

AUTEUR HAYAO MIYAZAKİ VE İNSANBİÇİMCİ YAKLAŞIM: KÜÇÜK DENİZ KIZI PONYO ANİMASYON FİLMİ

Auteur Hayao Miyazaki and Anthropomorphism: The Little Mermaid Ponyo Animated Movie

Rabia ALABAY¹

ÖZET

Günümüzde animasyon filmler, teknolojinin değişmesi ve gelişmesiyle birlikte geleneksel tekniklerin yanı sıra bilgisayar destekli programlar kullanılarak dijital ortamlarda üretilmektedir. Animasyon filmlerin, çoğunlukla çocuklar için üretildiği algısı hakim olsa da günümüzde her yaşta bireye hitap eden animasyon filmler üretilmektedir. Bir görsel iletişim alanı olarak animasyon filmler, üretildiği kültürün öğelerini sıklıkla yansıtmakta ve bu kültür öğelerini belirli ideolojiler aracılığıyla görseller, karakterler, kuramlar kullanarak alt metinlerle aktarmaktadır. Animasyon filmlerde bu aktarımı sağlamak için en çok kullanılan yaklaşımlardan birisi insanbiçimci yaklaşımdır. İletilmek istenilen alt metinler, insanbiçimci özelliklerle tasarlanmış karakterler aracılığıyla izleyiciyle özdeşlik kurarak aktarılmaktadır. Animasyon filmlerde iyi bir hikayenin önemi büyük olsa da hikayeyi asıl taşıyan ve ileten unsurlar insanbiçimci karakter tasarımları gibi görsel, sanatsal unsurlardır. Auteur yönetmen kavramı, kendi özgün anlatım dilini oluşturan yaratıcı yönetmenleri tanımlayan bir kavram olmakla birlikte animasyon film alanında uluslararası alanda tanınmış, başarılı auteur yönetmenlerden biri Hayao Miyazaki'dir. Animasyon filmlerinde kendi özgün film dilini genellikle insanbiçimci karakterler kullanarak oluşturan Miyazaki, 'Küçük Deniz Kızı Ponyo' animasyon filminde de bir insanbiçimci deniz kızı karakteri oluşturmuştur. Miyazaki, bu animasyon filminde insanbiçimci yaklaşımı kullanarak metinler ve karakterler arası ilişkilerle önceden bilinen deniz kızı hikayelerinden ve animasyonlarından farklı olarak özgün, yeni bir deniz kızı hikayesi aktarmıştır. Bu çalışmada animasyon filmlerde insanbiçimci yaklaşım auteur kuramla birlikte ele alınarak Hayao Miyazaki'nin 'Küçük Deniz Kızı Ponyo' animasyon filminin görselleri üzerinden gösterge-bilimsel analizi sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Animasyon film, insanbiçimcilik, auteur yönetmen, hayao miyazaki

ABSTRACT

Nowadays, animated films are produced in digital environments by using computer aided programs as well as traditional techniques with the change and development of technology. Although the perception that animated films are mostly produced for children is dominant, animation films appealing to individuals of all ages are produced today. As a visual communication field, animated films often reflect the elements of the culture in which they are produced and convey these cultural elements with sub-texts by using images, characters and theories through certain ideologies. One of the most used approaches to provide this transfer in animated films is the anthropomorphic approach. The subtexts to be conveyed are conveyed by identifying with the audience through characters designed with anthropomorphic features. Although a good story is of great importance in animated films, the elements that actually carry and convey the story are visual and artistic elements such as anthropomorphic character designs. Although the concept of auteur director is a concept that defines creative directors who create their own unique narrative language, Hayao Miyazaki is one of the internationally known and successful auteur directors in the field of animated films. Miyazaki, who creates his own original film language in his animated films, generally using anthropomorphic characters, has also created an anthropomorphic mermaid character in the animated film "The Little Mermaid Ponyo". In this animated film, Miyazaki conveyed an original, new mermaid story, different from the previously known mermaid stories and animations, by using an anthropomorphic approach with texts and relationships between characters. In this study, the anthropomorphic approach in animated films is discussed together with the auteur theory, and a semiotic analysis is presented through the visuals of Hayao Miyazaki's 'The Little Mermaid Ponyo' animated film.

Keywords: Animation film, anthropomorphism, auteur director, hayao miyazaki.

EXTENDED ABSTRACT

Animated film is a field of both cinema and visual communication design, but it is also one of the mass media. In the literature, the work named 'Fantasmagorie' made by Emile Cohl in 1908 is accepted as the first animated film. From the first animated film to the present, many technological and technical developments have occurred in the field of animated films. Today, there are animation films produced with traditional methods such as stop-motion, as well as animation films produced with three-dimensional and two-dimensional drawing techniques. Walt Disney and Studio Ghibli, which successfully apply three-dimensional and two-dimensional drawing techniques in the field of animation, are internationally recognized animation companies that produce successful and resounding animated films.

The animation film field, which has a history of approximately 113 years from 1908 to the present, is getting liberated and enriched day by day with the development of technology and the increase in technical possibilities. Although the animated films seemed to appeal only to children when they were first produced, they were found interesting for people of all age groups in every period they were produced. One of the most important reasons why animated films are successful and interesting to the audience is that creative (auteur) directors can successfully reflect the subtexts, ideologies and basically the fantasy world in the animated film through properly designed anthropomorphic characters. The concept of auteur director, on the other hand, briefly describes creative directors who include themselves in films. For this reason, the role of the auteur director is important in animated films as well as in films produced in the field of cinema. The founder of Studio Ghibli, Hayao Miyazaki, who is also a director, screenwriter and illustrator, is an auteur director who conveys the original stories he has constructed in animated films with anthropomorphic characters.

When the word animation is considered as a meaning, it is seen that it basically means 'giving life'. Giving human characteristics to inanimate objects, animals and drawings in animated films and reflecting them to the audience also meets the main meaning of animation. For this reason, one of the main elements of animation is anthropomorphic characters. The anthropomorphic characters basically meet the transfer of human characteristics to animals or inanimate objects. Thanks to the characters designed with an anthropomorphic approach, the information desired to be conveyed in the sub-text and supertext in animated films can be conveyed by identifying with the audience. At the same time, anthropomorphic characters enable abstract narratives and concepts to be presented in a concrete way. In this way, the direct transmission of the message desired to be given in the animated film to the audience is also ensured.

