

Görsel Kültür İle Hayao Miyazaki'yi Anlamak: Çocuk Ve Balıkçıl Filmi Örneği

Visual Culture In Cinema And Understanding Hayao Miyazaki: The Example Of The Boy And The Heron

Aslı Aslantaş Akçay ORCID: 0000-0002-1951-8999

Araştırma Görevlisi, Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Ankara, asliaslantas@baskent.edu.tr

Makalenin Geliş Tarihi: 5 Mart 2025 / Makalenin Kabul Tarihi: 20 Mayıs 2025

Özet

Hayao Miyazaki'nin filmleri, Japon mitolojisi, Şintoizm ve savaş sonrası toplumsal dönüşümler gibi temaları görsel unsurlarla harmanlayarak güçlü bir anlatım sunmaktadır. Bu çalışmada, Hayao Miyazaki'nin 2023 yapımı Çocuk ve Balıkçıl filmi üzerinden, Japon kültürüne özgü semboller, gelenekler, renk kullanımı ve mekân tasvirleri gibi görsel kültür öğelerinin kültürel ve anlatsal bağlamlarını inceleyerek, Miyazaki'nin sinema dilinin kültürel bir aktarım ve eleştiri aracı olarak işlevini değerlendirmektedir. Nitel araştırma yöntemine dayanan çalışma, görsel kültür ve sinema literatüründen faydalanarak disiplinlerarası bir perspektif sunmayı amaçlamaktadır. Filmden seçilen kareler görsel kültür unsurlarına dayandırılarak rastgele seçilmemiştir. Seçilen karelerden elde edilen bulgular, görsel unsurların sadece estetik bir ifade biçimi değil, aynı zamanda toplumsal hafıza ve kültürel kimlik yaratımında etkin bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Çalışma, animasyonun yalnızca bir görsel anlatım biçimi olmanın ötesinde kültürel anlamların yeniden üretildiği ve aktarıldığı dinamik bir alan olduğunu ortaya koymayı hedeflemektedir. Örneklem olarak seçilen filmin ise alan yazında güncel bir inceleme olması ve literatüre katkı sağlaması ön görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Görsel Kültür, Hayao Miyazaki, Kültür, Sinema

Abstract

Hayao Miyazaki's films offer a powerful narrative by blending themes such as Japanese mythology, Shintoism and post-war social transformations with visual elements. This study evaluates the function of Miyazaki's cinematic language as a tool of cultural transfer and criticism by examining the cultural and narrative contexts of visual culture elements such as symbols, traditions, use of color and spatial depictions specific to Japanese culture, through Hayao Miyazaki's 2023 film 'The Boy and the Heron'. The study, based on qualitative research methods, aims to present an interdisciplinary perspective by making use of visual culture and cinema literature. The scenes selected from the movie were not chosen randomly based on visual culture elements. The findings obtained from the selected scenes reveal that visual elements are not only a form of aesthetic expression but also play an active role in the creation of social memory and cultural identity. The study aims to reveal that animation is not only a form of visual expression, but also a dynamic field in which cultural meanings are reproduced and transmitted. The movie chosen as a sample is expected to be an up-to-date review of the literature and contribute to the literature.

Keywords: Animation, Visual Culture, Hayao Miyazaki, Culture, Cinema

1. GİRİŞ

Anlama, anlamlandırma ve aktarma faaliyetlerinden oluşarak çeşitli araçlarla iletilen mesajlarla gerçekleştirilen bir süreç olarak iletişim; sözlü veya sözsüz, yazılı veya yazısız biçimlerde gerçekleşebilir. İnsanlık tarihine bakıldığında, yazının icadından önce insanlar, mağara duvarlarına yapmış oldukları çizimleri geleceğe miras bırakmışlardır. Altamira Mağarası'nda bulunan bu çizimlerin tarihi hakkında Bulut ve Zor (2020, s. 76) şöyle der: "Yüzey üzerinde figürlerin algılanmasını sağlayan çizgi, renk ve kazımak Altamira Mağarası duvarındaki bizon resimlerinden başlayarak, yüzey üzerinde farklı resmetme teknikleri olarak tarih içinde gelişip günümüze kadar gelmiştir". Bu çizimler yalnızca estetik bir ifade biçimi olmanın ötesinde, iletişimin erken dönem araçlarından biri olarak da değerlendirilebilir. Görsel öğelerle anlam aktarma sürecinin kökenlerini yansıtan bu tarihsel miras ilerleyen çağlarda sözlü ve yazılı iletişim biçimlerinin gelişimine zemin hazırlamıştır. Zamanla gelişen bu aktarım sürecinde etkili bir iletişim için ifade ve bağlamın uyum içinde olması önem kazanmıştır. Baştürk ve Konu (2021, s. 86) ise bunu, "İletişimin başarılı bir şekilde gerçekleşebilmesi için, sözcelerin bağlama uygun olarak yapılandırılması gerektiğini" ifadeleriyle destekler.

Zamanla yazının bulunması ve matbaanın icadı gibi önemli gelişmeler, iletişim sürecini daha da yaygınlaştırarak bilgi aktarmanın en etkili yollarından biri haline gelmiştir. "Matbaanın ilk olarak Çin'de bulunmuş olduğu varsayılmakla beraber, modern matbaanın 15. yüzyılda Gutenberg tarafından Avrupa'ya yayıldığı söylenebilir. Bilginin daha hızlı yayılmasını sağlayan baskılar döneme dair kayıtların, belgelerin gerek yazılı kültür gerekse sanat aracılığıyla günümüze dek ulaşmasına aracı olmuştur" (Eş, 2022, s. 24). Böylece, farklı iletişim araçları görsel, yazılı ve işitsel olarak çeşitli duylara hitap etmiştir. Bu bağlamda, iletişim sürecinde duyların rolü önemlidir. Özellikle görme duyusu, bilgiyi algılama ve aktarma süreçlerinde temel bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

Görme, insanın çevresindeki dünyayı anlamasında kritik bir rol oynamaktadır. İnsanlar gördükleri şeyleri yalnızca algılamının ötesinde onları anlamlandırmakta ve iletişim sürecine dahil etmektedir. Bu durum, görsel öğelerin iletişimde ne kadar güçlü ve etkili olduğu yönünde ele alınabilir. Günümüzde teknolojik gelişmelerle yeni iletişim araçları ortaya çıkmış; insanın görme duyusu inovatif teknolojiyle gelişerek sanal bir evrenin içinde entegre olarak ilerlemektedir. Bu durumu Metaverse evreni üzerinden açıklayan Ünlü "Metaverse'te görme, dolaylı olarak görsel etki açısından betimle ve görsel daldırma doğrultusunda insan gözleri için gerçek-fiziki dünya kadar bilgi açısından zenginlik amaçlanmaktadır" olarak ifade eder (2022, s. 54).

