



Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi

Abant Journal of Cultural Studies

2023, 8(15): 23-33



Stüdyo Ghibli Filmlerinde Auteur Vizyonu: Hikaye Anlatımının Sınırlarını Aşmak

Auteur Vision in Studio Ghibli Films: Breaking the Boundaries of Storytelling

Serhat ÇEKMECİ¹ 

Geliş Tarihi (Received): 28.02.2023

Kabul Tarihi (Accepted): 28.04.2023

Yayın Tarihi (Published): 30.04.2023

Öz: Bu çalışma, Studio Ghibli'nin üç farklı yönetmeni Hayao Miyazaki, Hiromasa Yonebayashi ve Isao Takahata'nın Spirited Away (2001), When Marnie Was There (2014) ve Grave of the Fireflies (1988) adlı animasyon filmlerinin auteur kuramı bağlamında analizine dayanmaktadır. Anime, akademisyenler ve eleştirmenler için çeşitli bileşenlerini, kurumlarını, estetiğini, kültürel geçmişi ve popüler kabulü anlamaya zorlayan karmaşık bir sanat biçimidir. Anime'nin postmodern durumu, geleneksel kültür biçimleri arasında yer aldığı ve farklı kültürleri kapsadığı için benzersiz zorluklar sunar. Bu çalışma, genellikle yönetmenlere uygulanan auteur teorisinin yapım şirketlerine de uygulanabileceğini göstermektedir. Temel öncül, yönetmenlik stillerini ve tekniklerini değerlendirmek ve analiz etmek için kullanılan aynı ilkelerin, yapım şirketi uygulamalarının değerlendirilmesine ve analizine genişletilebileceğidir. Filmler analiz edilirken auteur kuramının geliştiricilerinden Andrew Sarris'in "Üç Halka" modelinin en derinde yer alan, "İçsel Anlam" ismini verdiği ve bir dünya görüşü, bir felsefe ya da vizyon olarak adlandırdığı halkaya odaklanmış ve beraberinde Peter Wollen'in "Yapısal Auteur" kuramı kullanılmıştır. Filmler, auteur kuramı kullanılarak sistematik bir şekilde analiz edilmiş ve belirli başlıklar altında tanımlanmış, ardından destekleyici düşünceler yardımıyla çözümlenmiştir. Bu makalede, bir Japon animasyon stüdyosu olan Studio Ghibli'nin auteur stüdyo olarak kabul edilebileceğini, çünkü filmlerinin farklı kişiler tarafından yönetilmesine rağmen ortak temaları ve stilistik unsurları paylaştığı görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Auteur, anime, manga, animasyon, Studio Ghibli.

&

Abstract: This study is based on an analysis of the animated films Spirited Away (2001), When Marnie Was There (2014), and Grave of the Fireflies (1988) by three directors of Studio Ghibli, Hayao Miyazaki, Hiromasa Yonebayashi and Isao Takahata, upon Auteur theory. Anime is a complex art form challenging scholars and critics to understand its various components, institutions, aesthetics, cultural background, and popularity. Anime's postmodern condition presents unique challenges as it sits between traditional forms of culture and spans different cultures. This study shows that auteur theory, usually applied to directors, can be applied to production companies. The basic premise is the same principles used to evaluate and analyze directorial styles and techniques can be extended to the evaluation and analysis of production company practices. In our analysis of the films, we focused on the "Interior Meaning" of Andrew Sarris's "Three Premises" model, a framework developed by Sarris and other proponents of the auteur theory. To Sarris, this aspect of a film encompasses its underlying worldview, philosophy, or vision. We finish our analysis with the "Structural Auteur" theory by Peter Wollen. The films were systematically analyzed using the auteur theory and defined under certain headings and then analyzed with supporting ideas. This article argues that Studio Ghibli, a Japanese animation studio, can be considered an auteur studio because its films share common themes and stylistic elements despite being directed by different people.

Keywords: Auteur, anime, manga, animation, Studio Ghibli.

Atıf/Cite as Çekmecı, S. (2023). Stüdyo Ghibli Filmlerinde Auteur Vizyonu: Hikaye Anlatımının Sınırlarını Aşmak, Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi, 8 (15): 23-33.

İntihal-Plagiarizm/Etik-Ethic: Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve intihal içermediği, araştırma ve yayın etiğine uyulduğu teyit edilmiştir. / This article has been reviewed by at least two referees and it has been confirmed that it is plagiarism-free and complies with research and publication ethics. <https://dergipark.org.tr/pub/akader>

Copyright © Published by Bolu Abant İzzet Baysal University, Since 2016 – Bolu

¹ Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı e-posta: serhatcekmeci@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1902-8727

Giriş

Manga ve anime, Uzakdoğu kültürünü, tarihini, dini ve felsefi konularının bu eserler üzerindeki yansımaları ayrıca Batı çizgi romanları ve animasyonlarından ayrılan değişik biçimleriyle araştırılması ve bilinmesi gereken özellikler taşımaktadır. Japonya'daki animasyon sanatı, Batı'daki Disney ile karşılaştırıldığında, çizer ve yönetmenlerin özgün ve başarılı işler yapmasının nedeni, kültürleri, tarihleri, felsefi değerleri kadar, doğu-batı ilişkilerinden kaynaklanan geçmişleri ve gelecekleri de içermesidir. Manga, Japonya ile özdeşleşmiş bir çizim sanatıdır; anime ise genellikle mangalardan uyarlanmış uzun veya kısa metrajlı filmler ve dizilerdir. Manga ve animeler, Japonya'nın en değerli popüler kültür ürünleri olmasının yanı sıra, dünya genelinde de büyük bir izleyici kitlesi ve büyük bir pazara sahiptir.

Auteur kuramı 1950'li ve 60'lı yıllarda, bir grup genç film eleştirmeni ve sinefil tarafından, Fransız Yeni Dalgası (nouvelle vague) olarak bilinen sinema tarihinin en etkili akımlarından biriyle ortaya çıkmıştır. Bu akımın temel fikri, André Bazin ve Alexandre Astruc tarafından 1940'lar ve 50'lerde ortaya atılan ve yönetmenin filmin auteur'ü (yazarı) olduğunu savunan "auteur teorisi" idi (Sarris, 1963). Teoriye göre, bir auteur, filmi bireysel yaratıcı vizyonunu yansıtmak için bir araç olarak kullanır. Dolayısıyla bir auteur'ün filmleri, tema, ışık, kamera, ses ve kurgu gibi stilistik unsurlara kadar yaratıcının belirgin imzalarıyla tanınabilir. Aslında hemen hemen tüm yaratıcı faaliyetler auteur teorisi ile tanımlanabilir, zira ister müzisyen ister ressam, isterse romancı olsun, bir yaratıcının nihai amacı kendi entelektüel kimliğini eserlerine yansıtmaktır.

