

Atıf (Cite as): Yılmaz Güntay, G., & Güntay, V. (2025). Miyazaki Animasyonlarında Kristal İmajlar: The Boy and The Heron Filmi Analizi. *Akdeniz İletişim*, (50), 99-124. <https://doi.org/10.31123/akil.1630230>.

Miyazaki Animasyonlarında Kristal İmajlar: *The Boy and The Heron* Filmi Analizi

Crystal Images in Miyazaki Animations: Film Analysis of The Boy and The Heron

Gamze YILMAZ GÜNTAY¹²

Vedat GÜNTAY³

Öz

Kristal, yansıttığı şeyin çoklu yüzlerini gösterebilen bir biçimdedir. Tıpkı kristalden yansıyan gerçekliğin farklı yüzleri olduğu gibi sinema felsefesi üzerine düşünce üreten Gilles Deleuze'un kavramsallaştırdığı "kristal imajlar" da sinematografik gerçekliğin çoklu ve farklı yüzlerini yansıtmaktadır. Zamansal ve uzamsal gerçekliğin bağlantılarını koparan kristal rejimde neden-sonuç ilişkisi kesintiye uğratılarak edimsel ve virtüel olan iç içe geçer. Hayal, rüya ve gerçeklik arasındaki sınırlar bulanıklaşır. Deleuze'un sinema teorisinde kristal rejim, zamanın ve mekânın çok boyutluluğunu vurgular. Bununla birlikte düşünür, sinemaya imajlarla ve bu imajların yarattığı duyularla düşünce üreten ve kendi felsefesini yapan bir alan olarak yaklaşmaktadır. Bu bağlamda bu çalışma, Miyazaki filmlerini felsefi bir bakış açısıyla analiz ederek Deleuze'nin sinema felsefesi çerçevesinde imgeler aracılığıyla düşüncenin nasıl üretildiğini incelemeyi amaçlamaktadır. Aynı zamanda Miyazaki animasyonlarındaki kristal imajlarda hayal, rüya ve gerçeklik arasındaki ilişkilerin nasıl kurulduğunun saptanması hedeflenmektedir. Karakterlerin, zaman ve mekânın çok boyutlu yapısı analiz edilecektir. Yönetmenin *The Boy and the Heron* filmi örneklem olarak alınmaktadır. Filmde hayal, rüya ve gerçek karmaşık bir yapıda içi içe geçer. Zamanın çizgisel akışı kesintiye uğratılır ve tek bir doğrusal anlatı yerine çoklu anlam katmanları yaratılır. Edimsel ve virtüel olanın bölünmez birliğinden anlatı inşa edilir. Karakterler, gerçek üstü formlarda karşımıza çıkar, olay ve durumlara göre değişim geçirir. İzleyici, farklı olasılıkların bir arada var olabileceği bir evrenle karşı karşıya bırakılır.

Anahtar Kelimeler: Hayao Miyazaki, Animasyon Film, Sinema Felsefesi, Gilles Deleuze, Kristal imaj

Abstract

A crystal is in a form that can indicate the multiple faces of what it reflects. Just as there are different faces of reality reflected from a crystal, the crystal images conceptualized by Gilles Deleuze, who produced thought on the philosophy of cinema, also reflect the multiple faces of cinematographic reality. In the crystalline regime, which breaks the connections of temporal and spatial reality, the cause-and-effect relationship is interrupted, intertwining the actual and the virtual. The boundaries between imagination, dreams, and reality become blurred. Crystal regime in Deleuze's Cinema Theory emphasizes the multidimensionality of time and space. Furthermore, the philosopher approaches cinema as a medium that generates thought through images and the sensations these images create, thus developing its own philosophy. In this context, this study aims to examine how thought is produced through images within the framework of Deleuze's cinema philosophy by analyzing Miyazaki's films from a philosophical perspective. At the same time, it aims to determine how the relationships between imagination, dreams, and reality are established in the crystal images in Miyazaki's animations. Miyazaki's *The Boy and the Heron* film constitutes the study sample. In this film, imagination, dreams, and reality are intertwined in a complex structure. The linear flow of time is interrupted, and instead of a single linear narrative, multiple layers of meaning are created. The narrative is constructed from the indivisible unity of the actual and the virtual. The audience is confronted with a universe where different possibilities can co-exist.

Keywords: Hayao Miyazaki, Animation Film, Gilles Deleuze, Philosophy of Cinema, Crystal Images.

¹ Dr., Bağımsız Araştırmacı, gamzeguntay@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1763-5208

² Sorumlu Yazar (Corresponding Author)

³ Dr., Bağımsız Araştırmacı, vedatguntay@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1982-5910



Giriş

Sinema felsefesi deyince ilk akla gelen düşünürlerden biri olan Gilles Deleuze, bilim, sanat ve felsefenin hepsinin birden yaratıcı olduğunu söyler (Deleuze, 2001, s.14). Bu yaratıcı alanlarla nasıl düşünce üretildiği üzerinde duran Deleuze ve Guattari'ye göre, *"felsefe kavramlar yaratır, bilim önermeler, sanat ise algılamalar ve duygulamalar yaratır"* (Deleuze & Guattari, 2001, s.30). Bu kavramlar, önermeler, algılamalar ve duygulamalar aracılığıyla hayat üzerine düşünen filozoflar, bilim insanları ve sanatçılar, kendi araçlarıyla sorular sorarak varoluşun sorunlu yanlarını açığa çıkarır ve sorunlara çözümler arar, en önemlisi de daha iyinin hayalini kurar. *"Deleuze'ün sinema felsefesinin merkezini sinema-düşünce ilişkisinin belirlediğini söyleyebiliriz"* (Sütcü, 2005, s. 17). Deleuze ve Guattari, düşünmenin kaos zamanlarında açığa çıktığının da altını çizmektedir. Onların ifadesiyle *"Sanat ve felsefe kaosu keser ve onunla kapışır"* (2001, s. 64). *"Sanat kaos değildir, ama kaosu görüyü ve duyumu veren bir kompozisyonudur"* (2001, s. 181). Düşünürlere göre *"sanat, en sevimli kişiliği, en büyümlü manzarayı kullanarak da olsa, kaosa savaşıyor, ama onu duyulur kılmak için savaşıyor"* (2001, s.181). *"Sanat bir kaos parçasını, duyulur hale gelen bileşik bir kaos oluşturmak üzere, bir çerçevenin içine alır"* (Deleuze & Guattari, 2001, s.183). Bu çerçeve bazen bir resim ya da fotoğraf, bazen bir senfoni veya koreografi, bazen de bir film sahnesi olabilmektedir.

Kaosla kapışarak düşünce üretme yollarından biri de sinema sanatıdır. Sinema, kendi özgün aracı olan hareketli görüntülerle ve bu görüntülerdeki anlamı açığa çıkaran sinematografik yaklaşımlarla anlatısını inşa etmektedir. Sinema tarihine bakıldığında zaman içinde klasikleşen sinematografik tercihlerle oluşturulan anlatı yapılarının yanında çok farklı sinematografik üsluplarla bu yapıları kesintiye uğratarak ya da kabul görmüş kuralları bozarak kendi özgün formlarını inşa eden anlatılar da yer almaktadır.

Deleuze, hayat üzerine sorular sorma ve düşünme yolu olarak gördüğü sinema sanatı hakkındaki fikirlerini, Cinema 1: The Movement Image (Sinema 1: Hareket İmaj) ve Cinema 2: The Time Image (Sinema2: Zaman-İmaj) kitaplarında derinlemesine ele almaktadır. Düşünür sinema üzerine yazdığı bu iki önemli eserde, "hareket-imge" ve "zaman-imge" kavramlarıyla sinema tarihi ve estetiği üzerine düşünce üretmekte ve sinemanın farklı dönemlerinde ve türlerinde nasıl bir anlatı yapısı kullandığını analiz etmektedir. Deleuze, hareket-imaj sinemasını, klasik anlatı yapısı olarak tanımlanan Hollywood filmleri üzerinden inceler ve bu anlatı biçimini "organik rejimle" ilişkilendirir. Zaman-imaj sineması ise onun için modern sinema olarak nitelenen Avrupa sinemasını çözümlediği orada var olan anlatı biçimlerini analiz ettiği yerdir ve bu anlatı yapısını "kristal rejimle" ilişkilendirmektedir. Organik rejimde gerçeklik, neden-sonuç ilişkileri ve mantıksal bağlantılarla kurgulanır. Zamanın doğrusal akışında, çizgisel bir anlatı yapısına sahip olan hareket-imaj sineması karakterlerle, hatta kahraman karakterlerle özdeşim kurmamızı sağlayan bağlantılar kurar. Farklı bir ifadeyle karakter gelişimlerinin neden-sonuç ilişkileriyle ilerlemesi ve olayların mantıklı bir şekilde sıralanması gibi unsurlar ön plandadır. Zamanda kırılmalar yaratarak bu çizgisel anlatı yapısını bozan zaman-imaj sineması ise neden-sonuç ilişkilerinden bağımsız bir yapıdadır. Kahraman karakterler yerine sıradan insanın günlük hayatına, oradaki varoluşuna, zihin dünyasını da dahil ederek odaklanır. Hareket-imge sineması, belirli bir hikâyeyi izleyiciye iletme amacını taşıırken; zaman-imge sineması, izleyiciyi düşünsel bir sürece davet eden, zaman ve gerçeklik kavramlarını sorgulayan bir yaklaşıma sahiptir.

Zaman-ımege, zamanın hikâyesinin arka planında ilerlemek yerine doğrudan bir şekilde deneyimlendiği, olayların lineer olmayan bir yapıda sunulduğu, belirsiz ve çoklu anlam katmanlarının olduğu bir anlatı biçimini içerir. Kristal rejim, zamanın ve hafızanın kristal gibi yansıma ve kırılmalarla çok boyutlu sunulduğu, tek bir gerçeklik yerine birden çok olasılığın aynı anda var olabileceği bir yapıyı gösterir. *“Kristalde gördüğümüz şey zamandır. Kristalde zamanın asli temelini izleriz; kronolojik olmayan zamanı. (...) Geçen şimdinin edimsel imajı ve muhafaza edilen geçmişin virtüel imajı. Bunlar farklı olmakla birlikte aralarında ayırım yapılamaz. Hangisinin ne olduğunu bilemeyiz.”* (Öztürk, 2019, s.123). *Zaman-imaj kendi içinde ve kendi başına zamanın, sürenin bir anlık görüntüsüdür* (Sutton & Jons, 2013, s. 107). *“Kristal birden fazla, farklı zamansallıkları aynı anda ifade edebilen bir tür imaja atıfta bulunmaktadır. Farklı zaman ve mekânlar arasında bir eşzamanlılık ve kopukluk duygusu yaratma yeteneği ile karakterize edilir.”* (Cantaş, 2023)23.09.2025 13:02:00. Kristalin biçimsel özellikleriyle doğru orantılı olarak kristal rejimde karakterlerin, durum ve olayların çok katmanlı farklı yüzleri yansıtılmaktadır. Zaman, karakterlerin algılarında, hayallerinde, düşlerinde, boyutlar arası yolculuklarında farklı düzeylerde ve katmanlarda kendini açık eder.

Kristal rejimde olduğu gibi Miyazaki animasyonlarında da tek bir doğrusal anlatı yoktur. Hikâye, çoklu anlam katmanlarıyla işler. Hiçbir şey açık ve net değildir, aksine belirsizliğin belirginleştiği bir form vardır. İzleyici, tek bir doğru veya yanlış cevabın olmadığı, farklı olasılıkların bir arada var olabileceği bir dünyayla karşı karşıya bırakılır. Zaman-mekân ve karakter inşası, çok boyutlu, katmanlı ve geçişken bir yapıdadır. “Hayal”, “rüya”, “hatıra”, “algılanan” ve “gerçeklik” girift bir biçimde tasarlanır. Filmin gerçekliği her birini kapsar hale gelir. Zaman-mekân kullanımı karmaşılaşır ve anlatı, bu kavramlar üzerine sorular sorup yeniden düşünmemizi tetikleyen imajlarla ilerler.

Bu çalışmada Miyazaki animasyon filmleri, Deleuze’un kristal imaj kavramı bağlamında incelenerek *The Boy and The Heron* (Miyazaki, 2023) filminin detaylı analizi yapılmaktadır. Film, kristal imajı açığa çıkaracak sahnelerle kurulu olması nedeniyle örneklem olarak seçilmiştir. Yönetmenin diğer filmlerinden örnek sahneler de aynı amaçla incelenmiştir. Miyazaki filmlerinde kristal imajların nasıl işlediği ortaya konulmaya çalışılmaktadır. Aşağıda belirtilen araştırma soruları ışığında film çözümlemeleri yapılmıştır.

- Miyazaki animasyon filmleri neden Deleuze’un kristal imaj kavramının anlaşılması için iyi örnekler sunar?
- *The Boy and The Heron* filminde kristal imajın işleyişi nasıl açığa çıkmaktadır?
- Filmin Kristal imajlarında hayal, rüya ve gerçek arasındaki ilişki nasıl kurulmaktadır?
- Karakterlerin, zaman ve mekânın çok boyutlu yapısı ile çoklu anlam katmanları nasıl inşa edilmektedir?

1. Kristal İmaj ve Miyazaki Animasyonlarının Genel Anlatı Yapısı

Deleuze’un ifadesiyle *“kristalde gördüğümüz, daima ikiye ayrılan veya farklılaşan yaşamın fişkırmasıdır.”* (2017, s. 114). Gerçeklik çoklu görünümde ve kristalin farklı yüzleri, hayatın farklı yüzlerini çoklu perspektiflerle yansıtır. Deleuze, kristal imajları açıklarken, algılanan, hatırlanan, gerçek ve hayali, fiziksel ve zihinsel olanın daha doğrusu bunların imajlarının ayırt edilemez düzeyde sürekli birbirini takip ettiğini, birbirlerine atıfla bulunduğunu söyler (Deleuze, 2001, s. 69). *“Düş ve gerçeklik arasındaki sınırların ortadan kalkmasını ve imgelerin*

irrasyonel bir şekilde bağlanıp birleşmesini, zaman imgesine dayalı sinemanın temeli olarak kabul eder” (Sütcü, 2005, s.163). Kristal rejimde olduğu gibi Miyazaki filmlerinde de düş ve gerçeklik arasındaki sınırlar ortadan kalkmaktadır. Gerçek ve hayali olan, fiziksel ve zihinsel olan her zaman birbirinden kolayca ayırt edilemez. Miyazaki animasyonlarından fıskıran yaşam, edimsel ve virtüel olanı kapsayan bir evreni açığa çıkartmaktadır.

Varlık, Deleuze’ün yorumunda, iki boyuta sahiptir: virtüel boyut ve edimsel boyut (Deleuze, 2010, s.42). Virtüel, gücülle ya da olanakla aynı şey değildir. Deleuze’ün ifadesiyle *“Bir bestecinin kafasındaki henüz yazılmamış senfoni virtüeldir. Burada öngörülemez bir yaratım vardır. (...) Çiçek açmanın şu ya da bu bitkide nasıl edimselleşeceğini hiçbir zaman tam olarak bilemeyiz.”* (Deleuze, 2010, s. 39). Edim niteliğinde olan ya da gerçek olarak var olan ise edimsel olarak tanımlanır. Düşünürün yaklaşımında *“Hiçbir nesne tümüyle edimsel değildir. Her edimsel olan şey, virtüel imgelerin bir sisiyle çevrelenmiştir.”* (Deleuze, 2010, s. 40). *“Edimsel nesne nasıl virtüel imgelerden ayırlamazsa virtüel imgeler de edimsel nesneden ayırlamaz.”* diyen Deleuze’ün çıkarımına göre virtüel imgeler edimsel üzerinde etkide bulunmaktadır (Deleuze, 2016, s. 15). Edimsel nesneyle virtüel imgesi arasında kaynaşma ve bölünme, daha doğrusu bir değiş tokuş vardır. Virtüelle edimsel arasındaki bu sürekli değiş tokuş bir kristal meydana getirir. Kristaller içkinlik düzleminde ortaya çıkarlar. Artık edimselin ve virtüelin saptanamazlığı söz konusu değildir, değiş tokuşa giren iki terim arasındaki ayırt edilemezlik söz konusudur (Deleuze, 2016, s.16). Edimsel imge ve virtüel imge kristalleşme içinde, birbirlerinin rolünü üstlenerek ayırt edilemez hale gelecek kadar değiş tokuş içindedirler (Deleuze, 2016, s. 17). Miyazaki filmlerinde de hayaller, rüyalar, belleğin süzgecinden sızan anılar, gündüz düşleri gibi virtüel imgeler ile filmin gerçekliğindeki edimsel imgeler iç içe geçmiş bir yapıdadır ve bu yapının kendisi kristal imajları açığa çıkarmaktadır.

Yönetmenin filmlerinde genel olarak tekrar eden ortak tematik ve stilistik unsurlardan bazılarını sıralayacak olursak Miyazaki, filmlerinde savaş karşıtı bir tutum benimser ve bu, filmlerindeki temaların şekillenmesinde de belirleyicidir. Doğal yaşama verilen önem ve değer, pek çok filminin çevre tasarımıyla gözle görülür hale gelmektedir. Aynı zamanda insanın çevreye verdiği yıkıcı zararın yansıtılması gibi temalar Miyazaki filmlerinde sık sık karşımıza çıkmaktadır. Bununla birlikte doğanın içinde huzurla yaşayan insanın doğayla kurduğu uyumlu ilişki de gösterilir. Deleuze, doğa ile insan arasındaki birliğin duyumsal ve tensel olarak farkına varılmasının bizzat zamanın bir boyutu olduğunu söyler. *“Zamanın boyutu olarak kristal yoluyla, kristalin içerisinde süregeldiği ve etki ettiği haliyle geçmişin statik boyutuna karşı gelir.”* (Deleuze, 2021, s.120). Bu birliğe vurgu yapan ve insanın doğanın bir parçası olduğunu betimleyen imajlar Miyazaki filmlerinde yoğun olarak kullanılmaktadır. Bununla birlikte filmlerinin büyük çoğunluğunda kadın ve çocuk karakterlerin baskın karakterler olduğu görülmektedir. Filmlerin anlatısının inşasında ya da hikâyenin akışında ve sorunların çözümünde büyük oranda bu karakterlerin tutum, davranış ve eylemleri itici güç olarak işlemektedir. Japon kültürünün derin izleri tüm filmlerine yayılmıştır. Aynı zamanda filmlerinde yönetmenin kendi hayatından unsurlara da sık sık yer verilmektedir. Doğa üstü spiritüel güçlerin varlığı filmlerin hemen hepsinde hissedilir. Canlı, cansız tüm varlıkların bir ruhu olduğuna dair imgelerle Miyazaki animasyonlarında sıklıkla karşılaşırız. Benzer bir şekilde farklı evrenler ve zamansal boyutların varlığı öne çıkan unsurlar arasındadır. Bu farklı boyutlardaki zamansal geçişler sırasında karakterlerin yaşadıkları fiziksel ve ruhsal değişimler, gerçekliğin edimsel ve virtüel olanı kapsayacak şekilde nasıl akışkan olduğunu görünürleştirmektedir.

Miyazaki'nin yakın dostu olarak bilinen, aynı zamanda pek çok filminin yapımcılığını üstlenen Tashio Suzuki, Kaku Arakawa'nın yönettiği *Hayao Miyazaki and Heron* (2024) belgesel filminde sanatçının, aynı tema ve motifleri kullanmaya meyyilli olduğunu söylemektedir. Suzuki, Miyazaki'nin yaratım sürecini anlatırken, *"Kafasında hayal ve gerçek arasında bir çizgi yok. Bu da onun yeteneği. Aklına bir fikir geldi mi onun için gerçek oluyor. İnanarak anlatıyor, çünkü buna gerçekten inanıyor."* ifadelerini kullanmaktadır (Arakawa, 2024). Genel olarak Miyazaki filmlerinde, hayal olabilme ihtimali olan pek çok şey aslında filmin gerçekliğinin ayrılmaz bir parçası olarak inşa edilmektedir. Örneğin *My Neighbor Totoro* (Komşum Totoro, Miyazaki, 1988) filminde Totoro karakteri ile karşılaşmanın iki küçük kız kardeş olan Sattuki ve Mei'nin hayal dünyasında mı gerçekte mi olduğu ayırt edilemez. Film boyunca Totoro'yu iki kız kardeş dışında kimse görmez. Özellikle yetişkinler tarafından görülemeyen Totoro gibi kız kardeşleri içine alıp onları arzu ettikleri yere ulaştıran iri tüylü, uçabilen kedi otobüs de sadece kız kardeşlerin dünyasında var olur. Diğerleri onu göremez. Ancak Miyazaki yarattığı bu virtüel karakterlerin edimsel dünyayla bağlantısını da inşa etmektedir. Kedi otobüs, kız kardeşleri uzun süredir hastanede yatan annelerini görebilmeleri için hastanenin hemen yanındaki ağacın dalına bıraktığında, hastane odasındaki anneleri, babalarına dönüp bir an için kızlarını ağacın dalında gördüğüne yemin edebileceğini söyler. Babası, annelerine belki de gerçekten görmüşsündür diyerek kızların, anneleri daha iyi olsun diye ona getirdikleri taze mısırsı, camın kenarından alıp gösterir. McCarthy'nin ifadesiyle *"Doğa ve hayal gücü, en çok yardıma ve rahatlığa ihtiyaç duyduklarında Mei ve Satsuki için sihirlerini çalıştırır ve onlara çevremizdeki güzel dünyanın ne kadar güçlü ve ne kadar değerli olduğunu gösterir"* (McCarthy, 1999, s. 116). Ancak McCarthy'nin vurguladığı hayal gücünün sihri ebeveynlere kadar ulaşır.

Deleuze'un ifadesiyle *"kristal-imaj pekâlâ birçok farklı öğeye sahip olabilir, ancak indirgenemezliği gerçek bir görüntünün ve "onun" virtüel görüntüsünün bölünmez birliğinden oluşur"* (2001, s.79). Tıpkı yönetmenin, filmlerinde varlıkların ruhlarını da görünürleştiren imgelere yer verişinde olduğu gibi madde ve ruhu bütünü ayrılmaz parçaları gibi bir arada yansıtan kristal imajların bölünmez inşasından anlam ortaya çıkmaktadır. Deleuze'e göre *"Kristal-imgede ruh ile maddenin birbirlerini gözü kapalı ve el yordamıyla araması söz konusudur"* (2021, s.96). Aynı zamanda ruhun farklı bedenler arasındaki yolculuğu da Miyazaki animasyonlarında tekrarlayan öğeler arasındadır. *Princess Mononoke* (Prenseler Mononoko, Miyazaki, 1997) filminde doğanın ruhu bir geyik görünümünden bedeni gökyüzüne uzanan yürüyen bir insan bedeni silüetine evrilir. Filmde doğanın içindeki pek çok canlı taşıdıkları ruhların geçirdikleri değişimle bedensel boyutta da değişim yaşamaktadır. Sipritüel düzeyde yaşanan değişim aktüeli de etkileyerek gerçekliği bütünsel boyutlarda değişime uğratmaktadır. Ruhun kötüleşmesi bedene sirayet ederek karakterlerin beden formlarında bozulmalar meydana getirmektedir. Farklı bir ifadeyle ruhsal çürüme, bedensel çürümeyle ilerlemekte, ruh ve beden bölünmez birliği, bu kristal imajlarda virtüel ve aktüelin bölünmez birliğinden yansır hale gelmektedir. *Prenseler Mononoko* filminde karanlık ruh tarafından ele geçirilen hayvanların bedenleri değişir. Koluna karanlık ruhun virüsü bulaşan genç çocuk Ashitaka'nın bedeni yavaş yavaş çürümeye başlar. Filmde karakterlerin beden formundaki değişim tekrarlanan unsurlar arasındadır.



Görsel 1. “Princess Mononoke” Ormanın ruhunun beden değişmesi

Deleuze’ün üzerine çalıştığı ve etkisi altında kaldığı düşünürler arasında olan Bergson’un ifadesiyle “*Bedeni aşan ve yeni baştan kendi kendini yaratarak birtakım edimler yaratan şey ‘ben’dir, ‘ruh’tur, ‘zihin’dir, zihin muhakkak ki, kendinden kendinde bulunandan daha çok bir şey sağlayabilen, edindiğinden daha çoğunu sunabilen, kendinde olandan daha çok verebilen kuvvettir*” (Bergson, 1998). Bergson’un bu ifadesi pek çok Miyazaki filminde görülebilir hale gelir. Yukarıda sıraladığımız bütün bu beden formlarındaki değişimler ruhun bedeni aşma haline örnek olarak verilebilir. Bergson’un ifade ettiği gibi zihin kendinde bulunandan daha çok şey sağlayarak bedeni ve gerçekliği yeniden inşa etme gücüne sahipse eğer bu olasılık ve yarattığı değişim Miyazaki filmlerinde gözlemlenebilmektedir. Karakterlerin beden formlarındaki değişimin en çok gözlendiği Miyazaki animasyonlarından biri de *Spirited Away* (Ruhların Kaçışı, Miyazaki, 2001)dir. Film boyunca karakterler biçim değiştirir. Chihiro’nun anne ve babası domuza dönüşür. Haku film boyunca sık sık ejderhaya dönüşür. Filmin sonunda görmesek de aslında onun geçmişte Chihiro’nun içine düştüğü sonradan kurumuş bir nehir olduğunu öğreniriz. Nehirken onu içinden çıkararak sığ alana götürüp hayatını kurtardığını da. Benzer bir şekilde Yubaba zaman zaman üstüne aldığı şalla kuşa dönüşürken ikiz kardeşi ise uçabilen bir kâğıttan kuşa dönüşür. Yubaba’nın bebeği Boh, Yubaba’nın ikiz kız kardeşinin yaptığı büyü ile küçük bir fareye dönüşür. *Howl’s Moving Castle* (Yürüyen Şato, Miyazaki, 2004) filminde de benzer şekilde karakterler sık sık form değiştirmektedir. Yakışıklı bir büyücü olan Howl, film boyunca sıklıkla kötücül yaratıklarla mücadele eden savaşçı bir kuşa dönüşür. Filmin bir sahnesinde prens görünümüne bürünür. Şapka atölyesinde çalışan sıradan görünümlü bir genç kız olan Sophie, kötülükler cadısının büyü nedeniyle yaşlı bir nineye dönüşür. Küçük bir erkek çocuğu olan Howl’un yardımcısı Marki, giydiği bir kıyafetle yaşlı bir büyücüye, Howl’un şatosunun yürümesini sağlayan ateş cini Calcifer, Howl’un kalbini almadan önceki hali olan yıldız, korkuluk ise Shophi’nin onu öpmesiyle yakışıklı bir prens dönüşür. Filmde neredeyse değişip dönüşmeyen bir karakter yok gibidir.





Görsel 2. “Howl’s Moving Castle” Karakterlerin geçirdiği değişimi yansıtan görseller

Miyazaki animasyonlarında karakter tasarımları biçimsel ve anlamsal düzeyde çok boyutlu ve akışkan bir yapıdadır. Sık sık ruhsal değişim yaşayan karakterlerin bedenleri de olay ve durumlara göre farklı formlara geçiş yapmaktadır. Bu değişim bazen çevreye de sirayet eder. Yürüyen şato filminde ev sahibi olan büyücü Howl’un ruhsal değişimi bedenine ve çevresine de sirayet etmektedir. Sophi’nin şatoyu temizlerken istemeden neden olduğu karışıklıkla Howl’un saçlarının altın sarısından katran siyahına dönüşmesinin karakter üzerinde bıraktığı ruhsal çöküşün karakterin bedeninde yarattığı çöküş, bedeninin erimeye başlamasıyla betimlenir. Karakterin Ruhuna düşen karanlık gölgeler yaşadıkları şatonun da gölgelerle kaplanmaya başlamasına neden olur. Aynı şekilde savaş boyunca kötülerle yırtıcı bir kuş olarak savaşırken içinde bulunduğu ruhsal karanlık hali, o yırtıcı kuşu canavarlaştırmaktadır.



Görsel 3. “Howl’s Moving Castle” Howl’un yaşadığı bedensel ve ruhsal değişimin görünümü

Kristal rejimde, zamanın kendisi bir imge haline gelir. Geleneksel sinemada zaman, olayların akışı ve karakterlerin gelişimi aracılığıyla dolaylı olarak deneyimlenir. Ancak kristal rejimde zaman, daha soyut ve deneysel bir şekilde doğrudan gözlemlenebilir. Bu tür filmlerde, zamanın döngüsellliği, kırılması veya genişlemesi görülür hale gelir. Farklı bir ifadeyle zaman doğrudan deneyimlenir. Miyazaki’nin filmlerinde zaman, iç içe geçmiş karmaşık bir biçimde sunulur. Geçmiş, bugün ve gelecek birbirine çizgisel olmayan bir formda bağlanarak bütünlenirken zamanlar arası geçişler belirsizleşir. Aynı an içindeki çok katmanlı ve farklı boyutlardaki zamansal varoluşlar görünürleşir. *“Söz konusu olan yalnızca imgenin ona ait olan ve ondan önce veya sonra gelen imgelerle karıştırılmaması gereken bir önceden ve bir sonradan ayırlamaz olması değildir, aynı zamanda imge, asla verili olmayan şimdinin yalnızca uç bir limitini oluşturduğu bir geçmiş ve bir geleceğe devrilir.”* (Deleuze, 2021, s. 54). *“Miyazaki*

filmleri genellikle gerçek dünyadan fantastik dünyaya geçen karakterler çizer. Dünyalar içindeki bu dünyalar, illa ki fiziksel olarak var olmak zorunda değildir, yalnızca hayal gücünde de belirebilir.” (Odell & Le Blanc, 2011, s. 25). *Howl’s Moving Castle* filminde karakterler şatonun kapısını her açtıklarında aynı an içinde farklı bir mekâna açılır kapı. Kapı kolunu çevirerek kapının nereye açılacağını tayin eden karakterler, bazen bu kapı aracılığıyla zamanlar ve mekanlar arası geçişler sağlamakta, geçmişe ya da büyülü diyarlara geçiş yapabilmekte ve aynı kapı aracılığıyla tekrar yaşadıkları yere ve ana dönebilmektedir. Mekanlar da çok boyutlu ve geçişken bir yapıda inşa edilmektedir. Howl’un yürüyen şatosu, film boyunca zaman zaman form değiştirmekte, şatonun kapısı karakterlerin farklı zaman ve mekanlara geçiş yapmasını sağlarken iç ve dış mekanlar da karakterlerin ruh hallerindeki değişimle ve hikâyenin akışına göre yeni formlar almakta ve mekanlar, zamanlar ve boyutlar arası geçişi sağlayacak değişimler geçirmektedir.



Görsel 4. “Howl’s Moving Castle” Mekanın çok boyutlu ve geçişken yapısını yansıtan görseller

Miyazaki animasyonlarında doğa üstü güçlere sahip karakterlerle çok sık karşılaşırız. Yürüyen Şato filminde savaşın verdiği zarara engel olmak için yırtıcı bir kuşa dönüşen büyücü Howl, kalbini önceden bir yıldız olan ateş cini Calcifer’e vererek elde ettiği güçlerle yaptığı büyü sayesinde yürüyen, zaman ve boyutlar arası geçiş yapabilen bir şato inşa edebilmekte ya da kendisinin ve mekanların görüntüsünü istediği gibi dönüştürebilmektedir. *Ponyo* (Küçük Deniz Kızı Ponyo, Miyazaki, 2008) filminde Ponyo’nun annesi deniz tanrıçası insanların da denizin içinde nefes alabileceği alanlar yaratabilmekte, Ponyo küçük bir oyuncak tekneyi, gerçek bir tekneye dönüştürebilmektedir. *Princess Mononoko*’da ise doğal kaynakları yıkıma uğratarak tüketen insanlara karşı mücadele eden doğaüstü yaratıklar görürüz. Geceleri beden değiştiren gündüzleri güçlü bir geyik formunda karşımıza çıkan ormanın ruhu, ölmekte olan bedenleri iyileştirebilirken ormana hayat vermektedir. Bütün bu örneklerde olduğu gibi Miyazaki animasyonlarında insan karakterlerin yanında çok çeşitli canlı varlıkların karakterleştirildiğini de görürüz. Farklı formlarda hayvan karakterler, yaratıklar, ruhlar, ölümler, *My Neighbor Totoro* filminde gördüğümüz Totoro gibi doğal yaşamda var olmayan doğa üstü karakterler yaratılmakta, uçabilen bir kedi otobüs veya uçan toz zerrecikleri karakterize edilerek tasarlanabilmektedir. *Howl’s Moving Castle*’da karşımıza çıktığı gibi bir ateş, yıldız veya bir

korkuluk da karakterleştirilebilmektedir. Kötü ve iyi ruhlar, ormanın ruhu ya da *The Boy and the Heron* (Çocuk ve Balıkçıl, 2023)'daki gibi henüz doğmamış insanların ruhları bile farklı formlarda görülebilmektedir.

Miyazaki filmlerinde bütünsel yapının önemli bir parçası da iyi ve kötünün bir aradalığıdır. Yönetmenin yarattığı karakterlerin nitelikleri ele alındığında iyi ve kötü karakter ayrımının kesin bir biçimde yapılmadığı görülür. Karakterler içlerinde iyi ve kötüyü bir arada barındırır. Karakterlerin tutum ve davranışları, olay ve durumlar karşısında değişkenlik gösterse de genel bir yaklaşım olarak yönetmen kötü tutum ve davranışlar içinde olan karakterlerin bile içinde var olan iyiyi gösterme eğilimindedir ya da tam tersini. Tıpkı kristalin farklı yüzleri olduğu gibi karakterlerin de iyi ve kötü yüzleri açığa çıkabilmektedir.

Yukarıda örnekleri verilen filmlerde olduğu gibi Miyazaki'nin son filmi *The Boy and The Heron* filminde de karakter, zaman ve mekân tasarımlarının bütünü içindeki özgün yapılarıyla kristal imajlar açığa çıkmaktadır. Edimsel ve virtüelin bir aradalığıyla oluşan kristal imajlar, anlatının inşasında güçlü bir etkiye sahiptir. Bu bağlamda filmin detaylı olarak analiz edilmesinin, Deleuze'un sinema felsefesinde önemli bir yere sahip olan kristal imaj kavramının anlaşılmasında alana katkı sunacağı düşünülmektedir. Bu araştırmayla Miyazaki filmlerinde kristal imajların nasıl işlediği ortaya konulmaya çalışılmaktadır. Aşağıda belirtilen araştırma soruları ışığında film çözümlemeleri yapılmıştır.

2. Yöntem

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Veri analiz tekniği olarak doküman analizinin yanı sıra film çözümlemelerinde sinema felsefesi bağlamıyla betimsel analiz yapılmıştır. Literatür taraması ile sinema felsefesi, Deleuze'un kristal imaj kavramı ve Miyazaki animasyonlarının anlatı yapısı hakkındaki yazılı ve görsel dokümanlar incelenmiştir. Eş zamanlı olarak Miyazaki'nin animasyon filmleri izlenerek *My Neighbor Totoro*, *Princess Mononoke*, *Spirited Away*, *Ponyo* ve *Howl's Moving Castle* filmlerinin araştırmanın amacına uygun sekans ve sahneleri belirlenmiştir. Deleuze'un sinema felsefesi yaklaşımı çerçevesinde Miyazaki'nin imajlarla ne tür düşünceler ürettiği üzerinde durulmuştur. Miyazaki animasyonlarının, Deleuze'un "kristal imaj" kavramının anlaşılabilmesi için iyi bir örnek olduğu önermesi üzerinden yönetmenin filmleri incelenerek kristal imaj kavramı irdelenmiş ardından örneklem olarak seçilen *The Boy and The Heron* filmi bu bağlamda detaylı olarak analiz edilmiştir. Deleuze'un kristal imaj kavramını açıklarken kullandığı gibi algılanan, hatırlanan, gerçek ve hayali, fiziksel ve zihinsel olan imajların iç içe geçmiş yapısıyla film anlatısının nasıl açığa çıktığı gözlemlenmiştir.

Yönetmenin anlatıyı yapılandırma biçimi, zaman-mekân inşası ve gerçeklik sunumu bağlamıyla incelenmiştir. Edimsel ve virtüel olanı kapsayan anlatı yapısıyla Miyazaki animasyonlarının kendi gerçekliğini nasıl oluşturduğu üzerine düşünülmüştür. Sinema tarihinde auteur yönetmenlerden biri olarak kabul edilen Miyazaki'nin filmlerinin yazarın imzası gibi nitelendirilen ortak yönlerinden biri de edimsel ve virtüelin bir aradalığı ve ayrılmaz bütünlüğünden anlamın açığa çıkışıdır. Miyazaki, animasyonlarını tasarlarken gerçeklik ve hayal arasındaki sınırları aşarak çoklu anlam katmanları yaratmaktadır. Bu bağlamda araştırmada aynı zamanda Miyazaki bir auteur yönetmen olarak ele alınmıştır. Filmlerinin senaryolarını da kendisi tasarlayan yönetmen, auteur kuramı çerçevesinde düşünüldüğünde, filmlerinde kişisel vizyonunun ve imzasının belirgin olduğu gözlenmektedir. Auteur yönetmenlerin ayırt edici üslupları ön plana çıkmaktadır. Bu üslup zaman içinde yönetmenin

imzasına dönüşmektedir. Andrew Sarris, auteur'ün tanımlamasında üç ölçüt belirlemiştir. Bunlardan ilki "teknik ustalık" yani yönetmenin film dilini uygulayabilme yeteneğidir. İkincisi yönetmenin "kişisel tarzı" (kendi filmlerinin bütünündeki ortak özellikler), başka bir ifadeyle yönetmenin kişisel stildir. Yönetmenin imzası niteliğinde belli bir üslubu olmalıdır. Üçüncüsü ise "içsel anlam" yani yönetmenin felsefesini yansıttığı, tutarlı, önemli kişisel anlatısıdır (Karatay, 2015, s.116). *"Fransızca "yazar" kavramından uyarlanan "auteur yönetmen" yaklaşımı, yönetmenin, filmlerinin her aşamasında etkin olmasına işaret etmektedir"* (Kabadayı, 2013, s. 109). Auteur yaklaşımında, yönetmenin temel kaygıları, içerik ve biçimsel bağlamda filmlerinde tekrarlayan motifler ve diğer yapıtlarıyla ilişkisi içinde değerlendirilmiş ve açıklanmıştır. *"Yönetmenin filmlerinde ortak olarak bulunan ve filmde filme tekrarlanan, çeşitlenen ya da zıt kullanımlar içinde ortaya çıkan karakteristik temalar, biçimsel kaygılar ve yönetmenin kişisel, zihinsel meşguliyetleri üzerinde durulmaktadır"* (Özden, 2004, ss. 126-127). Bu bağlamda Miyazaki filmlerine genel olarak bakıldığında bir dizi ortak tematik ve stilistik unsur gözlenmektedir. Makalede önce kristal imaj kavramı çerçevesinde bu benzer noktalara bakılmış, ardından *The Boy and The Heron* filminin ilgili sahneleri analiz edilmiştir. Örneklem seçiminde, "olasılık temelli olmayan (seçkisiz olmayan)" örnekleme yöntemlerinden "amaçlı örnekleme" yöntemi kullanılmıştır. Aziz'e göre *"amaçlı örnekleme yönteminde araştırma evreninde araştırmacının amacına en uygun yanıtı verebilecek örneklem seçilmektedir. Seçimde ölçüt amaca uygunluktur"* (Aziz, 2011, s.55). Araştırmada çözümlenen film sahneleri bu bağlamda belirlenmiştir.

3. Bulgu ve Analizler

3.1. Deleuze'ün "Kristal İmaj" Kavramı Bağlamında *The Boy and The Heron* (Çocuk ve Balıkçıl, 2023) Filmi Analizi

Miyazaki filmlerinden alışık olduğumuz siren sesinin duyulmasıyla başlayan film, gecenin karanlığını bölen bu rahatsız edici, iğreti sesin şehrin üzerinde bıraktığı ağır etkiyi üst açıyla genel çekimde yansıtır. -Miyazaki animasyonlarında siren sesine alışık olmamızın nedeni, bu sese kaos zamanlarında rastlanması ve yönetmenin filmlerinde özellikle savaşın yıkıcı etkisini gösterdiği sahneleri tasarlarken siren sesini kullanmasıdır.- Kamera, üst açıyla hareket ederek evlerin üzerinde gezinir ve sesin tüm hanelere yayılışını görülür hale getirir. Karanlık üzerlerindeyken insan silüetlerinin kaygı ve endişeyle neler olduğunu anlamaya çalışan panik hallerini kuş bakışı yansıtan yönetmen, filmin ana karakteri Mahito'nun uykusundan irkilerek uyanışını gösterdiğinde evin içinde de kaygılı bir telaşın olduğunu görürüz. Hane halkı etrafta koşuşturmaktadır. Bu koşuşturma içinde, küçük bir oğlan çocuğu olan Mahito'nun hasta annesinin de yanmakta olan hastanede olduğunu öğreniriz. Hızla evden çıkan babasının arkasından kendisini dışarı atan Mahito, kaygı ve korkuyla yangının söndürülmesi için çalışan kalabalıklar arasında koşarken tüm görüntülerin formlarını bozan Miyazaki, insan ruhundaki kaygı ve korkunun, formları görme biçimindeki etkisini de yansıtır hale gelmektedir. Ateşin, karanlığı bölen kızıl rengi ve dumanların çevrede bıraktığı puslu havanın ötesinde yönetmen, insan formlarının alışlagelmiş yapılarını bozarak Mahito'nun kaygılı ve korku dolu ruh haliyle çevresini algılayış biçimini sekansa işlemektedir. Aslında bu aynı zamanda bir geçmişi hatırlama sekansıdır, sekans değiştiğinde Mahito'nun belleğinden süzülen anılarına şahit olduğumuzu anlarız. *"Berkson, belleğimizin beynimizde depolanmadığını, daha ziyade geçmişin sanal bir zaman deposu olduğunu savunur. Geçmişimizdeki olmuş olayları hatırladığımızda, aslında*

belleğimizi ve anılarımızı bulmak için geçmiş zamanların muazzam sanal mahzenine yolculuk ettiğimizi öne sürer.”(Sutton & Jons, 2013, s. 105).



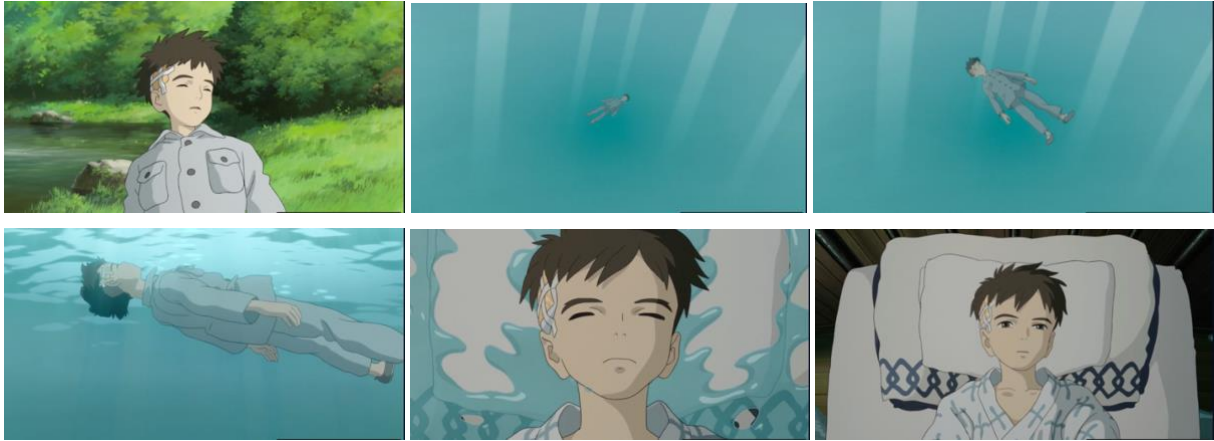
Görsel 5. “The Boy and the Heron” Açılış Sekansı Görselleri
(<https://animex.tr/film/cocuk-ve-balikcil-2023-izle/>)

Açılış sekansı belleğin insan zihninde ve ruhunda bıraktığı izleri yansıtır. Bu izler film ilerledikçe karakterin hayal ve rüyalarında, tutum ve eylemlerinde anlaşılır ve hissedilir hale gelir. Hatıralar, gerçeklik, hayaller ve rüyalar ayırt edilemez düzeyde bir arada sunulur. Benzer şekilde karakterin yaşamındaki zamansal, mekânsal, ruhsal ve bedensel değişimler karmaşıklaşır. Kristal imajların farklı yüzleri (hayali olan, rüya ile karışmış gerçeklik, hafızanın bulanık sularındaki gerçeklik vb.) karakterin görme biçimindeki çoklu yapıyı, filmin bütünsel gerçekliği olarak yansıtır.

İlerleyen sekanlarda Mahito’nun annesini kaybettikten sonra babasıyla ve babasının yeni eşi olan teyzesi Natsuko’yla yaşamaya başladıkları köy evinde, doğal yaşamdaki insan algısının ötesinde gerçeklik anları filmin gerçekliğine sirayet etmeye başlar. Mahito’nun Balıkçıl Kuşu ile karşılaşma anları, filmin akışında ve Mahito’nun gerçekliğinde yön değişimlerine yol açar. Balıkçıl Kuşu’nun, balık ve kurbağaların konuşmaları duyulur ve anlaşılır hale geldiğinde yavaş yavaş Balıkçıl’ın gagasının içinden insanımsı bir kafa daha çıkmaya başlar. Vücut formunda da çeşitli bozulmalar olur ve konuşabilen yarı insan yarı kuş farklı bir yaratık halini alır. Kristal imajın, çoklu oluşları yansıtan yüzleri görülmeye başlar.

Balıkçıl’ın Mahito ile konuştuğu ilk sekansta hayal, rüya ve gerçek karmaşıklaşmaya başlar. Yeni okuluna uyum sağlayamayan Mahito, okuldan sonra sınıf arkadaşları tarafından zorbalığa uğrar ve bunu hazmedemeyerek yerden aldığı bir taşla kendi kafasını yarar ve çevresindeki herkesin bunu sınıf arkadaşlarının yaptığını düşünmesine neden olur. Başından yaralandığı için okula gitmeyip evde istirahat eden Mahito, gün ışımaya başlarken Balıkçıl’ın çatıda yürürken çıkardığı sesle uyanır. Hızla üstünü giyerek kilerden bir sopa alıp evin dışındaki gölet alana doğru gider. Elindeki sopayı üzerine doğru uçan Balıkçıl’a vurmak için kullanır ancak Balıkçıl sopayı gagasıyla parçalar. Karşı karşıya geldikleri Balıkçıl, ennesinin aslında ölmediğini, onu kurtarmasını beklediğini ve Mahito’yu annesine götürceğini söyler. Mahito buna çok

sinirlerir. Göletteki balıklar ve kurbağalar hep bir ağızdan Mahito'dan kendilerine katılmalarını ister. Kurbağalar Mahito'nun tüm bedenini sarmak üzereyken Natsuko'nun attığı okla tüm hayvanlar oradan uzaklaştığında Mahito olduğu yerden yere yığılarak bayılır. Bu bayılma anı, Mahito'nun suyun içinde boşlukta tüm bedenini bırakmış öylece duran halinden yavaşça yatakta uyuyan haline evrildiğinde, izlediklerimizin gerçek mi yoksa rüyamı olduğu karmaşıklaşır. Mahito'nun suyun içindeki bedeni yavaşça suyun yüzeyine doğru yükselir ve yüzeye çıktığında su çekilmeye başlar ve Mahito, yatağında öylece yatarken gösterilir. Böylece izlediğimiz sahnenin aslında bir rüya olduğu düşüncesine kapılırız. Ancak bir sonraki sahnede Mahito uyanarak tekrar Balıkçıl'a vurduğu sopayı aldığı kilere bakar. Sopa orada sapa sağlam durmaktadır, fakat eline alır almaz sopanın parçalandığına şahit oluruz. Filmin anlatı yapısı rüya ile gerçeği ayırt edilemez hale getirmektedir. Bu durum film boyunca tekrar eden bir döngüselliktedir. Miyazaki, zaman zaman Mahito'nun yaşadıklarının hayal mi, rüya mı gerçek mi olduğu konusunda bizi kuşkuya düşüren imajlar inşa etmektedir. *Bergsoncu rüya kuramı uyuyanların dışsal ve içsel dünyanın duyumlarına hiç de kapalı olmadığını gösterir* (Deleuze, 2021, s. 73). Deleuze'e göre rüya durumu iki önemli farkı gün ışığına çıkarır: *"Bir yanda, uyuyan kişinin algılanımları devam eder, ancak bunlar kendi içinde kavranmayan ve bilinçten kaçan dışsal veya içsel duyumlarının oluşturduğu dağınık bir toz bulutu halindedir."* (2021, s. 74).



Görsel 6. Rüya ile Gerçeğin Karmaşıklaştığı Sahnelerden Görseller

Öztürk, Deleuze'ün *"zaman imajda, gerçek ve hayali olan arasındaki bağlantının artık olmadığı, ikisinin ayırt edilemediği derecede bir edimsel imaj ve onun kendi virtüel imajının durumu içindeyizdir"* ifadesinin altını çizerek bu noktada artık zamanın *"kristalleşmesine"* doğru yol alındığını söyler. (Öztürk, 2018, s.362). Deleuze'ün yaklaşımında kristal imajda *"edimsel ve virtüel, her seferinde ayırımın devam etmesine izin veren bir ayırt edilemezlik içinde değiş tokuş edilir."* (2001, s.74) Morin'e gere, *"sinema, gerçeği, gerçek dışı olanı, bugünü, gerçek yaşamı, hafızayı ve rüyayı aynı müşterek zihinsel düzeyde yeniden birleştirmektedir."* (2005, s. 22). Rüyalarımızın yaşamın bir uzantısı olarak gerçekliğin ayrılmaz bir parçası olduğu kabulüyle ilerleyecek olursak, rüyalar ve hayaller filmin gerçekliğine sızmakta, gerçek ve gerçek dışı olan bütünsel olarak filmin anlatısını inşa etmektedir. Kristal rejimde, gerçeklik ve hayal arasında net bir ayırım yapılamaz. Bu durum, izleyicinin zamanın ve mekânın doğasını sorgulamasına yol açar.

Filmin yapım sürecini anlatan *"Miyazaki ve The Heron"* belgeselinde Miyazaki, sıklıkla yaratım aşamasında beyin kapakçığını açtığından söz etmektedir: *"Hikayeleri entelektüel düzeyde bir araya getirmiyorum. Beynimin kapağı açılıyor. Zihnimin bulanık, anlaşılabilir bir köşesindeki fikirler tek tek yüzeye çıkıyor. Konu beyin olunca en derin, en ilkel katman olan sürüngen beyin,*

çok agresiftir. Başka insanlarla yaşamak için kontrol edilmesi gerekir. Beynin o derin kısmını açmak için aklını kaçırmam lazım. Ondan sonra gündelik hayata dönmek zordur.” (Arakawa, 2024). Benzer şekilde filmin yapımcısı olan Suzuki de Miyazaki'nin bu süreçte yaşadıklarını ifade ederken aynı konuya değinmektedir: *“Acı verici olmalı, Mahito büyük amca ile buluşmaya gidiyor. Yani Miyazaki, Takhata'yla buluşacak. Veda ediyor. Onun için aşırı stresli. O anı defalarca rüyasında görmüş olmalı. Ama içine, sanrılarına doğru dönerken ne kadar ileri gitmeli? Fazla ileri giderse dönemez. Bunu üst üste defalarca yapan birine ne olur? Duygusal dengesini bozacağı kesin. (...) Beynini hiç açmadığı kadar geniş açtı. Bu onun gerçek hayat hikayesi.”* (Arakawa, 2024). Bu ifadelerden filmin yaratım aşamasında sanatçı için de hayal, rüya ve gerçeğin karmaşılaştığı anlaşılmaktadır. Miyazaki, yaratım aşamasında bilinçaltında yolculuk ettiğini de anlatır. Bu yolculuk hali, sanatçının yaşamında olup bitenler, ölümler, karşılaşmalar, rüyalar, hayaller ve hatta sanrılar tarafından kuşatılmış görünmektedir. Miyazaki film üzerine konuşurken *“Yaptığım işten memnunum. Sadece içimdekileri ortaya çıkarıyorum.”* ifadelerini kullanır. Suzuki, filmin ana karakteri Mahito'nun Miyazaki'yi temsil ettiğini söyler (Arakawa, 2024). Balıkçıl ise Suzuki'nin kendisidir. Meslek hayatı boyunca Miyazaki'ye yol arkadaşlığı eden Suzuki gibi Balıkçıl da Mahito'ya yol arkadaşlığı etmektedir.

Bütün bu açıklamalar yönetmenin, filmde kendi ruhsal dünyasıyla bir hesaplaşma yaşadığı ve kendi hayatından esinlenmenin ötesine geçtiğini göstermektedir. Aslında Miyazaki, bilinçaltında var olanı filmde gün yüzüne çıkarmaktadır. Bu durum, filmin kristal imaj için neden iyi bir örnek olduğunu açıklar niteliktedir. Hayal, rüya ve gerçeklik arasındaki bağlantılar, kopuşlar, yeniden bağlanmalarla filmin, insan zihninin, bilinç ve bilinçaltının birlikte nasıl işlediğine de güzel bir örnek olduğunu söyleyebiliriz.

Filmin çok katmanlı yaşam alanlarında temel olarak iki farklı dünya betimlenmektedir. Biri filmin edimsel gerçekliğindeki dünya, diğeri ise farklı bir boyutta var olan, karakterlerin kule vasıtasıyla geçiş yaptığı, ölümlerin, henüz doğmamış ruhların, yarı insan yarı hayvan yaratıkların ve filmin gerçekliğinden gelmiş insanların gezinti halinde olduğu diğeri dünya. Bu iki evreni birbirine bağlayan yapı Mahito'nun büyük amcasının yeryüzüne düşen bir göktaşı etrafına inşa ettiği kuledir. Bu kule iki yaşam alanı arasında geçişi sağlayan kapı görevini üstlenmektedir. Balıkçıl'ı kurduğu tuzaklarla artık bir yıkıntı halini almış bu kuleye çekilen Mahito, kule vasıtasıyla yeni bir boyuta geçiş yapar. Filmdeki gerçek yaşamdan ayrıışan ama bağlantı noktalarını da kaybetmeyen bu yeni evrende Mahito, gerçek üstü yaratıklarla ve annesinin çocukluğu ile karşı karşıya gelmektedir. Bu karşılaşma anlarında boyutlar arası yolculuklar da yaşanmaktadır. Mahito'nun aile fertlerinden bazıları onun gibi kule aracılığıyla bu çok katmanlı yaşam alanına geçiş yapabilmektedir. Mahito'nun kardeşine hamile olan teyzesi Natsuko'nun ortadan kaybolması, onu arama bahanesiyle annesiyle ilgili gerçeği öğrenmek için yola çıkan karakterin kuleye gidişine vesile olur. Kulede Balıkçıl Kuşu ile tekrar karşılaşan Mahito, kendisine tuzak kurulduğundan şüphelense de annesi sandığı şeye dokunduğunda, gördüğü gerçeklik erimeye başlar. Gördüğümüz gerçekliği sorgulamamıza yol açan bu sahnenin ardından filmin yarattığı yeni gerçekliklerle karşılaşmaya başlarız.



Görsel 7. Mahito'nun annesi sandığı şeye dokunması ile eriyen gerçeklik

Ona tuzak kurarken yavaş yavaş insana dönüşen Balıkçıl'ı kendi tüyüyle yaptığı okla gagasından vuran Mahito, onun yarı insan yarı kuş kalmasına neden olur ve filmde ilk kez karşılaştığımız büyük amcanın emriyle Balıkçıl Mahito'nun bu evrendeki rehberi olur. Balıkçıl karakterini yaratırken Miyazaki'nin eski dostu ve filmlerinin büyük çoğunluğunun yapımcısı olan Toshio Suzuki'den esinlendiğini "Miyazaki ve Balıkçıl" belgeselinden öğreniriz. Tıpkı Miyazaki'nin hayatında önemli bir yer edinen Suzuki gibi Balıkçıl da Mahito'nun bu virtüel yolculuğunda ona eşlik etmektedir. *"Miyazaki filmleri genellikle gerçek dünyadan fantastik dünyaya geçen karakterler çizer"* (Odell & Le Blanc, 2011, s. 25). Miyazaki'nin daha önceki filmlerinde de örneklerini gördüğümüz farklı bir zamansal ve mekânsal boyuta geçişin, bir kapının açılarak ya da basılan zeminin içine düşülerek sağlanması yaklaşımı bu filmde de kullanılmaktadır. "Howl's Moving Castle" (Miyazaki, 2004) filminde, Shophi karakteri şatonun kapısı aracılığıyla geçtiği Howl'un geçmişindeki zaman ve mekândan, üzerine bastığı zeminde oluşan boşluktan içeri düşerek kendi yaşadığı zaman ve mekâna geçiş yapar. Benzer şekilde bu filmde de kapılar ve basılan zeminler, zaman ve mekânın farklı katmanlarına geçişi sağlayan yollar olarak kullanılmaktadır. Mahito, onunla birlikte gelen köy evinin yaşlı yardımcılarından Kiriko ve Balıkçıl, aynı anda bastıkları zemine batarak diğer dünyaya geçiş yapar. Ancak bu yeni boyuta Mahito yalnız varır. Havadan süzülerek sahildeki dalgaların üzerine iniş yapar.

**Görsel 8.** Mahito'nun zaman ve mekânın farklı boyutlarında yolculuk hali

Gerçek hayatta olası olmayan bu ayağını bastığın zeminden batarak başka bir evrene havada süzülerek inme ya da uçma, boyutlar arası gezinti yapma veya gerçeküstü karakterlerin, bedensiz ruhların görülebilmesi hali Miyazaki filmlerinin ayrılmaz parçalarıdır. Bu gerçek dışı unsurlarla filmlerinin gerçekliğini inşa eden yönetmen, gözle görebildiğimiz gerçekliği sorgularken göremediklerimizin olasılığını açığa çıkartmaktadır. Miyazaki filmlerinin kristal imajları tam da bu noktada kendini gösterir hale gelmektedir. Çok katmanlı ve çok boyutlu anlatı yapısı kristal rejimin spesifik özellikleri arasındadır. Bu yapı aktüel ile virtüelinin bir adalığından doğar. Hatıra ve rüya imgeler hakkında düşünen Deleuze'un ifadesi ile *"Saf optik (ve sessel) imge, harekete uzanmaz, ancak çağırdığı bir hatıra-imge ile ilişkiye girer. İlişkiye giren gerçek ile hayalidir, fiziksel ile zihinseldir, nesnel ile öznel, tasvir ile anlatıdır, aktüel ile virtüelidir."* (2021, s.62). Filmde aktüel ve virtüelin birliği, anlatının bütünsel inşasının zeminini oluşturmaktadır diyebiliriz.

Boyutlar arası geçişler diğer animasyon filmlerinde de karşımıza çıkabilen bir olgudur. Çünkü animasyon filmlerinin yapım süreçleri hayali kurulan her türlü evrenin yaratılmasına olanak

sunabilmektedir. Örneğin “Coco” (Unkrich, 2017) filminde ölüer diyarına müziğin yarattığı büyüyle mezarlıktaki, havada asılı duran ve çiçeklerle bezeli olan devasa bir köprüden geçiş yapılır. Benzer şekilde Tim Burton, “Ölü Gelin”de (Burton, 2005) ana karakterin ölüer diyarına geçişini, mezarlıkta toprağın altına çekilmesiyle sağlar. Ancak Mahito her ne kadar basılan zeminin içine çekilse de gökyüzünden süzülerek farklı bir zaman-mekân boyutuna geçiş yapar. Ölü Gelin mantıklı sebep-sonuç bağlantıları oluşturur. Sonuçta gerçek hayatta ölüer mezarlıklarda toprağın altındadır. Ancak Mahito’nun geçiş yaptığı boyut sadece ölüer diyarı olarak anılamaz. Ölüerlerin yanı sıra, henüz doğmamış insanların ruhları, yaşayan kuşların insanlaşmış halleri, farklı zamanlardan gelmiş çocuklar ve yaşlıların gençlik hallerinin olduğu virtüel bir evren yaratılmıştır. Mantıksal sebep-sonuç bağlantıları ile ilerlemeyen film. Miyazaki bilinçaltının derin sularında seyahat halindedir. Orr’un ifadesiyle, *“modern film, bilinçten daha öteye gider. Buradalığın ve yokluğun, gerçeğin ve hayali olanın sinematik çerçevesinin içinde birlikte var olduklarını açıkça gösterir. Aslında gerçek ile hayali olan arasında kesin bir sınır yoktur”* (1997, s. 117). Film, Orr’un bu ifadesini görünür kılar nitelikte inşa edilerek gerçek ile hayali olan arasındaki sınırı aşar.

Mahito gökyüzünden süzülerek indiği bu yeni dünyada pelikan sürüsünün saldırısına uğrar. Onu pelikanlar tarafından yenilmekten kurtaran, genç ve güçlü Denizci Kadın -Filmin ilerleyen sahnelerinde Mahito ile birlikte kulenin zemininden batan yaşlı nine Kiriko’nun gençliği olduğunu anlarız- nereden geldiğini sorduğunda, Mahito ona yukarıdan geldiğini ve Natsuko’yu aradığını söyler. Kriko ile birlikte devasa bir balık tutan Mahito, gemi şeklindeki adaya geldiklerinde ölüerle ve henüz doğmamış ruhlara olan Warawaralarla karşılaşır. Hepsini birden onların tuttuğu balığı yiyebilmek için beklemektedir. Sahnenin devamında karınlarını doyurdukları için büyüyüp olgunlaşarak küçük beyaz balonlar gibi şişmeye başlayan Warawaralar, gökyüzüne doğru yükselir. Kriko, onların doğmaya gittiklerini, yukarıda (Mahito’nun geldiği dünyada) insan olarak doğmak için uçtuklarını söyler. Daha önce de belirttiğimiz gibi Miyazaki film boyunca iki dünya arasında bağlantı noktaları oluşturmaktadır.



Görsel 9. Olgunlaşarak Dünya’da insan olarak doğabilmek için uçan ruhlara

Deleuze, filmin genelinde gördüğümüz virtüel ile aktüelin ilişkiye girmesindeki temel noktayı, *“aktüel ve virtüelerin doğa bakımından birbirlerinden farklı olmalarına rağmen ‘birbirleri ardından koşmaları’, hangisinin ilk olduğunu söylemeye imkân tanımayacak bir şekilde birbirlerine göndermeleri, birbirlerini yansıtmaları ve aynı ayırt edilemezlik noktasına düşüp birbirlerine karışacakları limitte meyletmeleriyle”* açıklar (2021, s. 62). Bu bağlamda film Mahito’nun yaşadığı aktüel dünya ile ziyaret ettiği virtüel evren, Deleuze’nün de altını çizdiği gibi birbirini yansıtır niteliktedir. Bu yaklaşım, yönetmen Miyazaki’nin yaşadığı dünya ile hayal dünyası ya da bilinciyle bilinçaltı arasındaki ilişkiyi de görmemizi sağlar.

İlerleyen sekanslarda Mahito, Natsuka'ya ulaşabilmek için girmesi gereken evde insan yiyen muhabbet kuşları tarafından yenilmek üzereyken ateş bakiresi Leydi Himi tarafından kurtarılır. Bu, Mahito'nun Himi'nin, annesinin çocuk hali olduğunu anladığı bölümdür. Mutfak masasının üzerinde kendiliğinden beliren ateş kütlesinin içinden çıkan Himi, bu gerçeği bilmeden Mahito'yu kurtarmak için yardım eder ve onu içinde bulunduğu ateşe çeker. Farklı zaman-mekân katmanlarının imajlaştırıldığı bu sahnede iki karakter ateşin içinden el ele uçarak boyutlar arası geçiş yaparlar. Şömineden iniş yaparak Himi'nin mutfağına vardıklarında zaman ve mekânın çok boyutlu, geçişken ve katmanlı yapısı ile zihnimize var olanları sorgulayarak yeni aralıklar açmak zorunda kalırız.



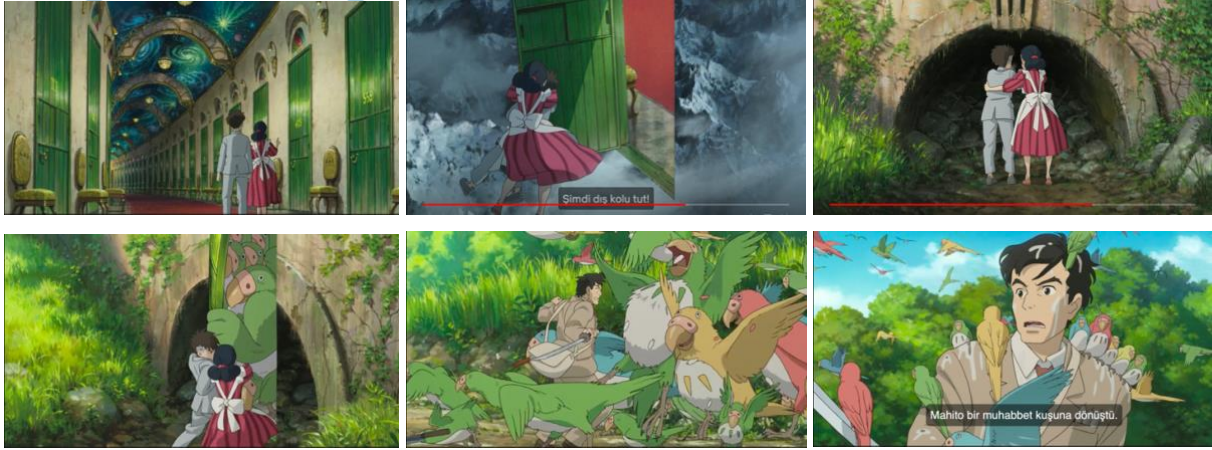
Görsel 10. Karakterlerin ateş yoluyla uçarak boyut değiştirdiği sahneler

Karakterler film boyunca sık sık boyutlar arası yolculuk yaparak farklı zaman-mekân katmanlarında gezinti halindedir. Deleuze, ilk örneklerinden itibaren modern sinemada duyu-motor şemanın artık işlemediği üzerinde dururken *“Algılanımlar ve eylemler birbirlerine zincirlenmeyi bırakırlar ve mekanlar da artık ne koordine edilir ne de doldurulur. Saf optik ve sessel durumlarda yakalanmış karakterler kendilerini başıboş dolaşmaya ve gezmeye mahkûm bulurlar.”* demektedir (2021, s. 331). Tıpkı zaman-imgenin hareketin yokluğu anlamına gelmeyip her ne kadar onun seyrelmesi anlamına gelse de aslında hiyerarşinin tersyüz olması anlamına geldiğinin altını çizdiği gibi *“Artık harekete tabi olan zaman değil, zamana tabi olan harekettir. Zaman-imge dolaysız hale gelirken, zaman da yeni boyutlar keşfetmiştir (Deleuze, 2021, s. 331).* Miyazaki'nin kristal imajları Deleuze'ün vurguladığı yeni boyutları düşündürecek şekilde zihnimize farklı kapılar aralamaktadır. Hayali olan, bilinçaltında var olan, rüyası görülen, geçmiş, gelecek ve bugünü birleştiren ya da arada kalmış zaman ve mekanlar, karakterlerin yersiz yurtsuz yolculuklarında uğrak noktaları gibidir. Bu farklı zaman-mekân boyutları ve katmanlar arası geçişler, karakterin içsel yolculuğu kadar yönetmenin yolculuğuna da ışık tutmaktadır. Bu bağlamda Himi'nin ateşe hükmettiği ve onun gücünü kullandığı bu sahnenin etkisiyle zihnimize, filmin giriş sekansı ile bağlantı kurar. Mahito'nun annesinin hastanede çıkan yangın sonrası hayatını kaybettiğini öğrendiğimiz bu sekans, Mahito'nun bilinçaltındakileri gün yüzüne çıkarmakta ve virtüel dünyaya yüklenen anlamları duyumsamamıza temel oluşturmaktadır. Bergson'un ifadesiyle filmin anlatısı karakterin bilinç ve bilinçaltı dünyasının birlikteliği ile işlemektedir. Annesini yangında yitirşi ve aktüel evrendeki bu deneyimin bir yansıması olarak, virtüel evrende bir çocuk olarak karşılaştığı annesinin ateşi kontrol eden bir güce sahip oluşu, Mahito'nun zihin dünyasındaki acıyla mücadele yolu gibi görünmektedir. Benzer şekilde Miyazaki kendi çocukluk acılarıyla

yüzleşirken acıyı başka duygulara yönlendirmektedir denilebilir. Daha önce de belirttiğimiz gibi Miyazaki bu filmde kendi bilinç altı dünyasını bilinçli bir tercihle yüzeye çıkarıp estetik bir formda açığa vurmaktadır.

Mahito, Natsuka'yı bulmak için geldiği bu yeni boyutta Himi'nin evinin önünde karşı karşıya kaldığı kuleye bakarken bildiği bir kuleye benzettiğini söyler. Himi ona düşündüğü kule ile aynı kule olduğunu, bu kulenin her türlü dünyayı içinde bulundurduğunu anlatır. Bu dünyalar, kristal imajın farklı yüzleridir. Filmin bütünsel anlatısından yola çıkıldığında ise kulenin aslında Miyazaki'nin bilinçaltındaki her türlü dünyayı içinde barındırdığını söylemek mümkündür. Bu, kristalin yansıttığı tek bir dünyanın bile derinlikli, çok katmanlı hallerini gösterebilmesini sağlayan biçimsel yapısını hatırlatır bize. Deleuze'un yaklaşımına göre kristal imajı kapsayan *"zaman imge, hareket-imgenin aktüelliğinin aksine virtüeldir. Ancak virtüel, aktüele zıtsa da gerçeğe zıt değildir.* (2021, s. 57). Filmin aktüelle-virtüeli iç içe geçiren yapısı düşünüldüğünde karşılaştığımız kristal imajların aynı zamanda Miyazaki'nin dünyasından yansımalarla gerçekliğini inşa ettiği düşünülmektedir.

Sekansın devamında Natsuka'yı bulma yolculuğunda ona eşlik eden Himi, *"Derinlere gideceğiz (...) dikkatli ol, kaybolursan geri asla çıkamazsın"* diyerek Mahito'yu uyarır. Daha önce de belirttiğimiz gibi Miyazaki film yapma sürecinde kendisiyle yapılan röportajlarda yaratım sürecinde beyin kapağını açtığını ve bilinçaltı dünyasında gezindiğini söyler. Orada çok kalırsa çıkamayacağından endişe ettiğini de belirtmektedir. Bu sahne, Miyazaki'nin bu kaygısının filmin imajlarına sirayet etmiş halidir. Bu yolculuk Mahito'nun Natsuka'yı bulma yolculuğundan ziyade Miyazaki'nin kendi geçmişiyle farklı bir düzeyde hesaplama, belki kavgasını sonlandırma ya da bilinç altında saklı olanları çıkartarak geçmiş yaşanmışlıklarla yüzleşme, onları geride bırakarak gerçek hayatta yoluna devam edebilmek için çıktığı bir içsel yolculuk gibi hissettirmektedir. İzleyicisiyle birlikte devam eden yolculuğunda filmi, canlı bir organizma olarak düşünürsek, bu his filmin tüm damarlarına yayılmış gibidir. Bir başka örnek Himi ve Mahito'nun kulede içinden geçtikleri uzun bir holde art arda sıralı, üzerlerinde farklı numaralar olan çok sayıda yeşil kapıyla karşılaştıkları sahnedir. Bu kapılar, Mahito'nun geldiği dünyanın farklı zamanlarına açılmaktadır. İlk karşılaşmada Himi, Mahito'nun dünyasına açılan kapının tokmağına sıkıca tutunarak açar. Mahito da onunla birlikte tutunmaktadır. Kapı önce aşağıda karlı dağları görebildiğimiz bir yükseklikte gökyüzüne açılır. İki zaman arasında geçiş yapılırken arada kalınan yerdir burası. Kapının dışındaki tokmağı tutarak birlikte kapıyı kapatırken havada asılı dururlar, kapı kapandıktan sonra ise Mahito'nun dünyasında yeşil çimenlere iniş yaparlar. Ancak Himi asla kapı tokmağını bırakmaması gerektiği uyarısını yapar. Eğer bırakırsa kuleye giriş sonsuza dek kaybolacaktır. İçeride bekleyen insanlaşmış dev muhabbet kuşları kapı açılır açılmaz onlara saldırırlar ancak Mahito'nun dünyasına geçer geçmez küçük muhabbet kuşlarına dönüşürler. Üzeri farklı şekilde numaralandırılmış ve sıralanmış olan bu kapıların her biri Miyazaki'nin hayat yolculuğunda farklı duraklardaki zaman ve mekanlara açılmaktadır diyebiliriz. Kule ise onun bilinç altı dünyasının olduğu alandır. Çünkü dünyadaki gerçekler bilinçaltı dünyasında gerçek üstü formlara bürünebilmektedir. Tıpkı muhabbet kuşlarının uğradığı değişimde olduğu gibi. Edimsel ve virtüel olanı kapsayan kristal imajda, Sauvagnargues'in ifadesiyle *"Sadece gerçek hakkında yeni bir bakış sunan bir imge söz konusudur. Çağdaş sinema yeni öznelleşme biçimleri sunar, uzamsallığın koşullarını, uzaya yerleşimi değiştirir."* (Sauvagnargues, 2010, s. 192). Algılanan, hayali olan ya da rüyası görülen de fiziksel ve zihinsel olan da gerçekliğin vazgeçilmez parçalarıdır. *Kristal betimlemede imge bir şeyin temsili değildir, bizzat kendi gerçekliğini oluşturur.* (Ö. Eşli, 2013, s. 278).



Görsel 11. Karakterlerin kapı aracılığıyla boyut değiştiği sahneler

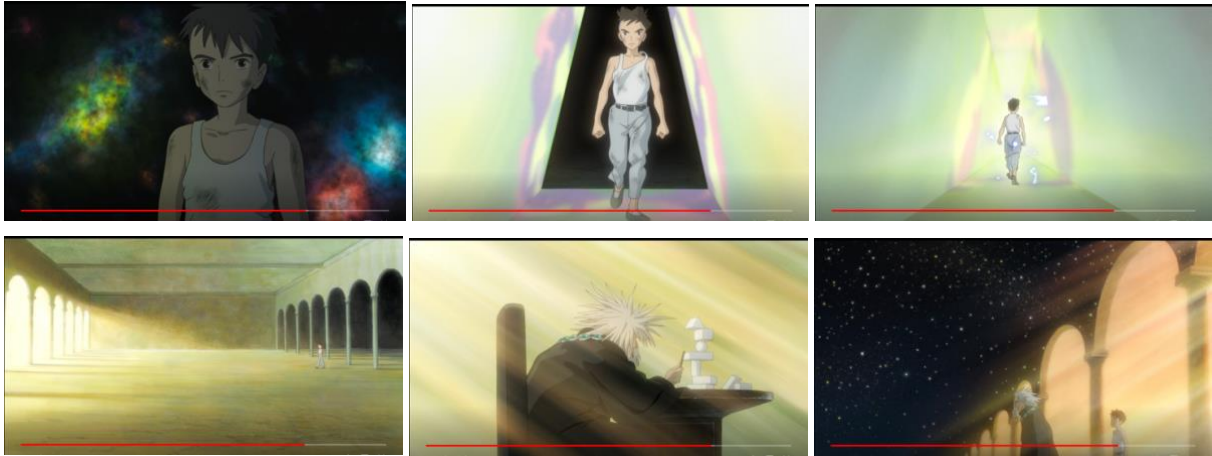
Filmin devamında Himi, Mahito'yu Natsuko'nun büyük bir taş kütesinin üzerinde yalnız başına doğumu beklediği odaya götürdüğünde, daha önce Miyazaki filmlerinde gördüğümüz beyaz kağıtların canlı figürlere dönüştüğü sahnelerden biriyle karşı karşıyayızdır. Mahito ve Natsuko'nun birbirleriyle gerçek bir iletişim kurdukları ilk sahnedir bu aslında, ancak sevgi ve nefretin bulunduğu yoğun duyguların açığa çıktığı sahnede, Natsuko'nun onu kendisinden uzaklaştırışı sırasında onu çevreleyen kâğıt figürler canlanır ve Mahito'ya saldırarak tüm vücudunu istila eder. Mahito bu istiladan kurtulmaya çalışırken Natsuko'ya "anne" diye seslenerek aradaki engelleri aşip ona ulaşmak istemektedir. Bu çılgılık Natsuko'ya ulaştığında çehresi değişir, ifadesi yumuşar ancak kâğıt figürler onun da tüm bedenini sarar ve karakterleri birbirlerinden uzaklaştırır.



Görsel 12. Kâğıt figürlerinin karakterize edildiği sahne

Sonunda Mahito odanın dışında onu bekleyen Himi'nin kucağına yığılarak bayılır ve taş ustası olan büyük amcasının olduğu alana geçiş yapmasını sağlayacak farklı bir boyutta uyanır. Karanlığın içinde karşısında duran eşkenar yamuk bir prizma görünümündeki geçitten geçiş yaparak başka bir zaman-mekân katmanına doğru yol alır. Taş ustası olan büyük dedesi geçiş yaptığı alanda farklı biçimlerdeki beyaz taşlardan oluşmuş blokları üst üste yerleştirerek denge sağlamaya çalışmaktadır. Blokların dengesini sağladıktan sonra Mahito'dan onunla gitmesini ister ve bir süre birlikte yürüyerek bu evrendeki yaşamın kontrolünü sağlayan gök taşının havada asılı durduğu açık alana giderler. Bu sekanstaki mekân tasarımı filmin çok boyutlu, katmanlı yapısını yansıtır niteliktedir. Mahito içinden geçtiği prizma geçitten bir sonraki katmana vardığında, burada çift taraflı bloklardan oluşan bir geçidin içindedir aslında. Buradan taş ustasıyla birlikte yürüyerek çıktıklarında gecenin karanlığında parlayan yıldızların aydınlattığı açık alanda bir müddet yürürler ve plan değiştiğinde tamamen gün ışığında denize tepeden bakan çimen ve çiçeklerle kaplı bir doğal bahçede ilerlerler. Filmde çoklu anlamları

açığa çıkaran çok fazla değişken söz konudur. Bunlar arasında olan mekanlar arası geçişler, zamansal ve boyutsal geçişleri de beraberinde getirmektedir. Bu, film boyunca tekrarlayan bir unsurdur. Bununla birlikte bu geçişlerin gerçek ve rüya alemi arasındaki ayrımı belirsizleştirdiği de görülmektedir. Öztürk'ün ifadesiyle *“zaman-imağ, mekânda sürekli hareket eden bedenler yerine, rüyalarında, hafızalarında, ima edilmiş bir düş gibi olan dünya hareketlerinde, gündüz düşlerinde içsel zamanlarında yolculuk yapan ve virtüel ile edimselin birbirine karıştığı kararsızlık anlarını içerir.”* (2018, s. 353). Sekansın devamı bu kararsızlık anlarını yeniden karşımıza çıkarmaktadır.



Görsel 13. Mahito'nun zamanın ve mekânın boyutları arasında geçiş yaptığı sahneler

Büyük kütlesiyle havada öylece asılı duran ve bu doğaüstü evrenin devamını sağlayan taşla karşılaştıklarında taş ustası, Mahito'ya bu dünyayı kendisinin yarattığını ve tüm gücünün her bir zerresinin dokunmakta olduğu taştan kaynaklandığını anlatır. Mahito'dan kendi yerine geçmesini ister. *“Bu dünyanın güzel bir şey mi yoksa iğrenç bir şey mi olacağı tamamen senin elinde olacak.”* Her şey ustanın avuçlarında duran blokları dengeli yerleştirmesine bağlıdır. *“Belki bu dünyayı benim yapabileceğimden daha uyumlu bir yer haline getirebilirsin.”* Ama Mahito bir müddet taş ustasının avuçlarındaki bloklara baktıktan sonra bunların tahtadan yapılmadığını, mezar taşına benzediğini ve kötü niyetlerini hissedebildiğini söyler. Genç çocuğun bu sözlerinden sonra ustanın elindeki bloklardan kıvılcımlar çıkmaya başlar. Taş ustası çok dikkatli bir gözlemci olduğu için yerine geçmesi için Mahito'yu seçtiğini söylerken hoşnut kalmış ifadesi yakın planda yansıtılır. Kıvılcımların çıkardığı sesleri duymaya devam ederiz. Kesmeyle başka bir plana geçildiğinde ise aynı kıvılcım sesinin, insan yiyen muhabbet kuşlarının Mahito'yu yemek için hazırlık yaparken bıçağı bilemesinden geldiğini duyarız. Mahito kollarından duvara bağlanmış ve baygın bir haldedir. Bu sesle ayılarak kendisine geldiğinde tutsak tutulduğu bu alandan balıkçıl tarafından kurtarılır.