Kültürel, sosyal ve kişisel anlamlar yüklenmiş semboller olarak kültürel kimliğin ve toplumsal hafızanın inşasında önemli roller üstlenen görsel unsurlar insanın çevresinde gördüğü ve anlamlandırdığı şeyler içinde bulunduğu kültürle anlam kazanır. Görsel kültür, toplumların yaratmış olduğu kültürel değerlerin imgeler ve semboller aracılığıyla şekillendiği bir alan olarak öne çıkar. Görsel kültür üzerine yapılan çalışmalar, sanat ve estetik anlayışının ötesine geçerek medya teorisi, sosyoloji, antropoloji ve felsefe gibi disiplinlerle iç içe geçmiştir. Bu bağlamda Özeskici ve Akın (2024, s. 4) şunu belirtir: "Görsel kültür nesnelere algılanması farklı bakış açıları da beraberinde getirmektedir. Nasıl baktığımız ya da nasıl gördüğümüz, hangi koşullar altında baktığımız, nasıl sorguladığımız önem kazanmaktadır." Birol'a göre ise görsel kültür "temelde farklı disiplinlerin görsel üretimleri ile ilgilenmektedir ve odağını imgeler oluşturur. İmgeler, görsel kültürün temel taşı olup, görsel iletişim sürecinin anlamsal aktörleridir" (2022, s. 183). Ancak Bilginer Erdoğan (2021, s. 112), "Görsellere dayalı olmasından dolayı görsel kültür olarak tanımlanan kavram ile ilgili ortaya net bir tanım koyulamamıştır" diyerek bu kavramın belirsizliğine dikkat çeker. Bu belirsizlik de literatür araştırmalarını gerekli kılmaktadır.

1.1. Literatürdeki Araştırmalar

Görsel kültür çalışmaları görmenin tarihsel, toplumsal ve politik bağlamlarını sorgulayarak kimin gördüğü, neyi gördüğü ve nasıl gördüğü soruları üzerine odaklanır. Görsel imgelerin tarihsel ve toplumsal yapılarla nasıl iliş-

kilendirildiğinin üzerinde duran John Berger'in "Görme Biçimleri" adlı kitabı ise bu alanın öncü çalışmalarından biri olarak değerlendirilir.

Günümüzde görselliği ve görsel kültürü anlamak için görselliğin ifade ettiği anlamları ortaya çıkaracak okuryazarlık becerisi gerekmektedir. "John Debes'in tanımıyla görsel okuryazarlık, 'insanın görerek ve diğer algılama deneyimleriyle bütünleştirerek geliştirebileceği bir grup görme yetisi' olarak tanımlanır" (Erzincan, 2022, s. 37). Baran (2020, s. 217) ise, "İnsan, düşüncelerinden doğan fikirleri ve hayallerinden doğan imgeleri yalnızca akıl etmekle kalmamış, onları ait olduğu toplulukla da paylaşarak, bir görsel kültür birikiminin ortaya çıkmasını sağlamıştır" diyerek görsel kültürün toplumlar arası aktarımındaki önemine vurgu yapar. "Günümüzde çoğu kişi (televizyonları izleyen çocuklardan dijital reklamlara bakan yetişkinlere kadar), elektronik ve basılı resimlerle kendilerine verilen mesajları alma ve bunlara göre hareket etme becerisine sahip olmaları sebebiyle görsel okur yazardır" (Huseynova & Işık, 2024, s. 82).

20. ve 21. Yüzyıldaki teknolojik gelişmelere bağlı olarak görsel kültür ideolojik ve ekonomik bir güç olarak da toplumda var olmuştur. "Çağın teknolojik altyapısının sağladığı sistem ve olanaklara paralel olarak yaşamın hemen her basamağında ve alanında kişilerin ya da toplumların düşünme biçimleri, uğraşları, alışkanlıkları ve davranışları yeniden belirlenmektedir" (Alpyıldız, 2022, s. 313). "Bu çağın yeni teknolojileri, imgenin hallerinde öylesine çeşitlilik yarattı ki onlara eşlik eden kültürel devinimi anlamak, görme, bakma, görünür olma gibi birçok kavramı bu yeni deneyimlerin süzgecinden geçirerek tekrar sorgulamayı gerektiriyor" (Toksoy & Bozok, 2022, s. 236). Görsel kültürün en yaygın kullanıldığı araçlardan birisi de reklamlardır. "Tüketiciler, reklamlar aracılığıyla kendisine sunulan imgeler ile yüz yüze gelerek kendileri için ürüne yönelik yeni bir anlam oluştururlar. Bu nedenle tüketici üzerinde daha fazla etki bırakmak isteyen üreticiler, akıldan çok duyguları uyarmaya yönelik reklamları kullanır hale gelmişlerdir" (Biol, 2022, s. 183).

Kitle iletişim araçlarıyla anlamı yeniden üreterek ideolojik bir hegemonya yaymak isteyen iktidar sahipleri ise görsel kültürü sıklıkla propaganda amacıyla savaş dönemlerinde kullanmışlardır. Bunun en belirgin örneklerinden bir tanesi savaş dönemi afişlerinde gözlemlenebilmektedir. Görsel bir iletişim aracı olarak afişler, I. ve II. Dünya savaşlarında sıklıkla propaganda amacıyla kullanılmıştır. "I. Dünya Savaşı'nda İngiltere, gönüllü askerliğin artırılması, anti-Alman propagandası ve savaş ekonomisine destek istenmesi gibi politik konularda hedef kitlelere mesaj iletmek amacıyla afişlerin görsel sembolizmini en etkili biçimde kullanan ülkelerden biri olmuştur" (Duydu, 2023, s. 480). Dolayısıyla, ideolojik bir aygıt olarak değerlendirilebilen afişlerin, savaş dönemlerinde nasıl merkezi bir rol üstlendiğini ve görsel kültürün toplumsal bilinç inşasındaki dönüştürücü gücünü ortaya koymaktadır.

Kitle iletişim araçları ve görsel öğelerle oluşturulan görsel kültür, zihinde bir yer edinerek kalıcı olmayı hedefler. Böylece iletilmek istenen mesaj daha akılda kalıcı hale gelir ve geniş kitlelere ulaşır. İletilen mesajda alıcıların duygularını harekete geçirip uzun vadede bir etki bırakmak için ise görsel bir hikâye anlatımı gerçekleştirilir. Görsel hikâye anlatımı, yazı veya metin kullanmadan, sahne düzeni, renk, ışık, sembol ve imgeler gibi unsurlarla duygu ve düşünceleri ifade etme sanatıdır. Bu unsurlar, atmosfer, zaman ve mekân oluşturarak izleyicide duygusal ve düşünsel etkiler yaratmaya yardımcı olur. Görsel hikâye anlatımında önem kazanan öğelerden bir tanesi zaman dizimi ve anlatımın akışıdır. Bu akış ile izleyicinin verilen hikâyeyi anlamlandırma ve karakterin gelişim sürecini değerlendirebilmesi mümkün olmaktadır. Çünkü kitlenin görsel kültür öğelerini anlamlandırması ekranda gösterilen öğelerin temsilleri üzerinden gerçekleşmektedir. Bu noktada anlamı yaratan şey görsel kültürün kendisidir.

Görsel kültürün katmanlı yapısının görüldüğü bir alan olarak sinema ise görsel kültür unsurlarını bir arada kullanarak bu katmanlı yapıyı keşfetmek üzere bir deneyim sunar. Gillian Rose'un belirttiği gibi "Görsel kültür teriminin kullanımı görselliğin sosyal yaşamın bir parçası olduğu birçok yolu işaret etmektedir" (2023, s. 26). Sinema da bu sosyal ve kültürel katmanların birbirine geçtiği bir alan olarak görsel kültür unsurlarını bir arada

kullanarak izleyiciye bu katmanlı yapıyı keşfetmek üzere bir deneyim sunar. Bu bağlamda sinema, yalnızca hikâye anlatımı ve estetik bir deneyim değil aynı zamanda sosyal yaşamın ve toplumsal anlamların yeniden üretildiği bir mecradır.