Bu kuram kendi kültürel öge ve geleneklerini Batı'nın beğeneceği tarzda hazırlayan ve sunan Akira Kurosawa, Kaneto Shindo ve Kon Ichikawa gibi Japon yönetmenler için de kullanıldı. Manga ve animeler için kullanılmaya başlanması da Studio Ghibli'nin kurucusu Hayao Miyazaki ile gerçekleşmiştir. Hayao Miyazaki'nin eserleri, Batılı kaynak ve mekânları içerirken aynı zamanda Japon tarihini ve geleneklerini de yansıtmaktadır. Miyazaki, bu iki öğeyi ustalıklı birleştirerek hikayelerinde, karakterlerinde ve anlatım dilinde farklılık yaratmıştır. Böylece manga ve animelerinde, Batılı izleyicilere popüler kültürün klişelerinin yanı sıra farklı bir bakış açısı sunarken evrensel tema ve imgeleri de oldukça başarılı bir şekilde yansıtmıştır. Miyazaki'nin bu yaklaşımı, dünya genelinde okuyucu ve izleyicilerin dikkatini çekmiştir. Bu özellikleri ve üstün başarıları sayesinde anime ve mangaların Auteur yönetmeni olarak kabul edilmiştir. Bu başarıları arasında Altın Ayı Onur Ödülü(2001), Venedik Film Festivali Altın Aslan Onur Ödülü (2005), Akademi Onur Ödülü (2014), Akademi En İyi Animasyon Ödülü (2001) gibi birçok ödül kazanmıştır. (Hayao Miyazaki - Vikipedi, n.d.)

Manga ve animeler, Hayao Miyazaki ve Isao Takahata'nın kurmuş olduğu, birçok prestijli animasyon ödülüne aday gösterilen yapımların sahibi olan ve 2002 yılında En İyi Animasyon Film Akademi Ödülü'nü kazanan ilk ve tek anime olan Sprited Away (2001)'in de çıkmış olduğu Studio Ghibli ile dünya genelinde daha da tanınmaya başlamıştır. "Anime, Japonya'nın yerel film pazarının sadece bir bölümünü oluşturmasına rağmen DVD ve Blu-ray satışlarının çoğunu oluşturmaktadır. 2016 yılı itibarıyla animeler, dünyanın animasyonlu televizyon şovlarının %60'ını oluşturmaktadır" (Napier, 2016, s. 10).

Ortaya çıkan eserlerin yaratıcısı olarak mangakaların (yönetmen ve manga yazarı) ünlenmesi ya da değer kazanması gerekirken, eserin başlangıcı, eserin sonu hatta çerçevenin kenarlarına yerleştirilen yapımcı şirket logoları bunu engellemektedir. Zamanla yönetmenin yaptığı işler değerini daha da kaybetmekte ve stüdyonun çizim şekli, kullandıkları renk paletleri, paylaştıkları platformlar, yönetmenin tarih, din sanat ve felsefi görüşüne karşı ağır basmaktadır. Genel olarak anime ve manga yapımları incelendiğinde ayırt edici özelliklere sahip olan içerikler yönetmenin değil şirketin bir ürünü olarak nitelendirilmekte ve şirketin pazardaki ürünleri bu duruma göre daha az ya da daha çok izlenmektedir.

Bu makale, Auteur kuramının animasyonlar için yönetmenden çok stüdyoya, yapımcı şirketine hitap ettiği ve Auteur kuramının anime bağlamında stüdyolara doğru yavaş yavaş şekillendiği üzerine araştırmalar ve çalışmalar içermektedir. Bir Auteur olan Hayao Miyazaki ve kurmuş olduğu Studio Ghibli çalışmada ele alınan yapımcı şirkettir. Studio Ghibli bünyesindeki farklı yönetmenlerin farklı filmlerinin ele alındığı

bu çalışmada Ghibli Studio'nun felsefi altyapısı ve eserler arasındaki uyum incelenecektir. Bu sayede, yönetmen sineması için kullanılan Auteur kuramının, animasyon film bağlamında şirketler üzerinden kullanımı ortaya çıkarılacaktır.

Manga ve Anime Kavramının Gelişimi

Genel anlamda bakıldığında Japon çizgi romanı anlamına gelmekte olan "manga"nın tarihteki ilk kullanımları 1700'lü yıllarda görünmeye başlamıştır.

"19. yüzyıl boyunca manga kelimesi özel olarak, üzerinde karikatürler bulunan odun bloklarını (Hyakumenso), özellikle de Hokusai Katsushika'nın(1760-1849) 1819'da yayınlanmış olan ve öğrencilerinin kullanması için kendisinin çizdiği skeç, çizim ve karikatürlerini adlandırmakta kullanılmıştır. Hokusai çizdiği skeçleri iki Çince yazı karakterinin ["man" (rasgele) ve "ga"(resim)] birleşiminden oluşan Manga kelimesiyle tanımlamıştır" (Öztekin, 2008: 34-35).

İlk örnekleri 12.yy'a kadar uzanmakta olan manga, Budist rahiplerin tapınaklardaki duvar çizimleri ve parşömenlerinde görünmektedir.

Manganın bugüne gelmesinin en büyük sebeplerinden birisi batı ile olan etkileşiminden kaynaklanmaktadır. Limanlarını batıya açan Japonya aynı zamanda kültürünün de batıya açılmasını sağlamıştır. 1862 yılında İngiliz Charles Wirgman, Japonya'da Japan Punch adlı bir dergi çıkarmıştır ve karikatürlerinde gölgelendirme, perspektif ve konuşma balonu gibi teknikleri kullanmıştır. Bu tarz Avrupalı karikatürcülerin örneklerini izleyen Japon sanatçılar, fırçalar yerine kalem kullanılarak "düzeni eleştirmeme" yargısını yıkmışlardır. Daha sonrasında Japan Punch dergisi tercüme edilip Japonya'da yayınlanmaya başlamış ve diğer hiciv dergileri de bu oluşumun izinden gitmiştir. Bu dönemden günümüze miras kalan önemli bir özellik de mangalarda "İngilizce" kelimelerin sık kullanılmasıdır. (Anime Manga Türkiye : Geçmişten Günümüze Manga Tarihi, n.d.)

Japon çizerler 1900'lerin başında Amerikan gazetelerinde popüler olan çizgi bant ve çizgi romanların etkisi altında kalmıştır. Rakuten Kitazawa ise bu etkiyle birlikte ilk sürekli karakterli Japon çizgi roman dizisini oluşturmuş ve "Togosaku to Mokube no Tokyo Kembutsi" adlı eserleri Birleşik Devletler'deki benzerlerini örnek almıştır. Japonya'da çizgi roman, Kitazawa ve Okamoto'nun ortaya çıkışına kadar sadece sanatçıların ek bir görevi olarak görülmüştür. Amerikan etkisi, müzikten moda ve dekorasyona kadar güncel olan her şeyde kendisini göstermeye başlamış; bu dönemde çizgi roman sanatçıları, yozlaşma eğiliminde olan Japon toplumunu resmetmişlerdir (lambiek.net, 2018). Bu dönemde birçok genç manga sanatçısı ile birlikte, ince ciltli ve kırmızı mürekkep ile basılan "akabon" adındaki mangalar ortaya çıkmıştır. Diğer baskı yöntemlerinden daha ucuz olan bu baskı türü "kırmızı kitaplar" anlamına gelmektedir.