Animated films, like every film, carry the traces of the culture in which they are produced and transfer these traces to the audience. Hayao Miyazaki is an auteur director who draws a lot of inspiration from Japanese myths and legends and uses Japanese cultural elements in his animated films in an original way. In the animated film "The Little Mermaid Ponyo", as an auteur director, he created a new anthropomorphic character by establishing intertextual relationships between characters and stories and presented a new mermaid story to the audience with this character. Unlike the characters in the previous mermaid stories, the story of the 'Ponyo' mermaid character, who is in the form of a goldfish in the 'Little Mermaid Ponyo' animated movie, is enriched with Japanese cultural elements and is based on loyalty and love. At the same time, the character of 'Ponyo' is designed as a strong mermaid character who is far from being an emotional and romantic mermaid character, unlike the previously processed mermaid characters, who can make her own decisions, take no notice of others, and can progress in any way she wants. In this context, when looking at the 'Little Mermaid Ponyo' animated movie, the 'Ponyo' character is presented as a post-modern mermaid character, as well as being a new and modern interpretation of old mermaid characters. In the study, Hayao Miyazaki's 'The Little Mermaid Ponyo' animated film was discussed together with the anthropomorphist approach and auteur theory, and a semiotic analysis was presented through the visuals of the animated film.

GİRİŞ

Günümüzde animasyon film her geçen gün daha da büyüyen bir sektör halini almıştır. İlk animasyon filminden günümüze kadarki süreçte teknolojik gelişmeler animasyon filmleri daha fazla geliştirmiş ve yeni kullanılan tekniklerle birlikte farklı animasyon dilleri oluşmuştur. Animasyon sektöründe doğuda ve batıda iki büyük animasyon stüdyosundan söz edilebilir. Bunlardan birincisi doğu kültüründe ‘Stüdyo Ghibli’ ikincisi ise batı kültüründe ‘Walt Disney’dir. İki büyük animasyon yapımcısı stüdyoya bakıldığında çizim tarzları, teknikleri, kullandıkları dil ve karakterler konusunda çok farklı özelliklere ve ifade biçimlerine sahip oldukları görülmektedir. Bu farklı özellikler sektörde orijinal ve nitelikli animasyon filmlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

Sinema gibi bir görsel iletişim alanı olan animasyon filmler aynı zamanda kitle iletişim araçlarından biridir. Hedef kitlesi sadece çocuklar gibi görünse de animasyon filmler günümüzde her yaş grubuna hitap etmektedir. Belirli ideolojileri görseller, karakterler, kuramlar kullanarak alt metinler aracılığıyla aktarırlar. Animasyonlarda alt metinlerin aktarılmasını sağlayan unsurlardan en önemlisi insanbiçimci yaklaşımla tasarlanmış karakterlerdir. Animasyon filmlerde “filmin iletisi ya da filmin ideolojisi, insanbiçimci sevimli özneler ve karakterler aracılığıyla verilmekte, böylelikle izleyicinin ilgisi alt metinden ziyade üst metne kaydırılmaktadır” (Medin, 2017). Bu sayede insanbiçimci karakterlerle üretilmiş animasyon filmler, filmi eğlenceli kılmakla birlikte izleyicinin anlatılan hikayeyi, ideolojiyi ve alt metni karakterlerle özdeşlik kurarak daha iyi anlamasına yardımcı olmaktadır.

Animasyon filmler karakterlerinden hikayesine kadar üretildiği kültürün öğelerini de sıklıkla yansıtmaktadır. Özellikle 1970’li yıllarda ‘Anime’ tarzı olarak adlandırılan Japon animasyon filmleri (Türkkaya ve Tunç, 2018) kendi mitolojilerini, inançlarını ve kültürlerini çokça yansıtmakta ve bunları izleyiciye insanbiçimci yaklaşım gibi çeşitli görsel ifade biçimleriyle iletmektedir. Dünya çapında iki büyük animasyon şirketinden biri olan ‘Stüdyo Ghibli’ de filmlerinde yemeklerden, yaşam alanlarına ve aile hayatına kadar her şeyiyle Japon kültür öğelerini sıklıkla kullanmaktadır.

Uluslararası alanda tanınan, Japon kültürünün başarılı animasyon yönetmeni, illüstratörü, senaristi ve Stüdyo Ghibli’nin kurucusu Hayao Miyazaki aynı zamanda insanbiçimci yaklaşımı kullanan auteur bir yönetmendir. Çalışmalarında kendisine özgü film dilini zıtlıklarla ve temasal bütünlüklerle oluşturmaktadır. Miyazaki filmlerinin büyük çoğunluğunu kendisi yazıp çizmekte ve yönetmektedir. “Miyazaki’nin yönetmen, senarist, story board sanatçısı ve baş animatör olarak Ghibli filmlerinin oluşturulması ve yapımındaki rolü benzersiz bir şekilde önemlidir” (Norman, 2008). Miyazaki’nin bu özelliği filmlerini özgün ve özel kılmaktadır. “Küçük Deniz Kızı Ponyo” filminde de insanbiçimci yaklaşımları kendi yaşadığı kültürün öğeleriyle görmek mümkündür.

‘Küçük Deniz Kızı Ponyo’ uluslararası alanda çok fazla izleyiciye ulaşmış bir animasyon filmidir. Popüler kültürde deniz kızı karakteri bir çok hikayede, filmde ve animasyonda işlenmiştir. Stüdyo Ghibli’nin 2008 yılında ürettiği ‘Küçük Deniz Kızı Ponyo’ animasyon filmiyle Walt Disney’in 1989 yılında üretmiş olduğu ‘Küçük Deniz Kızı’ animasyon filmi arasında postmodern anlamda metinler ve karakterler arası bir ilişki söz konusudur. Miyazaki alışılmış deniz kızı figürünün dışında deniz kızını temsil eden yeni bir karakter oluşturmuş ve karaktere ait özgün, yeni bir deniz kızı hikayesi yazmıştır.

1. Animasyon Film ve İnsanbiçimci Yaklaşım

Kelime anlamı olarak bakıldığında animasyon ve animatörle ilgili kelimelerin hepsi ‘hayat vermek’ anlamına gelen ‘animare’ Latin fiilinden türetilmiştir ve animasyon film bağlamında bu, büyük ölçüde cansız çizgiler ve formlarda hareket yanılsamasının yapay şekilde yaratılması anlamına gelir (Wells, 1998:10). Animasyon film Türkçe literatürde çoğunlukla ‘Canlandırma Film’ olarak yer almaktadır. Canlandırma denmesinin sebebi ise animasyonda cansız nesnelere, hayvanlara ya da çizimlere atanan hareket, konuşma gibi canlı özelliklerinin verilmesi olarak gösterilebilir.