İdeolojiler ve inançlarla şekillenen bir bakış açısıyla sinema, nesne ve olayları farklı biçimlerde sunarak izleyicinin algısını yönlendirir ve dönüştürür. Görsel kültürün katmanlı yapısının en belirgin şekilde gözlemlendiği alanlardan biri olan sinema da bu yapıyı keşfetmeye yönelik çok katmanlı bir deneyim sunar.

2. SINEMADA GÖRSEL KÜLTÜR

Sinema, görsel kültürün oluşumunda ve aktarımında imgeler, renkler, kompozisyonlar ve hareket aracılığıyla izleyiciye estetik bir deneyim sunarken aynı zamanda toplumsal belleği şekillendiren en etkili ifade araçlarından biridir. Bu görsel anlatı yalnızca hoş zaman geçirmek için değil, aynı zamanda kültürel, tarihsel ve ideolojik anlamlar üretir. Sinema, kullandığı görsel unsurlarla bir anlam ortaya koyarak bireysel ve toplumsal belleği şekillendirir, üretir, eleştirir, manipüle eder hatta yeniden inşa eder. John Berger'in "Düşündüklerimiz ya da inandıklarımız nesnelere görüşümüzü etkiler" (Berger, 2018, s. 8) ifadesi sinemanın bu işlevini açıklamak için anlamlı bir temel sunar.

Sinema, yalnızca sanatsal değil aynı zamanda psikolojik ve ideolojik işlevlere de sahiptir. Özellikle görsel ve kurgusal tekniklerin etkili bir şekilde kullanılması, bireylerin düşünsel dünyalarında derin etkiler yaratmaktadır. Görsel ve kurgusal teknikler, bireylerin duygusal tepkilerini harekete geçirmektedir. Sinema da bu teknikleri bir arada kullanan bir alan olarak zamanla propaganda için etkili bir mecra haline gelmiştir. Sinema, ideolojiler ve inançlarla şekillenen bir bakış açısıyla nesnelere ve olayları farklı biçimlerde sunarak izleyicinin algısını yönlendirir ve dönüştürür. Sinemanın bu manipülatif gücü, özellikle 20. yüzyılın ilk yarısında ideolojik aygıt olarak kullanıldığı örneklerde net bir şekilde görülmektedir. Bu çerçevede, Sovyet sineması, propaganda alanında etkili olan bir örnek olarak öne çıkar. Dönemin sosyalist ideolojisi sinemayı, kitlelerin devrimci bilincini artırmak ve sınıfsız toplumu idealize etmek için kullanmıştır. 1925 yılında Sergei Eisenstein'in yönettiği "Potemkin Zırhlısı" filmi ise, sosyalist ideolojiyi yaymak amacı güden filmlerin öncüsü niteliğindedir. Potemkin Zırhlısı gibi filmler, ideolojik mesajların etkili bir şekilde aşılmasında önemli bir rol oynar. Bu etki, manipülatif mesajlar ve simgeler gibi öğelerin kullanımıyla daha da güçlenir ve istenen ikna sürecinin gerçekleşmesini sağlar.

Benzer biçimde, II. Dünya Savaşı yıllarında sinema hem Mihver hem de Müttefik devletler tarafından bir propaganda aracı olarak etkin şekilde kullanılmıştır. Bu dönemde üretilen filmler, ulusal ideolojilerin kitlelere aktarılmasında belirleyici bir rol üstlenmiştir. Bunun en bilindik örnekleri II. Dünya Savaşı zamanında çekilen ve Nazi Almanyası'nı olumlayan filmlerin üretimidir. Mihver tarafta yer alan Almanya'da Hitler liderliğindeki rejim, propagandayı etkin bir şekilde kullanmakta ve bu sayede gerçekliği yeniden kurgulamaktadır. Dönemin Nazi Almanya'sında propagandist bir kadın yönetmen olan Leni Riefenstahl'ın Nazi ideolojisini görselleştiren 1935 yapımı İradenin Zaferi (Triumph des Willens) filmi, Nasyolist-Sosyalist gücü yüceltmekle kalmayıp aynı zamanda düşman algısını da şekillendirmiştir. Filmde, Adolf Hitler güler yüzlü ve kurtarıcı bir kahraman gibi gösterilirken halk ise Hitler'e hayranlık beslemektedir. Halk, sınıf ayrımı gözetmeyen ve bencil olmayan bir topluluk olarak sunulur. Filmde son derece barış yanlısı görünen ve savaş istemediği sıklıkla vurgulanan Hitler, filmde bahsi geçmese de gelecekteki savaşta asker olacak olan, gençlik kamplarındaki gençlerle bir araya gelmektedir. Hitler'e benzemek isteyen bu sportif ve sarı saçlı gençler, ari (üstün ırk) olarak lanse edilir. Söz konusu gençler büyük bir mutlulukla ülkeleri için gençlik kamplarında çalışmaktadır. Halbuki tarihi gerçekler görünenin tam zıttır.

Görsel kültürün somutlaşması ve aktarılmasına canlandırma sineması olarak da bilinen animasyon filmlerinde de rastlanmaktadır. Müttefik taraftaki ABD'de faaliyet gösteren Walt Disney Stüdyoları ise savaş yıllarında gerek

savaşa teşvik gerek anti-Nazi propagandası amacıyla çekmiş olduğu manipülatif animasyon filmleri üretmiştir. Der Führer Face, Education for Death ve The Spirit of 43 gibi animasyon filmleri, Nazi rejimine karşı üretilen propaganda filmlerinin başlıcalarıdır.

Dolayısıyla sinema, görselliğin ve hikâye anlatımının bireylerin algılarını şekillendirme ve toplumsal normları dönüştürme gücünü açıkça ortaya koymaktadır. Tarihsel süreçte, savaşların yalnızca muharebe alanlarında değil, sinema aracılığıyla da yürütüldüğü görülmektedir. Bu da görsel kültürü hem üreten hem de yeniden inşa eden sinemanın etkisini ve önemini güçlü bir biçimde gözler önüne sermektedir.

Araştırmanın örneklemini olarak seçilen Hayao Miyazaki, animasyon filmlerinde belirli temaları görsel kültür unsurları harmanlamasıyla öne çıkan bir isimdir. Onun yapıtları, kültür ve imgeler kullanarak görsel kültürün sinema aracılığıyla nasıl hem estetik hem de felsefi bir zenginlik sunabileceğinin örneklerindedir. Üstelik Miyazaki, II. Dünya Savaşı dönemini ve ülkesi Japonya'ya olan etkilerini filmlerinde sıklıkla görsel bir dille anlatmaktadır.