Çizgi film ve animasyon için kullanılan Japonca kelime "anime", tür, stil veya menşei ne olursa olsun her türlü animasyon veya çizgi film anlamına gelmektedir. Japonya dışında "anime" kelimesi, özellikle Japon kökenli animasyonlara veya belirli bir stilin animasyonuna atıfta bulunmak için kullanılmaktadır. Bu nedenle Japonca olarak "a-nee-may" şeklinde telaffuz edilir. Anime kelimesinin batılı bir terimden geldiği açık olsa da tam kökeni konusunda bazı tartışmalar oluşmuştur. Aralarındaki en kabul edilebilir seçenek ise, Japoncanın İngilizce kelimeleri diğer batı dillerinden çok daha sık bir şekilde kendi dillerine dahil etme alışkanlığına sahip olması göz önünde bulundurulduğunda, "anime" kelimesinin aslında İngilizce "animasyon" kelimesinin Japonlaşmasının kısa bir biçimi olduğudur (Shōnen - Anime News Networkfr-FR, n.d.).

Animeler, küresel kültürden etkilenmişlerse de özellikle Japon kültüründen beslenerek ve Japon animasyon filmlerinin farklı adlandırılmasıyla özgün olabilmişlerdir. Animeler, genel bir kanı olan çocuklar için algısını yıkıp korku, aşk, gerilim, geçmiş ve gelecek gibi konuları ele alarak çizgi film anlayışını farklı bir boyuta da getirmiştir ve batıdaki animasyonların aksine Japonya için yapılmışlardır.

Bu sebeple animeler de Japon kültürüne ait esintiler hissetmek olasıdır ve Japon animasyonları konu, işleyiş, çizimler ve teknik yönleri bakımından batılı animasyonlardan ayırt edilebilir.

Anime araştırmacısı Frederick Litten'e göre anime kültürünün temelleri 1917 yıllarına dayanmaktadır. Litten'in araştırmalarına göre Oten Shimokawa'nın Imokawa Muzoku (1917) filmi ilk anime olarak kabul edilmektedir fakat ticari amaçlar ile çekilmemiş ve film olarak kabul edilmeyen daha eski bir anime daha bulunmaktadır. Bu anime Imokawa Muzoku (1917) isimli karakter tahtaya "Katsudō Shashin" yazıp ardından arkasını dönüp ekranı selamlamaktadır. Bu örnek Oten Shimokawa'nın animesinden önce 1903 ya da 1905 yılında çekilmiştir. (Litten, 2014: 13) İlk batı animasyonu olarak kabul edilen Fantasmagorie 1908 yılında çekilmiştir. Buradan da anlaşılacağı üzere anime örneği batı animasyonundan daha önce ortaya çıkmıştır. İlk renkli anime ise, Toei Company animasyon stüdyosu tarafından 1958 yılında yapılan ve yönetmenliklerini Taiji Yabushita ve Kazuhiko Okabe'nin yaptıkları White Snake Legend isimli anime olmuştur (Hoka Hoka Kazoku (TV) - Anime News Networkfr-FR, n.d.)).

İlerleyen dönemlerde Japonya'da TV dizisi olarak başlayan, OLM Inc. Stüdyosu tarafından yapılan ve Kunihiko Yuyama'nın yönetmenliğini yaptığı Pokemon (1997) yayına başlamıştır. 22 Kasım 1999 yılında "TIME" dergisine kapak olması animelerin ne denli bir üne ulaştığının da göstergesidir. 2001 yılında ise izleyicileri televizyon başından sinemaya taşıyan Hayao Miyazaki'nin yönetmenliğini yaptığı Stüdyo Ghibli yapımı Ruhların Kaçışı (Sprited Away, 2002) En İyi Animasyon Film Akademi Ödülü'ne layık görülmüştür (The 75th Academy Awards, 2003). Japonya'da güncel olarak eserler yayınlayan Stüdyo Ghibli, A-1 Pictures, J.C. Staff, Doga Koba, Kyoto Animation, Bones, White Fox, Production I.G., Sunrise ve Aniplex gibi 500'den fazla yapımcı şirket, anime kültürünün hangi seviyede olduğunu göstermektedir.

Bu verilerden yola çıkarak, anime ve manga kavramlarının evrensel kodlar olmadığı, pratik hayatta kültür aktarımının bir aracı olarak kullanıldığı kabul edilmelidir. Bu durum, Ghibli Sineması'nın sorunlarına ve auteur kuramının oluşumundaki etkisine dikkat çekmektedir. Bu nedenle, Ghibli filmlerindeki alt metin ve metinler arasındaki ilişkilerin incelenmesi önemlidir. Auteur kuramı, yönetmen sineması algısını oluştururken; Ghibli filmlerindeki auteur'lük sorgusu, şirketin auteur olması durumunu güçlendiren gösterge bilimsel teknik ve metinsel unsurlar da içermektedir.

Auteur kuramı

Auteur; Latince de temeli atan, değerini arttıran anlamındaki "auctor" kelimesinden gelir. Sinema açısından bakıldığında ise filmin yaratıcısı olarak kabul edilen yönetmen için kullanılmaktadır. Kelime kökenini ele aldığımızda bütün yazarlar ve yönetmenler auteur tanımına uygundur denebilir.

"Sinemanın kitlelere ulaşması onu bir endüstri haline dönüştürmüştür. Dolayısıyla birbirine benzer tek tip filmler söz konusu olmuştur. Böylece bir kişilikten veya kimlikten söz etmek güçleşmiştir. Bu tip yönetmenler birinci türde yer alan zanaatkar yönetmenlerdir. İkinci türe dahil olanlar ise sanatçının yaratıcılığı bağlamında roman yazarıyla karşılaştırılmış, yaratıcı, özgür ve özgün bir kişilik olarak değerlendirilen auteur kavramını ortaya çıkarmıştır (Güngör, 2019: 191).