Animasyon filmler ilk yapıldığı günden bu zamana kadar insanlar için bir çok yönden ilgi çekici bulunmuştur. Animasyon tarihine bakıldığında ilk örnekleri 19. yüzyılın başlarında, üzerindeki resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren oyuncaklar olsa da elle çizim tekniğiyle, senaryo ve storyboard yardımıyla doğrudan kamera altında çekim yapılarak hazırlanan ilk animasyon uygulaması 1908’de Fransız Emile Cohl tarafından yapılmıştır (Şenler, 2005). Cohl’un ‘Fantasmagorie’ isimli animasyon uygulaması animasyon (canlandırma film) tanımını

tam olarak karşılamakta ve literatürde ilk animasyon film olarak yer almaktadır. Bu filmle birlikte animasyon üretimindeki teknikler ve animasyon sektöründeki gelişmelerin hız aldığı söylenebilir.

Animasyon film tarihinde en önemli gelişmelerden bir diğeri ise 1923'te Walt Disney ve erkek kardeşi Roy tarafından Disney stüdyosunun kurulmasıdır (URL 5). Disney stüdyosu 1928'de 'Mickey Mouse' (Miki Fare) karakteriyle birlikte çok büyük bir başarının kapılarını açmıştır (Kırık ve Kozan, 2015). İlk olarak Walt Disney 'Miki Fare', 'Roger Robbit' gibi fare ve tavşan hayvanları karakter olarak kullanmıştır (Taş, 2012:144). Bu karakter arasından günümüzde hala popüler olan 'Miki Fare' karakteri, iki ayak üzerinde duruşu, konuşması, yaşamı, hareketleri ve kırmızı tulumuyla en popüler insanbiçimci karakterlerdendir. Görsel olarak çok başarılı tasarlanmış bu karakter Walt Disney'in sembollerinden biri olması ve Disney Stüdyosuyla özdeşleşmiştir.

Animasyon filmler diğer filmlerde olduğu gibi belirli bir senaryo, alt metin yada ideoloji üzerinden ilerlemekte ve belirli kuram, yaklaşımlar benimsenerek üretilmektedir. Yapılan araştırmalarda görüldüğü üzere animasyon filmlerde en çok kullanılan yaklaşım insanbiçimci yaklaşımdır. İnsanbiçimcilik literatürde Fransız kökenli bir kelime olan 'antropomorfizm' olarak geçmekte ve temel anlamında insani özelliklerin başka bir varlığa ya da Tanrı'ya aktarılması olarak tanımlanmaktadır (URL 3). İnsanbiçimci yaklaşım bir diğer adıyla 'antropomorfizm' bilinmeyen, görünmeyen, hayali olanı da insani biçim ve özelliklerle anlatma şeklidir. Burke ve Copenhaver (2004:207) insanbiçimciliği, "bir hayvana veya nesneye bir insan özelliği atamayı içerir" şeklinde açıklamaktadır. Medin'in (2017) işlediği bir başka tanım ise "insanbiçimci yaklaşım, en basit ifadeyle insani özelliklerin insan olmayan cansız varlıklara, hayvanlara, doğa güçlerine vb. yöneltilmesidir" şeklindedir.

Animasyon filmlerde insanbiçimci yaklaşım, fizikötesindeki varlıkları ya da konuşamayan, dillerinden anlamadığımız hayvanları, bitkileri ya da bütün olarak doğayı daha iyi anlamak, anlatmak ve anlamlandırmak için kullanılmaktadır. Güler (1989) bir animasyon alanı olan çizgi filmlerle ilgili ele aldığı çalışmasında, kullanılan karakterlerin insanda özdeşleşme, yakınlık doğurduğunu ve soyut kavramların bir anlamda somutla verilmesinin çocukların öğrenmesinde katkısı olduğunu belirtmiştir. Günümüzde animasyonlar çocuklar için yapılmış gibi görünse de her yaş grubuna hitap etmektedir. Sadece sevgi, saygı, sadakat gibi değerleri öğretim amaçlı değil belirli felsefi mesajları ve alt metinleri iletmek içinde bir araç olarak kullanılmaktadır. Burke ve Copenhaver (2004:207) ele aldıkları çalışmalarında insanbiçimciliğin sosyal, dini, bireysel vb. birçok alanda, risklerin yüksek olduğunu hissettikleri durumlarda bireylerin, zihinsel ve psikolojik anlamda bu risklerle baş edebilmesine olanak tanıdığını ifade eder. Bununla birlikte insanbiçimci karakterlerin kullanımında bir felsefeye birlikte insanlara sunulan bir sosyal eleştiri olduğunu da örneklerle belirtmektedir.

Animasyon filmlerde kullanılan insanbiçimci kahramanlar sayesinde filmde verilmek istenilen esas mesaj doğrudan verilebilmektedir. İnsanbiçimci yaklaşımın amacı izleyicinin, karakterlerle benzerlik kurmakta zorluk yaşamaması ve filmlerde verilmek istenen üstünkörü iletinin daha net verilebilecek olmasıdır (Medin, 2017). Bu sayede izleyici animasyon filmlerdeki karakterlerle bağ kurmaktadır. İnsanbiçimcilik yaklaşımı bu işleviyle görünmeyeni alışılmış formlarda göstererek animasyon filmin anlatımını ve izleyicinin doğrudan hikayeyi anlamlandırmasını kolaylaştırmakta aynı zamanda izleyiciyle arasında özdeşlik kurmaktadır. Bu anlamlandırma bir auteur yönetmenin özgün anlatımıyla sağlandığında yönetmenden parçalar taşıdığı için daha özel ve anlamlı hale gelmektedir.

2. Auteur Kuram ve Hayao Miyazaki

'Auteur' kelimesi kısaca kendisini filmin içerisine katan yaratıcı yönetmenleri tanımlamaktadır. Yapılan araştırmalarda her yönetmenin auteur olamayacağı belirtilmektedir. "Yönetmenler yaratıcı özelliklerinin güçlü olması ve imza attıkları filmlerin oluşumunda temel belirleyici olmaları bağlamında 'auteur' statüsünde değerlendirilmektedir" (Akmeşe, 2020). Auteur yönetmenin taşıması gereken bazı özellikler çeşitli araştırmacı ve kuramcılar tarafından belirtilmiştir. Auteur kuramı tanımlayan Andrew Sarris'e göre (aktaran Gökmen, 2018) auteur yönetmen "teknik ustalık, kişisel stil ve içsel anlam" olan üç kriteri eserlerinde taşımaktadır. Büker (1996:158) ise auteur yönetmeni, "filmde kendi düşünce ve duygularını anlatmakta ve kendisini birey olarak filme koyarak sahne düzenlenmesi, alıcı devinimi, alıcının yerleştirilmesi gibi gerçekleştirdiği şeylerle filme kişiliğini yansıtmaktadır" şeklinde tanımlamaktadır. Bir başka tanımda Ertaş (2016) auteur yönetmenin özelliklerini "özgün öykü ve diyalogu kurabilmek, filmlerini temasal bütünlüklerle oluşturabilmek, karşıtlıkları dahice üretebilmek ve sinema tekniğinden yararlanarak, kendi film dilini üretebilmek" olarak özetlemiştir.