2.1 Hayao Miyazaki Filmlerinde Görsel Kültür

Hayao Miyazaki, içinde doğup büyüdüğü Japon kültürüne ait bir birçok görsel kültür ögesi barındıran filmleri yapmasıyla tanınan, Ghibli Stüdyoları kurucularındandır. “Japon kültürünün ve dünyanın en önemli animasyon ustalarından olan Hayao Miyazaki, yönetmen olmasının yanı sıra yapımcı, senarist, illüstratör ve baş animatör olarak anılmaktadır” (Alabay, 2021, s. 95). Dünya çapında bir hayran kitlesine sahip olan Miyazaki'nin kültürle iç içe geçmiş film senaryolarındaki en öne çıkan temaları uçmak, güçlü kadın karakterler, çevre tahribatı, geleceksel-modern kültürel çatışmalardır. “Miyazaki filmleri, ekolojik sorunlara karşı duyarlı, gelenek ve modern çatışmasının konu edinildiği, dünyaya çocukların gözünden bakan fantastik maceraların anlatıldığı çocuksu fakat çocukça olmayan eserlerdir” (Köse & Çınar, 2021, s. 24). Hatta uçma, uçaklar veya uçan teması Miyazaki'nin hayatından izler taşıdığı için senaryolarında sıklıkla ele aldığı bir tema olarak görülmektedir. “Tokyo'nun Bunkyo-Ho bölgesinde doğan Miyazaki'nin babası ve amcası, Miyazaki Airplane şirketleriyle uçak endüstrisindeydiler. Filmleri, bu biçimlendirici etkiyi, uçmanın ve uçakların değişik şekillerinde eğlenceli bir biçimde yansıtıyor” (Whitehead, 2012, s. 115). Kültürle iç içe geçmiş temalarla film üreten Miyazaki'nin filmlerini anlamak ve anlamlandırabilmek için öncelikle kültür ve Japon kültürünü kavramak gereklidir.

2.1 Japon Kültürü

Etimolojik olarak Latince olan kültür; bir şeyleri ekmek ve yetiştirmek anlamına gelmektedir. Arap dilindeki etimolojisine bakıldığında hars kelimesi kültür yerine kullanılır ve Ziya Gökalp Türk toplum yapısında hars kelimesini ele alan ilk kişi olmuştur. “Türk toplumsal tarihinde kültür kavramını ve içeriğini çözümleyen ilk kişi olan Gökalp, kültür yerine ‘hars’ kelimesini kullanmayı uygun bulmuştur” (Demir, 2024, s. 233).

Toplumlar dinamik yapılarda olduğu için kültür de sabit değildir dolayısıyla kültür tanımlamalarında uzlaşmış bir tanımla mevcut değildir. Ancak en genel geçer tanımlamalara baktığımızda kültür veya hars; “Hars, ekonomi, sanat, dil, edebiyat, felsefe, din, ahlak, hukuk ve güzel sanatlar gibi birçok kurumu içine alan ve otantik ve mahalî karakteristikler taşıyabilen bir olgudur” (Demir, 2024, s. 233). Eagleton ise kültürü İngilizce'deki en karmaşık ikinci veya üçüncü kelime olarak değerlendirir (Eagleton, 2016, s. 1). Emre Kongar'da sayısız kültür tanımlaması olduğu üzerinde durarak bu tanımların sayıca fazla olmasından dolayı kültürün kesin olarak tanımlanamaz olduğundan bahseder (Kongar, 1999, s. 19).

Toplumlar arasında farklılık gösteren kültür tanımı ve gelişimi Japonya üzerinden ele alındığında uzlaşılacak nokta farklı kültür yapılarına kapalı olduklarıdır. “Japonya adalarında insan hayatının başlangıcından tarih öncesi çağlara kadar dış etkilerin olmadığı bir kültür gelişimi görülmektedir” (Arslan & Paktaş, 2021, s. 222). Dış etkenlere

kapalı ancak dinamik bir yapıda olan Japon kültürü, barındırdığı görsel unsurlar sebebiyle sıklıkla animasyon filmlerinin konusu olmaktadır. Japon kültürü ve motiflerine sıklıkla yer veren bir yönetmen olarak Hayao Miyazaki en bilinen yönetmenlerdendir. Onun filmlerinde pastoral bir mekân tasviriyle beraber canlı renk paletleri karşımıza çıkmaktadır. Mekanla beraber karakterler de Hayao Miyazaki'nin kendi hayatından izler taşıdığı gibi Japon kültürünün yansısı olarak da değerlendirilebilir. Filmler, Hayao Miyazaki'nin çocukluğundan da esinlenmiş motifler içermekle beraber yoğun bir Şintoizm ile bezelidir. “Bir inanç biçimi olan Şintoizm, yaşadığımız çevreyi ‘kami’ olarak adlandırılan ruhlarla paylaştığımızı ve bu ruhların hayatın akışı içinde belirli görevleri olduğu düşüncesini benimseyen, dini yönünden ziyade felsefi yönü ağır basan bir öğretiler bütünüdür” (Köse & Çınar, 2021, s. 29). Japon halkı köklü bir Şintoizm inancına sahip olup doğal olan her şeyin ruhu olduğuna inanmışlardır. Ayın, güneşin, rüzgârın, yağmurun ve daha pek çok şeyin ruhu olarak kabul ettikleri kamilerle yüzyıllardır uyum içinde yaşamaktadırlar. Hayao Miyazaki de filmlerinde kamileri somutlaştırarak sevimli bir form içerisinde işler ve Japon kültürünün inanç sistemlerini ele alır. Filmlerinde bulunan yan karakterler doğayla iç içe ve onunla barışık biçimde yaşayarak ihtiyaçlarını ondan karşılamaktadırlar.

3. ARAŞTIRMANIN AMACI VE SINIRLILIKLARI

Bu çalışma, Hayao Miyazaki'nin 2023 yılında vizyona giren “Çocuk ve Balıkçıl” (The Boy and The Heron) filmi örneğinde görsel kültür öğelerinin yalnızca bir estetik ifade biçimi olarak değil aynı zamanda kültürel ve anlatsal bir alt metni olduğunu üzerinde durmaktadır.

Miyazaki'nin sinema dilinin filmin görsel kompozisyonunda yer alan semboller, gelenekler, mekân ve çevre tasvirlerinin görsel temsilleri üzerinden filme nasıl yansıdığını irdelemeyi amaçlamaktadır. Bu amaçla, animasyon filmlerine ve temsil ettiği anlamlara yönelik disiplinlerarası bir yaklaşım sunarak, görsel kültür ve animasyon arasında kurulan bağları daha geniş bir perspektiften sunmayı ön görmektedir.

Öte yandan görsel kültürün disiplinlerarası yapısı göz önüne alındığında, bu çalışmada görsel kültür unsurlarının yalnızca sinema özelinde ve Hayao Miyazaki'nin “Çocuk ve Balıkçıl” filmi üzerinden incelenmesi araştırmanın sınırlılığını oluşturmaktadır.

4. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Nitel bir araştırma deseni olarak betimsel analiz ve literatür taraması yöntemi kullanılmıştır. Bu kapsamda alanyazında, görsel kültür ve sinema üzerinden yapılmış çalışmalar taranmış ve bu çalışmaların ışığında mevcut çalışmanın literatürü oluşturulmuştur.

Alanyazında çalışan, Kongar (1999), Eagleton (2016), Alabay (2021), Güvenç (2002), Kahraman (2016)'nın yapmış olduğu çalışmalar neticesinde “Çocuk ve Balıkçıl” filminin analizinde kullanılmak üzere görsel bağlam ve kültürel bağlam olarak iki farklı kategorizasyon oluşturulmuştur ve tablolandırılmıştır.

Tablo 1- Çocuk ve Balıkçıl Filmi Görsel Bağlam Şablonu

Görsel Bağlam	Görsel Kültür Unsurları	Kullanım Yeri
	Çevre	Japon doğasına ait ormanlar, göller ve kırsal alanlar
	Semboller ve Mitoloji	Kutsal ve koruyucu olduğuna inanılan Shi Shi (Komaniu) köpeklerinin yer aldığı ev girişi ve Komaniu köpekleri
	Mimari	Geleneksel Japon mimarisine ait ahşap evler, köprüler ve tapınaklar

Tablo 2- Çocuk ve Balıkçıl Filmi Kültürel Bağlam Şablonu

Kültürel Bağlam	Gelenekler	Giyilen geleneksel Japon kıyafetleri
	Toplum Değerleri	II. Dünya Savaşı sonrası toplumsal hayatın yiyeceklere yansması: çeşitli balıkların olduğu konserve yiyecekler
		Balıkçıl kuşu

5. BULGULAR

Görsel ve kültürel unsurları bir arada bulunduran Çocuk ve Balıkçıl filminden seçilen 5 kare, oluşturulan görsel kültür şablonu üzerinden analiz edilmiştir. Söz konusu kareler, şablonda yer alan görsel ve kültürel bağlam unsurlarını içermeleri ve her bir bağlamı temsil etmeleri nedeniyle seçilmiştir.

Kare 1, Japon kültüründe önemli bir konuma sahip olan pastoral çevreyi yansıttığı için çalışmanın analizi için tercih edilmiştir.

Kare 2 ise Japon kültüründe yer alan “komaniu” imgelerini barındırmaktadır. Japon kültürü içerisinde bir koruyucu olarak konumlandırılan bu figürlerin görsel kültür açısından yapım içinde önem arz etmesi sebebiyle bu kare tercih sebebi olmuştur.

Kare 3'teki ev, Japonya'nın üst sınıfına özgü shoin-zukuri stilindedir; tatami zeminler, sürgülü kapılar ve geniş bir giriş holüyle birlikte ağır, havasız bir atmosfere sahiptir. Mahito'nun huzursuzluğu da mekânda hissedilir (Yap, 2024)¹. Dolayısıyla mimarının bir görsel kültür ögesi olarak anlatıya sağladığı destek ortaya konduğundan çalışma için bu kare inceleme altına alınmıştır.

Renk, cinsiyet ve yaş ile ilişkilendirilen kıyafetler Japon kültürünün geleneklerinden bir temsildir. Bu temsil, film içerisinde yer alan çok çeşitli sahnelerde de gözlemlenebilmektedir. Kare 4, genç ve yaşlı kadınların bir arada gözükmeleri de bu anlatıyı destekler nitelikte olması sebebiyle seçilmiştir.

Filmde Mahito, savaş döneminin kıtlıkla dolu koşullarında büyür; konserve yiyecekler ve sigara gibi ürünler büyük değer taşır. Babasının konumu sayesinde bu nadir ürünlere erişebilmesi evde ona belli bir ayrıcalık sağlasa da bu durum okul arkadaşları arasında hoşnutsuzluk yaratır ve Mahito'yu dışlanmış hissettirir (Halfyard, 2023). Dolayısıyla kare 5, Japonya'nın savaş sonrası yaşadığı kıtlığın temsili olarak değerlendirilebilmesi sebebiyle seçilmiştir.

Kare 6, balıkçıl kuşunun fiziki özellikleri ve yaşam alanına dair izler taşıması ve Japon kültüründe balıkçıl kuşunun kültürel bir temsil olarak yer alması sebebiyle analiz için seçilmiştir.

¹ <https://bluprint-onemega.com/arts-culture/thematic-architecture-in-the-boy-and-the-heron/>

5.1. Görsel Kültür Unsurları

5.1.1. Çevre

Japonya'nın toplam arazisinin yaklaşık %67'si ormanlarla kaplıdır ve bu ormanlar yarı-kutup kuşağından sub-tropikal kuşağa kadar farklı iklim zonlarına yayılmıştır. Ülkenin 23.85 milyon hektarlık orman alanının %56.68'i doğal, %43.32'si ise ağaçlandırma çalışmalarıyla oluşturulmuştur (Yüksek, 2002, s. 35). Bu nedenle, Japon kültürünü odağına alan filmlerde ormanlık alanlar sıklıkla kültürel bir unsur olarak yer bulur.

Miyazaki ve Ōmori gibi yönetmenler, Şinto'nun madde-ruh bütünlüğünü yansıtarak ormanları tanrılarla dolu canlı mekânlar olarak betimler; bu kutsal bölgeler modernleşmenin ekolojik baskılarını eleştirip çevresel koruma, sürdürülebilirlik ve insanın doğayla yeniden bağlanması çağrısını yüksek sesle duyurur, aynı zamanda kolektif sorumluluk bilincini pekiştirir (Nogueira, 2025, s. 26) sözleri ile yönetmenlerin pastoral çevreyi bir anlatı unsuru olarak kullanmalarına dair görüşü desteklemektedir.

Ayrıca ormanlar, göller ve kırsal alanlarla şekillenen pastoral manzaralar, Japon kültürünün doğayla uyum içinde yaşama felsefesini de yansıtır. Bu tür mekân tasvirleri, izleyicinin filmin felsefi ve estetik dünyasına daha derinlemesine bağlanmasına olanak tanır.



Görsel 1. Pastoral bir çevre ve renkler (Miyazaki, 2023).

Bu bağlamda Görsel 1'de göl kıyısında yer alan sarmaşık kemer, Mahito'yu insan ile doğa arasındaki eşiği geçmeye çağırarak Şinto inancının temelini somutlaştırmaktadır. Kıvrımlı patika ile sık yeşil çalılar ve pastoral atmosfer ise Miyazaki'nin ormanı sürdürülebilirlik ve kolektif sorumluluk ideallerini aktaran anlatı mekânı olarak kullanma geleneğini pekiştirmektedir.

5.1.2. Semboller ve Mitoloji



Görsel 2. Shi Shi köpek resimlerinin olduğu ev girişi (Miyazaki, 2003)

Japon kültürünün izleri evlerde de kendini göstermektedir. Görsel 2’de solda yer alan ağız açık Komainu yani Shi Shi köpeği doğumu ve başlangıcı temsil ederken, sağdaki ağız kapalı bir biçimde ölümü temsil eder. Bu zıtlığın bir arada bulunması evrenin düzenini temsil etmektedir. Ayrıca panellerde bu iki köpeğin yer aldığı tasvirler filmin mitolojik ve kutsal bağlantısını da ortaya koymaktadır çünkü komainu adı verilen bu köpekler Şinto mabetlerinin giriş kapısında koruyucu olarak yer almaktadırlar. Şenavcu (2015, s. 31), Şinto mabetlerinin oluştuğu öğeleri ele alırken komainuları “Çoğunlukla turuncu ve siyah renkteki ana giriş kapısı torii giriş kapısının iki yanında bulunan ve mabet koruyucusu komainu denilen bir çift köpek veya aslan” olarak tanımlar.

Hoy (2023)², Sugawara Tapınağı’nın baş rahibi Toyohiko Ikeda’nın Komainu ve Nio heykellerinin, kutsal alanlara girmeye çalışan kötücül varlıkları uzaklaştırma işlevi gördüğünü söylemekte, bu muhafız figürlerinin genellikle biri ağız açık, diğeri kapalı olacak şekilde çiftler halinde tasvir edildiğini ifade etmektedir.

Japon kültüründe köpeklerle ilgili yer alan bir diğer inanış ise köpeklerin rahat doğum yaptığı inancından ötürü hamile kadınların doğum öncesi yaptığı Köpek Günü isimli kutlamalardır. Bu film karesinde yer alan Natsuko karakteri de hamiledir ve arkada yer alan köpek tasvirleri bu kutlamaların önem ve anlamıyla paralellik gösterir.

Köpeklerin rahat doğum yaptıklarına inanıldığından, Köpek Günü bu kutlama için seçilmiştir. Kendi doğumları da sancısız, kolay olması dileğini içeren bu tören, Şintō mabedinde yapılır. Eğer hamile kadın kendi gidemez durumda ise, hediye edilecek kemer Şintō mabedinde okutulduktan sonra hediye edilir. Köpek, aynı zamanda Şintō mabetleri önlerinde, mabedi ve bu kutsal mekâna kötü ruhların girmesini önleyen Komainu’lar ile eşdeğerdir (Kahraman, 2016, s. 79).

3.1.1. Çevre

Geleneksel Japon mimarisinin çatı yapılarında öne çıkan belli noktalar vardır. Bunları Özcan ve Güngör (2019, s. 655) şu şekilde ifade eder:

Geleneksel Japon Evi’nde, iklim koşulları nedeniyle yağmur suyunun tahliyesi ve yoğun kar yükünün hafifletilmesi için genellikle kalın bir saz tabakası veya kiremitlerle örtülü dik çatılar oluşturulmuştur.

² <https://www.nationalgeographic.com/travel/article/japan-shrines-temples-shinto-buddhism-history#:~:text=Komainu%20and%20Nio%20guardians%3A%20What,%E2%80%9D>

Konutlarda uygulanan çatı biçimleri daima yalın tutulmuştur. Kirizuma-yane (beşik çatı), yosemune-yane (kırma çatı) ve irimoya-yane (birleşik çatı) konutlarda en sık görülen üst örtülerdir. Cephe düzeninde estetik bakımından öneme sahip olan saçaklar, evin duvarlarını hava koşullarından, iç mekânın yağmur ve güneşten korunmasını sağlar. Köşeleri yukarı doğru kıvrımlı olan saçaklar, engawanın (teras) aşırı yağışlardan etkilenmesini önler.

Çocuk ve Balıkçıl filminde yosemune-yane (kırma çatı) olduğu Görsel 3’de yer alan film sahnesinde görülmektedir. Bu çatı yapısının yanı sıra ahşap malzeme kullanılan ev doğa ile iç içedir. Dolayısıyla söz konusu karede geleneksel çatı, geçmişin sağlam ve görkemli mirasını temsil ederken, yapının etrafını saran gür ağaçlar doğanın bu mirası yavaşça geri alacağını hissettirmektedir. Bu doğrultuda filmin, başkahramanın eski değerler ile değişen dünya arasında kalacağı çatışmayı görsel düzlemde anlatmakta olduğu yönünde yorum yapılabilir.



Görsel 3. Japon mimarisi (Miyazaki, 2023)

5.2. Kültürel Bağlam

5.2.1. Gelenekler

Japon kültüründe geleneksel kıyafetler önemli bir yer tutmaktadır. Hayao Miyazaki filmlerinde de sıklıkla geleneksel kıyafetler giyen karakterler yer almaktadır. Çeşitli renk ve kumaşlarda giyilen geleneksel Japon kıyafetlerinden birisi “kimono” olmakla birlikte cinsiyete, statüye ve özel bir güne göre değişiklik gösteren başka geleneksel kıyafetler de mevcuttur. Kimonoların kumaş tipi ve renklerine göre farklı anlamları temsil etmektedir.

Japon kültüründe kıyafetler, geleneksel anlamlarının yanı sıra toplumsal cinsiyete dair de anlamlar barındırmaktadır. Örneğin filmde yer alan okul sahnesi, Mahito’nun çevresinde yer alan öğrencilerin kıyafetleriyle toplumsal cinsiyet ayrımını görünür kılar. Erkekler koyu renkli okul kıyafetleriyle bir yanda, kızlar ise canlı renkli kimonolarla diğer yanda durmaktadır. Bu görsel karşıtlık, Japon toplumundaki cinsiyet temelli rollerin ne denli katı olduğunu ima eder. Kadın karakterlerin toplumsal normlardan sıyrıldığı anlatılarıyla bilinen Miyazaki sinemasında bu tür eleştiriler sıkça karşımıza çıkar (Devaux, 2024).

Kıyafetlere atfedilen gelenek ve cinsiyet anlamlarının yanı sıra kimonoların renkleri de anlam barındırmaktadır. “Genç kadınların kimonosu canlı renklerden oluşurken daha yaşlı kadınlarınki oldukça koyu renkli ve daha fazla işlemelidir. İpek, kimonolarda en çok kullanılan kumaş türüdür” (Güneş & Esin, 2018, s. 22).



Görsel 4: Geleneksel Kıyafetler (Miyazaki, 2023)

Dolayısıyla Görsel 4'te ayakta duran turuncu renkli kimono ve onu giyen kadın gençliği, mutluluğu ve enerjikliği temsil ederken; yaşlı kadınların daha soluk renklerde ve çok katmanlı bir kıyafet giymeleri yaşlılığı ve bilgeliği temsil etmektedir.

5.2.2. Toplum Değerleri

Bir ada ülkesi olan Japonya için balık ve balık türevi yiyecekler gastronomik açıdan Japon halkının kültüründe önemli bir yer tutmaktadır. Yemeklerin konserve olması da Japonya'nın Muson ikliminin sıcaklığına dair önemli bir göstergedir. Japonya'nın yemek kültürüne ve bu kültürün üzerindeki iklimin etkisini Güvenç şu sözlerle ifade eder: "Yemekler belki lezzetli ve kokulu değildir ama çeşitli, dengeli ve besleyicidir. Çoğunlukla belli bir öğün ve kişi için hazırlanır, taze taze yenir. Sıcak ve nemli 'muson' ikliminde, besinler çabuk bozulduğu için, başka yol da yoktur" (2002, s. 101).

Modern Japonya'nın yaygınlaştığı savunulan 1868-1912 tarihleri arasındaki Meiji döneminde et ve ekmeğin tüketimi yaygınlaşmış, ancak kalite düşüşü nedeniyle Japonlar balık ve pirince geri dönmüştür; günümüzde artan et tüketimini karşılamak için ithalat yapılmaktadır (Güvenç, 2002, s. 101). Dolayısıyla Görsel 5'te yer alan et konserveğine gösterilen sevinçte görsel bir temsildir.



Görsel 5: Konserve yiyecekler (Miyazaki, 2023)

Filmde, II. Dünya Savaşı ve sonrası bir dönemi ele aldığından evdeki çalışanların konserve balık gördüğündeki sevinçleri yaşanan zorluğun sembolik bir anlatımıdır.

"Savaşın sonunda Japonya sefil durumdadır. Ülke vatandaşlarının kitlesel ölümlerini görmüştür- 2,5 milyon asker ve yaklaşık bir milyon sivilin öldüğü söylenir. Çok sayıda şehir ve altyapısının büyük kısmı zarar görmüştür. Sanayi temelini dörtte biri mahvolmuştur. Halkı afallamış halde, yorgundur ve açlıktan kıvrınmaktadır" (Er Pasin, 2015).

Üstelik pirinç, saf beyaz şeker ve tatlı fasulye ezmesi gibi çeşitli yiyeceklerin de çıkmasına gösterilen sevinç de söz konusu zorluğu yansıtan bir başka gösterge olarak yorumlanabilir. Dolayısıyla bu karedeki konserve yiyeceğe ve ardından diğer yiyeceklere gösterilen sevincin ekranlara yansması Japon halkının II. Dünya Savaşı sonrası kültürel temel gıdalara erişimlerdeki zorluğun görsel bir sunumudur.

Görsel 6’da yer alan balıkçıl kuşu ise filmin kültürel bir bağlamında toplumsal değerlerin bir başka göstergesidir.

“Japon halk inanışında balıkçıl kuşu ilahi bir varlık olarak görülmektedir; yer, hava ve su olmak üzere üç element arasında geçiş yapabilme yetisine sahiptir. Filmde balıkçılın, kahramana çağrını ileten ve dünyalar arasında sorunsuzca hareket edebilen bir varlık olarak yer alması, bu kuşla ilişkilendirilen folklorik anlamı yansıtmaktadır” (Di Placido, 2023).



Görsel 6. Balıkçıl kuşu (Miyazaki, 2023)

Japonya’nın yaygın inançların biri olan Şintoizm tapınakları genellikle sulak yerlerin yanında olmaktadır. Dolayısıyla balıkçıl kuşu da suda yaşayan bir kuş türü olarak doğaya saygı inancına dayalı bir yaşam süren Japon kültüründe değerli bir canlıdır. National Geographic’in web sayfasında 2023 yılında Selena Takigawa Hoy (2023)³ tarafından ele alınan makalede balıkçıl kuşunun fiziksel özellikleri ve anlamı üzerinde durulmuştur:

Balıkçılar veya Japoncada sağı, genellikle nehirlerde, bataklıklarda ve pirinç tarlalarında uzun ince bacakları, kıvrımlı boynu ve uzun sivri gagasıyla dingin bir şekilde dururken görülür. Eğer bir tanesi uçarken orada olacak kadar şanslıysanız, bu beklenmedik bir ihtişamın anlık görüntüsüdür. Barışı, şans ve uzun ömrü simgeleyen kuzeni turnadan farklı olarak, balıkçılın görünümündeki anlam daha gizemlidir, ruhlara, tanrılara, ölüme ve başka bir dünyaya bir bağlantıya bağlıdır.

Balıkçıl kuşunun senaryodaki varlığı, Japon kültüründe zarafet, bilgelik ve sabırla ilişkilendirilen ve karakterlerin içsel yolculuklarına rehberlik eden bir sembol olarak değerlendirilebilir. Filmin çocuk baş karakteri Mahito ile balıkçıl kuşu arasında zamanla gelişen iletişim ise bunun başlıca bir örneğidir. Balıkçıl kuşu ile kurulan bağ ise insan ile doğa arasındaki derin bağların bir ifadesidir.

6. SONUÇ

Görsel kültür, tarih boyunca insanların düşüncelerini, inançlarını ve toplumsal hafızalarını ifade etmenin güçlü bir aracı olmuştur. Bu araçlardan biri olan sinema, görsel kültürün dinamik yapısını kullanarak toplumsal değerleri ve ideolojik anlatıları izleyiciye sunan etkili bir mecra haline gelmiştir. Hayao Miyazaki, Japon kültürünü sinematik bir dil aracılığıyla evrensel bir boyuta taşımaktadır.

Bu çalışma, animasyon sinemasının görsel kültürün taşıyıcısı ve aktarıcısı olarak üstlendiği rolü Hayao Miyazaki'nin "Çocuk ve Balıkçıl" (2023) filminde görsel kültür unsurlarının nasıl yapılandığı ve hangi anlatısal işlevleri üstlendiğini açısından incelemiştir. Betimsel analiz ve literatür taraması yöntemleriyle elde edilen bulgular, filmin görsel kültürel kodlarını iki temel ekseninde "görsel bağlam" ve "kültürel bağlam" sistemli bir çerçeveye oturtarak çözümlenmeyi mümkün kılmıştır. Çocuk ve Balıkçıl filminde, Japon mitolojisine ve geleneksel kültürüne atıfta bulunan mekân tasarımları, renk kullanımları ve semboller dikkat çekmektedir. Böylece film, kültürel ve görsel unsurların bir anlatım aracı olarak nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceğini göstermektedir.

Pastoral çevre tasvirleri ve mimari filmin yalnızca estetik atmosferini kurmakla kalmamış, aynı zamanda Japon kültürünün doğayla uyum ideolojisini de görünür kılmıştır. Şinto inancının bütünlüğünü vurgulayan bu temsil, izleyiciyi ekolojik bilinç ve kolektif sorumluluk temalarına duyarlı bir konuma yönlendirmektedir. Benzer biçimde, Komainu (Shi Shi) heykelleri ve köpek ikonografisi doğum-ölüm karşıtlığını simgeleyerek filmin mitolojik alt metnini desteklemiştir.

Çalışma içerisinde kültürel bağlam unsurları olarak değerlendirilen geleneksel giysiler, II. Dünya Savaşı sonrası gıda kıtlığını simgeleyen konserve ürünler ve balıkçıl kuşu metaforu, filme tarihsel ve toplumsal öğeler eklemiştir. Kimono renkleri ile yaş-statü ilişkisi arasındaki bağlantı, karakterlerin toplumsal konumlarını görsel olarak ortaya koyarken; konserve balık imgesi, Japon toplumunun savaş sonrası yeniden yapılanma sürecini yansıtmakta olduğu şeklinde yorumlanabilir. Balıkçıl kuşu ise Şinto tapınaklarının sulak çevrelerle kurduğu bağın görsel karşılığı olarak Mahito'nun içsel yolculuğuna rehberlik eden bir işlev görmüştür.

Bulgular, Miyazaki sinemasında görsel kültürün çok boyutlu bir anlatı aracı olduğunu ortaya koymaktadır. Renk paletleri, mimari ayrıntılar, mitolojik semboller gibi görsel öğelerin, sözsüz bir anlatı kurarak filmin hikâye anlatıcılığına katkı sağlamakta olduğu yönünde değerlendirme yapılabilir. Dolayısıyla Miyazaki, sinemanın görsel dilini kültürel belleğin aktarıcısı olarak kullanmakta; animasyonun temasını, ekolojik temalar ve tarihsel arka plan ile iç içe geçirerek katmanlı bir anlatı yapısı kurmaktadır.

Sonuç olarak Çocuk ve Balıkçıl filmi, görsel öğeleri yalnızca estetik bir unsur olarak değil aynı zamanda tarihsel, toplumsal ve çevresel anlamları taşıyan anlatım araçları olarak kullanmaktadır. Görsel kültürün animasyon aracılığıyla nasıl evrensel bir dile dönüştüğü filmin içinde görülmektedir. Bu bağlamda Çocuk ve Balıkçıl filmi kültürel belleğin, mitolojinin, mimarinin ve doğayla ilişkinin sinematik temsili açısından önemli bir örnek sunmaktadır. Filmdeki görsel anlatım, izleyiciye derin ve çok katmanlı bir okuma alanı oluştururken; görsel kültür çalışmalarının disiplinlerarası bir yaklaşımla ele alınması gerekliliğini de ortaya koymaktadır. Bu sebeple çalışma, görsel kültür ve sinema ilişkisini incelemek isteyen araştırmacılar için yeni yorum ve analiz olanakları sunma potansiyeli taşımaktadır.

Kaynaklar

- Alabay, R. (2021). Auteur Hayao Miyazaki ve İnsanbiçimci Yaklaşım: Küçük Deniz Kızı Ponyo Animasyon Film. Akademik Sanat, 91-102.
- Alpyıldız, E. (2022). Dijital Kültür Çağında Geleneksel Türk Yemek Kültürü ve Kuşaklararasılık. Folklor Akademi Dergisi, 311-326.
- Arslan, K., & Paktaş, M. G. (2021). Japonya'da Su ve Yıkınma Kültürünün Banyo Mekân Biçimlenişine Etkisi. Uluslararası Disiplinlerarası Ve Kültürlerarası Sanat, 214-236.
- Baran, H. (2020). Görselleştirmenin Tarihi ve Dijital Uzaman Tuvalleri. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 226-239.
- Baştürk, Ş., & Konu, M. M. (2021). Görsel Göstergelerin Kültür Aktarımındaki İşlevi: Yedi İklim Türkçe Öğretim Seti Örneği. E-Kafkas Araştırmaları Dergisi, 79-108.
- Berger, J. (2018). Görme Biçimleri. (Y. Salman, Çev.) İstanbul: Metis.

- Biol, E. (2022). Görsel Kültür Alanı Olan Dijital Yayıncılık Reklamlarında Kadın İmgesinin Cinsel Obje ve Cinsiyet Eşitlikçi Kullanımının Karşılaştırmalı Analizi. *Yeni Medya*, 182-204.
- Bulut, S., & Zor, İ. (2020). Bir Kültür Üretim Aracı Olarak Fotoğraf ve Gündelik Yaşamı Aktarmada Fotoğraf Kültürü. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 74-96.
- Demir, E. (2024). Sosyolojik Bir İnceleme: Dil, Kültür ve Uygarlık Hakkında Görüşleriyle Ziya Gökalp. *Gazi Türkiyat*, 227-240.
- Devaux, M. (2024, Mayıs 2024). *Nss Magazine*. <https://www.nssmag.com/en/lifestyle/36708/miyazaki-storytelling-movies-costumes> adresinden alındı
- Di Placido, D. (2023, Aralık 12). *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2023/12/12/the-dream-logic-of-the-boy-and-the-heron-explained/> adresinden alındı
- Duydu, M. (2023). Siyasi İletişim Sürecinde Afiş Tasarımı ve Görsel Propaganda. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 478-485.
- Eagleton, T. (2016). *Cultur and Civilisation*. T. Eagleton içinde, *Culture* (s. 1-29). Yale University Press.
- Er Pasin, E. G. (2015). *Gojira* Filminde Temsil Mekanizmasının Tarihsel ve İdeolojik Çözümlemesi. *Atatürk İletişim Dergisi*, 177-196.
- Erdoğan, Ş. B. (2021). Görsel Kültürün Küresel Kültüre Dönüşmesinde Kitle İletişim Araçlarının Rolü. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 109-126.
- Erzincan, A. (2022). Film Afişlerinin Görsel Okuryazarlık Açısından Analiz Edilmesi. *Yıldız Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 36-43.
- Eş, A. (2022). Yazının Görsel İmgeye Dönüşüm Sürecinde Sanat. *Tykhe Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 21-39.
- Güneş, Ö., & Esin, Ö. M. (2018). Japon Geleneksel Giysisi Kimono Hakkında Bazı Tespitler. 3. Uluslararası Avrasya Spor Eğitimi ve Toplum Kongresi: Yeni Bir Dil Geliştirmek: Spor ve Eğitim Küresel Barışa Ne Katkı Sağlar?, (s. 19-34).
- Güvenç, B. (2002). *Japon Kültürü*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Halfyard, K. (2023, Aralık 7). *Screenanarchy*. <https://screenanarchy.com/2023/12/the-boy-and-the-heron-review.html> adresinden alındı
- Hoy, S. T. (2023, Aralık 15). How centuries of Japanese folklore inspired 'The Boy and the Heron'. Ocak 4, 2025 tarihinde <https://www.nationalgeographic.com/culture/article/heron-japan-myth-folklore> adresinden alındı
- Hoy, S. T. (2023, Aralık 20). How to visit Japan's shrines and temples—with respect. Şubat 17, 2024 tarihinde <https://www.nationalgeographic.com/travel/article/japan-shrines-temples-shinto-buddhism-history#:~:text=Komainu%20and%20Nio%20guardians%3A%20What,%E2%80%9D> adresinden alındı
- Huseynova, Z., & Işık, G. Ö. (2024). İletişim Fakültesi Öğrencilerinin Görsel Okuryazarlık Yeterlilikleri. *Uluslararası İletişim ve Medya Araştırmaları Dergisi*, 81-95.
- Kahraman, C. (2016). Japon Doğum Ve Çocukluk Dönemi Geçiş Törenlerinde Şinto Olgusu. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 30(40), 73-92.
- Kongar, E. (1999). *Kültür Üzerine*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Köse, Ö., & Çınar, S. (2021). Doğu Batı Sentezinde Hayao Miyazaki. *Sanat Dergisi*, 19-32.
- Miyazaki, H. (Yöneten). (2023). *Çocuk ve Balıkçı [Sinema Film]*.
- Nogueira, J. G. (2025). Forest Mythology Symbols in Contemporary Japanese Cinema. *New Readings*, 24-47.
- Özcan, U., & Güngör, S. (2019). Geleneksel Türk Evi ile Geleneksel Japon Evi'nin Yapısal Açısından Karşılaştırılması. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, s. 646-661.
- Özeskici, D., & Akın, N. O. (2024). Görsel Sanatlar Öğretmen ve Öğrencilerinin Görüşleriyle Çizgi Filmlerde Kültür ve Görsel Kültür Aktarımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1-12.
- Rose, G. (2023). *Görsel Metodoloji*. (G. Akgülçil, Çev.) İstanbul: İnkılap.
- Şenavcu, H. İ. (2015). *Dünden Bugüne Japon Budizmi: İnanç ve Uygulamaları*. Dokuz Eylül Üniversitesi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Toksoy, N. G., & Bozok, N. (2022). Yüzünde Farklı Olmak ve Farkın Görsel Temsili Üzerine Bir Tartışma. *Moment Dergi*, 235-250.
- Ünlü, M. M. (2022). Metaverse ve Görsel Sanat. *AKRA Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, 47-70.
- Whitehead, M. (2012). *Animasyon Filmler*. İstanbul: Kalkedon.
- Yap, E. (2024, Ocak 19). Thematic Architecture in The Boy and the Heron. Haziran 8, 2025 tarihinde <https://bluprint-onemega.com/arts-culture/thematic-architecture-in-the-boy-and-the-heron/> adresinden alındı
- Yüksek, T. (2002). *Japonya Ormanları ve Ormancılığı*. Kafkas Üniversitesi Artvin Orman Fakültesi Dergisi, 33-41.