Auteur kuramının temelleri, İtalyan Umberto Barbaro'nun 1947'de Soggetto e Seneggiatura adlı eserinde yer alan bir açıklama ile atılmıştır. Barbaro, sinemanın yapımında kullanılan araçların insana bağlı olduğunu ve seyircinin de yontucunun yontma klemi veya ressamın fırçasına benzediğini ifade etmiştir. (Aşçı, 2019: 6). Alexandre Astruc'un 1948'de yayınlanan "Le Camera-Style" makalesinde, sinemanın diğer sanat dalları gibi düşünceleri doğrudan ifade edebilecek bir anlatım aracı olması gerektiği vurgulanmıştır. Astruc'a göre, sinema artık sanatçının en soyut düşüncelerini ve saplantılarını biçimsel bir şekilde ifade edebileceği bir "Kalem-Kamera Çağı"na girmiştir. (Mirza, 2016: 45). Makale, sinemanın sadece eğlence amaçlı değil, aynı zamanda düşünsel bir sanat formu olarak kabul edilmesi gerektiğine dikkat çekmiştir. Ardından bir grup sinema tutkunu Cahiers du Cinema adlı dergide (1951) Andre Bazin liderliğinde toplanıp, filmlerin bir yönetmenin kişisel vizyonunu yansıtması gerektiğini savunmuşlardır. Genellikle Amerikan sinemasını takip eden yazarlar Bazin'den de etkilenecek kendi anlatım türlerini keşfetmişlerdir. Fransız "Yeni Dalga" akımının temellerini atan ve sürekli gelişen genç sinemacılar, Bazin'in önderlik ettiği

manifesto ile yönetmenin egemenliğini savunmuştur. Bu görüşe göre, film senaryo aşamasından çekim ve sonrası süreçlerine kadar tamamen yönetmenin kişisel üslubunu yansıtmalıdır ve filmdeki tüm süreçlerde yönetmenin söz sahibi olması gerekmektedir (Uğur, 2017: 229). Ayrıca her ne kadar Traffaut'un yazdığı makale ile hazırlanmış olsa da adını Andrew Sarris koymuştur. Sarris'in Auteur teorisi, estetik açıdan önemli filmlerin bir auteur'un ürünü olduğunu iddia etmektedir. Auteur aynı zamanda bir müzikaldeki şef yerine bir edebiyat eserinde veya müzik bestesinde yazar anlamına da gelmektedir. Sinemada ise genellikle o kişi yönetmendir. Filmin kalitesi, o yönetmenin kişiliğini filmde ifade etme yeteneği, teknik uzmanlığı, kültürel yapısı, tüm ekiple olan ilişkisi ve oyuncuların başarıları ile olan şartlar arasındaki gerilimlerle auteur yönetmen doğrudan ilişkilendirilebilir.

Auteur kuramı; 1940'ların sonunda temelleri atılan ve 1950'li yıllarda Chaiers du Cinema dergisinin yazarları tarafından yazılan ve Auteur kuramının film yönetmenleri içinde kullanılması gerektiğini savunan makaleler sayesinde tüm dünyada kullanılmaya başlanmıştır. Film tarihçisi ve akademisyen Andrew Sarris, sinema tarihindeki en önemli eleştirel yöntemlerden biri olan "Auteurler Politikası"nı Amerika'ya taşımış ve üniversitelerde "Auteur Kuramı" olarak tanıtmıştır. Sarris'in auteur teorisi büyük ilgi görmüş ve sinema eleştirisinde önemli bir yer edinmiştir. Sarris, (Sarris, 1963) yönetmenlerin tarzı ve kişisel vizyonunun bir filmin yorumlanması ve değerlendirilmesinde merkezi olduğunu savunur. Sarris, auteur teorisinin yönetmenleri analiz ettiği üç ana başlık belirlemiştir. Bunlar dıştan içe doğru ele alındığında dış halka 'teknik anlatı', yani yönetmenin teknik yeterliliğidir. Bu başlık, yönetmenin kamera açıları, ışıklandırma, kurgu, ses gibi teknik öğelerini, hatta tema ve tekrarlayan motiflerini film diline uygulayabilmesidir. Ortadaki halka olan 'kişisel anlatı' ise, yönetmenin genel olarak filmlerinde görülen ortak özellikler ve anlatılardır. Son halka olan 'içsel anlatı' ise yönetmenin kişisel vizyonu ve sanatsal ifadesine önem verir. Yönetmenin konuya ilişkin benzersiz perspektifi ve bakış açısı da dahil olmak üzere yönetmenin özgün görüşünü içerir. Robert Kolker, Film, Form and Culture adlı kitabında Sarris'in en önem verdiği halkanın, çalışmanın devamında odaklanılacak nokta olan ve en derinde yer alan "içsel anlam" olduğunu söylemiştir. "Sarris buna "içsel anlam" ya da vizyon diyor, ancak buna bir dünya görüşü, bir felsefe, ya belirli bir yönetmene özgü olan ya da John Ford'un Western türüne dönüşleri gibi daha büyük anlatı geleneklerinin büyük ve tutarlı bir varyasyonu olan bir tür kişisel anlatı da denebilir." (Kolker, 2015: 152)

Sarris'in bu tanımına Peter Wollen ve Andre Bazin gibi isimler daha farklı şekillerde yaklaşmışlardır. Bu görüşlerden biri yapısalcılıktır. Bu görüş filmi anlamak için yapısının ve bileşenlerinin analiz edilmesi gerektiğini savunur. Bir filmin anlamının, karakterlerin davranışları, diyalogları, sahnelerin kompozisyonu ve diğer unsurlarının nasıl bir araya geldiğine bağlı olduğunu düşünür. Yapısalcılık, bir filmin bütünüyle bağlantılı bir dizi işaret, anlam ve sembollerden oluştuğunu savunur. Yönetmen sinemasına bu kuram ile yaklaşan Peter Wollen, kuramı "yapı" başlığı altında ele alıp, bu konuda yönetmenin fazla etkisi olamayacağını öne sürmüştür. Wollen'a göre (Wollen, 2004) yönetmenin etkisi sadece filmin yapısında belirlenen sınırlar içerisinde kalabilir ve "filmsel yapı" tarafından belirlenir. Ancak diğer bir görüşe göre, yönetmenin özgür iradesi ve yaratıcılığı, filmin içerisinde yer alan karşıtlıkların ilkesine uygun olarak ortaya çıkabilir ve motiflerde kendini gösterebilir. Bu görüş, yönetmenin sadece "filmsel yapı"ya bağlı olmadığını ve belirleyici bir etken olarak da görülebileceğini savunur. Filmde görsel anlamının oluşturulması için tempo, tekrar eden motifler ve tematik kaygıların ele alınması gerektiği vurgulanmaktadır. Bu yeni yaklaşımla Wollen, film analizini mecranın dolaysız özelliklerinden -stilsel ve tematik özelliklerinden- soyut bir kavramsal düzeye kaydırmış ve sonuçta akademisyenlerin daha geniş bir dizi sosyal ve ideolojik değerlendirmeye ilgilenmesine olanak sağlamıştır. Bu amaçla, filmde yer alan ilişkisel boyuttaki karşıtlıkların analizi yapılmalıdır. Bu analiz, görsel anlamın ortaya çıkarılmasında önemli bir rol oynar ve film metninin yapısını daha iyi anlamamıza yardımcı olur.