Hayao Miyazaki auteur bir animasyon yönetmeni olarak her animasyon filminde orijinal bir hikayeyi anlatıp filmlerini temasal bütünlüklerle kurarak kendi animasyon dilini oluşturmaktadır. Auteur olarak Miyazaki, yaşantısının ve kültürünün izlerini filmlerine sıklıkla yansıtmaktadır. Yönetmen, kendisini etkileyen toplumsal faktörlerin içinden filmlerinin yaratım aşamasında “kendisine özgü, farklı bir derinliği filmin içine, havasına, duygusuna katabilmişse o zaman auteur’dür” (Kuyucak Esen, 2013:44). Toplumsal kültür öğelerini kullanım ve işleyiş biçimi Miyazaki’yi diğer Japon animasyon film yönetmenlerinden auteur yönetmen olarak ayırmaktadır. Japon kültürünün ve dünyanın en önemli animasyon ustalarından olan Hayao Miyazaki, yönetmen olmasının yanı sıra yapımcı, senarist, illüstratör ve baş animatör olarak anılmaktadır. Senarist olarak belirli bir yazılı metin üretmeyen Miyazaki, animasyon film senaryolarını taslak olarak ürettiği story-board çizimleri üzerinden ilerletmektedir (Hayao Miyazaki ile 10 Yıl, 2019). Miyazaki ürettiği her animasyonun teknik, çizim, sahne planlaması dahil her aşamasında bulunmaktadır. Bu özelliklerinin hepsi onu auteur bir animasyon yönetmeni olarak tanımlamaktadır. Filmlerinde beğenmediği ve kendi tarzına uygun bulmadığı her şeyi rötüşladığı belirtilmekle birlikte filmlerinin hepsinde görünüm ve iletilen his Miyazaki tarzıdır, filmlerinin görsel beğenisi, vizyonunu görebilen izleyiciler tarafından Miyazaki filmi olarak kabul edilmektedir (Ang, 2013). Miyazaki animasyon filmlerini üretirken bilgisayar teknolojisini sadece yeterli miktarda kullanmakta bununla birlikte film karelerinin büyük çoğunluğunu elle çizim tekniğiyle tamamlamayı tercih etmektedir (Kamacıoğlu, 2017). Halen günümüzde elle çizim tekniğini teknolojiyle birleştirerek kullanan ve bütün animasyon filmlerini geleneksel animasyon yöntemlerinden biri olan 2D (iki boyutlu) animasyon tekniğiyle üreten yönetmenlerdendir.

Japon mitlerinden ve efsanelerinden çokça ilham alan Hayao Miyazaki, animasyon filmlerinde , Japonya’nın yerli dini olan Şintoizm’den çokça beslenmekte ve film hikayelerini kendi oluşturduğu evrende anlatmaktadır. Şinto ülkenin yerli dini olmakla birlikte bu inançta ormanlarda, dağlarda, denizlerde, kısacası doğada "kami" denilen ruhların yaşadığına inanılmaktadır (URL 4). Bununla birlikte Miyazaki 1985 yılında Stüdyo Ghibli’yi kurduğu zamandan beri filmlerinde çokça evrensel ve insanların doğayı tahrip edici yaklaşımlarına mesajlar vermektedir (Kamacıoğlu, 2017). Bu mesajlarla Stüdyo Ghibli yapımı Japon animeleri kültürel kaynakları kullanarak var olan geleneksel anlatıları yeniden yorumlamakta ve metinler arası ilişkiler kurmaktadır (Yaşar, 2015). Japon kültürü ve şintoizm inancı, mitleri her kültürün net olarak anlayamayacağı çokça fizikötesi öğeler barındırmaktadır. Norman (2008) bir auteur olarak Miyazaki’nin filmlerindeki anlatının ‘Batı’ daki animasyon filmlerin aksine çoğunlukla büyü boyuttan oluştuğunu söylemiştir. Animasyon filmlerinde büyü ve mitsel boyutu insanbiçimci yaklaşım kullanarak anlatan Miyazaki, “Prenses Mononoke” animasyon filminde mitlerde yer alan çeşitli ruhları, “Ruhların Kaçışı” animasyon filminde tanrı ve tanrıçaları, “Küçük Deniz Kızı Ponyo” filminde ise Ponyo ve Tanrıça annesini insanbiçimci karakterlerle oluşturmuştur. Filmlerinde kullandığı insanbiçimci karakterlerle birlikte büyü, mitsel dünyayı izleyiciye daha anlaşılır şekilde sunmakta ve anlatım dilini evrensel kılmaktadır. Küçük Deniz Kızı Ponyo filminde kullandığı insanbiçimci karakterle, önceden bilinen deniz kızı karakterlerinden farklı bir insanbiçimci deniz kızı karakteri örneği ortaya koymuştur.

Küçük Deniz kızı Ponyo, 2008 yılında Hayao Miyazaki tarafından yazılıp yönetilen, Toshio Suzuki tarafından yapımcılığı üstlenilen bir Studio Ghibli animasyon filmidir. Film, baş karakterler Sosuke ve Ponyo arasında geçmektedir. Babası gemi kaptanı olan Sosuke, annesiyle birlikte okyanus kenarında küçük bir evde yaşamaktadır. Bir gün Sosuke kıyaya vuran bir şişeye sıkışmış halde olan Japon balığıyla karşılaşır ve balığa Ponyo ismini verir. Sosuke Ponyo’yu bir Japon balığı zannetse de Ponyo aslında büyücü babası ve Tanrıça annesi olan bir deniz kızıdır. Ponyo ve Sosuke ile bir süre vakit geçirdikten sonra babasının büyüünü kullanarak bir kız çocuğuna dönüşmek istemektedir. Ponyo büyücü babasının tüm engellemelerine rağmen kız çocuğu olma hayalinden vazgeçmez. Sosuke’ye aşık olan Ponyo, büyüyle birlikte başkalaşım geçirerek bir kız çocuğuna dönüşmeye başlar ve Sosuke’ye dalgaların üzerinde koşarak ulaşır. Büyünün etkisiyle dünya üzerinde bir felakete sebep olan Ponyo, Sosuke ile birlikte bir yolcuğa çıkar. Yolculuğun sonunda Sosuke, Ponyo’yu ister insan ister deniz kızı olsun her iki türlü de sevip her zaman ona sadık olacağını sözünü vermektedir.