Görsel 14. Gerçek ve rüyanın iç içe geçtiği sahnelerden görseller

Filmin bu sekansındaki kurgu tekniği biraz önce Mahito'nun taş ustası ile yaptığı bu diyalogun aslında rüyasında olduğunu düşündürür. Ancak filmin akışı bu düşüncemizden de şüphe etmemizi sağlayacak niteliktedir. Filmde rüya sahneleri yine iş başındadır. Deleuze'e göre bazen *rüya-imgeler yeniden bir bütün haline getirilecek şekilde film boyunca serpiştirilir* (2021, s.75). *Dünyalar içindeki dünyalar, illa ki fiziksel olarak var olmak zorunda değildir, yalnızca hayal gücünde de belirebilir.* (Odell & Le Blanc, 2011, s. 25). *Miyazaki filmlerinde hayal gücünün önemini vurgulayan imajlarla sık sık karşılaşırız* (McCarthy, 1999, s. 116). Zaman imaj sineması üzerine düşünen Deleuze'ün ifadesiyle *"Zaman zıvanadan çıkmıştır: Dünyadaki davranışların ama aynı zamanda dünyanın hareketlerinin ona tayan ettiği zıvanalardan çıkmıştır."* Artık harekete bağlı olmayan zamanda optik göstergeler ve ses göstergeleri zamanın dolaysız sunumlarıdır (2021, s.57). Bu geçişteki ses kullanımı zamanlar ve boyutlar arası geçişin bir malzemesi haline gelmektedir. Deleuze, aynı zamanda "imge"nin mekânı aşan onlarca boyut veya güç kazanabileceğini söyler (2021, s. 34). İzlediğimiz bu sekans, Deleuze'ün bize yönelttiği *"Gördüğümüzü sandığımız şeyde nesnel kavrayış kadar fantazma ve düş de yok mudur?"* (2021, s.30) sorusu üzerine düşündürmektedir. Aynı zamanda düşlerimizin de gerçeklikten koparılamaz olduğunu, gerçeklikle, geçmiş, gelecek ya da ansal düzeyde bir noktada bağ kurduğunu gözlemleriz. Çünkü filmin sonuna yaklaşırken Himi, Mahito'yu taş ustasının yanına getirdiğinde, benzer bir taleple yeniden karşılaşır. Ancak bu sefer tamamen yeni bloklarla sıfırdan bir yapı oluşturmaya beklenmektedir. Taş ustası büyük amca, Mahito'yu ikna etmeye çalışır: *"Bak, bu taşlar kötülükle lekelenmemiş. Onları bulabilmek için zamanın ve uzayın çok uzaklarına seyahat ettim. Toplam 13 tane var. Bu taşları her üç günde bir düzgünce üst üste yığın. Kendi kulenizi inşa edin. Kötülükten arınmış bir krallık kurun. Bereket, barış ve güzellik dünyası inşa edin."* Mahito bu talep karşısında önce sessizce başındaki yaraya dokunur ve bunun için uygun olmadığını, başındaki yarayı kendi kendine yaptığını ve bunun kendindeki kötülüğün bir işareti olduğunu belirtir. Taşlara dokunamayacağını Natsuka ve annesiyle birlikte geri döneceklerini söyler. Taş ustası, buna şaşırarak hırsızlığın ve cinayetin kol gezdiği o aptal dünyaya mı döneceğini sorar. İsteddiği yanıt alamayınca ise dünyasına geri dönebileceğini ancak önce taşları dizmesi gerektiğini söyler. Vakit kalmamıştır ve taş ustası kulesini ayakta tutamamaktadır. Tam o sırada onları gizlice dinlemekte olan kuşlar kıralı gelir ve taş ustasının, imparatorluğun kaderini sıradan taşlara bağlamasına öfkelenerek taşları önce hızlıca üst üste dizer sonra da kılıcıyla paramparça eder. Bu darbe içinde bulundukları dünyanın da parçalanmasını başlatır. Bu dünya parçalanırken tüm parçaların evrenin boşluğunda yok olup gittiğini görürüz. Taş ustası yarattığı dünya ile birlikte yok olurken Himi, Mahito, Natsuka, Balıkçıl ve kuşlar ise holdeki kapılardan kendi dünyalarına geri dönerler.

Miyazaki'nin hayatında büyük bir öneme sahip olan kişilerin filmdeki karakterlerin yaratılmasında önemli bir etkisinin olduğunu bilmekteyiz. Bununla birlikte filmin yapım sürecinde Miyazaki'nin duygusal dünyasını etkileyen önemli olayların onda yarattığı etki filmin varoluşunu da biçimlendirir niteliktedir. Çocuk ve Balıkçıl filminin hayata geçiriliş sürecinde Miyazaki, meslektaşı ve yakın arkadaşı olan Isao Takahata'nın (Miyazaki ona Pak-San

demektedir) ölüm haberini alır. Miyazaki aralarındaki ilişkiyi, “*bizimkisi aşk-nefret ilişkisiydi*” diye tanımlar. Filmde taş ustası olan büyük amca karakterini Pak-San’dan esinlendiğini söyler. “*Sonsuza dek yaşamak istiyor ve Mahito’nun onunla yüzleşmesi gerek.*” Bu konu hakkındaki düşüncelerini paylaşan Suzuki ise Miyazaki’nin kendi gözündeki Takahata’nın kim olduğunu göstermek istediğini belirtir. Mahito karakterinin Miyazaki’yi temsil ettiğini söylerken “*Miyazaki için film dünyası gerçek, gerçek dünya da kurgu.*” ifadesini kullanır (Arakawa, 2024). Filmin içindeki dünyalar film boyunca giderek artan bir şekilde birbirlerini tanımlamaya başlamaktadır. Bunun içine Miyazaki’nin aktüel dünyasını da dahil edebiliriz. Filmin ana karakteri Mahito’nun değerleri, tutum ve davranışları, rüyaları, iki dünya arasında kurduğu bağlantılar Miyazaki’nin iç dünyasına ayna tutmaktadır. Filmin sonunda Balıkçıl, Mahito’ya yaşananları hatırlayıp hatırlamadığını sorar. Yanına aldığı tılsım nedeniyle her şeyi hatırlayan Mahito’ya zamanla her şeyi unutacağını, hatırlamaması gerektiğini söyler. Bilinçaltında yaptığı yolculuktan gerçek yaşama dönmesi için unutulmalıdır.

Sonuç

İnsan hayatındaki kaosu sinema estetiğiyle ortaya konulma formlarını inceleyen sinema felsefesi, filmler üzerine düşünürken çok çeşitli sorular sormaktadır. Sinema felsefesini temeline alan bu araştırma, bir auteur yönetmen olarak ele aldığı Hayao Miyazaki animasyonlarının Gilles Deleuze’nün kavramlaştırdığı “kristal imaj” için güçlü bir örnek olduğu önermesiyle yola çıkmıştır. Araştırma sorularından biri bunun nedeni üzerinde yoğunlaşmaktadır. Çalışmanın birinci bölümünde detaylı olarak ortaya konulduğu gibi Miyazaki filmlerinde gerçeklik çoklu görünümündedir. Kristalin farklı yüzlerinden yansıyan gerçeklikte olduğu şekliyle Miyazaki animasyonlarında da algılanan, hatırlanan, gerçek ve hayali, fiziksel ve zihinsel olanın imajları iç içe geçmiş yapıdadır ve çoğu zaman ayırt edilemezdir. Edimsel ve virtüel olanı kapsayan evrenler inşa edilmektedir. Karakterler, zaman ve mekân çok boyutlu ve geçişkendir. Bilinç ve bilinçaltının gerçekliği eş zamanlı işler. Bu işleyişte sinema felsefesinin düşünceyi açığa çıkaran ve oluşunu sürdüren sorularıyla sık sık karşılaşılır. Yönetmenin, örneklem olarak seçilen *The Boy and The Heron* filmindeki kristal imajlarla zaman-mekân ve gerçeklik bağlamında hangi soruları sorduğu ve hangi düşünceleri ürettiği, zaman ve mekânın çok boyutlu, katmanlı ve geçişken yapısını nasıl gösterdiği, bu araştırmanın çerçevesini oluşturmaktadır.

Gerçeklik neyi kapsar; algılar, hatıralar, hayaller, korkular, kaygılar, rüyalar, genel olarak bilinç altı dünyası gerçekliğin neresinde durmaktadır? Bütün bunlar gerçekliğin bir parçası mıdır? Yaşanmışlıkların bellekte bıraktığı izler, bilinçaltı dünyasında yeni boyutlara geçiş yaptığında gerçeklikten uzaklaşılır mı? Zamanın dün, bugün ve yarın olan çizgisel akışı dışındaki olasılıklar nelerdir? Zamanın ve mekânın çok katmanlı farklı boyutlarında yolculuk hali nasıl işler? Film, izleyicisini zaman-mekân ve gerçeklik üzerine düşünmeye yönelten çok sayıda soruyu içinde barındıran imajlarla örülüdür. Yönetmen, gözle görülebilen gerçekliği sorgularken görülemeyenin olasılığını açığa çıkartmaktadır.

Bir diğer araştırma sorusu ise filmde kristal imajın işleyişinin nasıl açığa çıktığıdır. Kristal, Deleuze için zamanın iç içe geçmiş katmanlarını ve bu katmanlar arasındaki akışkan geçişleri açıklar. Farklı zaman katmanlarının iç içe geçtiği filmde zaman, kronolojik olmayan bir şekilde ortaya çıkar. Yönetmen, geçmiş, şimdi ve geleceği, bilinçaltından yansıyan gizemli labirentinde kronolojik olmaktan çıkartarak yeni zamansal ve mekânsal boyutlar icat etmektedir. Bu farklı zamansal ve mekânsal boyutlar arasındaki geçişler kapılardan, basılan zeminlerin ya da ateşin

içinden geçilerek sağlanmaktadır. Bu teknik, Miyazaki'nin daha önceki filmlerinde de gördüğümüz bir yaklaşımdır. Filmdeki kristal imajlar, Deleuze'ün vurguladığı şekliyle gerçek ile hayali, fiziksel ile zihinsel, nesnel ile öznel, aktüel ile virtüel olanın ilişkiselliğinden doğmaktadır. Bu birliktelik aynı zamanda anlatının zeminini de oluşturmaktadır. Buradalık ve yokluk, gerçek ve hayali olan ya da rüyası görülen sinematik tasarımın içinde varlık bulmaktadır.

Filmin kristal imajlarında hayal, rüya ve gerçek arasındaki ilişkinin nasıl kurulduğu araştırma sorusu üzerine düşünüldüğünde, filme parça bütün ilişkisi içinde bakmak gerekmektedir. *The Boy and The Heron* animasyonunda inşa edilen iç içe geçmiş yapıdaki farklı evrenlerin bir aradalığından filmin özgün evreni ortaya çıkmaktadır. Filmin yapım aşamasında Miyazaki'nin yaratma sürecini kayıt altına alan Arakawa'nın *Miyazaki ve The Heron* belgeselinde ortaya koyduğu gibi Miyazaki, bu filmde kendi dünyasını anlatmaktadır. Mahito karakteri, Miyazaki'dir. Filmin diğer pek çok karakteri de sanatçının özel ve iş hayatındaki dostlarını, aile fertlerini yansıtmaktadır. Sebep-sonuç ilişkilerine sıkı sıkıya bağlanmadan açık imajlar üreten Miyazaki, kendi bilinçaltı dünyasında gezinti halindeyken, sırtını yaşanmışlıklara dayamaktadır. Filmde, yaşanmış olanla hayali kurulan ya da rüyası görülen, umut edilen, korku duyulan, acısı çekilen veya dönüştürülmek istenenin bir arada işlediğini görürüz. Onun kendi ifadesiyle beyin kapakçığını açarak bilinçaltında gezinmektedir. Kristal imajlar, Miyazaki'nin dünyasından yansımalarla gerçekliğini inşa etmektedir. Bu nedenle film, çok katmanlı olan zaman ve mekân kavramlarını farklı boyutlarıyla işlemektedir. Gerçek hayatta olası olmayan dünyalar kuran yönetmen, aynı zamanda dünyalar içinde dünyalar tasarlayarak bilinç altının farklı katmanlarına inebilmektedir. Böylece insanın varoluş ve içsel yolculuğu üzerine bolca düşündürten imgeler yaratmaktadır.

Bu imgeler filmde karakterlerin, zaman ve mekânın çok boyutlu yapısı ile çoklu anlam katmanlarının nasıl inşa edildiğini de açığa çıkarmaktadır. Miyazaki animasyon filmlerinde kristal imajlar, kendi gerçekliğini irrasyonel bir yapıda inşa eder. Zamanın ve mekânın irrasyonel kullanımı sonucunda hayallerde, düşlerde, gerçekliğin yeni boyutlarında, paralel evrenlerde gezinen karakterler, farklılaşan tasarımlarla karşımıza çıkmakta ve beden algısını da kesintiye uğratmaktadır. Onun animelerinde gerçeküstü formlarda dizayn edilmiş çok sayıda karakterle karşılaşırız. Bu formlar olay ve durumlara göre değişim ve dönüşüm geçirir. Bu değişim ve dönüşüm karakterlerin beden formlarında yaşanırken genellikle kaynağın, karakterlerin iç dünyalarındaki bilişsel, duygusal ya da ruhsal değişim olduğu görülür. Karakterler de çok katmanlı ve akışkan yapıdadır. Tıpkı kristalin yansıttığı gerçekliğin çoklu yüzlerinde olduğu gibi karakterler de iyi ya da kötü diye kesin yargılarla ayrıştırılmak yerine iyiyi de kötüyü de görebileceğimiz çoklu yüzlere sahiptir. Olay, durum ve duygu hallerine göre değişim geçirmektedirler. Yönetmenin filmlerinde, günlük hayattan canlı ve cansız varlıklar karakterize edilebilmekte, gerçeküstü karakterler yoğun olarak kullanılmaktadır. Uçabilen canlı bir kedi otobüs, uçuşan toz zerrecikleri, ormanın ruhu, yıldız, ateş ya da bir korkuluk, ölümler ya da henüz doğmamış bebeklerin ruhları karakterize edilebilmektedir. Bu filmde olduğu gibi hayvanlar insani nitelikler kazandırılıp formları bozulabilmektedir. Mekanlar da bazı sahnelerde gerçeküstü formlardadır. Karakterler gibi mekân da değişim ve dönüşüm geçirmektedir. Çok katmanlı ve akışkan yapıdaki mekanlar arasında geçişler çok yönlüdür. Benzer şekilde kronolojik olmayan zaman kullanımı, zamanın kendisini görünür hale getirmektedir. Zaman ve uzamsal bağlantılar kesintiye uğratılır ve farklı düzeylerde yeniden kurulur. Çok boyutlu zaman-mekân kullanımı içinde çoklu anlam katmanları zamanın doğrusal algısını da kırmaktadır. Birden fazla farklı zaman dilimi aynı anda bir arada görülebilir hale gelir.

Daha önce de belirttiğimiz gibi zaman, karakterlerin algılarında, hayallerinde, düşlerinde, boyutlar arası yolculuklarda farklı düzeylerde ve katmanlarda kendini açık eder. Zamanın doğrudan deneyimlendiği bir anlatı kurulur.

Genel olarak Miyazaki'nin eserleri, izleyicilere karmaşık ve çok boyutlu bir zaman-mekân deneyimi, karakter tasarımı sunarak, kristal rejimin sinemada nasıl işlediğine dair güçlü bir örnek teşkil eder. Filmde, hayal ve rüyaların, yaşamın bir uzantısı, gerçekliğin bir parçası olduğu görünür hale gelir. Yönetmenin pek çok filminde aynı an içindeki çok katmanlı, farklı boyutlardaki zamansal varoluşlar, izleyicinin zamanın ve mekânın doğasını sorgulamasına yol açar. Zamanın kırılması, genişlemesi, geçişkenliği ya da döngüsellliği görünürleşir. Farklı bir ifadeyle zamanın kendisi imge haline gelir.

Açıklamalar

* *Etik Kurul Onayı*: Bu araştırma etik kurul onayı gerektirmemektedir.

* *Yayın Etiği*: Bu çalışma, "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" kapsamında belirtilen kurallara uygun olarak hazırlanmıştır. Ayrıca, makale intihal tespit yazılımlarıyla (Turnitin / iThenticate) taranmış ve herhangi bir intihal tespit edilmemiştir.

* *Yazar Katkı Oranı*: Her iki yazarın katkı oranı %50'dir.

* *Çıkar Çatışması*: Herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

* *Akademik Finansal Destek*: Çalışma; herhangi bir akademik finansal destek alınmamıştır.

* *Yazar Beyanı*: Bu çalışma Dr. Gamze Yılmaz Güntay ve Dr. Vedat Güntay'ın Film Araştırmaları Derneği tarafından 02 Aralık 2024 tarihinde gerçekleştirilen 3. Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu'nda sunduğu "Miyazaki'nin Sinematik Evreninde Çok Boyutlu Kristal İmajları Keşfetmek" başlıklı bildiriden üretilmiştir.

Structured Extended Abstract

Research Background & Problem

When discussing crystal images, Deleuze explains that perceptions, memories, reality, and imagination—as well as their physical and mental aspects—flow into one another and coexist on a level where they are inseparably intertwined. (Deleuze, 2001, p. 69). He embraces the dissolution of boundaries between dream and reality, along with the irrational connections and fusions of images, as the very foundation of cinema rooted in the time-image. (Sütcü, 2005, p. 163). The crystal denotes a type of image capable of conveying multiple, distinct temporalities simultaneously. It is characterized by its ability to create a sense of simultaneity and disconnection between different times and spaces (Cantaş, 2023). In Deleuze's interpretation, there are two dimensions of existence: virtual and real (Deleuze, 2010, p. 42). There is an exchange between the actual object and its virtual image. This exchange produces a crystal. The actual image and the virtual image are in such exchange within crystallization that they become indistinguishable by taking on each other's roles (Deleuze, 2016, p. 17). In Miyazaki's films, virtual images such as dreams, memories, and daydreams are intertwined with actual images in the reality of the film, and this structure itself reveals crystal images. As in the crystal regime, the boundaries between dream and reality also disappear in Miyazaki's films. In Miyazaki's films, we often encounter images that emphasize the importance of imagination (McCarthy, 1999, p. 116). The director often draws characters in his films who



move from the real world to the fantasy world. These worlds within worlds do not necessarily have to exist physically, they may also appear solely in the imagination (Odell & Le Blanc, 2011, p. 25). This research proceeds from the proposition that Miyazaki's animated films are a good example for understanding Deleuze's concept of the "crystal image." It aims to reveal approaches that support this view.

Research Methodology

This study explores Hayao Miyazaki's approach to narrative construction, the shaping of time and space, and the depiction of reality through the lens of Deleuze's cinema philosophy and his concept of the "crystal image." A qualitative research method has been employed in this study. In addition to document analysis as the data analysis technique, descriptive analysis has been conducted within the context of the philosophy of cinema in the analysis of films. Through a literature review, written and visual documents concerning the philosophy of cinema, Deleuze's concept of the crystal image, and the narrative structure of Miyazaki's animations have been examined. Simultaneously, Miyazaki's animated films were viewed, and relevant sequences and scenes from *My Neighbor Totoro*, *Princess Mononoke*, *Spirited Away*, *Ponyo*, and *Howl's Moving Castle* were identified in accordance with the research objective. In the sample selection, the purposeful sampling method, one of the non-probability-based (non-selective) sampling methods, was used. Based on the proposition that Miyazaki's animations are a suitable example for understanding Deleuze's concept of the "crystal image," the director's films were analyzed, and subsequently, the selected sample film *The Boy and the Heron* was analyzed in detail within this framework.

Research Results

For Deleuze, the crystal explains the intertwined layers of time and space and the fluid transitions between these layers. In general, Miyazaki's works offer viewers a complex and multidimensional experience of time-space and character design, thereby providing a strong example of how the crystal regime operates in cinema. The fragmentation, expansion, fluidity, or circularity of time becomes visible. In other words, time itself becomes an image. The films reveal that dreams and fantasies are extensions of life and integral parts of reality. Universes encompassing both the actual and the virtual are constructed. The director simultaneously processes the realities of consciousness and the unconscious. Characters, time, and space are multidimensional and fluid. As a result of the irrational use of time and space, characters who roam through dreams, fantasies, new dimensions of reality, and parallel universes are designed in surreal forms. They undergo transformations depending on events, situations, and emotional states. Miyazaki, who produces open images without strictly adhering to cause-and-effect relationships, constructs worlds in his films that are not possible in real life and, at the same time, designs worlds within worlds, delving into different layers of the unconscious. In doing so, he creates images that provoke deep reflection on human existence and inner journeys. Just like the characters, the place is also undergo change and transformation.

Conclusion & Discussion

Hayao Miyazaki is one of the auteur directors who has been widely studied and reflected upon both in Turkey and around the world. His distinctive style and the images he creates have earned him a respected place in world cinema within the genre of animated films, justifying this academic interest. However, in the literature review conducted, there was no study examining Miyazaki's films in the context of Deleuze's concept of "Crystal Image". In this regard, it is believed that the research will contribute to the field at an academic level and

serve as a guide for future studies. Nevertheless, due to time and scope limitations, the director's other films could not be included in the research. In future research, it is considered important for field studies to examine the director's other films in detail in the context of Deleuze's concept of time image in the dimension of philosophy of cinema.

Kaynakça

- Arakawa, K. (Direktör). (2024). *Hayao Miyazaki and The Heron (Hayao Miyazaki ve Balıkçıl)*. [Belgesel Film].
- Aziz, A. (2011). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Bergson, H. (1998). *Zihin Kudreti (l'Energie Spirituelle)*. (M. Katırcioğlu Çev.). Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Burton, T. (Direktör). (2005). *Copse Bride (Ölü Gelin)* [Animasyon Film]. Warner Bros, Tim Burton Productions, Laika Entertainment.
- Cantaş, A. (2023). David Lynch Sinemasında Kristal İmajın İzini Sürmek. *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 5(1), 43-57.
- Deleuze, G. (2001). *Cinema 2 The Time-Image (H. Tompkinson & R. Galeta Çev.)*. University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (2010). *Bergsonculuk (H.Yücefer Çev.)*. Otonom Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2016). Edimsel ve Virtüel (H.Yücefer Çev.). *Cogito, Gilles Deleuze: Ortadan Başlamak*, 82, 14-17.
- Deleuze, G. (2017). *Fark ve Tekrar (B.Yalım & E. Koyuncu Çev.)*. Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2021). *Sinema II Zaman-İmge (B.Yalım & E. Koyuncu Çev.)*. Nogunk Yayıncılık.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2001). *Felsefe Nedir? (T. Ilgaz Çev.)*. Yapı Kredi Yayınları.
- Kabadayı, L. (2013). *Film Eleştirisi, Kuramsal Çerçeve ve Sinemamızdan Örnek Çözümlemeler*. Ayrıntı Yayınları.
- Karatay, A. (2015). Miyazaki Sineması ve Auteur Kuramı. *İdil Dergisi*, 4(18), 111-122.
- McCarthy, H. (1999). *Hayao Miyazaki Master of Japanese Animation*. Stone Bridge Press.
- Miyazaki, H. (Direktör). (1988). *My Neighbor Totoro (Tonari no Totoro / Komşum Totoro)*. [Animasyon Film]. Japonya: Studio Ghibli, Tokuma Japan Communivations, Nibariki.
- Miyazaki, H. (Direktör). (1997). *Princess Mononoke (Mononoke-hime / Prenses Mononoke)*. [Video recording]. Japonya: DENTSU Music And Entertainment, Nibariki, Nippon Television Network (NTV).
- Miyazaki, H. (Direktör). (2001). *Sprited Away (Sen to Chihiro no kamikakushi / Ruhların Kaçışı)*. [Animasyon Film]. Japonya: Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Nippon Television Network (NTV).
- Miyazaki, H. (Direktör). (2004). *Howl's Moving Castle (Hauru no ugoku shiro / Howl'un Yürüyen Şatosu)*. [Animasyon Film]. Japonya: Buena Vista Home Entertainment, DENSU Music And Entertainment, Mitsubishi.



- Miyazaki, H. (Direktör). (2008). *Ponyo (Gake no ue no Ponyo / Küçük Deniz Kızı Ponyo)*. [Animasyon Film]. Japonya: Studio Ghibli, Nippon Television Network (NTV), Dentsu.
- Miyazaki, H. (Direktör). (2023). *The Boy and THE Heron (Kimitachi wa do ikiru ka / Çocuk ve Balıkçıl)*. [Animasyon Film]. Japonya: Studio Ghibli, Toho.
- Morin, E. (2005). *The Cinema or the Imaginary Man*. University of Minnesota Press.
- Odell, C., & Le Blanc, M. (2011). *Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri Stüdyo Ghibli (B. Baysal Çev.)*. Kalkedon Yayınları.
- Orr, J. (1997). *Sinema ve Modernlik (A. Bahçıvan Çev.)*. Bilim ve Sanat Yayınları.
- Ö. Eşli, M. (2013). Deleuze: Oluş ve Zaman Felsefesi Olarak Sinema. İçinde *Sinema Kuramları, Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramlar* (ss. 263-282). Su Yayınevi.
- Özden, Z. (2004). *Film Eleştirisi, Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. İmge Kitabevi Yayınları.
- Öztürk, S. (2018). *Sinema Felsefesine Giriş, Film-Yapımı Felsefe*. Ütopya Yayınları.
- Öztürk, S. (2019). Kristkal-İmajın Yüzlerinden Kıyameti İzlemek: Yol Kenarı (2017). İçinde *Arafta İmgeler-Sinemada Kimlik Aidiyet ve Ontolojik İklimler*. Doruk Yayınları.
- Sauvagnargues, A. (2010). *Deleuze ve Sanat (N. Sarıca Çev.)*. DeKi Basım Yayım.
- Sutton, D., & Jons, D. M. (2013). *Yeni Bir Bakışla Deleuze (M. Özbek & Y. Başkavak)*. Kolektif Kitap.
- Sütcü, Ö. Y. (2005). *Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi*. Es Yayınları.
- Unkrich, L. (Direktör). (2017). *Coco* [Animasyon Film]. Amerika, Meksika: Pixar Animation Studios, 1200 Park Avenue, Emeryville.