Sonuç olarak Auteur Kuramı, dönemin egemen ideolojiye hizmet eden sinema anlayışına bir tepki ve alternatif olarak doğmuş ve yayılmıştır. Bürokratik bir kısım zorunlulukları egale ederek kendi dillerini

oluşturan ve yapımcı sineması mantığını yıkan auteur yönetmenler sayesinde günümüzde gerçekleşen ve sinema yapmaya yeni başlamış her genç için önemli cesaret kaynağı olagelmışlerdir (Karatay, 2015: 121).

Bulgular

Studio Ghibli Filmleri ve Auteur Kuramı Bağlamında İçsel Anlatı ile Süreklilik

Studio Ghibli filmleri, yalnızca felsefi bir bakış açısı sunmakla kalmayıp aynı zamanda derin içerikleri ve akıcı kurguları ile üst düzey bir sinematik dil kullanmaktadır. Auteur kuram bağlamında incelendiğinde süreklilik ve kendini yineleme daha sonrasında Wollen'in yapı ve karşıtlıkların bu kuramda ele alınabileceği düşüncesi, genel anlamda bütünlük içinde ilerleyen bir dil kullanmaları, Ghibli filmlerini özel kılan unsurlardır ve şirketin auteur olarak gözlemlenebileceği açısından bizlere önemli fikirler verir. Ghibli yönetmenleri, ele aldıkları konuları şekillendirirken genellikle kendi sinema dilini kullanırlar ve onu senaryoya veya yönetim biçimine entegre ederler. Böylece filmlerde herhangi bir yapaylık veya kurgusal bir düzenleme hissi uyandırmazlar. Ancak bu çalışma, Studio Ghibli'nin ortak kültürel ve felsefi temalarının bir auteur imzası olarak incelenmesini ve farklı şirketler için bu yöntemin kullanılabilmesini amaçlamaktadır. Ghibli filmlerinde sıklıkla aile, doğa, hayvanlar, kültür, miras ve toplumsal bellek gibi temalar ele alınır. Bu temalar, farklı yönetmenlerin filmlerinde de belirgin bir şekilde yer almaktadır ve bu da Studio Ghibli'nin auteur kuramı bağlamında ele alınabilecek ortak bir imzası olduğunu göstermektedir. Umud kavramı, Studio Ghibli filmlerinde önemli bir tema olarak ortaya çıkar ve kadın karakterlerin felsefi ve kültürel bir yansıması olarak işlenir; aile kavramı ve ilişkisel karşıtlıklar da bu filmlerde sıkça görülmektedir.

Studio Ghibli'nin sineması farklı açılardan ele alınırsa ilk olarak, toplumsal bellek ve kültürel kodları Japon tarih felsefesiyle birleştirdiği ve bu etmenleri filmlerinde ustalıklı sunarak ortaya koyduğu bir sanat eseri olarak görülebilir. Bir diğer süreçte ise, şirketin teknik, görsel ve estetik açılardan önemli unsurları filmlerinde başarılı bir şekilde kullanması ve bunları filmlerinin felsefi alt yapısına dahil etme süreci de Ghibli sinemasının auteur niteliğine katkı sağlayan unsurlar olarak ortaya çıkar. Umud kavramı, filmlerin felsefi altyapısını oluşturan en önemli kavram olarak incelenebilir.

Miyazaki'nin emekliliğinin ardından görevi devralan Hiromasa Yonebayashi'nin yönettiği ve onun son Stüdyo Ghibli animasyonu olan *When Marnie Was There* (2014) filmde umud kavramı, ana karakter Anna Sasaki'nin hikayesi boyunca önemli bir tema olarak işlenir. Anna, hayatındaki birçok zorluk ve hayal kırıklığından dolayı umutsuz bir ruh halindedir. Astımından dolayı sosyal hayattan uzaklaşmış, yetimhanede kalan bir çocuktur. Ancak film ilerledikçe, Anna'nın hayatında yeni insanlarla tanışması, doğanın güzelliğini keşfetmesi ve Marnie adında gizemli bir kızla arkadaşlık etmesi sayesinde umud yeniden filizlenir. "Anna, Marnie adında gizemli bir kızla tanışır ve onunla arkadaş olup, onu Marsh House'a davet eder. Anna, Marnie ile ilk kez anlamlı bir bağ kurduğunda, filmin başında tarif edildiği gibi 'sıradan yüzü' ilk kez pembeyle kızarır. Arkadaşlıkları ilerledikçe Anna'nın saçları da uzar, bu da gelişmekte olan bedenini ve kimliğini kavramaya başladığını gösterir." (Pollard, 2016: 256).

Anna, Marnie'nin ona verdiği güvenle hayata yeniden umutla bakmaya başlar ve kendisini daha güçlü hisseder. Ayrıca, Anna'nın Marnie ile geçirdiği zamanlarda, kaybolmuş hatıralarını da hatırlamaya başlar ve geçmişindeki acılarını kabullenerek, geleceği için yeni bir umutla yola çıkar.

Filmde Anna'nın bir diğer umud kaynağı ise onu kurtaran Wuntermenny'dir. "Tam da Anna'nın ona en çok ihtiyaç duyduğu anda ortaya çıkar. Little Overton'a vardığında Anna'ya Marsh House'u ilk gösteren Wuntermenny'dir ve bu kritik anda onun yanında olması olgun ve tatmin edici bir duygudur." (Yee-Lo, 2016: 169)

Umud kavramı Studio Ghibli'nin kurucularından olan Isao Takahata'nın *Grave of the Fireflies* (1988) filmde de derinlemesine işlenmiş bir şekilde karşımıza çıkar. Filmin başından itibaren, Seita ve Setsuko'nun çaresizlikleri ve umutsuzlukları izleyiciye yansıtılır. Kardeşlerin anne ve babası savaşta hayatını kaybederler sonrasında çocuklar yalnız kalmışlardır. Seita, abisi olarak ailenin sorumluluğunu

üstlenir ve Setsuko'ya bakmak zorundadır. Ancak savaşın getirdiği zorluklar nedeniyle, ikisi de açlık ve hastalıkla mücadele etmek zorunda kalırlar. Filmin ilerleyen bölümlerinde, Setsuko hastalanır ve ölür. Seita, abisi olarak Setsuko'yu kaybetmenin acısıyla yıkılır ve sonunda kendisi de açlık ve hastalık nedeniyle hayatını kaybeder. Ancak film boyunca, Seita ve Setsuko arasındaki sevgi ve kardeşlik bağına işaret eden bazı sahneler de vardır. Örneğin, Setsuko'nun sevgi dolu tavırları ve Seita'nın ona olan bağlılığı, umutsuzluk içinde bile birbirlerine destek olmalarına neden olur. Filmin son sahnelerinde; Seita'nın ruhu, Setsuko'nun ruhuyla bir araya gelir ve kardeşlerin mutlu bir şekilde yan yana olduğu bir hayal dünyasına dönüşür. Bu sahne, ölümden sonra bile umudun varlığına işaret eder. Filmde umudun en büyük temsilcisi ise ateşböcekleridir. "Ateşböceği, hem çocukların şehri harap eden ölümcül yangın bombalarını hem de umut ve azmin simgesini temsil ettiği için filmin unutulmaz bir sembolü haline geliyor." (Chen, 2018)

Studio Ghibli'nin kurucusu olan Miyazaki'nin de filmlerinde umut kavramını fazlasıyla ele alındığı söylenebilir. Oscar ödüllü filmi (The 75th Academy Awards | 2003, n.d.) Spirited Away (Ruhların Kaçışı) filminde bunu görebilmemiz mümkündür. "Öyküsü modern dünyadan olmasına rağmen, ailesi ile yolculuğa çıkan bir karakter olan Chihiro, açgözlülüğü sebebiyle hayaletler tarafından domuza dönüştürülen ailesi için bir kurtarma yolculuğuna çıkar. Burada umut ailesini yeniden eski haline döndürme fikri üzerinden işlenmiştir. Chihiro önce kendini bulmalı, potansiyelini keşfetmeli ve daha sonra kazandığı özgüven ile ailesini kurtarmalıdır." (Gayret, 2016: 6)

Ayrıca Miyazaki, sadece anlatım olarak değil teknik anlamda da çizgilerin ve renklerin kullanımıyla, karakterlerini hem gerçekçi kıldığını hem de onlara umut yüklediğini belirtmiştir (Gayret, 2016: 2). Michelle Le Blanc ve Colin Odell ise Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata isimli kitabında umut kavramının Ghibli filmlerinde sık sık karşılaşılan bir olgu olduğunu belirtmiştir (Odell ve Blanc, 2019: 137)

Aile yapısına verilen önem ise hem hassas bir konu olmasından kaynaklı hem de ailelerin gerçeği yansıtmaya çabası ve zamanla geçirdikleri dönüşümleri izleyicilere en iyi şekilde verebilmek için Ghibli filmlerinde en ince ayrıntılarına kadar işlenmektedir.

Aynı zamanda Miyazaki'nin Ruhların Kaçışı (2002) filmi aile kavramına verilen önemin en önemli örneklerinden biridir.

"Ruhların Kaçışı'nda aile bireylerinin domuza dönüşmesi; modern çağla beraber zihinsel bir dönüşüme uğramış ve manasının yitirmeye yüz tutmuş "harcama kültürü" üzerine inşa edilmiş ailenin maddesel tezahürünü yansıtmaktadır. Yediğini ve doyduğunu anlamayan bir hayvan üzerinden görselleştirilen aile bireyleri toplumsal erozyonun boyutlarını da bizlere yansıtmaktadır. Aile kutsal ve önemli bir sistemdir." (Karatay, 2015: 119)

Aile kavramının daha farklı bir biçimde ele alındığı Marnie Oradayken (When Marnie Was There, 2014) filminde ise Anna karakteri 'vasım', 'teyzem' ve 'koruyucu annem' dediği Yuriko karakteri ile beraber yaşamaktadır. Anna kendisine bakmakta olan ailesinin, koruyucu aile olarak verdikleri hizmetten dolayı devletten para aldığını öğrenir ve Yuriko'nun kendisini gerçekten sevip, sevmediğini merak etmeye başlar. Filmde Anna Marnie'yi öz ailesiyle birlikte büyüdüğü için, Marnie de Anna'yı iyi kalpli insanlarla güvenli ve sevgi dolu bir evde yaşadığı için kıskanır. Anna, Marnie karakterinin öz büyükannesinin ruhu olduğunu öğrendiğinde söyledikleri evlat edinme yoluyla ayrılan insanların duygularını yansıtıyor olabilir: Bir noktada, "Beni geride bıraktın... Seni affetmeyeceğim, beni tek kelime etmeden geride bıraktın... Neden bana ihanet ettin?" ve başka bir noktada, "Seni özledim - seni kalbimle aramaya devam ettim... Seni asla unutmayacağım" ve nihayetinde ona, "Elbette seni affediyorum. Seni seviyorum ve seni unutmayacağım." (When Marnie Was There, 2014) sözlerini duyarız.

Anna çevresindeki diğer çocuklara benzememektedir. Gözleri mavi ve bir yabancı gibi ayrıca yaşlılarının hepsi Japon gibi görünmektedir. Kültürler arası evlat edinilmiş çocuklar bu durumu anlayabilir. Anna ayrıca, vasilerinin onun bakımı için para almasının ne anlama geldiğini de merak etmektedir. Bu, koruyucu

aile yanında kalan ya da koruyucu aileden evlat edinilen pek çok çocuk için ya da bakım veya evlat edinmeyle bağlantılı olduğunda paranın rolünü sorgulayan insanlar için gerçek bir endişe kaynağı olabilir. Filmin mesajının ise Yoriko'nun şu sözleriyle bağlantılı olduğunu söyleyebiliriz: "Sana bakmamıza yardımcı olması için para alıyoruz ama bu seni sevdiğimiz gerçeğini değiştirmiyor." Sonunda Anna karakterinin gelişiminin tamamlandığını ve yaşadıklarını ile bakıcı ailesini kabullendiğini görülmektedir. "Anna ailesini -gerçek ailesini ve evlatlık ailesini- bulduğunda, nihayet Yoriko'ya 'teyze' yerine 'anne' demeye cesaret edebildi." (Odell ve Blanc, 2019: 154-155)

Aile kavramının en ön planda olduğu film ise iki kardeşin ölümüne ve sonrasında geçmiş hikayelerine tanık olunan Ateşböceklerinin Mezarlığı (Grave of the Fireflies, 1988) filmidir. Hikayede Seita ve Setsuko, ailelerinden ayrı düşerler ve teyzelerinin yanında yaşamaya başlarlar. Ancak, teyzeleri giderek daha talepkar hale gelir ve pirinç alabilmek için annesinin kimonosunu satar, bu da kardeşlerin evden ayrılmasına yol açar. Filmin ilerleyen sahnelerinde, Seita ve Setsuko'nun birbirleriyle olan bağları daha da güçlenir. Seita, kardeşine yiyecek, barınak ve sevgi sağlamak için çaba sarf eder. Bu çabaları sırasında, Seita ve Setsuko'nun arasındaki bağlar daha da güçlenir. Ancak, film ilerledikçe Seita'nın sağlık sorunları ve Setsuko'nun açlığı ve hastalığı, Seita'nın kardeşini kurtaramayacağına dair korkularını artırır. "Seita teyzesiyle kalmaya ve gururunu ayaklar altına almaya karar verseydi hem kendisi hem de biricik kız kardeşi hâlâ hayatta olacaktı. Aynı şekilde, iş aramaya karar verseydi, yalnız ve pişmanlık dolu bir ölümlle ölmeyebilirdi. Onu öldüren şey, toplumu ve daha geniş ailesi yerine kendi refahına (ve kız kardeşinin refahına) bu kadar odaklanmış olmasıdır - kriz zamanında bireysellik kötü bir şey olarak gösterilir." (Odell ve Blanc, 2019: 72-73)

Filmin sonunda, Seita'nın ölümünün ardından, Setsuko'nun da hayatını kaybettiği ortaya çıkar. Bu son sahneler, Seita ve Setsuko'nun birbirlerine olan güçlü bağlarının ve aile bağlarının ne kadar önemli olduğunu vurgulamaktadır. Filmin sonunda Seita ve Setsuko, gökyüzünde birbirleriyle yeniden bir araya gelirler, böylece aile bağları sonsuza kadar devam eder.

Son ve diğer incelenmesi gereken konu ise ilişkisel karşıtlıklardır. Wollen (Wollen, 2004), auteur teorisinin, filmin yönetmeninin önceden belirlenmiş bir stiline olduğunu varsayar ve bu stili takip eden filmleri yönetmenin eseri olarak kabul eder. Ancak yapısal auteur teorisi, film yapısının, yönetmenin stiline daha önemli olduğunu ve filmin yönetmen tarafından yaratılan bir sanat eseri yerine, bir dizi yapısal seçimden oluştuğunu savunur. Wollen, ayrıca yapısal auteur teorisinin karşıtlıklarını da vurgular. Bu karşıtlıklar, özellikle sanat filmleri ve popüler filmler arasındaki farkları ele alır. Wollen, sanat filmlerinin, popüler filmlere kıyasla daha fazla yapısal özelliğe sahip olduğunu savunur. Sanat filmleri, genellikle film yapısının nasıl işlediğine odaklanırken, popüler filmler karakterlerin ve hikayenin anlatımına daha fazla odaklanır.

"Yapısalcı eleştiri benzerliklerin ve tekrarların (aslında fazlalıkların) algılanışı olarak kalamaz, aynı zamanda farklılıklar ve karşıtlıklar sistemini de kapsamalıdır. Böylelikle metinler yalnız evrensellikleri (hepsinde ortak olan şey) aracılığı ile değil, benzeşmezlikleri (birini ötekenden ayıran şey) içinde de incelenebilir. Bu da yapısalcı analizi sınamanın yolunun, bir yönetmenin benzerliklerin öbeklendiği bütün filmlerinin ortodoks bir listesini yapmaktan değil, ilk bakışta tuhaf görünen filmleri incelemekten geçtiği anlamına gelir." (Wollen, 2004: 83)

Grave of the Fireflies (1988) filminde, yaşam ve ölüm, savaşın acımasızlığı ve çocukluğun masumiyeti gibi birçok karşıtlık vardır. Seita ve Setsuko, hayatta kalmak için her şeyi yapmak zorundadırlar ancak zorluklar karşısında umutlarını yitirmezler. Filmde, insanların karşılaştıkları zorluklarla mücadele etmek için içlerindeki güçlerini ve dayanıklılıklarını kullanmaları gerektiği mesajı verilir.

Spirited Away (2002) filminde ise geleneksel ve modern kültür, zengin ve yoksul arasındaki karşıtlıklar önemli bir rol oynar. Chihiro, geçmişe saygı duymak ve yaşamın doğal döngüsüne uygun olarak hareket etmek gibi geleneksel değerleri öğrenir. Ayrıca, filmde zenginliğin ve gücün, insanlar arasındaki eşitliği ve huzuru bozabileceği mesajı da verilir.

Son olarak *When Marnie Was There* (2014) filminde ise gerçek ve hayal dünyası, kayıp ve keşif gibi karşıtlıklar vardır. Anna, Marnie ile arkadaşlığı sayesinde kendisini keşfeder ve kendi kimliğini oluşturma yolunda ilerler. Filmde, insanların hayatlarında kaybettikleri şeyleri arayarak yeni şeyler keşfetmeleri gerektiği mesajı verilir.

İlişkisel karşıtlıklar incelendiğinde ise tüm bu filmlerde ön plana çıkan benzer karşıtlık hayal-gerçek olgusudur. *Grave of the Fireflies* (1988) gerçek hayatta yaşanmış zorlukları ve acıları yansıtırken, aynı zamanda hayal gücünün de önemini gösterir. Seita ve Setsuko, hayatta kalmak için umutlarını kaybetmeden hayal dünyalarına sığınarak mücadele ederler. *Spirited Away* (2002), gerçek dünya ile fantastik bir dünya arasındaki karşıtlıkları ele alan bir film olup, genç bir kız olan Chihiro'nun kendisini gizemli bir dünyada bulduğu hikayeyi anlatır. Chihiro, gerçek hayatında bir çocuk olarak yaşadığı zorluklar karşısında, hayal dünyasına kaçarak güç bulur. *When Marnie Was There* (2014) filminde ise gerçek ve hayal dünyaları arasındaki çizginin bulanıklaştığı bir hikaye anlatır. "Anlatı, fantezi ve gerçeklik arasında ince bir çizgide ilerleyecek şekilde tasarlanmıştır. Anna'nın içinde yaşadığı dünya son derece gerçektir ve öyle kalmaya devam eder ancak film boyunca Marnie'nin gerçek olabileceğine ya da olmayabileceğine dair işaretler verilir." (Odell ve Blanc, 2019: 154) Gerçek ve hayal dünyaları arasındaki karışıklık, Anna'nın kimliği ve geçmiş ile ilgili sorunları da yansıtır. Anna, hayal dünyasına girerek, gerçek dünyadaki sorunlarını çözmek için gerekli olan içsel gücü bulur.

Her görsel unsurun sıfırdan oluşturulması gerektiğinden, dünya inşa etmek animatörler için göz korkutucu bir görevdir. Çizilene kadar orada hiçbir şey yok. Ghibli'nin öne çıktığı yer burasıdır, animatörleri teknik ustalığa ve her sahnede ayrıntılara sıkı bir özen gösterirler. Ne kadar abartılı ve hayali olursa olsun, Ghibli filmlerinin dünyaları her zaman dokunulabilir ve gerçekçi hissettirir. Ghibli'nin kurucusu Miyazaki'nin sözleriyle: "Anime kurgusal dünyaları tasvir edebilir ancak yine de özünde belirli bir gerçekçiliğe sahip olması gerektiğine inanıyorum. Tasvir edilen dünya bir yalan olsa bile işin püf noktası onu olabildiğince gerçek göstermektir. Başka bir deyişle animatör, gerçek izleyicilerin tasvir edilen dünyanın muhtemelen var olabileceğini düşünmeleri için bir yalan uydurmalıdır." (Starting Point, 2014: 21)

Sonuç

Auteur kuramı başlangıçta, döneminin sinema anlayışına karşı çıkan bir alternatif olarak ortaya çıkmış ve zamanla bir teoriye evrilmiştir. Bir politika olarak ortaya çıkan bu teori yapımcı sineması mantığını yıkmak için bazı eleştirmenler ve auteur yönetmenler tarafından geliştirilmiş ve günümüzde yönetmenler için kullanılan bir kuram haline gelmiştir. Bu açıdan incelendiğinde auteur kuramının, animasyon filmler, çalışma özelinde ise Japonya animasyon filmleri animeler açısından tekrar yapımcı sineması olarak ele alınabilmesi mümkündür. Studio Ghibli'nin yıllar boyu süregelen animasyon anlayışını koruma çabası ve farklı yönetmenlere ait olmasına rağmen filmlerinde karşılaşılan benzerlikler, Ghibli şirketini auteur olarak nitelendirmemizi sağlamaktadır.