3. Küçük Deniz Kızı Ponyo Animasyon Filmi İncelemesi

Her animasyon film üretildiği kültürün izlerini taşımakta ve aktarmaktadır. Animasyon filmlerde kültürel öğeleri sıkça kullanan Stüdyo Ghibli’nin ürettiği Japon animeleri, geleneksel anlatıları (eski kültürü) yeni kültür öğeleriyle yorumlayıp metinler arası ilişkiler kurarak sunma açısından başarılı bir örnek olarak gösterilebilir (Kamacıoğlu, 2017). Kültür öğelerinin filmde kullanımı filmdeki karakterler gibi aktarıcı rol görmekte ve belirli ideolojilerin aktarımını sağlamaktadır. Türkkaya ve Tunç (2018) çalışmalarında teknolojik imkanlara sahip

milletlerin kültürlerine ait animasyonlarla ve animasyon karakterleriyle kendi kültürlerini alımlatmakta ve maddi kültür üstünlüklerine dayanarak kendi ideolojilerini de aktarmakta olduklarını belirtmişlerdir. Bu bağlamda, yapılan araştırmalarda Japon animasyon filmlerin sadece kendi sınırlarında değil Dünya çapında başarılı olmasının nedeni, animasyon filmlerde kullanılan orijinal hikaye dilini, özgün karakter tasarımı eski ve yeni kültürle yeniden yorumlayarak oluşturduğu farklılık olarak gösterilmektedir.

Animasyon filmlerinde insanbiçimci yaklaşımı sıklıkla kullanan Hayao Miyazaki kendisinin yazıp yönettiği ve dünyada bir çok izleyiciye ulaşmış ‘Küçük Deniz Kızı Ponyo’ animasyon filminde de insanbiçimci yaklaşımı kullanmıştır. Animasyon film, büyücü babası ve tanrıça annesiyle denizaltında yaşayan kırmızı renkli balık Ponyo’nun insan olma dileğini anlatmakta ve alt metninde sevgi, sadakat gibi konuları da işlemektedir. Her filminde olduğu gibi bu filminde de “Miyazaki, modern insan ile doğa ve doğaüstü arasında kopmuş olan bağı etik bir yaklaşımla yeniden kurmaktadır” (Uludoğan, 2016). Bu bağı incelikle kurmak ustalık gerektirdiği gibi duygusal olarak da seyircinin filminden öznel bir çıkarım yapmasını sağlamaktadır.



Resim 1. Ponyo açılış sahnesi, 00:26 (Küçük Deniz Kızı Ponyo, 2008)

‘Küçük Deniz Kızı Ponyo’ animasyon filmi kalabalık bir deniz anası sürüsünün olduğu kalabalık bir okyanus görüntüsüyle başlamaktadır (Bkz. Resim 1). Bu sahneyle filmin okyanusta başlayacağını ve okyanusta yaşayan bir karakterle devam edeceği söylenebilir. Öyle ki animasyon filmin hazırlığını yaparken Hayao Miyazaki ile 10 yıl (2019) belgeselinde işlendiği gibi Miyazaki için en önemli sahnelerden biri bu giriş sahnesi olmuştur. Belgeselde açılış sahnesine karar vermek Miyazaki için sancılı bir süreç olmakla birlikte hem izleyicinin rahat anlaması hem de etkili bir giriş yapabilmek için yönetmen çaba sarf etmektedir. İlk sahne olan giriş sahnesi için geçirdiği sancılı ve düşünceli sürecin sonunda Miyazaki “bilim kurgu gibi bir deniz anası sürüsüyle başlamak güzel olabilir” diyerek Ponyo animasyon filminin sahne çizimlerine başlamaktadır. “Açılış sahnesi bunun sıradan bir film olmayacağını açıkça gösteriyor” diyerek ilk kare giriş sahnesi çizimini bitirmektedir (Hayao Miyazaki ile 10 Yıl, 2019). Miyazaki için filmde ki en önemli sahnelerden biri olan açılış sahnesi, filmin diğer sahnelerinin nasıl oluşturulacağı, genel hikayenin nasıl ilerleyeceği konusunda da önemli bir yol haritası olmuştur.



Resim 2. Japon balığı Ponyo, 03:08 (Küçük Deniz Kızı Ponyo, 2008)

Miyazaki'nin bu filmde insanbiçimci yaklaşımla oluşturulmuş karakterler, bir büyüyle insana dönüşen Ponyo'da ve doğaüstü güçlere sahip tanrıça annesinde net olarak görülmektedir. Animasyon filmin ilk sahnelerinde Ponyo karakteri jambon yemeyi seven, konuşabilen, hisleri olan, insan kafasına sahip kızıl saçlı ve kırmızı renkli bir Japon balığı formunda görünmektedir (Bkz. Resim 2). Ponyo'nun kızıl saçlı bu ilk formu gelişimini tamamlamamış kız çocuğu ve kafası insan gibi görünen balık formunun birleşimi şeklinde betimlenmiştir. Bu form önceden resmedilen bilindik çekici, güzel deniz kızı formlarından çok farklı ve uzaktır. Daha sonrasında Ponyo'nun insan olma isteği ve büyüyle birlikte geçirdiği başkalaşım (metamorfoz) aldığı son insanbiçimci hali de önceden resmedilen güzel ve çekici genç kız formundan farklı olarak beş yaşlarındaki bir kız çocuğu formunda betimlenmiştir.



Resim 3. Ponyo'nun ilk insanbiçimi. 31:31 (Küçük Deniz Kızı Ponyo, 2008)

Filmde Ponyo'nun başkalaşım ile insanbiçimine dönüşmesi büyüün etkisine göre iki farklı şekilde verilmektedir. Bu insanbiçimci dönüşümlerden ilki Ponyo'nun yarım kalan büyüün etkisiyle kuş ayaklarına benzer ayakları, elleri, kolları ve bacakları olan ilkel formu küçük bir kız görüntüsündedir (Bkz. Resim 3).



Resim 4. Ponyo'nun ikinci insanbiçimi. 46:12 - 46:23 (Küçük Deniz Kızı Ponyo, 2008)

