduğu gibi, kız çocuğu ve hayvan figürü beraber kullanılmıştır.

#### **4.4. Ruhların Kaçışı Film Afişinin Gösterge Çözümlemesi**

Küçük Chihiro, ailesiyle yeni bir kasabaya taşınmaktadır. Yolda bir tünelin yanında durduklarında, ailesi ve Chihiro bu tünelden geçer ve kendilerini farklı bir dünyada bulurlar. Geldikleri bu yerde bir gariplik var gibi görünmektedir. Bu garip yerde ailesini kaybeden Chihiro, bir yandan onları ararken diğer yandan kendisini bu yeni dünyada büyük bir sınav içinde bulur.

#### **Afişin Gösterge Analizi:**

*Gösterge:* Hayaletlerin dolaştığı karanlık sokaklarda, domuzların önünde duran kız.

*Gösteren:* Kız çocuğu, domuz, hayalet, karanlık, sokak.

*Gösterilen:* Karışıklık, sınır, insan, öteki.

### **Afişin Düz Anlam ve Yan Anlam Dizgeleri:**

**Gösterge:** Miyazaki'nin *Ruhların Kaçışı* film afişi

**Düz Anlam:** Demir parmaklık ardındaki karanlık sokak, hayalet ve domuzların önünde duran kız.

**Yan Anlam:** Kız çocuğu demir parmaklıklarla “diğerlerinden” ayrılmıştır. Demir parmaklıkların bu tarafı bilinen, insan olan, tanınandır. Arka tarafta ise hayaletlerin dolaştığı birbirine geçmiş yapılar ve domuzlar bulunmaktadır. Bilinen dünyaya ait domuzların parmaklıkların arka tarafında kalması, aslında onların da diğer dünyaya, karışık tarafa ait olduklarını göstermektedir. Kız çocuğunun bedeni, bilinen ile karanlık taraf arasında kalmış bir şekilde tasvir edilmiştir. Domuzlar kıza yönelmekteyken, kız çocuğu ise donuk yüzü ve vücudunun yönüyle bir seçim ya da tereddüt yaşamaktadır.

**Dizisel Çözümlemesi:** Yönelme-sırt çevirme, insan-hayalet, aydınlık-karanlık.



Görsel 4. *Ruhların Kaçışı*, 2001 (IMDb).

*Ruhların Kaçışı* filminin afişinde, karanlık ve hayaletlerle dolu bir sokakta duran domuz figürlerinin önünde izleyiciye doğru bakan bir kız çocuğu görülmektedir. Kız çocuğu, bu dünyadan ve domuz figürlerinden, *Küçük Cadı Kiki* filmindeki camekân unsuruna benzeyen bir parmaklık ile ayrılmıştır. Kızın yüzünde donuk bir ifade vardır. Domuz

figürlerinin kıza doğru yönelmeleri ve kızın sırtının onlara dönük olması, filmin gidişatında bu figürlerin kızıdan bir takım beklentileri olabileceğini ve kız çocuğunun bu süreci zorlu bir şekilde geçirebileceğini akla getirmektedir. İnsan-hayalet, aydınlık-karanlık gibi karşıtlıkların yer aldığı afişte de kahramana, diğer filmlerde olduğu gibi hayvan figürleri eşlik etmektedir. Filmin konusunun da yansıtıldığı afişte, kız çocuğunun odakta olması ve dış dünyanın garipliklerinden kesin bir sınırla ayrılması dikkat çekicidir.

#### 4.5. *Yürüyen Şato* Film Afişinin Gösterge Çözümlemesi



Görsel 5. *Yürüyen Şato*, 2004 (IMDb).

*Yürüyen Şato* filminde kendisine yapılan büyüü bozmaya çalışan Sophie'nin hikâyesi anlatılmaktadır. Kendi halinde yaşantısına devam eden Sophie, kötü bir cadı tarafından, büyüyle doksan yaşında bir kadına dönüştürülür. Bu haliyle yaşadığı yerde kalamayacağını anlayan Sophie, yaşadığı yeri terk etmek zorunda kalır. *Yürüyen Şato*'ya yerleşen Sophie, şatonun büyücüsü Howl ve şatoda yaşayan diğerleriyle, savaşlardan

özgürlüğe çeşitli mücadeleler verecek, kendisine yapılan büyüğü bozmanın yollarını arayacaktır.

**Afişin Gösterge Analizi:**

**Gösterge:** Taşlı bir tepe yolunda, yanındaki köpekle, yukarıda duran korkuluk ve şatoya doğru ilerleyen yaşlı kadın.

**Gösteren:** Yaşlı kadın, köpek, korkuluk, şato, taş, tepe.

**Gösterilen:** Yolculuk, yoldaşlık, bekleyiş, tereddüt.

**Afişin Düz Anlam ve Yan Anlam Dizgeleri:**

**Gösterge:** Miyazaki'nin *Yürüyen Şato* film afişi.

**Düz Anlam:** Yaşlı bir kadın yanındaki köpekle, korkuluk ve şatoya doğru yukarı yürümektedir.

**Yan Anlam:** Yaşlı kadının ve köpeğin geriye doğru bakışı; arkalarında yahut geçmişte bıraktıkları bir durumu ya da bir varlığı düşündürmektedir. Korkuluk ve şatonun kadına doğru dönmeleri ve yolun sonunda beklemeleri, önüne geçilemeyecek bir sona işaret etmektedir. Bu büyük bir değişim ya da yeni bir boyuttur. Yolun yukarıya doğru ve aydınlık olması bu değişimin ve yolculuğun, kadın tereddüt etse de iyi geçeceğine işarettir.

**Dizisel Çözümlemesi:** Hareket-bekleme, tereddüt-kararlılık, ayrılık-kavuşma.

*Yürüyen Şato* filminin afişinde, yaşlı bir kadının köpeğiyle beraber bir tepeye çıktığı görülmektedir. Görünen yaşlı kadın, filmin kız çocuğu kahramanı Sophie'nin farklı bir görünümüdür. Sophie'yi tepenin üstünde bir kukla ve yürüyen şato beklemektedir. Sophie'nin yukarıya doğru çıkarken geriye doğru bakması, olaylar gelişirken kahramanın geçmişe ya da geldiği yere takılıp kalan bir tarafının olacağını düşündürmektedir. Geride kalan şeylere rağmen ilerleyen yol, karanlık ve uzak görünen korkuluk ve şatonun yanına çıkmaktadır. Bu da önüne geçilemeyecek bir olay örgüsüne işaret etmektedir. Hareket bekleme, ayrılık, kavuşma gibi karşıtlıkları içeren bu afişte de kahramana bir hayvan figürü eşlik etmektedir. Filmin hikâyesine paralel olarak afişte de Sophie öne çıkmaktadır.

**4.6. Rüzgârlı Vadi Film Afişinin Gösterge Çözümlemesi**

Dünya, yıkıcı bir savaşın sonrasında yaşanmaz hale gelmiştir. Savaş sonrası ortaya çıkan zehirli gaz yüzünden doğal yaşam bitmiş, insanlık yok olma tehlikesiyle karşı karşıya gelmiştir. Az sayıdaki insan, gazdan arındırılan küçük adalarda yaşamaktadır. Prenses Nausicaa da bu adalardan birini yönetmektedir. Prenses, doğaüstü güçlerle, diğer canlılarla ve ormanlarla anlaşabilmektedir. Diğer insanların aksine gazla zehirlenmiş doğaya karşı umut taşımaktadır.

**Afişin Gösterge Analizi:**

**Gösterge:** Çökmüş dev böceğin yanında elindeki silahla duran kız.

**Gösteren:** Kız, böcek, silah.

**Gösterilen:** Güç, kararlılık, gelecek.

**Afişin Düz Anlam ve Yan Anlam Dizgeleri:**

**Gösterge:** Miyazaki'nin *Rüzgârlı Vadi* film afişi.

*Düz Anlam:* Genç kız, dev bir böceğin yanında elindeki silahla durmaktadır.

*Yan Anlam:* Genç kız, dev böceği elindeki silahla öldürmüştür. Dev böceği öldürecek kadar güçlü olan bu kız, durumu kanıksamış vaziyette ileriye doğru bakmaktadır. Bu güçlü duruşu ve bakışı gelecekle, idealleriyle ilgili büyük bir kararlılığa sahip olduğunu göstermektedir.

*Dizisel Çözümlemesi:* Ölüm-yaşam, bitiş-başlangıç.



Görsel 6. Rüzgârlı Vadi, 1984 (IMDb).

*Rüzgârlı Vadi* filminin afişinde, çökmüş bir böceğin önünde elinde silahla duran bir kız görülmektedir. Yanındaki böceği elindeki silahla öldüren kız uzaklara bakmaktadır. Filmde bir takım tehditlerin ve mücadelelerin olduğu anlaşılmaktadır. Filmin kahramanı kız, uzaklara bakarken aslında geleceğe bakmaktadır ve oldukça kararlı bir duruş içerisinde. Filme önemli bir mücadelenin ve kızın güçlü duruşunun hâkim olduğu düşünülmektedir. Ölüm-yaşam, bitiş-başlangıç gibi karşıtlıkların görüldüğü afişte de kız çocuğu ve hayvan figürü beraber yer almaktadır.

## 5. Sonuç

Filmlerin izleyici ile ilk buluşan görseli olan afişler, izleyiciye film hakkında ön bilgi veren tasarımlardır. Aynı zamanda film hakkında merak uyandırmaya çalışan afişler, kullanılan teknik, barındırdıkları imgeler gibi farklı açılardan değerlendirilebilmektedir. Çalışmanın konusunu oluşturan, animeleri ile tüm dünyada önemli başarılar sağlayan Miyazaki'nin film afişleri, filmlerinin içeriğini yansıtan özel tasarımlara sahiptir. Miyazaki'nin film afişlerinde, filmlerinde olduğu gibi derinlik içeren yapıları bulmak mümkündür.

Bu çalışmada Miyazaki'nin film afişlerindeki kız çocuğu imgesi etrafında göstergebilimsel çözümlene yapılmıştır. Miyazaki film afişlerinde, farklı yaşlardaki kız çocuklarına yer vermiştir. *Komşum Totoro* filmi, görüntüdeki en küçük kız çocuğuna yer verilen filmidir. Buna paralel olarak afişte korunmaya en muhtaç gösterilen, şemsiye altına konulan, devasa bir dost refakati sunulan bu küçük kız, doğrudan izleyiciye bakmaktadır. *Küçük Cadı Kiki*'de de Miyazaki diğer yapımlarına göre yaşça küçük bir kıza yer vermiştir. Bu kız da tıpkı *Komşum Totoro*'daki gibi korunaklı bir şekilde tasvir edilmiştir ve yine aynı şekilde doğrudan izleyiciye bakmaktadır. *Küçük Cadı Kiki*'nin afişinde, kız çocuğu, camekânın arkasında bir dükkândadır. Dışarıyı izlemektedir. Dışarıyı hayattır, araçların geçtiği, insanların dolaştığı sokaklar görünmektedir. Dış dünyanın camdan yansıyan ters görüntüsü, Kiki'nin gerçek yaşamda karşılaşabileceği aksiliklere yorulabilmektedir. Afişte geleceğe ve dış dünyaya bakan kız çocuğunun yanında bir kedi vardır. Miyazaki neredeyse tüm kadın kahramanlarını, yanında bir hayvan figürü ile konumlandırmıştır. Bu hayvan figürleri, *Rüzgârlı Vadi* filmi haricinde, genelde dost ve yol arkadaşı şeklinde görünmektedir. *Prences Mononoke* afişinde ise Miyazaki'nin farklı ve güçlü bir kahraman kullandığına şahit olunmaktadır. Önceki filmlere nazaran, kızın yanında sevimli bir hayvandan ziyade kızgın bir kurt figürü kullanılması da kahramanın gücünü pekiştirmektedir. Bunu gösteren bir diğer unsur da kız çocuğunun doğrudan izleyiciye bakmaması ve farklı bir tarafa yönelmesidir. Kızın yüzündeki kan izleri ve elindeki bıçak, sorumluluğunun ve gücünün işaretidir. *Ruhların Kaçışı* filminin afişinde vücut yönü itibarıyla izleyiciden iyice uzaklaşan bir kahramanla karşılaşılır. Bir parmaklıkla karanlık dünyanın berisinde duran bu kız, seçim arefesindedir. *Yürüyen Şato*'da ise kahraman izleyiciye sırtını dönmüştür ama hala bakmaya devam etmektedir. *Yürüyen Şato*'da da Miyazaki'nin kahramana bir hayvan figürünü yoldaş yaptığı görülmektedir. *Rüzgârlı Vadi* film afişinde ise Miyazaki, yetişkin bir karakter kullanmıştır ve diğer filmlerin aksine karakterin sırtı tamamen izleyiciye dönüktür. Afişlerdeki kahramanların bu yönelme durumu; onların yaşları, korunmasızlığı ile ilişkilendirilebilir. *Rüzgârlı Vadi* bu olgun karaktere paralel olarak büyük bir silah görüntüsünün de kullanıldığı bir afişe sahiptir. İleriye ve geleceğe bakan kahraman hedefine odaklanmıştır.

Afişlerde Miyazaki'nin kız çocuğu kahramanlarını, hayvan figürlerinden ayrı değerlendirmek oldukça zordur. Miyazaki, *Komşum Totoro* filminde; en küçük yaştaki kız çocuğuyla en büyük hayvan figürünü yan yana kullanmıştır. *Komşum Totoro* filmindeki gibi koruyucu olarak konumlandırılan hayvan figürleri, *Prences Mononoke* ve *Rüzgârlı Vadi* filmlerinde tedirginlik veren görüntülere bürünmüştür. Bu farklı konumlandırmaların temelinde; kahramanların yaşı ve gücüyle, farklı hayvan figürlerinin ilişkilendirilmesinin yer aldığı düşünülmektedir.

Kahramanların afişlerdeki duruş yönleri, bir diğer dikkat çekici husustur. Yaşça küçük kahramanların izleyiciye doğrudan yönelmeleri ve izleyiciyle göz göze gelmeleri söz konusudur. Yaşı büyüdükçe kahramanların beden doğrultusu izleyiciden uzaklaşmaktadır. *Yürüyen Şato*'daki yaşlı kadının, aslında filmdeki küçük kızın farklı bir

görünümü olduğu akılda tutulursa, *Rüzgârlı Vadi* filminde yaşça en büyük kahraman neredeyse tamamen izleyiciye arkasını dönmüştür. Bu durum da küçük kız çocuklarının izleyiciye olan ihtiyacı ile ilgili yorumlara kapı aralayabilir. Bu çözümlenmelerden hareketle filmlerinin hikâyelerinde olduğu gibi afişlerinde de odakta kız çocukları gösteren Miyazaki, filmlerin atmosferini sembolik olarak afişlere yansıtmıştır. *Komşum Totoro* filminde hasta annesinden ayrı kaldığı için endişelenen küçük kız çocuğunun endişesini, afişteki yüz ifadesinden görmek mümkündür. Doğrudan izleyiciye bakan bu küçük kız çocuğu, izleyicinin yardımını bekler gibidir. Film boyunca kızın yardımına koşan Totoro, afişte de hemen çocuğun yanında durmaktadır. *Küçük Cadı Kiki*'de ise kız çocuğunun seyrettiği dış dünya, onun bir gün gerçek dünyaya adım atabileceğini düşündürmektedir. Filmde Kiki, hiç bilmediği bir yerde kendi başına yaşayarak bir sınav vermek zorunda kalır. Tabii tutulacağı sınav düşünüldüğünde, Kiki'nin afişte dış dünyaya karşı sergilediği bakış farklı bir anlam kazanmaktadır. *Prences Mononoke* afişinde ise kız çocuğu ve kurt figürü arasındaki gerilim öne çıkmaktadır. Filmde kız çocuğu varoluşunu sorgulamaya başlayacak ve hayatı, kurt olgusunun etrafında önemli bir mücadeleye dönüşecektir. Filmin afişi de bu mücadele ile ilgili önemli ipuçları içermektedir. *Ruhların Kaçışı* filminin afişinde de, kahramanın filmdeki tuhaf yolculuğunun izlerini bulmak mümkündür. Filmde karanlık bir dünyada önemli kararlar vermesi gerekecek kız çocuğunun, afişte de benzer bir tereddüt içindeyken yansıtıldığı görülmektedir. *Yürüyen Şato* filminde ise kahramanın hiç beklemediği bir anda değişen hayatının belirli bir yöne doğru sürüklenmesi, afişte benzer bir duyguya yansıtılmıştır. Kahramanın geriye doğru manidar bakışına, geriye doğru dönük vücut yönüne rağmen tepeye doğru çıkması, filmdeki karakterin sürüklenişini hissettirmektedir. *Rüzgârlı Vadi* filminde ise kahramanın üstleneceği önemli rol, afişte yansıtılmıştır. Kızın afişte ileriye doğru kararlı bakışı, filmdeki kararlı mücadelenin de izlerini taşımaktadır.

Miyazaki, kahraman olarak kız çocuklarını seçtiği filmlerinin afişlerinde de kız çocuklarını kullanmıştır. Filmlerin genel atmosferinin izlerini afişlerden okumak mümkündür. Kız çocukları yaşları küçükse oldukça korunaklı, bir engel arkasında, bir parmaklık önünde, şemsiye altında vb. konumlandırılmıştır. Güçlü kız çocuklarının yanındaki hayvan figürleri de farklılaşmaktadır. *Prences Mononoke*'daki kurt figürü ve *Rüzgârlı Vadi* afişindeki böcek figürü bu farklılaşmayı göstermektedir. Afişlerde sıklıkla karşıtlıklar kullanılmıştır. Bunlar genellikle aydınlık-karanlık, küçük-büyük, içerisi-dışarısı gibi belirgin farklılıklardır. Miyazaki, yaşça küçük kız çocuklarını kullandığı afişlerde, onların korunması gerektiğini hatırlatırcasına, kahramanları izleyiciyle göz göze getirmiş, onları hiçbir zaman yalnız bırakmamış, hayvan figürlerini bu amaçla kullanmıştır. Kız çocuklarının yaşı büyüdükçe, sahip oldukları karakterler güçlendikçe beden duruşları değişmiş, korunak vurgusu hafiflemiş ya da ortadan kalkmıştır. Böylelikle *Komşum Totoro*'da doğrudan izleyiciye bakan kız çocuğu, *Rüzgârlı Vadi*'de izleyiciye sırtını dönecek bir güç kazanmıştır. Miyazaki'nin filmlerinde kız çocuklarının yaşları ve konumları değişse de, kızların filmlerde hep merkezde yer aldığı bilinmektedir. Miyazaki'nin eril dünyaya karşı sergilediği bu duruş, filmlerinin afişlerinde de sürdürülmekte, yaşı ve hikâyedeki rolü ne olursa olsun, kız çocukları afişin odağında yer almaktadır.



## Kaynakça

- Akengin, G. ve Mazlum, H. (2018). Film Afişleri Örnekleri Üzerinden Tipografik Düzenlemelerin Görsel Algı Değerlerine Göre İncelenmesi. *Ulakbilge*. 6 (30). 1613-1623.
- Akgül, Y. (2015). *Türk Sinema Afişlerinin Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi: Yeşilçam Dönemi*. Selçuk Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Akşit, O. (2017). Japon Anime Sinemasında Modernite Eleştirisi: Fantezi ve Bilim Kurgu Animeleri Üzerine Bir İnceleme. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 5 (55). 120-133.
- Alicenap, Ç. T. (2012). *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği*. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Doktora Tezi.
- Arıkan, A. (2008). *Grafik Tasarımda Yapısal Öğelerin Algısı ile Sosyo Demografik Değişkenler Arasındaki İlişki Selçuk Üniversitesi Örneği*. Selçuk Üniversitesi Doktora Tezi.
- Arıkan, A. (2009). *İmgeden Baskıya Grafik Tasarım*. Konya: Akademi Yayınları.
- Artut, K. (2006). *Sanat Eğitimi, Kuramları ve Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Becer, E. (2005). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Berger, A. A. (1993). *Kitle İletişiminde Çözümleme Yöntemleri*. Ed.: Ulutak, N. Tunç, A. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Yayınları.
- Blanc, M. L. ve Odell, C. (2011). *Stüdyo Ghibli - Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Boden, S. (2001). *Women and Anime: Popular Culture and Its Reflection of Japanese Society*  
[http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/seanboden\\_womenandanime.pdf](http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/seanboden_womenandanime.pdf)  
Erişim Tarihi: 03.12.2019.
- Ceylan, İ. G. ve Bahattin Ceylan, H. (2015). Afiş Tasarımında Popüler Kültürün Yansımaları. *İdil*. 4 (17). 67-86.
- Clements, J. ve Mccarthy, H. (2006). *The Anime Encyclopedia*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Çeken, B. ve Arslan, A. A. (2016). İmgelerin Göstergibilimsel Çözümlemesi Film Afişi Örneği. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*. 11 (2).
- Delil, S. (2014). *Yüksek Öğretim Kurumlarında Grafik Eğitimi Alan Öğrenciler İçin Animasyon Eğitimi Konulu Örnek Tablet Uygulama Tasarımı*. Gazi Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Gök, N. (2019). *Hayal ve Gerçek Arasında Bir Usta: Hayao Miyazaki'nin Fantastik Figürleri*. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Günay, V. D. (2014). *Doğrulama Ulamı Bağlamında Sanat Yapıtında Doğru ya da Yanlış*. Ed.: Güneş, Ahmet. İletişim Araştırmalarında Göstergibilim Yazınsaldan Görsele Anlam Arayışı. Konya: Literatürk Yayınları.

- Karaman, D. (2019). *Animede Zaman- Mekân Anlatımı ve Histogramik Temelleri: Miyazaki Animeleri Örneği*. Yıldız Teknik Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Karasoy, O. (2016). *Animelerde Teknik ve İçerik Yönünden Geleneksel ve Yenilikçi Yaklaşım: Rüzgârlı Vadi ve Code Geass Örneği*. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Karatay, A. (2015). *Miyazaki Sineması ve Auteur Kuramı*. İdil. 4 (18). 111-122.
- Ker Dinçer, M. ve Yılmazkol, Ö. (2007). *Çizgi Film Dünyasında Türselliğe Eleştirel Bir Bakış: Animasyonlar Karşısında Animeler*. *Medya Okumaları*. Der. Yılmazkol, Ö. Ankara: Nobel Yayın.
- Miyazaki, H. (2014). *Starting Point: 1979-1996*. San Francisco: Viz Media.
- Nakamura, T. (2013). *Hayao Miyazaki's World 'Best Of' Booklet*. Japan in Today's World Program (Jtw). Ed.: Recinos, B., Kudo, H. [http://www.isc.kyushu-u.ac.jp/jtw/pdf/courses/outcomes/hayao\\_miyazaki's\\_world\\_best\\_of\\_booklet.pdf](http://www.isc.kyushu-u.ac.jp/jtw/pdf/courses/outcomes/hayao_miyazaki's_world_best_of_booklet.pdf). Erişim Tarihi: 03.12.2019.
- Napier, S. J. (2008). *Anime Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna*. Çev. Başhekim, M. İstanbul: Es Yayınları.
- Öztekin, K. M. (2011). *Manga-Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları.
- Parsa, S. (2008). *Film Çözümlemeleri*. İstanbul: Multilingual Yabancı Dil Yayınları.
- Sürdem, Ş. S. (2019). *Miyazaki Sinemasında Kültürel İmgelerin Temsili ve Mekânsal Kurgusu*. Gazi Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Telci, A. Ş. (2010). *Miyazaki Sinemasında Japon Toplumunun Yansıması*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Tuğcu, L. (2017). *Semiotic Analysis Of Cultural Differences Between the Representation Of Female Protagonist in Disney Animations and Hayao Miyazaki Animes*. Yeditepe University Social Sciences Institute Department of Visual Communication Design Master Thesis.
- Tutal Cheviron, N. (2010). *Cadılar Sevimli Olabilir. Dişillik, Güzellik ve Şiddet Sarmalında Kadın ve Bedeni*. Der. Yasemin İnceoğlu, Altan Kar. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

### Görsel Kaynakçası

- Görsel 1. [https://www.imdb.com/title/tt0096283/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0096283/?ref_=fn_al_tt_1)
- Görsel 2. [https://www.imdb.com/title/tt0097814/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0097814/?ref_=fn_al_tt_1)
- Görsel 3. [https://www.imdb.com/title/tt0119698/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0119698/?ref_=fn_al_tt_1)
- Görsel 4. [https://www.imdb.com/title/tt0245429/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0245429/?ref_=fn_al_tt_1)
- Görsel 5. [https://www.imdb.com/title/tt0347149/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0347149/?ref_=fn_al_tt_1).
- Görsel 6. [https://www.imdb.com/title/tt0087544/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0087544/?ref_=fn_al_tt_1)