Bu çalışmada, Sarris'in "Üç halka" şemasının en derininde yer alan "İçsel Anlatı" modeli ve Wollen'in "Yapısal auteur" kuramı kullanılarak üç farklı yönetmenin üç filmi incelenmiştir. Bu filmler, kullandıkları tür ve anlatı kaynaklarında tutarlı bir dizi stratejiyi ifade etmektedir. Studio Ghibli filmleri, geleneksel ve konvansiyonel yapıların sınırlarını zorlayan ve aynı zamanda benzersiz bir sinema dili kullanan bir Auteur şirket olarak değerlendirilebilir. Batı'da genellikle anime olarak sınıflandırılan bu filmler, Auteur kuramı sayesinde diğer eleştirel yaklaşımlarla desteklenerek daha anlaşılabilir bir hale gelebilir. Ancak, anime'nin özellikle postmodern bir statüye sahip olması ve kültürel arka planı, estetiği ve popüler alımlamasının anlaşılması için özel zorluklar sunması, bu filmlerin tüm kültürler arasındaki yeri ve geleneksel kültür biçimleriyle ilişkisi hakkında daha karmaşık bir tartışma gerektirmektedir.

Bu makalede, çoklu perspektiflerle başa çıkabilen ve bunlar arasında bağlantılar kurabilen eşit derecede incelikli ve açık bir eleştirel yaklaşımın gerektiği vurgulanmaktadır. Bu tür bir yaklaşımın daha da

geliştirilmesi, henüz gelmemiş diğer postmodern kültürel formları ele almak için bir model bile sağlayabilir. Sonuç olarak, Ghibli'nin sadece bir örneği olduğu bu çalışmada umut, aile ve filmlerdeki ilişkisel karşıtlıklar ele alınmıştır ve ulaşılan sonuç Studio Ghibli'nin auteur imzasını oluşturmaktadır. Bu imza kişisel anlamda “bağışlamak” iken toplumsal açıdan “doğanın ve insanın uyumlu bir şekilde var olması” olarak açıklanabilir. Ayrıca, diğer anime film yapımcılarına da genişletilmesi gereken bir Auteur yaklaşımının oluşturulması ve bu yaklaşımın tutarlılığını ölçebilmek auteur kuramının gelişimi açısından önemlidir.

Kaynakça

- Anime Manga Türkiye : Geçmişten Günümüze Manga Tarihi. (t.y.). Anime Manga Türkiye. <https://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=64> (02.02.2023)
- Aşçı, G. (2019). Sinemada Auteur Kuram ve Star Sistemiyle İlişkisi: Ferzan Özpetek Sineması Örneğiyle. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, 2019.
- Chen, H. (2018, 16 Nisan). Grave of the Fireflies: The Haunting Relevance Of Studio Ghibli's Darkest Film. BBC News. <https://www.bbc.com/news/world-asia-43695803> (04.01.2023)
- Gayret, T. (2016). Teknolojinin Sunduğu Umut Ve Umutsuzluk İkileminde Hayao Miyazaki Filmlerine Genel Bir Bakış. Lacivert Öykü ve Şiir Dergisi , 12 (71), 30-65.
- Güngör, A, C. (2019). “Bir Auteur Yönetmenin Otobiyografisi: 8 ½”, Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi, 6 (3), 183-200.
- Hayao Miyazaki - Wikipedi. (n.d.). Hayao Miyazaki - Wikipedi. https://tr.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki
- Hoka Hoka Kazoku (TV) - Anime News Networkfr-FR. (t.y.). Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=65> (14.12.2022)
- Karatay, A. (2015). “Miyazaki Sineması ve Auteur Kuramı”, İdil Sanat ve Dil Dergisi, 4 (18), 111-122.
- Kolker, R. (2015). Film, Form, And Culture. Routledge.
- Le Blanc, M., & Odell, C. (2019). Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata. Kamera Books.
- Litten, F. S. (2014, 29 Haziran). Japanese color animation from ca. 1907 to 1945. Freddy Litten. <https://litten.de/fulltext/color.pdf>. (14.01.2023)
- Lo, C. (2016). When Marnie was there. Infant Observation, 19 (2), 165–170.
- Mirza, A. (2016). “Sinemada Uyarılma Sorunsalı ve Auteur Bir Yönetmen Olarak Aki Kaurismaki”, Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi (AKAR), 1 (1), 40-57.
- Miyazaki, H. (2009). Starting Point: 1979-1996. San Francisco: Viz Media.
- Napier, S, J. (2016). Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation. St. Martin's Press.
- Öztekin, M. (2008). Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı (Manga)'nın İncelenmesi. Sanatta Yeterlilik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, 2008
- Pollard, L. (2016). ‘When Marnie was there’ an animated film, Studio Ghibli. Director: Hiromasa Yonebayashi, film written by Keiko Niwa, Hiromasa Yonebayashi Masashi Ando, 2014, released in UK 2016. Infant Observation 19 (3), 255-258.
- Rakuten Kitazawa. (2018, 1 Ağustos). lambiek.net. https://www.lambiek.net/artists/k/kitazawa_rakuten.html (15.11.2022)

Stüdyo Ghibli Filmlerinde Auteur Vizyonu: Hikaye Anlatımının Sınırlarını Aşmak

Auteur Vision in Studio Ghibli Films: Breaking the Boundaries of Storytelling

Sarris, A. (1963). Notes On The Auteur Theory in 1962. Film Culture, 27.

Shōnen - Anime News Networkfr-FR. (t.y.). Anime News Network.
<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=4> (14.12.2022)

The 75th Academy Awards | 2003. (t.y.). Oscars.org | Academy of Motion Picture Arts and Sciences.
<http://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2003> (08.11.2022)

Uğur, U. (2017). "Auteur Yönetmen Yaklaşımının Türk Sinemasına Yansımaları: Demirkubuz Sineması",
Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi, 6 (3), 227-241.

Yonebayashi, H. (Yönetmen). (2014). When Marnie Was There [Film]. Studio Ghibli; Toho Co., Ltd.

Wollen, P. (2004). Sinemada Göstergeler ve Anlam, Çev: Zafer Aracagök ve Bülent Doğan, İstanbul: Metis Yayınları.