Ponyo'nun tam insanbiçimci forma geçişi ise ilk olarak büyücü babasının mahzenindeki büyülerle yarım kalan büyüsünü tamamlayıp okyanusta pisi ballıklarının oluşturduğu dev dalgaların üzerinde sevdiği çocuk Sosuke'ye kavuşmak için koşarken beş yaşlarındaki bir kız çocuğu olarak görülmektedir (Bkz. Resim 4). Bu sahnede tsunaminin dev pisi balıklarıyla oluşturulması da ayrıca dikkat çekmektedir. Bu betimlemenin sebebi Japon inancında “deprem ve tsunaminin ‘Namazu’ adında efsanevi bir kedibalığının kuyruğunu sallamasıyla oluştuğuna olan inançtır (Taş, 2012:34). Tsunaminin neden oluştuğunun bir başka sebebi film içinde Sosuke'nin annesinin çalıştığı huzur evindeki büyükannelerden birinin Sosuke'nin balığını gördüğü sahnede “O bir deniz kızı değil mi derhal denize at! yoksa tsunami felaketi olur. Bir deniz kızı karaya vurursa ardından tsunami olur, bu çok eski bir efsanedir” diyaloguyla verilmektedir (Küçük Deniz Kızı Ponyo, 2008). Bu diyalog filmin üzerine kurulduğu temaya da gönderme yapmaktadır. Japon kültüründe deniz kızı (Ningyo) ve tsunamiyle ilgili efsane ve mitler çokça yer almaktadır. Taş (2012:131) ele aldığı tez çalışmasında yönetmen Hayao Miyazaki'nin ‘Küçük Deniz Kızı Ponyo’ filminde “tsunamiyi insan olmak isteyen küçük bir Japon balığın ruh haline bağlamıştır” şeklinde açıklamıştır. Japon denizcilerinin inancındaki tsunami ve deniz kızı bağlantısı şu şekilde ele alınmaktadır; denizkızı yakalamanın fırtına ve talihsizlik getirdiğine inanılıyordu ayrıca sahile vuran denizkızı bir savaş ya da felaket habercisi olarak görülmekteydi. Bu yüzden deniz kızı yakalayan balıkçıların onları denize geri attığı söyleniyordu. (URL 1). Bütün bu bilgiler ışığında filme bakıldığında, filmde resmedilen kedi balığı sürüleri şeklindeki dalgalar ve tsunami felaketinin denizkızı Ponyo'nun karaya çıkmasıyla birlikte başlaması gibi bir çok sahne Japon kültüründeki belirtilen inanışlarla birlikte daha anlamlı bir bütün haline gelmektedir.

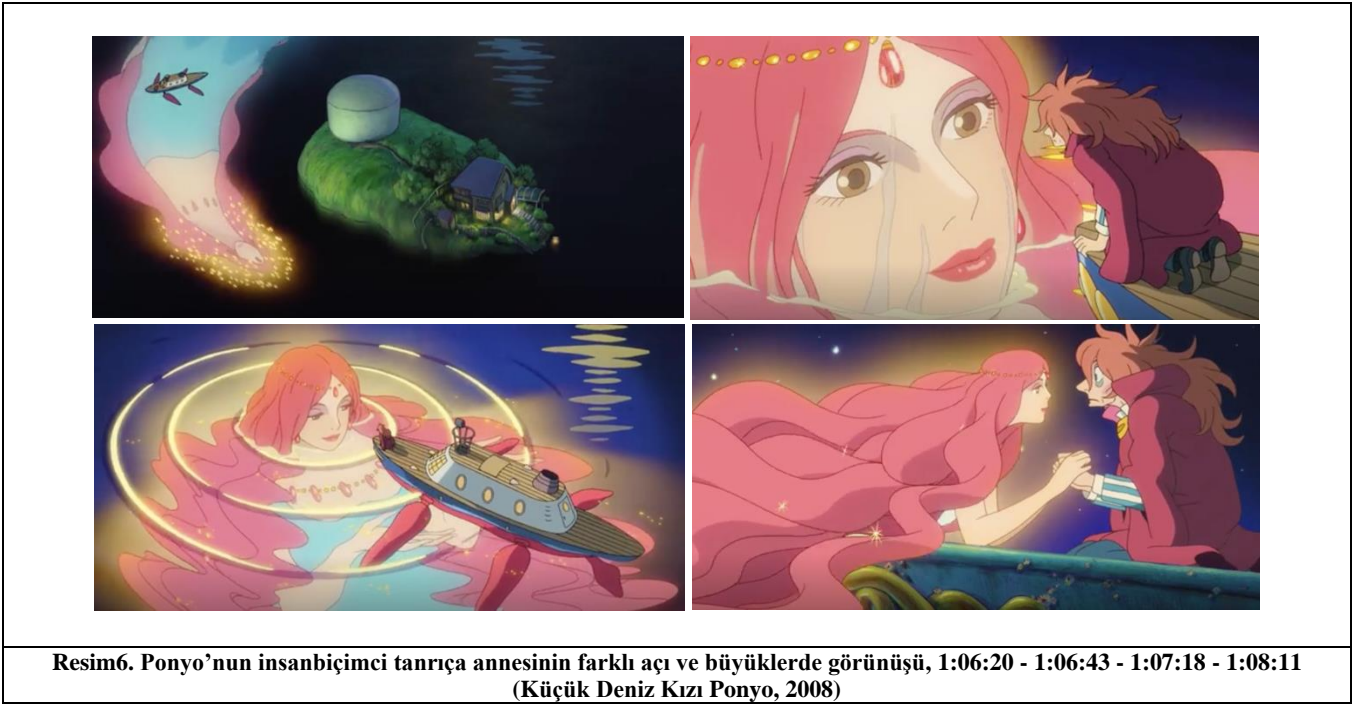


Resim 5. Ponyo'nun tanrıça annesi, 1:03:34 (Küçük Deniz Kızı Ponyo, 2008)

Animasyon filmde insanbiçimci özelliklerden bir diğeri ise Ponyo'nun Tanrıça olan annesinde görülmektedir. İnsanbiçimci tanrıçayı ilk olarak dev ve parlak dalgalar oluşturup Sosuke'nin kaptan olan babasının gemisi dahil tsunamiden zarar gören bütün gemileri tekrar çalışır kılıp aya doğru yükseldiği sahnede görülmektedir. Bu sahne aslında insanbiçimci tanrıça karakteriyle ilgili bir çok ipucu vermektedir. Japon mitinde gök tanrısı olan İzanagi'den çoğalan tanrılardan bahsedilmektedir. Bu mit kısaca şu şekilde anlatılmaktadır;

“İzanagi, yer altı dünyasının kirlerinden temizlenmek için girdiği suda en önemli tanrılar İzanagi'nin, yüzünü yıkarken oluşur. Sol gözünü yıkarken Güneş Tanrıçası Amaterasu, sağ gözünü yıkarken Ay Tanrısı Tsukuyomi ve burnunu yıkarken Deniz ve Fırtına Tanrısı Susanoo meydana gelir. İzanagi dünyayı bu üç kardeş arasında pay eder. Amaterasu gökleri, Tsukuyomi geceyi ve Ay'ı, Susanoo ise denizleri ve fırtınayı kontrol etmeye başlar.” (URL 2).

Şintoizm de ve Japon kültüründe Susanoo bazı resimlemelerde dişil olarak resmedilse de tanrı (eril) olarak anılmaktadır. Sarı (2016) efsane ve destanlarla ilgili kitabında, Japonya'da 8 milyon ilah olduğundan bahsetmekte bununla birlikte bu ilahların arasında 'Funadama' adlı denizcileri ve balıkçıları koruyan ve onların taptığı bir tanrıçadan söz etmektedir.



Resim6. Ponyo'nun insanbiçimci tanrıça annesinin farklı açı ve büyüklüklerde görünüşü, 1:06:20 - 1:06:43 - 1:07:18 - 1:08:11 (Küçük Deniz Kızı Ponyo, 2008)

Bu mitolojik bilgiler ve filmdeki sahnelerden yola çıkılarak, altın renkli balık dalgalarıyla ortaya çıkan, denizcilerin kurtarıcısı aynı zamanda büyülü denizkızı Ponyo'nun insanbiçimci şekilde resmedilmiş annesi, denizcileri ve balıkçıları koruyan tanrıça Funadama'dır denilebilir. Büyücü bir adamla evli, kızıl saçlı, çok güzel, mücevherlerle süslenmiş ve devasa bir kadın figürü olarak insanbiçimci yaklaşımla betimlenmiş tanrıça, filmde farklı büyüklüklerde gösterilmektedir (Bkz. Resim 5 - Resim 6).

Normalde her inançta soyut olan, görünmeyen yaratıcı ve koruyucu 'ilah' kavramı bu filmde insanbiçimci yaklaşımla ve Japon kültüründeki inançla birlikte somutlaştırılarak verilmiştir. İnsanbiçimci karakterler sayesinde filmde işlenen anlamlar kolay algılanabilir kılınmıştır. Bu sahnelerde (Bkz. Resim 5 - Resim 6) filmin ana teması ve insanbiçimci dönüşüm yaşayan Ponyo hakkında bilgiler özet halinde söylenmektedir. Bununla birlikte Ponyo'nun annesi ve babası oldukları da diyaloglar sayesinde seyirciye iletilmektedir.



Resim 7. Ponyo'nun insanbiçimci tanrıça annesi'nin Sosuke'den söz aldığı sahne, 1:34:45 (Küçük Deniz Kızı Ponyo, 2008)

İnsanbiçimci tanrıçanın Sosuke'ye Ponyo'nun annesi olduğunu söylediği sahnede (Bkz Resim 7) tanrıça anne karakteri "Ponyo'nun bir insan olabilmesi için onu olduğu gibi kabul edecek bir erkeğin olması gerekiyor. Ponyo senin kanını tattığı için bir deniz kızına dönüştü. Yarı insan yarı balık olduğunu bilerek onu kabul ediyor musun?" diyerek Sosuke'den Ponyo'yu bir ömür boyu sevip ona sadık olacağına dair söz almaktadır. Filmin ana temasında en temelde verilmek istenen sevgi ve sadakat alt metinleri bu sahnede üst metinle birlikte seyirciye ileterek direkt ve açık olarak verilmektedir. İnsanbiçimci deniz kızı Ponyo karakteri aracılığıyla ise filmin seyirciyle özdeşlik kurması sağlanmakta ve bu sayede film bir sonuca bağlanmaktadır. Filmde işlenen alt metinlerden bir diğeri ise Miyazaki'nin her filminde işlediği ve şintoizm inancında olan doğaya saygı konusudur. Doğaya saygı alt metni filmin bir çok sahnesinde işlenmekte olup bu sahne içerisinde de değinilmektedir. Verdiği sözle Sosuke, Ponyo'yu ister insan ister deniz kızı olsun her iki türlü de sevecek ve sadık olacaktır. Ponyo'nun ilk film karesini ve genel hattını oluşturduktan sonra Miyazaki, stüdyosundan ayrılıp filmde hikayenin geçtiği eve benzer okyanus kenarına çok yakın bir evde bir ay süre geçirip kendisiyle baş başa kalarak filmin geri kalan sahnelerini tamamlamaktadır (Hayao Miyazaki ile 10 Yıl, 2019). Her filminde görüldüğü gibi bu filmi de Miyazaki'nin hayatından, yaşadığı çevreden, kültüründen kesitler taşımaktadır. Bir auteur olarak Miyazaki bu filminde de bilindik yada sıradan bir deniz kızı hikayesinin dışında özgün hikayesini, dilini yansıtmış ve görsel olarak filme imzasını atmıştır.

Filmlerinde arkadaşlık bağlarıyla kurulan iletişime ve güçlü kadın karakterlere sıkça yer veren Miyazaki şu ana kadar çizilen ve bilinen 'Deniz Kızı' figürlerinden çok farklı olarak Ponyo karakterini oluşturmuştur. Ponyo, hem karakter tasarımı hem de kişilik olarak önceden filmlerde ve hikayelerde işlenen deniz kızı karakterlerinden çok farklı özelliklere sahiptir. Andersen'in masallarında geçen deniz kızı figürü ve Walt Disney'in filminde işlediği küçük deniz kızı karakteri Ariel'le Ponyo arasında postmodern bağlamda metinler arası ilişkiden de söz edilebilir. Hastings (1993:3) 'Küçük Deniz Kızı' filmiyle ilgili ele aldığı çalışmasında "Andersen masallarının özet olarak Hristiyan ahlakını desteklediği söylenebilir ama Disney versiyonu ahlaki ve psikolojik karmaşıklığı pahasına hikayenin en duygusal ve romantik yönlerini vurgular" şeklinde belirtmiştir. Ponyo ise hayalperest, romantik ve duygusal bir deniz kızı olmaktan çok uzak kendi kararlarını veren, başkalarından akıl almayan, istediği yolda ilerleyen, arkadaşlık ve sevgi bağı güçlü olan bir deniz kızıdır. Bu ilişki çerçevesinde bakıldığında Stüdyo Ghibli'nin 'Küçük Deniz Kızı Ponyo' filmindeki 'Ponyo' karakteri, Walt Disney'in 'Küçük Deniz Kızı' filmindeki 'Ariel' karakterinin postmodern bir temsilidir. Postmodern metinler önceden bulunan ve işlenen bütün metinleri malzeme olarak kullanarak onları önceki durumundan koparır ve yeni bir anlatının unsuru olarak kullanır (Yıldızhan, 2004:96). Bu animasyon filminde de modern bir karakter temsili olarak Ariel'de ki bir çok özellik yıkılmış ve bir çok konuda yeni bir deniz kızı temsili olan Ponyo karakteri oluşturulmuştur.

'Küçük Deniz Kızı Ponyo' filminde postmodern temsillerle yıkılan özelliklerden en önemlisi Ariel'in en büyük hayallerinden birisi olan kurtarıcı rolündeki 'yakışıklı prens' temsilidir. Ponyo'nun kurtarıcı rolünde olan 'Sosuke' karakteri her şeyden önce bir çocuk karakterdir ve filmde vurgulanan şey Ponyo'ya duyduğu karşılıksız, saf sevgisi ve verdiği sadakat sözüdür. Bu postmodern karakterler aracılığıyla verilen sevgi ve sadakat sözü aslında filmde verilmek istenilen temel alt metni oluşturmaktadır.

SONUÇ

Günümüzde her yaş grubuna hitap eden animasyon filmler ilk örneğinden bugüne kadar bir çok teknikte ve tarzda üretilmektedir. Eğlendirme amaçlarının yanı sıra belirli ideoloji ve metinlerin iletilmesi görevi gören animasyon filmler, çoğunlukla insanbiçimci karakterler aracılığıyla bu iletimi sağlamaktadır. Miyazaki'nin 'Küçük Deniz Kızı Ponyo' filminde insanbiçimci yaklaşımla oluşturduğu karakterlerden Ponyo, başkalaşım geçirerek insan formunu almaktadır. Ponyo'nun tanrıça annesi ise soyut olanın somut bir hal aldığı ve tam anlamıyla insanbiçimci özellikte bir karakterdir. Filmdeki insanbiçimci karakterler kötülükten uzak, tamamen iyilikle hareket eden ve özünde belirli değerleri taşıyan karakterler olarak betimlenmiştir. Filmde büyük ve dehşetli bir olay olan tsunami dahi güzel bir sonuca ve amaca bağlanmıştır.

İnsanbiçimci yaklaşım sayesinde karakterler alt metinde ve üst metinde iletilmek istenilen bilgiyi seyirciyle özdeşlik kurarak aktarabilmektedir. Auteur bir yönetmen bakışıyla Hayao Miyazaki 'Küçük Deniz Kızı Ponyo' filminde kullandığı insanbiçimci yaklaşımla bu aktarımı sağlamıştır. Miyazaki, auteur olarak bu aktarımı deniz kızını her zaman çizilen imgesinden koparıp orijinal hikayesiyle yeni deniz kızı imgesini kültürü ve değerleriyle yorumlayıp kendisinden parçalar katarak sunmuştur. Sonuç olarak çalışmada incelenen film örneğiyle birlikte auteur bir yönetmenin bakışı her filmde olduğu gibi animasyon filmde de orijinalliği ve yaratıcılığı bağlamında önemli bir unsurdur. Ayrıca animasyon filmde insanbiçimci karakterler anlamı kolaylaştırmış ve anlamlandırılmayan olayları da daha açık hale getirmiştir.

KAYNAKÇA

- Akmeşe, E. (2020). Mizantrop Bir Auteur: Zeki Demirkubuz. *SineFilozofi*, 1(1), 570-588.
- Ang, B. Y. (2013). *Hayao Miyazaki as Auteur: Techniques, Technology and Aesthetics in Animation*.
- Burke, C. L., Copenhaver, J. G. (2004). Animals as people in children's literature. *Language Arts*, 81(3), 205-213.
- Büker, S. (1996). *Film dili: Kuramsal ve eleştirel eğilimler*. İstanbul: Kavram Yayınları.
- Ertaş, R. M. (2016) *Auteur Bir Yönetmen Olarak Çağan Irmak*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Gökmen, E. (2018). Auteur Kuramı Ve Bir Auteur Yönetmen Olarak Ömer Kavur Auteur Theory And Ömer Kavur As An Auteur Director. *The Journal*, 11(58).
- Güler, D.A. (1989). Çocuk, Televizyon ve Çizgi Film. A.Ö.F. *İletişim Bilimleri Dergisi*. Sayı: 5.
- Hastings, A. W. (1993). Moral Simplification in Disney's The Little Mermaid. *The Lion and the Unicorn*, 17(1), 83-92.
- Kamacıoğlu, B.(2017). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Hayao Miyazaki Çizgi Filmleri. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(13), 1-18.
- Kırık, A. M., Kozan, E. (2015). Üç Boyutlu (3d) Dijital Animasyon Teknolojisinin Tv Yayıncılığında Kullanımı. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(13), 292-311.
- Kuyucak Esen, Ş. (2013). "Sinemada Auteur Kuramı", Editör: Zeynep Özarslan, Sinema Kuramları 2, İstanbul: Su Yayınevi
- Medin, B. (2017) İnsanbiçimci Kahramanların Dünyasında Sinema Okuryazarı Olmak. *TRT Akademi*, 2(4), 466-485.
- NHK World Japan (Yapımcı), Kaku Arakawa (Yönetmen). (2019). *Hayao Miyazaki ile 10 Yıl (10 Years with Hayao Miyazaki)*. [Belgesel Film]. Japonya: NHK World Japan. Erişim Adresi 26 Mayıs: <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/tr/ondemand/video/3004569/>
- Norman, S. Ç. (2008). Miyazaki Ve Batı: Çocuklar İçin Yapılan Animasyon Filmlerindeki Anlatım Yapısının Karşılaştırmalı Bir Analizi. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (9), 11-30.
- Sarı, E. (2016). *Ülke ve Şehirlere Göre Efsane ve Destanlar*. Antalya: Nokta E-Kitap.
- Suzuki, T. (Yapımcı), ve Miyazaki H. (Yönetmen). (2008). *Küçük Deniz Kızı Ponyo (Ponyo On The Cliff)*. [Film]. Japonya: Stüdyo Ghibli.
- Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri Ve Türkiye'deki Yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (Hütad)*, (3), 99-114.
- Taş, Ç. (2012). *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği*. Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Türkaya, A., Tunç, Ö. A. (2018). Kültürel Mirasın Gelecek Nesillere Aktarımında Canlandırma Sanatının (Animasyon) Kullanımı. In Uluslararası Sosyal & Hukuk Çalışmaları Kongresi International Congress On Social & Legal Studies (P. 53).
- Uludoğan, R. H. (2016) Miyazaki Sineması'nın Şintoizm Ve Değerler Eğitimi Açısından Değerlendirilmesi.
URL 1: <https://en.wikipedia.org/wiki/Ningyo>, Erişim Tarihi: 10.07.2021
URL 2: <https://sanatkaravani.com/sintoizm-ve-japon-mitolojisinin-kahramanlari/>, Erişim Tarihi: 03.06.2020
URL 3: <https://sozluk.gov.tr>, Erişim Tarihi: 10.06.2020
URL 4: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Japonya>, Erişim Tarihi: 02.06.2021
URL 5: <https://www.waltdisney.org>, Erişim Tarihi: 25.05.2020
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. New York: Routledge Pres.
- Yaşar, E. F. (2015). Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin çok boyutlu bir değerlendirme. *Türk ve İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 2. (5), 70-84.
- Yıldızhan, Y. (2004). *Moderniteden Postmoderniteye Geçiş ve David Lynch Filmlerinde Postmodern Öğeler*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul.