

**T.C.  
HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANABİLİM DALI**



**FİLM AFİŞLERİNİN GRAFİK TASARIM VE GÖSTERGEBİLİMSEL  
AÇIDAN İNCELENMESİ: HAYAO MİYAZAKİ FİLM AFİŞLERİ ÖRNEĞİ**

**Elif Ayca PALİK**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**GAZİANTEP- 2024**



## LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ DOKTORA TEZ KABUL VE ONAY FORMU

**Görsel İletişim Tasarımı** Anabilim Dalı **Görsel İletişim Tasarımı** Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi **Elif Ayca PALİK** tarafından hazırlanan “**Film Afişlerinin Grafik Tasarım ve Göstergibilimsel Açıdan İncelenmesi: Hayao Miyazaki Film Afişleri Örneği**” başlıklı tez, **11/01/2024** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucu **başarılı** bulunarak jürimiz tarafından **Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

| <u>Görevi</u>        | <u>Unvanı, Adı ve Soyadı</u>        | <u>Kurumu/Üniversitesi</u>                     | <u>İmzası:</u> |
|----------------------|-------------------------------------|--|----------------|
| <b>Tez Danışmanı</b> | Prof. Dr. G. Rengin<br>KÜÇÜKERDOĞAN | Hasan Kalyoncu<br>Üniversitesi                 |                |
| <b>Jüri Başkanı</b>  | Prof Dr. Selçuk<br>HÜNERLİ          | İstanbul Üniversitesi<br>Cerrahpaşa Rektörlüğü |                |
| <b>Jüri Üyesi</b>    | Dr. Öğt. Üyesi Batu<br>DURU         | Hasan Kalyoncu<br>Üniversitesi                 |                |

Bu tez Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen yukarıdaki jüri üyeleri tarafından uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulu kararı ile onaylanmıştır.

**Doç. Dr. Ufuk AKBAŞ**  
Enstitü Müdürü

## TEZ BİLDİRİMİ

Bu tezdeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini ve tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

## DECLARATION PAGE

I hereby declare that all information in this document has been obtained and presented in accordance with academic rules and ethical conduct. I also declare that, as required by these rules and conduct, I have fully cited and referenced all material and results that are not original to this work.

Elif Ayca PALİK

Tarih: 11.01.2024

**T.C.**  
**HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**  
**GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANABİLİM DALI**

**FİLM AFİŞLERİNİN GRAFİK TASARIM VE GÖSTERGEBİLİMSEL AÇIDAN**  
**İNCELENMESİ: HAYAO MIYAZAKİ FİLM AFİŞLERİ ÖRNEĞİ**

**Elif Ayca PALİK**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Danışman**

**Prof. Dr. Gül Rengin KÜÇÜKERDOĞAN**

**ÖZET**

Bu çalışmada, anime film yönetmeni Hayao Miyazaki'nin seçili film afişlerinin grafik tasarım ve göstergebilim alanları kullanılarak analizi yapılmıştır. Çalışmada, anime türüne ait film afişlerinin taşıdığı grafiksel özellikleri ortaya çıkartarak, afiş tasarımı içerisinde yer alan göstergelerin neler olduğuna ne amaçla ne şekilde kullanıldığına ilişkin analiz sonuçlarını aktarılmaktadır. Çalışmanın amacı, bir anime filmin afiş tasarımının özelliklerini ortaya çıkartarak, grafik tasarım bağlamında anlam aktarımının nasıl gerçekleştirildiğini ortaya çıkarmaktır. Çalışmanın örneklemini oluşturan afişlerin incelenmesinde, afişin göstergeler aracılığıyla aktarmak istediği mesaj irdelenerek, animasyon ve anime tekniklerinin ortak ve farklı noktaları ortaya çıkarılmaktadır. Çalışmada ayrıca, söz konusu türlerin tarihçeleri hakkında detaylı literatür taraması yapılarak, afişlerin bu türlerin özelliklerini nasıl ve hangi göstergelerle tasarıma aktardığı üzerinde durulmaktadır. Çalışmada, özellikle bu alanda tanınan ünlü yönetmen Hayao Miyazaki'nin animelerinin afişleri grafik tasarım ilkeleri açısından da ele alınarak, afiş tasarımlarındaki anlatı ve anlatının yapısı kişi kullanımı, renk ve zaman kullanımı gibi teknik oluşturucular / teknik göstergeler üzerinden ele alınarak; bir durum saptaması yapılmaktadır. Çalışmada grafik tasarım desteğiyle, animelerin afişleri aracılığıyla filmlerin içerikleri ile ilgili tam ve net bilgi aktarılıp aktarılmadığı incelenmektedir. Çalışmanın örneklemini oluşturan yönetmen Hayao Miyazaki filmlerinin afişleri ile ilgili olarak, çözümleme sonucunda elde edilen veriler ve filmlerin içerikleri, aktardıkları mesaja bakılarak, afişlerin tasarımları ile ilgili tasarımsal saptamalar sonuç bölümünde yer almıştır.

Anahtar Kelimeler: *Animasyon, Anime, Hayao Miyazaki, Afiş, Grafik Tasarım*

**HASAN KALYONCU UNIVERSITY  
GRADUATE EDUCATION INSTITUTE  
DEPARTMENT of VISUAL COMMUNICATION DESING**

**GRAPHIC DESIGN AND SEMIOTICS OF MOVIE POSTERS EXAMINATION  
FROM PERSPECTIVE: HAYAO MIYAZAKI MOVIE POSTERS EXAMPLE**

**Elif Ayca PALİK**

**MASTER THESIS**

**Advisor**

**Prof. Dr. Gül Rengin KÜÇÜKERDOĞAN**

**ABSTRACT:**

In this study, selected movie posters of anime movie director Hayao Miyazaki were analyzed using the fields of graphic design and semiotics. In the study, the graphical features of movie posters belonging to the anime genre are revealed and the analysis results are presented regarding the indicators included in the poster design and for what purpose they are used. The aim of the study is to reveal how meaning is conveyed in the context of graphic design by revealing the characteristics of the poster design of an anime movie. In examining the posters that constitute the sample of the study, the common and different points of animation and anime techniques are revealed by examining the message that the poster wants to convey through the indicators. The study also conducts a detailed literature review about the history of the genres in question and focuses on how and with what indicators the posters convey the characteristics of these genres to the design. In the study, the posters of the anime of the famous director Hayao Miyazaki, who is especially known in this field, are discussed in terms of graphic design principles, and the narrative and the structure of the narrative in the poster designs are discussed through technical creators / technical indicators such as the use of people, the use of color and time; A situation determination is made. In the study, with the support of graphic design, it is examined whether complete and clear information about the content of the films is conveyed through the posters of the anime. Regarding the posters of the films of director Hayao Miyazaki, which constitute the sample of the study, the data obtained as a result of the analysis, the contents of the films and the message they convey, and the design determinations and regarding the designs of the posters are included in the conclusion section.

*Keywords: Animation, Anime, Hayao Miyazaki, Poster, Graphic Desing, Sign*

## ÖNSÖZ

Araştırma sürecinin her aşamasında bana yardımcı ve destek olan değerli tez danışmanım Prof. Dr Gül Rengin KÜÇÜKERDOĞANA'a ve çalışmam boyunca değerli vizyonunu katarak bana bilgi birikimiyle yol gösterici olan Dr. Öğr. Üyesi Batu DURU'ya lisans ve lisansüstü eğitim hayatım boyunca benden desteklerini esirgemedikleri ve olumlu tavırlarıyla beni cesaratlendirdikleri için, öğrencileri olmaktan gurur duyduğum hocalarıma teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca çalışmalarım sırasında desteklerini hiçbir zaman eksik etmeyen ve bana olan güvenlerini hiç kaybetmeyen annem Şenay ŞERBETÇİ'ye ve kardeşim Merve Berfin PALİK'e sonsuz şükranlarımı sunar ve teşekkür ederim.

Elif Ayca PALİK  
Gaziantep – 2024

## İÇİNDEKİLER

|  |     |
|--|-----|
| ÖZET.....  | i   |
| ABSTRACT:.....   | ii  |
| ÖNSÖZ.....   | iii |
| İÇİNDEKİLER.....   | iv  |
| GÖRSELLER LİSTESİ .....  | vi  |
| GİRİŞ.....   | 1   |
| A. Araştırmanın Amacı.....   | 3   |
| B. Araştırmanın Önemi .....  | 3   |
| 1. BÖLÜM: ANİME TEKNİĞİ VE ANİMASYON .....   | 4   |
| 1.1. Japonya Animasyonu: Anime Nedir? .....  | 4   |
| 1.1.1. Japonya’da Çizgi Roman: Manga ve Manga Yazarları .....  | 4   |
| 1.1.2. Anime Tekniğinin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi .....  | 12  |
| 1.1.3. Anime Yapım Stüdyoları .....  | 19  |
| 1.1.4. Animenin Anlatım Biçimleri ve Sosyal Etkisi .....   | 24  |
| 1.2. Animasyon Kavramı ve Özellikleri .....  | 27  |
| 1.2.1. Animasyon Kavramının Ortaya Çıkışı ve Gelişimi .....  | 27  |
| 1.2.2. Animasyon Teknikleri ve Özellikleri .....   | 37  |
| 1.2.3. Animasyon Yapım Süreci .....  | 40  |
| 2. HAYAO MIYAZAKİ VE STÜDYO GHİBLİ.....  | 42  |
| 2.1. Hayao Miyazaki Sineması ve Stüdyo Ghibli .....  | 42  |
| 2.1.1 Stüdyo Ghibli’nin Filmografisi .....   | 46  |
| 2.1.2 Ghibli Estetiğinin Oluşumu ve Markalaşması .....   | 55  |
| 2.2. Hayao Miyazaki Film İncelemeleri ve Kullanılan Film Afişleri .....  | 59  |
| 2.2.1. Film Afişlerinin Farklı Ülkelerde ve Dillerde Temsili.....  | 74  |
| 2.3. Hayao Miyazaki ve Shojo Temsili: Film Karakterleri ve Kullanılan Temalar .....  | 78  |
| 3. FİLM TÜRLERİNE GÖRE AFİŞ TASARIMI: ANİMASYON/ANİME FİLM AFİŞ<br>ÖRNEKLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL DEĞERLENDİRİLMESİ.....    | 87  |
| 3.1. Çalışmanın Yöntemi: Görsel Göstergebilimsel Çözümleme Yöntemi ile Grafik<br>Tasarım Açısından Afiş Çözümlemesi.....   | 87  |
| 3.1.1 Afişlerin Anlatısal Çözümlemesi: Vladimir Propp Anlatısal Çözümleme Modeli. 88                                       |     |
| 3.1.2 Grafik Tasarım Kavramının Temelleri ve Afiş Tasarımı.....  | 89  |
| 3.1.3. Afiş Türleri ve Kullanım Alanları .....   | 101 |
| 3.2. Çalışmanın Örnekleme.....   | 102 |
| 3.3. Film Afişlerinin Grafik Tasarım ve Göstergebilimsel Açıldan İncelenmesi: Hayao<br>Miyazaki Film Afişleri Örneği ..... | 103 |

|                                       |            |
|---------------------------------------|------------|
| <b>4. ARAŞTIRMA VE BULGULAR</b> ..... | <b>124</b> |
| 4.1. Çözümleme ve Bulgular.....       | 124        |
| <b>5. SONUÇ</b> .....                 | <b>128</b> |
| <b>KAYNAKÇA</b> .....                 | <b>132</b> |



## GÖRSELLER LİSTESİ

|  |    |
|--|----|
| Görsel 1: Mighty Atom Manga, Tezuka Osamu.....   | 5  |
| Görsel 2: Hakusai, Kanagawa Açıklarında Büyük Dalga (Ukiyoe Baskısı).....                | 6  |
| Görsel 3: Kyoto, International Manga Museum.....   | 7  |
| Görsel 4: Tezuka Osamu, “Twin Knights” Manga.....  | 10 |
| Görsel 5: Weekly Shonen Jump 20-21, 2021.....  | 11 |
| Görsel 6: Hakujuaden (1958).....   | 14 |
| Görsel 7: Janguru Taitei, Tv Dizisi (1965 – 1967).....                                   | 15 |
| Görsel 8: Astro Boy: The Brave in Space, (1964).....                                     | 15 |
| Görsel 9: Neon Genesis Evangelion.....   | 16 |
| Görsel 10: Prenses Mononoke.....   | 16 |
| Görsel 11: Sailor Moon Eternal Film (2021).....  | 17 |
| Görsel 12: Akira (1988).....   | 17 |
| Görsel 13: Komşum Totoro.....  | 19 |
| Görsel 14: Ateşböceklerinin Mezarı.....  | 19 |
| Görsel 15: Time Magazine Cover, 22 Kasım 1999.....                                       | 26 |
| Görsel 16: Chauvet Mağarası, Fransa.....   | 28 |
| Görsel 17: Fenakistiskop (Phenakistiscope).....  | 29 |
| Görsel 18: <i>Sinematograf (Cinématographe)</i> .....                                    | 30 |
| Görsel 19: Louis-Jacques Mandé Daguerre “Paris Bulvarı” (1839).....                      | 31 |
| Görsel 20: Snow White and the Seven Dwarfs, 1937.....                                    | 33 |
| Görsel 21: Pixar, “Kayıp Balık Nemo” 3D.....   | 33 |
| Görsel 22: Hanna – Barbera Tarafından Yaratılmış Olan Çizgi Film Karakterler.....        | 34 |
| Görsel 23: The Little Mermaid 1989.....  | 37 |
| Görsel 24: Winnie the Pooh, 2011.....  | 37 |
| Görsel 25: Toy Story,1995.....   | 38 |
| Görsel 26: The Nightmare Before Christmas, 1993.....                                     | 38 |
| Görsel 27: Hareketli Grafikler Kullanılarak Yapılan “Game of Thrones” Dizi Jeneriği..... | 39 |
| Görsel 28: “Rüzgarlı Vadi (1984).....  | 43 |
| Görsel 29: “Ruhların Kaçışı” (2001).....   | 43 |
| Görsel 30: Stüdyo Ghibli “Totoro” Maskotu.....   | 55 |
| Görsel 31: “Totoro” Peluş Oyuncağı.....  | 58 |
| Görsel 32: “Totoro” Gece Lambası.....  | 58 |
| Görsel 33: “Totoro” Figürü.....  | 58 |
| Görsel 34: “Rüzgarlı Vadi Film Afişi” ve “Film Sahneleri”.....                           | 59 |
| Görsel 35: “Gökteki Kale Film Afişi” ve “Film Sahneleri”.....                            | 61 |
| Görsel 36: “Komşum Totoro Film Afişi” ve “Film Sahneleri”.....                           | 63 |
| Görsel 37: “Küçük Cadı Kiki Film Afişi” ve “Film Sahneleri”.....                         | 65 |
| Görsel 38: (Koriko Şehri).....   | 66 |
| Görsel 39: (İsveç, Stockholm - Riddarholmen).....  | 66 |
| Görsel 40: “Prenses Momonoke Film Afişi” ve “Film Sahneleri”.....                        | 67 |
| Görsel 41: “Ruhların Kaçışı Film Afişi” ve “Film Sahneleri”.....                         | 69 |
| Görsel 42: “Yürüyen Şato Film Afişi” ve “Film Sahneleri”.....                            | 71 |
| Görsel 43: “Ponyo Film Afişi” ve “Film Sahneleri”.....                                   | 73 |
| Görsel 44: Fransa / Fransızca Afiş.....  | 74 |
| Görsel 45: Almanya / Almanca Afiş.....   | 74 |
| Görsel 46: İngilizce Afiş.....   | 74 |

|   |    |
|---|----|
| Görsel 47: Güney Kore / Korece Afiş ..... | 74 |
| Görsel 48: İngilizce Afiş.....            | 75 |
| Görsel 49: İtalya / İtalyanca Afiş.....   | 75 |
| Görsel 50: Fransa / Fransızca Afiş.....   | 75 |
| Görsel 51: İngilizce Afiş.....            | 75 |
| Görsel 52: İngilizce Afiş.....            | 76 |
| Görsel 53: Fransa / Fransızca Afiş.....   | 76 |
| Görsel 54: İngilizce Afiş.....            | 76 |
| Görsel 55: Fransa / Fransızca Afiş.....   | 76 |
| Görsel 56: İngilizce Afiş.....            | 77 |
| Görsel 57: Fransa / Fransızca Afiş.....   | 77 |
| Görsel 58: Türkiye / Türkçe Afiş .....    | 77 |
| Görsel 59: Fransa / Fransızca Afiş.....   | 77 |
| Görsel 60: Lascaux Mağrası .....          | 90 |
| Görsel 61: Altamira Mağrası.....          | 90 |
| Görsel 62: 42 Satırlı İncil 1456.....     | 93 |
| Görsel 63: Bodoni Yazı Karakteri .....    | 94 |
| Görsel 64: Didot Yazı Karakteri.....      | 94 |

## GİRİŞ

Animasyon kendi içerisinde farklı dinamiklere sahip olan günümüz dünyasının her alanında kendine yer bularak bütünleşebilen bir alandır. Kitle iletişim araçları aracılığıyla hayatımızda yer alan animasyon, kullanılacağı alana göre farklılıklar taşımakta ve çeşitli tekniklere ayrılmaktadır. Bu kapsamda, çalışmanın ana konusu, beyazperde için yaratılan / üretilen animasyon filmler olarak belirlenmiştir.

Araştırmaya konu olan animasyon filmleri, Japonya'ya özgü olan "anime" adı verilen bir tekniktir. Anime kavramı Japon çizgi filmi şeklinde açıklanmaktadır. Özgün bir yapıya sahip olan ve kendi içerisinde farklı türlere ve özelliklere sahip olan anime, yine kendine özgü bir yaratım tekniğine, tarihe ve gelişime sahip olmasıyla birlikte sadece Japonya içerisinde sınırlı kalmayan, dünya genelinde sosyal ve ekonomik etkiye sahip bir alandır. Anime tekniğinin dünya çapında en etkili ve bilinen temsilcilerinden biri olan Japon animasyon/anime yönetmeni Hayao Miyazaki ve filmleri araştırmanın örnekleme olarak seçilmiştir. Bilindiği gibi, Hayao Miyazaki, kurucularından biri olduğu Ghibli Stüdyosu aracılığıyla bir marka oluşturarak anime sinemasının en etkili isimlerinden biri olmuştur. Bu nedenle söz konusu çalışma için, Hayao Miyazaki'nin anime filmleri seçilmiştir ve örneklem, bu kapsamda amaçlı örneklemidir. Araştırma kapsamında bu anime filmlerinin afiş tasarımları, filmlere bağlı kalınarak (konuları, karakterleri, türü vs.) incelenmiştir. Çözümlemede yöntem olarak, göstergebilimsel çözümleme yönteminden yararlanılmış ve afiş tasarımları ayrıca teknik açıdan grafik tasarım ilke ve öğeleri açısından değerlendirmeye alınmıştır.

Afiş tasarımları, tanıtım ve mesaj aktarımı gibi çeşitli şekillerde kullanım için uygulanan etkili araçlardır. Araştırmaya konu olan afiş incelemeleri için, tasarımın içerisinde yer alan tasarım öğeleri / dilsel veya görsel göstergeler önem arz eden unsurlardır. Afişin etkili olabilmesi için, afiş içerisinde anlatılmak istenen konu ile uyumlu olacak renk, tipografi, çizgi, görsel öğeler gibi çeşitli unsurlarının seçilmesi ve kurgulanması önemlidir; çünkü afişlerde özellikle film afişlerinde anlam aktarımı ve içerik aktarımı son derece önemlidir.

Afişler içerisinde yer alacak görsel nitelikli tüm göstergeler, afişin konusuna ve hiç kuşkusuz, filmin aktardığı mesaja, temaya göre değişkenlik gösterebilmektedirler. Bu çalışmanın konusu olan afişler, film afişleridir ve film afişlerinin kullanım amacı, bilindiği gibi, film hakkında bilgi vermek, filmin içeriği ile ilgili merak uyandırmaktır.

Film afişi tasarımları filmin hikayesini, anlatısını ve kişi, zaman ve mekan gibi anlatının oluşturucularını doğru ve etkileyici bir şekilde aktarmayı hedefler; bilgi verir ve bu bilgi

potansiyel izleyiciyi filmi izlemeye ikna etmek için kullanılmaktadır. Bu nedenle film tanıtımı için son derece önemli olan afişlerin tasarımındaki öğelerin (görsel göstergeler) filmin tür, konu, tema gibi film ile uyumlu olarak konumlandırılmalıdır.

Çalışmanın örnekleme kapsamında, öncelikle çalışmanın konusu olan anime alanındaki filmler arasından, Ghibli Stüdyosunu kuran Miyazaki'nin filmleri seçilmiş ve yeniden bu filmler arasından bir seçim ve sınırlama yapılarak, Miyazaki'nin sadece uzun metraj filmlerinin afişleri ele alınmıştır. Bunun nedeni hem evrende bir sınırlama yapmak hem de Miyazaki'nin çoğu kısa filminin sadece Japonya'da bulunan Miyazaki'nin animasyon stüdyosu Ghibli'nin müzesinden izleme olanağının bulunmasıdır. Buna karşın, Miyazaki'nin tüm uzun metraj filmleri Netflix gibi platformlardan kolaylıkla ulaşılabilir nitelikte filmlerdir.

Çalışmada, yönetmene ait 11 uzun metrajlı filmde 8 tanesinin afişi seçilmiştir. İncelemeye dahil edilmeyen iki film, diğer filmlere kıyasla farklı temalara sahiptir ve filmin ana karakterlerinin hikayesi belirgin farklılıklar içermektedir. Bu sekiz film kronolojik sırayla şu şekildedir;

1. Kaze no Tani no: Nausicaä- Rüzgârlı Vadi (1984)
2. Tenkū no Shiro Rapyuta- Gökteki Kale (1986)
3. Tonari no Totoro- Komşum Totoro (1988)
4. Majo no Takkyūbin- Küçük Cadı Kiki (1989)
5. Mononoke-hime- Prenses Mononoke (1997)
6. Sen to Chihiro no Kamikakushi- Ruhların Kaçışı (2001)
7. Hauro no Ugoku Shiro- Yürüyen Şato (2004)
8. Gake no Ue no Ponyo- Küçük Deniz Kızı Ponyo (2008)

Seçilen sekiz anime film afişi göstergebilimsel yöntem kullanılarak tasarımsal ve içerik açılarından betimleyici nitel bir çözümleme ile ele alınmıştır. Öncelikle söz konusu filmlerin afişlerinin tasarım ve içerik olarak anlam aktarımları durum saptaması niteliğinde betimlenmiş ardından da çalışmanın sonuç bölümünde, elde edilen verilere göre, incelenmiştir.

## **A. Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı anime film tekniğine ait belirli afiş tasarım örneklerinin seçilerek göstergebilimsel (semiyotik) analizinin yapılmasıdır. Bu doğrultuda, örneklemede yer alan afiş tasarımlarında anlam aktaran görsel göstergelerin nasıl kullanılacakları ortaya çıkarılacaktır. Seçilecek örnekler Hayao Miyazaki'nin anime film afişlerinden oluşmaktadır. Ayrıca biçim-içerik analizinin yapılacağı araştırma için grafik tasarım alanında kullanılacaktır. Afişlerin analizinde; anime türüne ait film afişlerinde yer alması gereken görsel ve yazılı göstergeler ne olmalıdır?, nasıl konumlandırılmalıdır?, göstergebilim ve grafik tasarım bağlamında nasıl analiz edilmelidir? gibi sorular cevaplandırılacaktır. Göstergebilimsel yöntem kullanılarak anime türüne ait sinema afişlerinin tasarımının içerisinde yer alan görsel içerikli tüm göstergelerin analizi yapılacaktır. Çözümlemelerin ardından, afişlerde kullanılan görsel göstergeler, filmin içeriğine / konusuna uygunluğu açısından değerlendirilecektir.

## **B. Araştırmanın Önemi**

Araştırma konusunun seçilmesindeki en büyük etken film afişlerinin bir sinema filmini tanıtmak için önemli birer unsur olmasından kaynaklanmaktadır. Film afişleri potansiyel izleyiciyi etkileyerek, filmi izlemek için ikna etmeyi amaçlayan tasarımlardır ve bu tasarımları oluşturmak için çeşitli görsel ve dilsel göstergelerden yararlanılmaktadır. Bu nedenle film tanıtımı için önem arz eden afişler içerisinde yer alan göstergeler filmin tür, konu, tema gibi ilgili unsurlarıyla bütünleşerek, uyumlu olmakla birlikte tüm bu öğeleri doğru bir şekilde aktarabilme görevini taşımaktadır. Ayrıca tasarım ilke ve uygulamalarının doğru kullanılması ve uygunluğu tüm afiş tasarımlarında olduğu gibi sinema film afişlerinin kullanımı için de önemlidir. Bu araştırma boyunca Hayao Miyazaki'nin anime film afişlerinin görsel göstergeleri göstergebilim ve grafik tasarım bağlamında incelenecektir.

# 1. BÖLÜM: ANİME TEKNİĞİ VE ANİMASYON

## 1.1. Japon Animasyonu: Anime Nedir?

Anime, bir animasyon tekniğidir. Japonya'ya özgü bir teknik olan anime, Japon sinemasında ayrılmaz bir yere ve öneme sahiptir. Fransızca kökenli olan anime kelimesi, Japonca “animasyonlu karikatür” (アニメーション) anlamına gelen kelimenin kısaltmasıdır<sup>1</sup>. TDK'ye göre anime; Japon çizgi romanı mangaların televizyon, sinema vb. için filmleştirilmiş biçimidir (TDK Güncel Sözlük 2023).

Geleneksel Japon sanatları ile birlikte 20. Yüzyıl sineması ve fotoğrafçılık gibi dünya çapındaki çeşitli sanatsal geleneklerden faydalanan Japon animasyonu “anime” bir popüler kültür olgusudur. Japonya'da kültür “popüler” veya “kitle” kültürü içerisinde var olan anime, Batı'da bir “alt” kültür olarak kabul görmektedir. Susan J. Napier “*Anime*” isimli kitabında anime kavramını; “*Anime, açık bir biçimde kendinden önceki yüksek kültür geleneklerinin temeli üzerine kurulan bir popüler kültür biçimidir.*” şeklinde ifade etmiştir (Napier, 2008: 11-12).

Japon canlandırma sineması için oldukça önemli bir alan olan anime, manga (çizgi roman) geleneğiyle gelişmiş olan öykü ve çizimlerin canlandırma yöntemleriyle canlandırılması şeklinde de tanımlanabilmektedir (Hünerli 2005:55).

### 1.1.1. Japonya'da Çizgi Roman: Manga ve Manga Yazarları

*“Japonca en basit anlamı çizgi roman olan manga, tüm dünyada Japon kökenli olarak çevirisi, basımı ve dağıtımı yapılan her türlü çizgi romana verilen isimdir. Manga, bu çizgi romanların oluşturduğu bir alt kültürün tümü ve başlı başına bir sanat akımıdır.”*<sup>2</sup>

Japonya için manga güçlü bir kitlesel edebiyat türü olmakla birlikte televizyon ve beyazperde üzerinde de fazlaca etkiye sahiptir. (Gravett 2008: 13) Birçok anime, yayımlanmış mangalardan uyarlanmaktadır (Schodt, 2012: 93). Animeler, mangaların kendi yazarları tarafından yönetilse de film formatı olmasından kaynaklı zaman sınırına sahiptir. Zaman kısıtlılığı, tasarım kısıtlamalarına yol açar ve metinler arasında önemli değişikliklere sebep olabilmektedir. Hayao Miyazaki'nin “*Rüzgarlı Vadi*” eseri bu duruma örnek olarak verilebilir.

<sup>1</sup> Animeler, “Anime Tarihi 1”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.animeler.net/haber/anime-tarihi-1>

<sup>2</sup> Alıntıdır. Aydın B. “*Manga: Çizgiroman Meraklıları İçin Bir Giriş*” Sanat Dünyamız Dergisi Sayı:105. 2007, Yapı Kredi Yayınları

Eserin basılı versiyonu, film formatından daha çok yan karaktere ve daha derin hikâyeye sahiptir. Eserin filminde ise basılı versiyonundan farklı öykü temposuna, müziğe ve olağanüstü görselliği ile izleyicisine daha farklı bir deneyim yaşatmaktadır. Bu nedenle manga tümüyle animeye aktarılamasa bile başarılı olabilmektedir. Başarılı manga uygulamalarına sahip anime filmlerin olduğu gibi, başarısız örnekler de mevcuttur. Mangaların başarısız anime versiyonları genellikle orijinal esere bağlı kalmadığı için, (gerekenden fazla değişikliğe yer verilmiş) eleştiri olarak özellikle sadık manga hayranlarından geçerli not alamaz ve ağır şekilde eleştirilebilir (Napier 2008: 30).



Görsel 1: Mighty Atom Manga, Tezuka Osamu

Manga gelirleri 90'lı yıllarda sinema gelirlerinin 3 katına ulaşmıştır. Manganın bu gelirleri arasında başarı ve popülerlik kazanmış manga öykülerinin sinemaya uyarlanabilmesi için stüdyoların ödediği telif ücretleri de yer almaktadır. Mangalar, Japon sinema filmlerinin başlıca ilham kaynaklarından biridir. Mangaların live-action (canlı çekim) uyarlamalarına kıyasla anime uyarlamaları genellikle daha popüler olmuştur (Gravett 2008: 98).

Manga yorumcuları, manga formunun 17.yüzyılda başlayan Japonya'nın Edo Dönemi<sup>3</sup> kadar, eski bir tarihe dayandığını ileri sürmektedir. Bazı yorumcular ise manga kökenlerinin çok daha eski olan onuncu yüzyılın komik hayvan çizimli parşömenlerine ve Zen karikatür dönemine ait olduğunu ileri sürer. Manga, Edo döneminin resimli kitapları olan *Kibyoshi* eserleri ile doğrudan bağlantılı resimlere sahip olmakla birlikte *Ukiyo-e* adı verilen tahta baskı sanatının özelliklerine de sahip olduğu gözlemlenmiştir (Hibbet 2002). *Kibyoshi*; Edo döneminin sona erdiği tarihe kadar tüm yazı kurgularının genel tanımı olarak kullanılmıştır. Yazar ve sanatçılar tarafından üretilen, çocuk masalları ve hikâye anlatımları için kullanılan bir

<sup>3</sup> 1603-1868 yılları arasını kapsayan Japonya'yı Tokugawa *Bakufu*'unun ( hükemeti ifade eden bir kelime) idare ettiği dönemdir. Batı literatüründe Tokugawa Dönemi şeklinde de ifade edilmektedir. (Kaynak: K. Ali Akkemik, Japonya'nın İktisadi ve Sosyal Tarihi Cilt:1)

resimli kurgu türü olarak bilinmektedir.<sup>4</sup> Ukiyo-e ise 868 yılı kadar eski bir tarihe dayanan, ahşap kalıp üzerine yapılan bir resim sanatıdır. Çoğaltılması kolay ve ucuz olduğu için özellikle Edo döneminde benimsenerek, popüler olmuştur. Edo döneminin bir sanatçısı olan Katsushika Hokusai'nin eserleri ile temsilcisi olduğu Ukiyo-e'nin en fazla bilinen örneği yine Hokusai'nin 46 parçalık bir serisine ait olan; “Kanagawa Açıklarında Büyük Dalga” resmidir.<sup>5</sup> Katsushika Hokusai'nin aynı zamanda “manga” kelimesini kullanmış olan ilk kişi olduğu bilinmektedir (Schodt 2013). Modern manganın başlangıç noktasını oluşturan *Ukiyoe* baskıları, her durumda insanı resmederek, resimler aracılığıyla birbirleriyle bağlantılı olan çeşitli hikayelerin kurgulanması geleneğinin kurulmasını sağlamıştır. Bu biçimdeki eserlerin popülerlik kazanması Japon halkının mangaya gösterdiği yoğun ilginin temelini oluşturmaktadır. Ayrıca bu eski Japon geleneği ile birlikte Amerika ve Avrupa'dan Japonya'ya ulaşmış karikatürlerin etkisiyle de manga bugünkü formuna ulaşmıştır (Aydın 2007: 12). Japonya genel olarak ülkeye giren yabancı unsurları zaman içerisinde Japonlaştırarak, kendi kültürlerine göre uyarlama eğilimindedirler. Japonlar ham fikrini aldıkları bir unsuru teknik, estetik, kullanım tarzı olarak yerleştirerek, geliştirmektedir (Eberhard 2018)



**Görsel 2: Hokusai, Kanagawa Açıklarında Büyük Dalga (Ukiyoe Baskısı)**

Manganın kökenine dair yapılmış olan çalışmalar, manganın odun üzeri resim sanatına dayanan kökenlerinin olduğu ifade edilmiş olsa da, yazar Mutlu Binark'a göre manganın bir popüler kültür ürünü olarak yerleşmesi ve gelişmesi, mangaya artan talebin, tüketimin oluşması ile başladığının, yani kitle üretiminin ve sanayileşmenin etkisi ile ortaya çıkması ile gerçekleşmiştir (Binark 2002: 432). Japon toplumu çizgi roman bant ve karikatürlerini 1945 yılı itibariyle ülkeye giren işgalci güçler aracılığıyla Amerikan çizgi romanları ile tanımıştır. Japon halkı, çizgi romanı Japonlaştırmış farklı cinsiyet ve yaş grupları için özgün bir hikâye

<sup>4</sup> University of Pittsburg, “Japan, Places, Images, Times & Transformations” erişim: 26 Aralık 2023 , Kaynak: <https://www.japanpitt.pitt.edu/glossary/kibyoshi>

<sup>5</sup> Sanatperver, “Japon Sanatına Yakından Bakış: Ukiyo-e Nedir?”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.sanatperver.com/ukiyo-e-nedir/>

aktarım aracı haline getirmişlerdir (Gravett 2008:12). Savaş yılları nedeniyle yoksulluk, acı ve sıkıntı çeken insanlar manga aracılığı ile savaşın getirdiği gerçeklikten kısa süre de olsa uzaklaşabilmiştir. Hayal kurmanın önünü açan mangalara karşı yoğun istek ve ilgi, konu ve tema çeşitliliğinin artmasına da yol açmıştır. (Aydın 2007: 12)



**Görsel 3: Kyoto, International Manga Museum**

“Manga” sözcüğü basitçe “çizgi roman” şeklinde çevrilmiş olsa da mangaların Japon toplumu üzerinde yarattığı etki, çizgi romanların Amerika’da yarattığı etkiden çok daha büyüktür. Bu etki farklılığın temel iki sebebi vardır; İlki oldukça geniş konu çeşitliliğidir. Mangalar animelerden de fazla konu çeşitliliğine sahiptir. Örnekleme gerekirse çocuklar için spor kulübü öyküleri, genç kızlara ve kadınlara yönelik romantik Shoujo mangalar, adab-ı muaşeret kurallarını anlatan mangalar, yetişkinlere hitap eden manga ürünleri gibi sayısız şekilde çeşitlendirilmektedir. Diğer bir sebebi ise ilk sebepten kaynaklı olan manga hedef kitlesinin geniş bir yelpazeye sahip olmasıdır. Çocuklardan orta yaşlılara kadar uzanan bu yelpazenin bir sonucu olarak Japonya’da basılı materyallerin ortalama %40’a kadar yakınının manga biçiminde olduğu söylenebilir (Schodt, 2012: 20). Ünlü manga eleştirmeni ve yazarı Yoshihiro Yonezawa, çizgi romanların çoğunlukla çocuklara veya yetişkinlere yönelik olmak üzere iki tipe sahip olduğunun altını çizirken Japon mangalarının çizgi romanlara kıyasla çok daha fazlasını sunan kapsayıcı bir tür olduğunu şu sözleri ile de desteklemektedir; “(...) *Japon çizgi romanları bir hikâye anlatma ve dram sunma yetenekleri ile, neredeyse romanın veya bir filmin yerini alırlar.*” (Yonezawa, (Çev. Oğuz) 2007: 83).

Manga sadece eğlendirmeyi amaçlayan bir tür değildir. Okul, okul öncesi ve üniversite çalışma kitapları gibi eğitim için hazırlanmış olan mangalar da bulunmaktadır. Ayrıca yemek yapımı, balık tutma gibi konulara sahip mangalarla birlikte çeşitli hobi ve spor dalları için püf noktaların anlatıldığı içeriklere de rastlanılmaktadır. Japonlar için bilgi ve fikir edinme aracı olarak da kullanılan manga türüne örnek olarak 1986 yılında yayımlanan Shotaro Ishinomori isimli manga sanatçısının (mangaka) Japon ekonomisini açıklayan mangasının bir yıl içerisinde yarım milyondan fazla satış elde etmesi gösterilmektedir (Gravett 2008:119).

1960'lı yıllar Japonya'sı sanayileşmenin ve modernleşmenin etkisiyle popüler kültür ürünlerine karşı tüketim talebini arttırmıştır. Savaş yıllarının yaralarını sarmış olan ülkede bu nedenle manga için bir talep patlaması yaşanmıştır. Ayrıca mangaların anime uyarlamalarının televizyon gibi kitle iletişim mecralarında haftalık bölümlere sahip diziler şeklinde yayınlanması, manga üretiminin artmasında fazlaca etkili olmuştur. (Gravett 2008:56). 1960'lar itibariyle manga üretiminin merkezi Tokyo kentinde artan manga talebini karşılamak için sektöre birçok yeni çizer katılmıştır. Bu durum çok sayıda manga stüdyosunun kurulmasının gerçekleşmesini sağlamıştır (Aktaran: Şen 2014: 172).

2. Dünya Savaşı jenerasyonu olgunlaştıkça 1960'ların sonlarında mangalar daha derin konuları işlemeye başlamıştır. Ayrıca 1980'lere gelindiğinde kadınların iş yaşamına katkısının artması, toplumsal cinsiyet rollerine karşı gösterilen eğilimlerin değişmesi de manga konularını etkileyen ve çeşitleyen unsurlardan olmuştur (Yonezawa, (Çev. Oğuz) 2007: 83). Manga kavramı "halk" kültürüne ait bir kavram olarak ülkeye yerleşerek, kurumsallaşmıştır. Japonya'da bulunan üniversitelerin güzel sanatlar fakültelerinde ve sosyoloji bölümlerinde incelenmekte olan mangalar için, farklı kentlerde çeşitli "manga müzeleri" açılmıştır. Tüm bunların bir sonucu olarak manganın Japonya için sadece bir popüler kültür ürünü değil aynı zamanda kültürel-etnik bir anlamın ifadesi konumuna sahip olduğu gerçeği gözlemlenebilmektedir (Binark 2002: 432).

2. Dünya Savaşı dönemi ve öncesindeki Japonya yönetimi medyayı (manga türü de dahil) samuray öykülerini, militarizmi ve şovenizmi desteklemek için bir araç olarak kullanmıştır. Mağlubiyetle sonuçlanan savaş sonrasında ise İşgal Kuvvetleri, Japon kültür tarihinin önemli bir kavramı olan samurayların yaşam felsefesi Bushido (Buşido)<sup>6</sup> geleneklerini, değerlerini çağrıştıran her şeyi ortadan kaldırmak için ülkedeki bütün samuray öykülerini, judo ve sumo güreşi gibi spor dalları da dahil tüm yayın ve uygulamalarını yasaklamıştır. (Gravett 2008:54).

1951 yılında ABD-Japonya ve toplam kırk sekiz devlet ile San Francisco Barış Antlaşması imzalanmıştır. 1952 yılında yürürlüğe giren anlaşma sonucunda Müttefik Devletler tarafından Japonya işgaline son verilmiştir. ( Aktaran: Tarı, 2013: 48) 1950'li yılların başında ise her türlü spor dalı ile ilgili cesaret verici manga öyküleri hızlı bir şekilde yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu mangalar arasında en ünlü ve en etkili olanları; basketbol için Takehiko

---

<sup>6</sup> Akman K. "Buşido: Japon Samurayların Felsefesi", Yalova Sosyal Bilimler Dergisi erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/800148>

Inoue'nin "*Slam Dunk*", masa tenisine popülerlik kazandıran Matsuma Taiyo'nun "*Ping Pong*" ve ülkede profesyonel futbolun oynanmadığı zamanlarda yayımlanarak futbolu sevdiiren Takashi Yochi'nin "*Kaptan Tsubasa*" isimli eserleridir. (Gravett 2008:54).

Mangalar Japon sanayisinin en büyük paya sahip sanayi ve istihdam alanlarından biridir. 1950'lerde güçlenen Japon ekonomisi sonucunda medya alanının pay oranı da artarak gelişmiştir. 1950'li yıllar itibariyle gelişerek çeşitlenen mangalar sayısız içeriğe sahiptir. Ülke içinde yaş ve cinsiyet fark etmeksizin herkese yönelik üretilen manga türü milyonlarca insan tarafından okunmaktadır. Mangalar özellikle sinemasal anlatım tekniği kullanılarak çizilmeye başladığında okuyucu sayısını büyük oranda arttırmıştır. Zaman içinde artan talebi karşılayabilmek adına çeşitli dergiler mangalara ayrılan sayfa sayısı arttırmıştır ve aylık yayımlanan mangalar haftalık olarak yayımlanmıştır. Zaman ilerledikçe Japonya'da mangalar, günlük-haftalık dergilere ve gazetelere basılmaya başlanmıştır. Sinemasal anlatım tekniğini manga çizimlerine uyarlayan kişi ise Tezuka Osamu'dur. Tezuka'dan önce karakterlerin bir sabit kameraya filme alınmasına benzer, belirli bir uzaklıkta ve boyda ağırlıklı olarak çizilmekteydi. Tezuka'nın hareket kurgusunu yansıttığı, farklı bakış açılarına göre çizdiği kareler hareket kazanmış ve zengin konu çeşitliliği ile birlikte hikâye akışını da mangalarda ortaya çıkarmıştır. Shoujo manga ve anime türünün başlamasına da öncelik eden Tezuka'dır. "*Ribon no Kishi*" (Kurdeleli Şövalye) mangası ile bu türün başlamasını sağlamış ve bunun yanında özellikle Shoujo manga ve anime karakterlerinde görülen devasa göz çizimlerini bir tarz olarak yerleştiren kişi olmuştur. Bu tarzın sebebi olarak karakterin hislerini en iyi gözler yardımıyla aktarabileceği düşüncesini benimsemiş olmasıdır. (Aktaran: Şen 2014: 172-174) Devasa göz çizimleri çoğu anime ve manga için günümüzde de dahil olmak üzere tipik, özgün bir tarz olarak kabul görmektedir ve manga sanatçıları tarafından da kullanımına devam edilmektedir.

Tezuka, çizdiği mangaların kendinden önceki örneklerinden farkını şu ifadelerle aktarmıştır: "*O zamana kadar, pek çok manga iki boyutlu olarak ve sahne oyunu tarzında çiziliyordu. Sahnenin sağından ve solundan görünen aktörlerin etkileşimi bir tiyatro seyircisininin bakış açısıyla görünüyormuş gibi verildi. Bu yaklaşımla, güçlü ve psikolojik bir betimlemeyi ortaya koymanın mümkün olmadığını fark ettim. Bu yüzden kompozisyonlarımda sinemasal teknikleri de kullanmaya başladım. (...) Yakın plan ve farklı açıları kullandım, daha*

önce sadece bir tek karede verilen hareketleri ve yüz ifadelerini içtenlikle yakalayabilmek için daha çok kare ve hatta sayfa kullandım.” (Aydın 2007: 9)



Görsel 4: Tezuka Osamu, “Twin Knights” Manga

20.yüzyıl Japonya’sının en önemli kişilerden biri haline gelen ve “Manga Tanrısı” olarak anılan Tezuka Osamu (1928-1989) sadece manga sanatına getirdiği yenilikler ile değil ele aldığı konu tür ve çeşitlilik ile de büyük saygı kazanmıştır. Savaşın getirdiği yıkımın ardından barışı ve tüm canlılara saygı duyulması gerektiğini manga aracılığıyla öğretmeyi amaç edinmiştir. Adaletsizlik ve ölüm gibi kavramları, ülkesinin içine düştüğü kimlik krizi ve bunalımları robot bir çocuk, erkek kılığına bürünmüş bir prenses veya ölümsüz bir kuş aracılığıyla ince düşünülmüş karakterlerini kullanarak öyküleriyle aktarmıştır. Manga ve animeyi Japon kültürünün değerli bir parçası olarak gören ve kabul edilmesine büyük etki eden Tezuka’nın adı büyüdüğü şehir olan Takarazuka’da adına yapılan bir müze ile de onurlandırılmıştır (Gravett 2008: 24-30).

19. yüzyılın ortasında Japonya’nın iki yüzyıldır dünyaya kapalı olan kapılarını dışarıya açması sonucu toplumu etkileyen birçok Batı kaynaklı çizgi roman gibi ürünler Japonya’ya ulaşmıştır. Özellikle Japonya tarafından eleştirel tarzı beğenilen “British Punch” isimli İngiltere yayımlı dergi, 1862 yılında Japon çizgi roman geleneği üzerinde etkili olan “Japan Punch” adındaki Japon versiyonunun yayımlanmasına etki etmiştir (Aydın 2007: 2).

1984 yılında beş milyonun üzerinde dergi ve kitap basmış olan Japonya, o yılın en çok basım yapan ülkesi haline gelmiştir. Bu basılan eserlerin %27’lik, yaklaşık 1.35 milyon kadarı mangalardan oluşmaktadır. Ayrıca 1984 yılında dört farklı manga dergisi olan; “*Shonen Jump*”, “*Shounen Champion*”, “*Shounen Magazine*” ve “*Shounen Sunday*” toplamda 8.5 milyona yakın tiraj yapmıştır. Bu dergilerden “*Shonen Jump*” bazı haftalarda 4 milyonun üzerinde satış elde etmiştir (Schodt 2013).

Japonya'nın en popüler manga dergisi olan *Shonen Jump* 1994 yılında rekor triyajına ulaşmıştır. Bu rakam yaklaşık 6,53 milyondur. Günümüzde ise teknolojinin getirdiği olanaklar ile basılı içeriklerin de ücretli veya ücretsiz olarak dijital versiyonlarına ulaşılabilme mümkündür. Abonelik sistemi ile dijital olarak da yayınlanan *Shonen Jump*'ın baskı tirijayı



Görsel 5: Weekly Shonen Jump 20-21, 2021

2021 yılında yaklaşık 1,3 milyona kadar düşse de 2022 itibariyle derginin dijital versiyonunun her sayısı 700.000'i aşan aboneye (okuyucuya) ulaşmaktadır. Derginin basılı veya dijital hali fark etmeksizin bu kadar fazla sayıda satışa, okuyucuya ulaşma sebebi tanınırlıkları sadece Japonya ile sınırlı kalmayan, anime uyarlamalarına da sahip, 20 seneye aşkın devam eden serilerle birlikte başarılı, güncel ve en sevilen manga yayınlarına yer vermesidir. Bu mangalar; *One Piece*, *Dragon Ball*, *Naruto*, *Bleach Slam Dunk*, *Jojo's Bizarre Adventure*, *My Hero Academia*, *Jujutsu Kaisen*... gibi çok daha fazlası ile de örneklendirilebilecek shounen eserlerdir<sup>7</sup>. Shounen (Shōnen) anime ve manga türlerinden biridir. Japonca karşılığı erkek çocuk veya genç erkek anlamında kullanılan bir kelime olsa da yaş ve cinsiyet fark etmeksizin takip edilen popüler anime ve manga türüdür. Shounen türü ağırlıklı olarak aksiyon ve macera temalarını işlemekle birlikte içeriğinde fantastik unsurlara da yer verebilmekte, dram ve komedi gibi türleri

<sup>7</sup> Anime News Network, "Shonen Jump Magazine Tops 700,000 Digital Circulation, Dips Below 1.3 Million in Print" erişim: 26 Aralık 2023 , Kaynak: [https://www.animenewsnetwork.com.translate.goog/news/2022-10-19/shonen-jump-magazine-tops-700000-in-digital-circulation-dips-below-1.3-million-in-print/.190999?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=tr&\\_x\\_tr\\_hl=tr&\\_x\\_tr\\_pto=sc](https://www.animenewsnetwork.com.translate.goog/news/2022-10-19/shonen-jump-magazine-tops-700000-in-digital-circulation-dips-below-1.3-million-in-print/.190999?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc)

kullanarak da konularını işleyebilmektedir<sup>8</sup>. Japonya’da shounen dışında diğer manga türleri içinde çeşitli dergiler bulunmaktadır. Genç kızlara yönelik Shoujo dergileri; “Ciao”, “Ribon” ve “Nakayoshi”, yetişkin erkeklere yönelik Seinen dergileri; “Weekly Young Jump”, “Young Magazine”, “Big Comic”, Yetişkin kadınlara yönelik Josei türündeki “You” gibi dergiler de bulunmaktadır (Elikara 2007: 64).

Manga türünün popülerliği yıllar geçtikçe artarak devam etmiştir. 2024 yılında sadece Japonya’da değil dünyanın her yerinde meraklıları tarafından talep görmektedir. Popüler mangaların anime uyarlamaları, sadece Japonya içinde kalmayarak birçok dile çevrilerek yayımlamaya devam etmektedir.

### 1.1.2. Anime Tekniğinin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi

1896 yılında Thomas Edison’un *vitascope*’u (film projektörü) Japonya’ya ulaşması ile başlayan daha sonra da Lumière kardeşlerin sinematograf operatörünün Japonya’da bazı sokak sahnelerini çekmesi sonucunda Japonya, Uzak Doğu ülkeleri arasında sinema sanatı ile tanışan ilk ülke olmuştur. 1899-1900 yıllarında da popüler *kabuki* (yerel tiyatro türü) oyunlarından kısa parçalar filme alınmış, 1897 yılı itibariyle de Shiro Asano, Tsunekichi Shibata ve Kanzo Shirai, İngiltere’den ithal kameralar yardımıyla sokaktan görüntüler ve gejša danslarını filme almışlardır. Ayrıca 1898-1899 yıllarında *Bake Jizo* (Uğursuz Jizo) ve *Shinin no sosei* (Bir Ölünün Dirilişi) gibi hile efektlerinden yararlanılarak filmler üretilmiştir. Bu gelişmelere rağmen 19.yüzyılın başında hala yerleşik bir sinema endüstrisi Japonya’da gelişme gösterememiştir. Bu durumun sebebi İngiliz, Fransız ve Amerikan filmlerinin endüstri üzerinde hakimiyetinden kaynaklanmaktaydı. Japonya’da yerli film üretim yapımı hız kazanarak canlanması 1905 yılında birçok kameraman ve gazetecinin Japon-Rus Savaşı sırasında, savaş haberleri yapımı için Asya kıtasına gönderilmesi sonucunda gerçekleşmiştir. 1908 yılında kurulan; üç yerli film şirketinin kurduğu stüdyolar ve bir Fransız şirketi Pathé Prodüksyon, 1909 yılı itibariyle Japonya’da düzenli film üretimine başlamışlardır. (Aktaran: Şen 2014:155 - 156). Ayrıca 1909 tarihinde Batılı animasyon filmleri Japonya’da ortaya çıkmış, Japon animasyon sanatçıları ise çalışmalarını 1915 yılı itibariyle animasyon üretmeye başlamışlardır (Aktaran: Napier, 2008: 25).

İkinci Dünya Savaşı sırasında dönemin Japonya yönetimi Avrupa ve Amerikan yapımı filmleri yasaklayarak, ülkedeki bütün sinema salonlarında belirli sayıda propaganda filmlerinin

---

<sup>8</sup> Anime Sitesi, “Shounen Anime Nedir?” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://animesitesi.com/shounen-anime-nedir-shounen-anime-onerileri/>

gösterimini zorunlu hale getirmiştir. Savaş sonrası dönemde<sup>9</sup> ise Amerika'nın işgal yönetimi, Batı'da birikmiş olan ve Japonya'da gösterilmemiş filmlerin sinema salonlarında hakimiyet kurmasını sağlamış, aynı zamanda bilet fiyatları dondurularak sinemanın ucuz bir eğlence aracı olarak sunulmasının önü açılmıştır. Böylelikle 1946 yılına gelindiğinde savaş öncesi izleyicinin iki katına ulaşılmıştır. Anime ve manga türünün gelişmesini sağlayan ünlü mangaka (manga sanatçısı) Osamu Tezuka da bu dönemin Chaplin ve Disney filmlerini izleyerek yetişmiştir (Gravett 2008:26). Bu dönemlerde Japon film stüdyoları tekrardan film üretimine devam etmeye çalışmışlardır. Savaşın sona erdiği birkaç yıldan sonra ise ülkede mevcut toplum düzenine ve geleneksel toplumsal ilişkilere karşı çıkılması ile ilgili düşünceler gelişmiş, özgürlük ve insan hakları savunulmaya başlanmıştır. Film yapım şirketleri de geleneksele karşı çıkan filmlere destek olmaya başlamıştır. Bu dönemde Akira Kurosawa, Keisuke Kinoshita, Tadaşi Imai gibi yönetmenler parlamış ve özellikle genç izleyici kitlesinin büyük desteğini kazanmışlardır. Yenilginin neden olduğu toplumsal karışıklıkların yatıştığı 1950'lerin ikinci yarısında ise göreceli bir istikrar sağlanmış böylelikle Japon halkının günlük geçim derdi kalmamaya başlamıştır (Oshima 1991).

Akira Kurosawa, Ozu Yagujiro, Mizaguchi Kenji gibi Japon sinemasına damga vuran yönetmenlerinin 1950'li ve 1960'lı yıllarda çektikleri filmler sayesinde Japonya'da sinemaya gitme oranı döneminin rekor rakamlarına ulaşmıştır. Japon sinemasının altın yıllarının yaşamasına katkı sağlayan bu isimler sayesinde Japon film endüstrisi bahsi geçen yıllarda dünyadaki en büyük film endüstrisi haline gelmiştir. Animasyonun Japonya'daki yükselişi ise Japon film endüstrisinin çöküşü ile ters orantılı olmuştur. Ticari bir sanat formu olarak Japonya'nın animasyon çalışmalarına dair ilk uzun metrajlı örnekler de savaş sonrası dönemde "Toei" olarak bilinen, gerçek oyuncularla çektikleri filmleri bilinen stüdyo ile başlamıştır. (Aktaran: Napier, 2008: 25). Japonya'nın ilk animasyon filmi 1907 yılında yapıldığı düşünülen "*Katsudo Sashin*" isimli renkli, sessiz ve kısa metraj eser olarak bilinmektedir. Filmin yaratıcı bilinmemektedir. Animasyonda Çin ideogramları kullanılarak "hareketli resim" yazılı bir çocuğun, izleyiciye şapka çıkararak selam vermesi tasvir edilmiştir. Toei ise Japonya'nın ilk uzun metraj animasyonu "*Hakujaden*" (The Legend of White Snake / Beyaz Yılan Efsanesi)

---

<sup>9</sup> (1945 yılının Ağustos ayında Amerika Birleşik Devletleri, Japonya'nın Hiroşima ve Nagazaki kentine atom bombası atarak 120.000 sivilin öldürüldüğü bir saldırı gerçekleştirmiştir. Saldırı sonucunda Pasifik'teki savaş sona ermiş ve Japonya 2 Eylül 1945 tarihinde resmen teslim olarak 2. Dünya Savaşını sona erdirmiştir.) United States Holocaust Memorial Museum, Holokost Ansiklopedisi "Avrupa'da 2. Dünya Savaşı", erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://encyclopedia.ushmm.org/content/tr/article/world-war-ii-in-europe-abridged-article>

isimli filmi üreten stüdyodur. 1958 yapımı filmin yönetmenliğini Okabe Kazuhiko ve Yabushita Taiji gerçekleştirmiştir. (Aktaran: Şen 2014: 188).



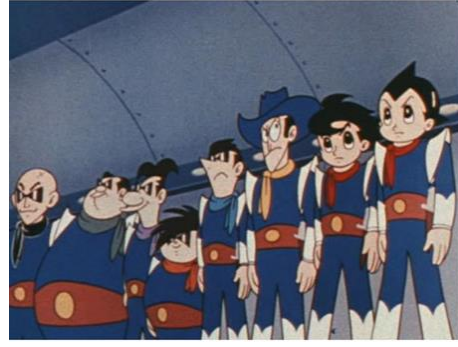
**Görsel 6: Hakujaden (1958)**

Japonya’da 1930’lu yıllardan itibaren küçük ölçekli animasyonlar yapılmaktaydı. Japon animasyonu, ona verilen adıyla; ‘anime’ piyasasını, günümüzdeki milyon dolarlık endüstrisine dönüştüren kişi Osamu Tezuka isimli animasyon yönetmenidir. Grafik sanatçısı olarak kariyerine başlayan Tezuka’nın ilk işi ‘Saiyu-ki’ (1960) isimli, sihirli güçleri olan bir maymunun hikayesini anlatan bir animasyon çalışmasıydı. 1963 yılında yaptığı ‘Atoma’ (*Astro Çocuk*) isimli bir animasyon çalışması daha yapan Tezuka’nın bu çalışması İngilizce dahil birçok dilde seslendirilerek, dünya çapında dağıtılmıştır. (Whitehead, 2012: 113 - 114).

Japonya’da 1960’lı yılların sonunda anime tekniği ile yaratılan televizyon serileri (dizileri) büyük bir popülerlik elde ederek, yerlerini sağlamlaştırmışlardır. İlk anime televizyon dizisi niteliğindeki *Astro Boy* (*Tetsuwan Atomu*) Japon animasyon tarihinin en önemli işlerinden biri olmuştur. İnsansı robotlar ile ilgili anime filmlerin ilk örneğini de oluşturan *Astro Boy*; bir bilim insanının ölen oğlunun yerini doldurması için erkek çocuğu görünümünde bir robot yaratması ile ilgili bir öyküdür. *Astro Boy*’un büyük başarı yakalamasından sonra 1994 yılında ilk renkli dizi olma özelliği taşıyan *Beyaz Aslan Kimba* (Janguru Taitei / Orman İmparatoru) ile Tezuka, başarılı bir işe daha imza atmıştır (Schodt, 2012: 224-248)



Görsel 7: Janguru Taitei, Tv Dizisi (1965 – 1967)



Görsel 8: Astro Boy: The Brave in Space, (1964)

Anime, anlatı yapısı ve görsel üslubu nedeniyle televizyon ile önemli bir bağa sahiptir. Televizyonun haftalık yayın formatına sahip olması birçok dizinin belirli bir anlatı yapısı içerisinde yayınlanmasına neden olmuştur. Örneğin; sinemada gösterilmesi, film formatına uygun olmayacak uzunluğa sahip bölünmüş dizi öykü yapısını ortaya çıkarmıştır. Diziler niteliğinde uzun soluklu bölüm hikayelerine odaklanmış, yaygın manga ve animasyonun bağı da böylelikle pekiştirilmiştir. 1960'lı yılların ortasında televizyonun sahip olduğu yüksek popülerlikten pay alan animasyon, bu dönemde birçok farklı genç animatör için animasyon endüstrisinin kapısını aralamış oldu. 1970'li yıllara gelindiğinde ise anime sadece televizyon için değil sinema içinde önemli bir akım haline gelmiştir. Bu dönemin filmleri uzun serili televizyon dizileri ile bağlantılıdır. İlk örnek, dizisi ile aynı isime sahip olan sinema filmi; 1973 yapımı *Yamato*'dur (Uchu Senkon Yamato). Dizinin popüleritesi sayesinde "*Yamato*" filminin gösterileceği sinema salonlarının önünde uzun kuyruklar oluşmuştur. Orijinal Video Animasyon, kısaca; OVA piyasası da 1980'li yılların başından itibaren sadece Japonya içerisinde değil, deniz ötesindeki satışlarını da önemli ölçülerde yükseltmiştir. 1990'lı yılların sonunda iki önemli anime eseri ortaya çıkmış ve anime, artık önemli bir unsur olarak günümüz Japon kültürüne yerleşmiştir. Bahsi geçen bu iki önemli çalışmanı ilki; bir televizyon serisi olarak yayınlanan Anna Hideaki'nin "*Neon Genesis Evangelion*" (*Shinseiki Ebuangerion*, 1996-1997) eseridir. İkinci eser ise bir sinema filmi olan; Hayao Miyazaki'ye ait *Prens Mononoke*'dir. (*Mononoke-hime*) Bu iki anime eseri 90'larda ortaya çıkarak sayıları hızla artan entelektüel anlamda sofistike olarak adlandırılan animeler için önemli öncü örnekler olarak kabul edilmektedir. (Napier, 2008: 26-27).



Görsel 9: Neon Genesis Evangelion



Görsel 10: Prenses Mononoke

Japonya’da 1990’lı yıllarda animasyon film ve videoları ihraç ürünü olarak ortaya çıkmış ve Japonya, anime endüstrisi sayesinde küresel ekonomide önemli bir yer edinmiştir. “Doremon” gibi çocuklar için hazırlanan animasyon serileri 1990’lar itibariyle Kore, Tayvan, Tayland gibi birçok Asya ülkesinde, büyük başarılar kazanmıştır. “Akira” anime filmi de İngiltere’de gösterime girdiği yıl video formatında satılmış ve o senenin en çok satın alınan videosu olmuştur. Fransa’da 1990’lı yılların ortalarında televizyon kanalları haftalık 30 saatin üzerinde Japon animasyonları yayınlamaktaydı. Amerika Birleşik Devletleri’nde de anime, yıllar geçtikçe katlanarak artan popülerliğe sahip bir tür olmuştur. (Napier, 2008: 13-14).

Japonya, Batı ülkelerine kıyasla daha resim merkezci bir ülkedir. Bunun sebebi olarak Japon yazı karakterleri ile ideogramların kullanılmasıdır. Bu resim merkezli yaklaşım anime ve mangaya dair imgelerin, ülkenin her yerinde ve alanında bulunarak, kullanılmasına yol açmıştır. Örneğin Japon ekonomisinin nasıl işlendiği bir manga dizisiyle bile açıklanabilir ve eğitim için de bu imgeler sıklıkla kullanılabilir. Güncel görsel kültürde kendine fazlaca yer bulan anime ve manga, ticari girişimler için de kullanılmaktadır (Napier, 2008: 15). 1990’lara ait popüler manga dizisi “Sailor Moon” uluslararası bir üne sahiptir. Manga sanatçısı Naoka Takeuchi’ye ait “Sailor Moon’un” (Bishôjo senshi Sêrâ Mûn / Ay Savaşçısı) 1992-1997 yılları arasında anime dizisi de yayımlanmış<sup>10</sup> ve Türkiye dahil, dünyanın birçok farklı bölgesinin televizyon kanallarının yayın kuşağında kendine yer edinmiştir. *Sailor Moon* animesinin popülerliği, seriye ait birçok günlük kullanım eşyasının da üretilerek, kullanılmasının önünü açmıştır.

<sup>10</sup> IMDb, “Bishôjo senshi Sêrâ Mûn”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt0103369/>



Görsel 11: Saliör Moon Eternal Film (2021)



Görsel 12: Akira (1988)

Animasyonun Japon popüler kültürü üzerinde güçlü bir etkiye sahip olmasının nedenleri arasında Japonya'nın kendine özgü olan kültürel mirası ile 20. Yüzyılın sonlarında görülen sanat ve ticaretin ekonomik gerçekleri gösterilebilir. Animenin gelişimi konusunda en belirgin ekonomik gerçeklik, global film pazarının Hollywood tarafından ele geçirilmiş olmasıdır. Başarılı Japon filmleri üretilmiş olsa da bu filmler gişe rekorları kıran Amerikan (Hollywood) filmlerine karşı küresel pazarda yer kapma savaşı vermektedir. Film yazarı Stuart Galbrait, 1994 yılında Japonya sinema salonları ile ilgili şu sözleri dile getirmiştir; “Günümüzde, Japonya’da salonlarda gösterilen on filmde yedisi Amerikan filmidir ve Japon yapımı filmler, Japon film pazarının çok küçük bir kısmını kaplamaktadır.” (Whitehead, 2012: 113 - 114).

Bazı istisnalar da bulunmakla birlikte 1988’de Katsuhiro Otomo’ya ait “Akira’nın” hasılat olarak “ ” Yıldız Savaşları: Bölüm VI - Jedi’ın Dönüşü” (Star Wars Episode VI - Return of the Jedi) filmi geçerek Japonya’da bir numaralı film olmasının örneği gösterilebilir. Ayrıca Miyazaki’nin “Prensler Mononoke” filmi de Japonya’da döneminin hasılat rekorunu kırmıştır. Hollywood filmlerinden daha az bir bütçe ile hazırlanmış olan bu iki Japon filmi gibi başka ticari ve sanatsal potansiyele sahip animasyon alanı yaratılabileceği fark edilmiştir. Animenin popülerliği Japon manga kültürü ile doğrudan ilişkili olmaktadır (Napier, 2008: 28-29). Akira gibi popüler manga uyarlamalı olan Mamoru Oshii’nin “Ghost in the Shell” filmi sinemada büyük başarılar yakalamış, Miyazaki’nin “Prensler Mononoke’si” gibi birçok özgün eseri de en yüksek hasılatları yakalamayı başarmıştır. 1988 yılında Japon stüdyolarının piyasada yayınladığı ürünlerinin ortalama %40’lık sayılabilecek bir oranda animasyonlara ait olduğu gözlemlenmiştir. 1999 yılına gelindiğinde ise tüm ürünlerin yarısı animasyon yayınlarından oluşmaktaydı (Corliss, 1999: 54). Animasyon yapımları televizyon yayınlarında öne çıkan, her daim var olan bir kavram olmuştur. Sabah, okul öncesi saatlerde veya hafta sonu tatillerinde çocuklar için animasyon programlarıyla başlayan, akşam ailece izlenen prime-time vakitlerinde de karşımıza çıkan animasyon yapımları gece yayınlarında 20’li yaş civarındaki gençlere ve yetişkinlere de hitap edecek içerikler ile geniş bir hedef kitle ağına sahiptir. Günümüzde sadece televizyon yayınlarında değil sinema, reklam, oyun gibi devasa pazarlar içinde önemli bir unsur

haline gelmiştir. 1980’li yılların başlarında anime, OVA’lar video satış ve kiralamalarında yüksek bir paya sahip olmaktadır. Anime endüstrisi, uzun bir süre Japonya’nın sinema sektörünün gerisinde kalmış, genellikle çocuklara yönelik alternatif bir tür olarak piyasada var olsa da yıllar içinde katlanarak büyük gelişmeler göstererek popülerlik ve başarı kazanan bir endüstri halini almıştır. (Aktaran: Napier, 2008: 24). Animasyon endüstrisinin 2021 AJA (The Association of Japanese Animations) verilerine göre yaklaşık değeri 2,74 Trilyon Yen'e ulaşmıştır.<sup>11</sup>

Popülerlik kazanması ile birlikte küresel bir ticaret pazarı haline gelen anime, Amazon gibi firmalar aracılığıyla dünyaya ihraç edilirken, ABD ve Kanada gibi ülkeler de dağıtımlara dahil olmuş hatta Stüdyo Ghibli 1996 yılında imzaladığı bir anlaşma ile eserlerini Walt Disney aracılığı ile Japonya dışındaki ülkelere de dağıtmıştır.<sup>12</sup> Stüdyo Ghibli, Şubat 2019 tarihlerinde yaptığı başka bir anlaşma ile HBO Max kanalına ABD için yayın haklarını satmıştır<sup>13</sup>. Ayrıca 2020 yılında yapılan yeni bir anlaşma ile 21 Ghibli filmine dijital dizi izleme platformu Netflix üzerinden de ulaşılmaktadır<sup>14</sup>.

*“Anime kendine özgü görsel unsurların, türsel, tematik ve felsefi yapılarından oluşan bir yelpazeye birleşerek, benzersiz bir estetik dünya oluşturduğu bir ortamdır”<sup>15</sup>*

Animeler, Disney ve Hollywood’un animasyon eserlerine kıyasla daha derin ve kapsamlı içeriğe ve karanlık tona sahiptir. Eğlence endüstrisi içerisinde olduğu için tüm animeler bahsi geçen bu özelliklere elbette ki sahip değildir. Animeyi üç ana bağlamda incelemek mümkündür. Bunlar; “Mahşer”, “Festival”, “Ağıt” olarak adlandırılan animenin anlatım türleridir. Üç farklı anlatım türüne sahip olan anime kavramı, bu türlere göre temalarını şekillendirir ve farklılaştırır. Anime kendi içinde bir dünyaya sahiptir. Serbestçe yaratmaya izin veren animasyon alanı, pek çok açıdan modern Japon dünyasının karşıtı olan bir dünyadır. Animenin, ülkesinde sahip olduğu yerin tek sebepleri ekonomik kısıtlamalar veya estetik gelenekler değildir. *“Japon toplumunun yerleşik kurallarına direniş sağlayan bir yer olan bu*

<sup>11</sup> AJA, “Anime Industry Data”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

<sup>12</sup> GAMERANT, “Why Did Disney Not Renew Its Contract With Studio Ghibli”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://gamerant.com/why-did-disney-fail-to-renew-their-contract-with-studio-ghibli/>

<sup>13</sup> Altyazı Dergi, “Studio Ghibli Filmleri Çok Yakında Netflix’te”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://altyazi.net/haberler/studio-ghibli-filmleri-cok-yakinda-netflixte/>

<sup>14</sup> Oyungezer (OGZ) “Studio Ghibli’nin Anime Film Koleksiyonu 1 Şubat’tan İtibaren Netflix’te!” <https://oyungezer.com.tr/haber/studio-ghiblinin-anime-film-koleksiyonu-subattan- itibaren-netflixte/detay>

<sup>15</sup> “Alıntıdır”, Susan J. Napier, *Anime “Akira’dan Howl’un Hareketli Şatosuna”*, s. 19, 2008, Es Yayınları

medyanın içindeki esneklik, yaratıcılık ve özgürlüktür<sup>16</sup>.” Kimi zaman heyecanlandırıcı, sarhoş edici, kimi zaman ise tramvatic olan bu karmaşık kültürel arka plan, animenin türlerinde, temalarında ve imgelerinde zekice ifade edilmektedir. Çoğu anime, estetiğini Japon referansları kullanarak inşa etmektedir. Psikolojiden tarihe her alanda kullanılan göndermelere sahip animelere özellikle “Komşum Totoro”, “Ateşböceklerinin Mezarı”, “Ponpoko” gibi Ghibli Stüdyosu’nun işleri örnek gösterilebilir. Göndermeleri yüzeysel olsa bile bu yapımlar Japon tarihine ve kültürüne önemli ölçüde bağlı kalmaktadır. Animenin içeriği belirli açılardan, kendi kültürüne özgüdür. Belirli terimleri, konuları ve ikonları gibi... Japon kültürünün en önemli merkezlerinden birinin eğitim kavramı olması sebebiyle çoğu komedinin okul, sınıf teması içinde işlenmesi bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Ayrıca Japonya’nın tarihsel dokusunu materyal olarak kullanan dram, fantezi ve komedi unsurlarına da anime içeriklerinde sıklıkla rastlanılmaktadır (Napier 2008: 19-40).



Görsel 13: Komşum Totoro



Görsel 14: Ateşböceklerinin Mezarı

### 1.1.3. Anime Yapım Stüdyoları

Japonya’da ve küresel çapta en çok tanınırlığa sahip güncel, popüler ve başarılı animelerin oranı dikkate alınarak öne çıkan bazı belirli stüdyolar aşağıda listelenmiştir. Japonya’da rekor seviyede bir büyüklüğe sahip anime sektörü yüzlerce animasyon stüdyosuna ev sahipliği yapmaktadır. Güncelliğini koruyan bu sektörde; yeni film, dizi veya devam etmekte olan seriler için çeşitli aralıklarla (düzenli) bölümler veya yeni sezonlar yayınlanmaktadır. Bazı dizilerin yan hikayeleri, karakterler vb. için sinema filmleri de üretilmektedir. Bazı anime serileri aralıksız devam edebilir, bazı anime serileri ise sezonlara bölünebilmektedir. Sezonlar bazen birkaç ay veya 1-2 sene içerisinde bazen de 5-10 sene gibi hatta daha uzun süreli bir araya sahip olabilmektedir. Bazı anime serileri ise bütçe yetersizliği, stüdyonun finansal zararı sonucunda aniden sona erebilir veya hedeflenen izleyici kitlesine ulaşamayarak ses getirmeyen

<sup>16</sup> “Alıntıdır”, Kaynak: Susan J. Napier, *Anime “Akira’dan Howl’un Hareketli Şatosuna”* s. 37, 2008, Es Yayınları

başarısız işlerde olabilir. Anime dizileri; türü, konusu, yaratıldığı stüdyosu, manga uyarlaması ise mangakanın etkisi gibi birçok değişkene sahiptir. Bütün bunların bir sonucu olarak, sürekliliğini koruyan anime endüstrisinde şirket örnekleri de çoğalabilir, azaltılabilir veya farklı şekillerde (istatistiklerle) sınıflandırılarak, değişkenlik gösterebilmektedir.

**TMS Eğlence Şirketi (Entertainment):** 1946 yılında kurulmuş olan Tokyo merkezli şirket, 1964 yılında ilk animasyonunu üretmiştir. 1960’lardan 2020’li yıllara kadar uzun bir anime üretim geçmişi olan şirket 440’tan fazla esere imza atmıştır. Animasyon üretimi haricinde eserleri için yurtiçi-yurtdışı lisans verme işlerine ve animasyon eserlerinin ürünlerinin bulunduğu mağazacılık faaliyetleri de sahiptir. Şirketin uluslararası ün kazanmasına yardımcı olan popüler ve başarılı işleri için ise; aynı isime sahip ünlü bir manga uyarlaması olan “*Lupin III*” (Lupin The 3rd) filmi ve yine popüler manga serilerinden biri olan “*Detective Conan*” anime dizisiyle birlikte 2020’lerin popüler mangaların biri olmuş olan “*Dr. Stone*” serisinin anime uyarlaması da örnek verilebilir.<sup>17</sup>

**Toei Stüdyo:** 1948 yılında “Nihon Doga” isimiyle kurulmuş olan şirket, 1956 yılında Nichido “Film” tarafından satın alınmış ve “Toei” olarak yeni adını almıştır. Tokyo merkezli Toei Animasyon Japonya’nın en ünlü animasyon stüdyolarından biridir. Birçok ilke imza atan Toei’nin günümüzdeki en popüler işi, 20 yıldan daha uzun süredir yayını devam eden aynı isimdeki mangasından uyarlama olan *One Piece* isimli anime dizisidir. Güncel rakamla 1067 (diziye, her hafta yeni bölüm gelmektedir.) bölüme sahip serinin yaratıcısı Eiichiro Oda isimli mangakadır ve *One Piece* serisinin 1. Ciltinin yayımlandığı 1997 senesinden itibaren halen devam etmektedir.

Toei Stüdyoları bünyesinde bulunan animasyon sanatçılarının kendilerine özgü stillerini kullanmasına önem veren bir şirket olarak; “progressive anime” veya “auteuristic” şeklinde isimlendirilen stilin doğmasına katkı sağlamakla birlikte Hayao Miyazaki, Isao Takahata ve Mamoru Oshii gibi ünlü ve yetkin yönetmenlerin ortaya çıkmasına da yardımcı olmuştur (Aktaran: Şen 2014:188). Toei Stüdyosunun yapımını üstlendiği başarılı anime serileri içerisinde; “*Dragon Ball*”, “*Sailor Moon*”, “*Slam Dunk*” gibi ünlü manga uyarlamaları bulunmaktadır. Aile, çocuk, gençlik, yetişkin gibi çeşitli kategorilerde dram, komedi, korku gibi birçok farklı temaya sahip anime dizi ve film üretimine devam etmektedir.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> TMS Entertainment Co., Ltd., erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.tms-e.co.jp/global/>

<sup>18</sup> Toei Animation Europe “Our Catalog” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.toei-animation.com/catalog/page/7/>

**Mad House:** 1972 yılında kurulmuş olan şirket, en köklü anime yapım şirketlerinden biri konumundadır. Şirket etkili ve başarılı anime serilerine imza atmıştır. Bu seriler içerisinde; Death Note, Hunter x Hunter (2011), No Game No Life, One Punch Man, Monster, Overlord, Black Lagoon, Trigun, Hajime no Ippo, Hellsing Ultimate gibi başarılı ve etkili anime dizileriyle birlikte Perfect Blue, Paprika gibi büyük yankı uyandıran anime filmlerinin de yaratıcısıdır. Mad House yapım şirketi güncel olarak anime serilerinin üretimine devam etmektedir. 2014 yılında şirket %95'lik kısmını Nippon Television'a devretmiştir.<sup>19</sup> Nippon TV Japonya'nın eğlence endüstri devi konumundadır. Nippon TV, ülkedeki anime formatına sahip içerikleri Japonya dışına yani uluslararası pazarlayan aktif bir eğlence şirkettir. Mad House içerikleri de Nippon TV aracılığı ile Japonya dışındaki ülkelerde yayınlanmaktadır.<sup>20</sup>

**Shin-Ei Animasyon:** 1976 yılında kurulmuş olan Tokyo merkezli animasyon şirketi, kuruluşundan itibaren 200'den fazla animasyon yapımına imza atmıştır. Şirketin en tanınmış işleri Japonya'da milyonlarca satmış iki ünlü manga uyarlaması olan; "*Doraemon*" ve "*Crayon Shinchan*" anime serisidir. Bu iki başarılı anime dizisinin çeşitli film uyarlamaları da şirket tarafından beyazperde için üretilmiştir. Şirketin yapımları genelde aile animasyonu olarak tanımlanan çoğunlukla çocukları hedefleyen animelerdir.<sup>21</sup>

**Pierrot Şirketi (Co. Ltd.):** 1979 yılında kurulmuş olan şirket, 250 milyon manga satışına ulaşmış "*Naruto*" serisinin anime dizisini ve filmleriyle birlikte 120 milyon manga satışına sahip "*Bleach*" serisinin anime dizisi ve filmleri gibi dünya çapında oldukça popüler olan iki manga serisinin anime yapımını üstlenmiş başarılı bir şirkettir. 1980-2019 yılları arasında toplamda 300 civarında anime tv ve film serisi üreterek yayınlamış şirketin, 2020'li yıllar içerisinde yayını planlanan çeşitli anime eserleri de bulunmaktadır. Şirketin ayrıca; "*Tokyo Ghoul*", "*Black Clover*" gibi birçok farklı tanınır animeye de sahiptir.<sup>22</sup>

**Kyoto Animasyon:** 1981 yılında kurulan ama 1985 yılında bir şirket olarak resmileşen Japonya'nın Kyoto şehrine kurulmuş olan bir animasyon stüdyosudur. Kyoto animasyon şirketi televizyon ve beyazperde için üretilen animasyonlarının dışında özgün eserleri için resimli kitap, karakter tasarımı, yayını ve satışı gibi işleri üstlenmektedir. 2003 yılı itibarıyla animasyon üretimine başlamış olan Kyoto Animasyonun en tanınır işleri; Netflix üzerinden yayınlanmış

---

<sup>19</sup> Mad House, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.madhouse.co.jp/>

<sup>20</sup> Nippon TV, "About Nippon TV", erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.ntv.co.jp/english/>

<sup>21</sup> Shin-ei Animation, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.shin-ei-animation.jp/en/>

<sup>22</sup> Pierrot, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://en.pierrot.jp/>

olan uyarlama bir eser olan anime dizisine ve filmlere sahip “*Violet Evergarden*” serisi ile yine uyarlama bir eser olan “*A Silent Voice: The Movie*” filmidir.<sup>23</sup>

**Gainax:** 1980’li yıllarda kurulmuş olan Tokyo merkezli stüdyo, bilimkurgu türüne damga vurmuş olan ilki 1995 yılında yayınlanan “*Neon Genesis Evangelion*” anime serisinin yaratıcısıdır. “*Neon Genesis Evangelion*” animesinin dizi ve filmleriyle yarattığı büyük etki nedeniyle tanınırlığa sahip olan stüdyo, anime serileri yaratmaya devam etmektedir. Stüdyonun işleri genellikle bilimkurgu (veya mecha) türündeki eserlerden oluşmaktadır.<sup>24</sup>

**Prodüksiyon I.G (I.G Tatsunoko):** 1987 yılında kurulmuş olan şirketin en tanınır işi bilimkurgu türünün en başarılı ve popüler anime örneklerinden biri olan 1995 yılında yayınlanan “*Ghost in the Shell*” filmidir. 1988 yılından 2023 yılına kadar çeşitli anime film ve dizileri üreten şirket, 2024 yılı içinde anime üretimi planlarına devam etmektedir. “*Ghost in the Shell*” için farklı içerikler üretmeye yıllar içinde devam eden şirketin bir diğer tanınır işleri arasında; spor animeleri arasında oldukça sevilen voleybol konulu “*Haikyuu!!*” isimli manga uyarlaması anime dizisi ve basketbol konseptli “*Kuroko’s Basketball*” isimli manga uyarlaması anime serisidir.<sup>25</sup>

**OLM Dijital:** 1994 yılında kurulmuş animasyon, CG animasyon, VFX (görsel efekt) konusunda donanımlı şirket televizyon ve sinema animasyon alanıyla birlikte canlı aksiyon filmlerinin üretimini de üstlenmektedir. Şirketin en tanınmış işlerinden biri dünya çapında kült haline gelmiş en popüler anime dizilerinden biri olan “*Pokemon*” serisidir. Kuruluşundan 2023 yılına kadar 290 civarında film ve dizi üretmiş şirketin bir diğer popüler işleri arasında; manga uyarlaması olan 1972 yapımı “*Kenpuu Denki Berserk*” anime dizisi de bulunmaktadır.<sup>26</sup>

**Ufotable:** 2000 yılında kurulmuş olan animasyon stüdyosunun kurucularından biri eskiden TMS (Tokyo Movie Shinsha) Şirketinde çalışmış olan bir prodüksiyon asistanıdır. Stüdyonun popüler işleri arasında 150 Milyon satan manga uyarlaması “*Demon Slayer*” (*Kimetsu no Yaiba*) anime dizisi ve “*Fate*” isimli anime serisi bulunmaktadır. Özellikle Demon Slayer animesinin başarılı animasyonları sayesinde şirket son yıllarda oldukça takdir edilen anime yapım stüdyolarından biri olmuştur.<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup> Kyoto Animation “Information”, Kaynak: <https://www.kyotoanimation.co.jp/en/>

<sup>24</sup> Gainax Net, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <http://www.gainax.co.jp/wp/>

<sup>25</sup> Production I.G, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <http://www.productionig.com/>

<sup>26</sup> OLM Inc. “Home”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://olm.co.jp/?lang=en>

<sup>27</sup> Ufotable, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <http://www.ufotable.com/index.html>

**A-1 Pictures:** 2005 yılında Aniplex şirketinin bir alt kuruluşu olarak anime dizi ve prodüksiyonlar için kurulan A-1 Pictures animasyon stüdyosu 2006 yılında çocuklar için anime dizisi olarak yayınlanan orijinal yapım; “*Zenmai Zamurai*” serisinin ortak yapımcılığını yapmışlardır. 2007 yılında ise stüdyonun ilk serisi ise beyzbol temalı bir mangadan uyarlama olan “*Ōkiku Furikabutte*” (*Big Windup!*) isimli anime dizisidir. “*Ōkiku Furikabutte*” serisi 2010 yılına kadar yayınlanmıştır. Stüdyonun en tanınır işleri; *Sword Art Online*, *Fairy Tail*, “*Nanatsu no Taizai*” dizileri ve “*Shigatsu wa Kimi no Uso*” gibi filmleridir.<sup>28</sup>

**Mappa Stüdyo:** 2011 yılında kurulmuş olan Tokyo merkezli stüdyosunun kurucusu, eskiden Mad House şirketinin de kurucu ortaklığını yapmış bir animatördür. 12 yıllık kısa tarihçesine rağmen anime sektörüne çıkardığı işler ile damga vurmuştur. Manga serilerinin anime uyarlamalarını üstlenen stüdyo ortaya çıkardığı başarılı ve etkileyici animasyonlar ile birçok ödül kazanmakla beraber, serilerin sadık hayranları tarafından da takdir edilen bir anime yapım şirketi olmuştur.<sup>29</sup> Şirketin büyük çıkışını yakalamasını sağlayan anime serisi 2020 yapımı popüler manga “*Jujutsu Kaisen*” isimli serinin animesini üreten şirketin yine seriye ait; “*Jujutsu Kaisen 0*” isimli filmi Japonya tarihinde en büyük ikinci açılışı elde etmiştir. Stüdyo sadece bu filmde 2.69 milyar yen (23.5 milyon dolar) hasılat yapmıştır.<sup>30</sup> Animasyon kalitesiyle sektördeki şirketlere fark yaratan şirket güncel ve popüler manga serilerinin anime uyarlamasını üstlenmektedir. Mappa’nın diğer popüler işleri; “*Chainsaw Man*”, “*Shingeki no Kyojin*”, “*Dororo*” gibi serilerdir.

**Wit Stüdyo:** 2012 yılında kurulmuş olan stüdyo, Prodüksiyon I.G yapımcıları tarafından kurulmuştur. Animasyon planlama ve prodüksiyon şirketi olarak kendini tanımlamakta olan stüdyo 2013 yılında ilk animasyonu; “*Shingeki no Kyojin*” (*Attack no Titan*) dizisini üretmiştir. Stüdyo “*Attack on Titan*” sayesinde oldukça büyük bir etki yaratmış ve adını duyurmuştur. Milyonluk satışa sahip popüler bir manga uyarlaması olan bu dizinin ilk üç sezonunun yapımını Wit Stüdyo üstlense de 2023 yılı içerisinde yayınlanacak final sezonu başka bir anime yapım şirketi olan Mappa Stüdyo üstlenmiştir. Stüdyonun en güncel ve popüler işlerinden bir diğeri 2021 yılının milyon satan mangalarından biri olmuş olan 2022 yapımı; “*Spy x Family*” isimli anime serisidir.<sup>31</sup>

<sup>28</sup> A-1 Pictures Inc., erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://a1p.jp>

<sup>29</sup> Mappa, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.mappa.co.jp>

<sup>30</sup> Kayıp Rıhtım, “Jujutsu Kaisen 0, Gişe Rakamları İle Japonya Tarihinin En Büyük İkinci Açılış Unvanını Elde Etti”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://kayiprihtim.com/haberler/sinema/jujutsu-kaisen-0-gise-rakamlari-japonya-da-rekor-kirdi/>

<sup>31</sup> Wit Studio, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.witstudio.co.jp/index.html>

#### 1.1.4. Animenin Anlatım Biçimleri ve Sosyal Etkisi

Modern çağın hızla değişen dinamikleri toplum kimliğini etkilemektedir. Anime, sürekli değişim halinde olan bu çağın, hızlı ve sürekli olan değişimlerini ve dönüşüm halindeki imgelerini kullanarak yaptığı anlatımlar ile sadece Japonya’da değil değişim atmosferi içerisinde sanayileşmiş ve sanayileşen tüm toplumları etkilemiştir. Bu durum anime veya animasyon için bir avantajdır. Zaman zaman, hızlı bir akışa sahip olan ve biçimin istikrarsızlığına dayanan anime, dönüşümler üzerinde durarak akış halindeki kimliğe dair postmodern bir takıntıyı ifade eden bir sanat aracı haline gelebilmektedir. Animasyon araştırmacısı Paul Wells, modern çağın toplumu ve kültüründe güçlü etkileri olan animasyon pratiği için şu sözleri ifade etmiştir; “*İmgenin önceliği ve tamamen başka bir imgeye dönüşebilme yetkisi*” (Wells 1998: 15)

2. Dünya Savaşının sona erdiği 1945 yılında Japonya savunma hattı Amerikalı kuvvetler tarafından aşılmıştır. Bu durum savaş sonrası Japonya’nın kendi kimliğini oluşturabilme çabalarına gölge düşürmekle beraber, savaş sırasında Japonya’nın komşu Asya ülkelerini işgal ederek, yayılımcı bir politika izlemesi Çin, Kore vd. komşu ülkeleri ile arasında gergin ilişkiler sürmesine sebep olmuştur. Savaş sonrası, dünyanın sonu gibi konular, basılı kültürde önemli bir yer tutmuştur. Birçok anime metninin; distopyaları, gelecek kaygısını ve mahşer öğelerini işleyerek toplum konulu ürünlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. 1995 yılında Tokyo’da Aum Shinrikyo isimli kıyamet tarikatının metroda gerçekleştirdiği sinir gazı saldırısının sonucunda on iki kişi hayatını kaybetmiştir. Günümüzde bile müritleri bulunan bu tarikatın saldırısının sonucu sarsılan Japon toplumu için bir dönüm noktası olmuştur. 20. yüzyılda ülkelerini kuşatan karanlık olaylar anime filmlerinin temalarını etkilemiştir. Hayao Miyazaki’nin 1985 yapımı “*Nausicaa*”sı ve Anna Hidekaki’nin 1997 yapımı “*Evangelio*” animeleri, en popüler örnekler olarak gösterilebilir (Napier 2008: 39 - 40). Mahşer teması günümüz örneklerinde de animeler içerisinde sıklıkla yer bulmaktadır.

1989 yılında borsanın çöküşü Japonya’da savaş sonrası dönem için kurulan değerlere ve amaçlar için hayal kırıklığı yaratmıştır. Savaş sonrası ekonomide sürdürülen başarısızlık, sanayileşme sonucu toplumda yaşanan yabancılaşma, kuşaklararası boşluk, toplumsal cinsiyetin değişmeye başlayarak muhafazakâr Japon toplumunda kadınların aile dışında daha etkin rol alması sonucu yaşanan cinsiyetler arası gerilimin fazlalaşması anime temalarına etki eden sebepler olarak gösterilmektedir. Özellikle gençlik kültürünün yaşadığı hayal kırıkları kalıcı sosyal karamsarlığa yol açmış ve mahşer türü de animeler aracılığıyla bu konunun bir yansıması işlevi görmüştür. Mahşeri işleyen anime ve manga ürünlerinin büyük çoğunluğu

toplum ve gezegen yıkımı gibi konuları içermektedir. Bu nedenle daha karanlıktır. Hayao Miyazaki ise mahşeri konu aldığı filmlerine umut ve yeniden doğuş gibi kavramları kullanır ve böylelikle daha aydınlık bir konsepte sahip olmaktadır (Napier 2008: 40-41). Ancak animenin Japon toplumuna ait olan geleneksel ve modern yönü festival adlı anlatım biçiminde ortaya çıkmıştır. Japonca “matsuri” kelimesinin karşılığı olan festival (matsuri), Japonya’nın sosyal yaşamının ve dininin ayrılmaz bir parçası olan “oyun ve ayin diyarının” kutlamasıdır (Ashkenazi, 1993: 152). Festival anlatım biçimini kullanan animeler; keskin mizah öğeler içermekle birlikte grotesk abartısı, oyun bozanlığı, şiddet dolu temalar ve cinsel içeriklere de sahiptir. Festival, mahşer anlatısında olduğu gibi kendi anlatı yaklaşımını animasyon ile aktarmaktadır (Napier 2008: 42). Animenin lirik anlatım biçimi ağıt, nostalji içeren özleme ve melankoliye sahiptir. Japon kültürünün ifadesi için önemli bir unsur olma niteliği taşımaktadır. Yas tutma duygusu içerirler ve ölüm gibi kavramların konu olduğu kederli bir havaya gönderme yapmakla birlikte aşk, güzellik, gençlik ve fanilik gibi kavramları da konu almaktadır. Ağıt anlatım biçimi, ifade edildiği üzere animeler içerisinde farklı farklı türlerde bulunmaktadır. Ağıt niteliğindeki birçok büyük eser, savaş sonrası kültürünün bir parçası olmakla birlikte modern öncesi Japon kültürünün şiir ve öykülerinde de işlenmiştir (Ivy, 1995).

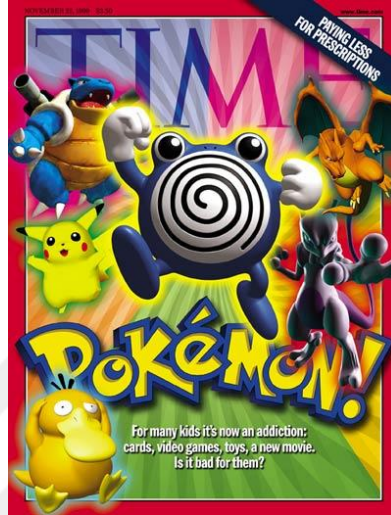
Animeler sadece güncel olaylardan veya akımlardan yararlanmaz. Tarih, felsefe, din konularını işlemekle birlikte kültürün ve toplumun tüm yönlerinden konularını seçmektedir. Kaliteli bir anime yapımı, yaratıcıdır ve entelektüel olarak zorlayıcı olmakla birlikte estetik olarak zihinlerde yer edinebilmelidir (Napier 2008: 45).

*“Animenin geniş yelpazesi tek bir anime şekli olmamasını ve sunduğu “farklılığın”, sadece Japon olan ile Japon olmayan arasındaki ayırmadan çok daha öte bir şey olmamasını sağlar. (...) İnsan hayal gücünün evrensel özelliklerini temsil eden ve kültürel olarak geleneksel anlatı biçimleri ile zenginleşmiş ve bilgilenmiş bir biçimde yeni bir sanatsal alan yaratır”<sup>32</sup>*

---

<sup>32</sup> “Alıntıdır”, Kaynak: Susan J. Napier, *Anime “Akira’dan Howl’un Hareketli Şatosuna”* s. 46, 2008, Es Yayınları

Animenin popülerleştığı ilk yıllarda; Time dergisinin 22 Kasım 1999 tarihli *Pokemon* üzerine yazılmış ve genel anime ile ilgili özel içerikli kapak öyküsü damga vurmuştur.<sup>33</sup> Animenin kültürel ötesi etkisi, 1990'lı yıllardan günümüze bakıldığında ise anime kulüplerinden, comic-on etkinliklerine, anime gösterimleri yayınlayan televizyon kanallarından, *Pokemon* oyuncukları ve oyunları gibi birçok farklı alanlarda var olması ile kanıtlanmaktadır. Bu örnekler animenin popülerliğini ve başarısını kanıtlar nitelikte olmuşlardır.



Görsel 15: Time Magazine Cover, 22 Kasım 1999

Genç animatörler (anime çizerleri veya animasyon sanatçıları), hem Japon hem Batılı kültürel kaynaklardan etkilenmektedirler. Animeler, Japon kökenlerine sahip olsalar da ulusal sınırları aşmış bir kavram haline gelmiş ve küresel kültürün kesiştiği bir noktada durarak, yeni bir medya bölgesinde var olmaya başlamıştır (Ivy, 1995). Anime uzun yıllardır Amerikan popüler kültürü için etkili bir kavram haline gelmiştir. “*Oyuncak Hikayesi*” (*Toy Story*) animasyon filmlerinin yönetmeni John Lesseten, Hayao Miyazaki'den etkilenerek, ilham aldığını kabul etmiş<sup>34</sup>, 1994 yapımı “*Aslan Kral*” (*Lion King*) filminin Tezuka Osamu'nun “*Beyaz Aslan Kimba*” dan fazlaca ilham alındığı ayrıca tartışılan bir konu olmaktadır (Schodt, 2012: 268-274). Bu örnekler animenin Amerikan endüstrisini etkilediği fazlaca örnekten yalnızca ikisidir.

<sup>33</sup> Time, “This Is the Pokemon Craze Started 20 Years Ago”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://time.com/4236157/pokemon-20-anniversary/>

<sup>34</sup> The New York Times, “Darkly Mythic World Arrives From Japan; Master of Animation Tries Hollywood”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.nytimes.com/1999/10/21/movies/darkly-mythic-world-arrives-from-japan-master-of-animation-tries-hollywood.html>

## 1.2. Animasyon Kavramı ve Özellikleri

Animasyon kelimesinin kökeni Latince “nefes, ruh ve can” anlamına gelen *anima* sözcüğüdür<sup>35</sup>. “Canlandırma” şeklinde tanımlanmış olan *animasyon* kelimesi Türkçe’ye, Fransızca’da kullanılan *animation* sözcüğünden geçmiştir. Animasyon veya canlandırma kavramını uygulayan, yaratan kişiye ise “canlandırıcı” anlamına gelen animatör adı verilmektedir. Animatör kelimesi yine Fransızca olan “*animateur*” sözcüğünden dilimize girmiştir (TDK Güncel Sözlük 2023).

Durgun / cansız bir şeye (nesnelere veya karakterler) hareket ve canlılık kazandırmak animasyonun temel amacını oluşturmaktadır. Belirli bir beceri ve yaratıcılık gerektiren animasyon, ayrıca sabır ve özen isteyen bir işidir. Animatörler hareketin temsillerini yansıtabilen, canlandıracağı şeyin doğal hareketlerini görebilen kimselerdir. Animasyon; animatörlerin canlandıracağı hareketin kağıt üzerinde çözümlenmesi, şeffaf kağıtlarda çizilip boyanması veya diğer malzemelerle doğrudan kameranın altında, tek kare çekim yapabilen bir kameranın yardımıyla çizilen resimleri tek tek filme alarak birleştirilmesi temeline dayanmaktadır (Tezcan, 1990:1). Bu temel, geleneksel animasyon tekniğini oluşturmakla beraber, farklı yapım yöntemleri de bulunmaktadır. Animasyon yapım yöntemleri / tekniklerindeki farklılıklar, animasyonun farklı türlere ayrılarak sınıflandırılmasını sağlamış ve kullanım alanını çeşitlendirmiştir. Film, dizi, reklam gibi birçok farklı alanda yer edinmiş olan animasyon, uzun ve çaba isteyen bir yapım sürecine sahip olmakla birlikte, resim ve sinema gibi birçok sanatı da bünyesinde bulunduran farklı bir sanat dalı olarak kabul görmektedir.

### 1.2.1. Animasyon Kavramının Ortaya Çıkışı ve Gelişimi

Canlandırmanın doğuşunu ve gelişimini anlayabilmek için görsel imgelerin farklı ortamlarda yaratılışlarını, gelişen uygulamayla birlikte estetik açıdan incelemek önemlidir (Hünerli 2005: 5).

İnsanoğlu, kendini ifade etmeyi, anlatmayı tarih sahnesinde var olduğu ilk andan bugüne bir ihtiyaç olarak duymuştur. Bu ihtiyacı kanıtlar nitelikteki ilk örnekler tarih öncesi dönemden günümüze kalmış mağara resimleridir. Mağara duvarlarına çizilen resimler, o dönemde yaşamış olan insanların yaşantılarından çeşitli anları günümüze getirmiştir. Bu çizimler genelde hareketi, hareket halindeki figürleri betimleyerek görselleştiren kalınlardan oluşmaktadır. Av sahnelerinin, dans eden hayvan ve insan resimleriyle birlikte çeşitli ritüel ve

---

<sup>35</sup>Etimoloji Türkçe, “Animasyon”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.etimolojiturkce.com/arama/animasyon>

mağara yaşantısı gibi çeşitlendirilebilen bu kalıntılar 19. Yüzyıl itibariyle ortaya çıkan ilk animasyon çalışmalarından önce animasyon tarihine ışık tutar niteliktedir.



**Görsel 16: Chauvet Mağarası, Fransa**

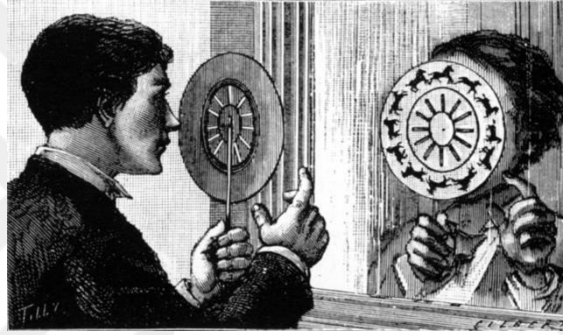
Fransa’da bulunan Chauvet Mağarasında (Resim 1) bulunmuş hayvan resimlerinden biri olan “Aslan 2 (Lion 2)” adlı büyük panelde 16 tane aslan figürü resmedilmiştir. Üst üste bindirilerek betimlenen bu aslanların o dönemin insanları tarafından ışık oyunuyla hareket ettirildiği söylenebilir. Chauvet Mağarasında bulunan çizimlerin animasyonun ilk örneklerinden biri olabileceği düşünülse de, o dönemde bu resimlerin hangi düşüncelerle yapıldığı kesin değildir (Atalay ve Süle, 2019: 741).

Hareket duygusunun resmedilişi Eski Yunan ve Mısır uygarlıklarının tarihinde de gözlemlenebilmektedir. Hareket duygusunu yansıtan figürler kap boyamaları, duvar dekorasyonları ve kolon tasarımları gibi alanlarda kullanılmıştır. Lafe Locke’nin “Film Animation Techniques: A Beginner’s Guide and Handbook” adlı kitabının aktarımına göre;

*“Eski Yunan ve Roma askerleri, yuvarlak kalkanlarını bir animasyon aletine dönüştürerek, arkadaşlarını nasıl eğlendireceklerini keşfetmişlerdir. Kalkanın hattının çeşitli konumlarına siluet figürlerini resimlediler ve izleyici sabit bir noktaya bakmaya başladığı anda, kalkanı bir tekerlek gibi döndürülürdü. Aynı ilke asırlar sonra, eğlence üretme duygusu için geliştirilen optik cihazlarda kullanılmıştır”* (Aktaran: Dündar 2013: 9).

1824 yılında Londra Üniversitesinde doktor olan Peter Mark Roget “*Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*” (*Objelerin Hareketlerine Göre Görüş Sürekliliği*) adlı bir makale yayımlamıştır. Makalede, retinanın bir sonraki resim belirene kadar bir saniyeden de az bir zamanda resimleri tuttuğunu belirtilerek, resimlerin yeterince hızlanmasının izleyicilerin durağan resimleri, hareketliymiş gibi algıladıkları belirtilmiştir (Whitehead, 2012: 19).

Görmenin fizyolojik yapısını ve hareket algılarını incelemek için birçok bilimsel çalışmanın yapılmaya başlanıldığı bu dönemin ilk çalışması 1825'te Dr. John Ayrton Paris tarafından icat edilen "*Thaumatrope*" isimli aygıt olmuştur. *Thaumatrope*'nin isminin kökeni Yunanca; *thauma* "mucize", *tropos* "dönüş" kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. "Mucize dönüş" anlamına gelen aygıt; daire şeklinde, karton bir diskten oluşmaktadır. İki yüzeye sahip olan diskin yüzeylerine, birbiriyle bağlantısı olan iki farklı çizim yapılarak, iki ucuna ip bağlanır ve bu ipler elin işaret ve başparmağı ile hareket ettirilirdi. Hareket ettirilen disk döner ve resimler bir bütünlük oluşturularak tek bir resim olarak algılanırdı. Bu resimler; kafese giren kuş veya at üzerindeki bir binici gibi örneklerle çeşitlendirilirdi. "*Thaumatrope*" ile birlikte hareket yansımalarını göstermesi hedeflenen farklı icatlar da birbirlerine yakın zamanlarda ortaya çıkmış, bu icatlara "*optik oyuncaklar*" adı verilmiştir (Küçükcan, 2019:7).

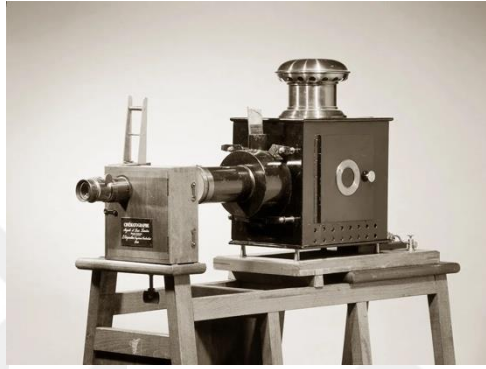


Görsel 17: Fenakistiskop (Phenakistiscope)

Belçikalı fizikçi Joseph Plateu ise 1832 yılında Fenakistiskop (Phenakistiscope) isimli bir optik oyuncak üretmiştir. Bu optik oyuncak ismini Yunanca kökenli; *phenax* "yanıltma", *scopein* "görmek" kelimelerinden almıştır. "Yanıltan görüş" anlamına gelen *fenakitiskop*; ilk önce sekiz, sonrasında on altı küçük yarıktan oluşan, üzerinde hareketin süreçlerini gösteren resimlerinin bulunduğu ve bir mil üzerinde dönen basit bir diskten oluşmaktaydı. Disk, ayna karşısında döndürülür, aynadan yansıyan görüntü, yarıklardan izlendiğinde hareketin ilk ve son resmi birbirine bağlanarak döngüsel bir hareket gösterir ve hareketli yanılsama gerçekleşirdi.

Fenakistiskop aygıtından sonra benzer özellikler taşıyan *stroboscope* isimli bir diğer optik oyuncak Avusturyalı matematikçi Simon Ritter Von Stampfer tarafından 1834 yılında geliştirilmiştir. *Stroboscope*, Yunanca kökenli *strobos* "dönmek" ve *scorpe* "görmek" kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Bu aygıtın Fenakistiskop'tan farkı hareket algısı için aynaya ihtiyaç duymamasıydı. İki diske sahip *stroboscope*'un bir diski yarıklar için, diğeri de resimler içindi. Böylelikle hareket ettirildiğinde yarıkların diğer tarafındaki resimler ardışık şekilde hareket algısı oluşturmaktaydı. Animasyon ile birlikte sinematografinin gelişimini de etkileyen Fenakistiskop (*Phenakistiscope*), bir saniye içerisinde belirli bir sayıdaki resmin

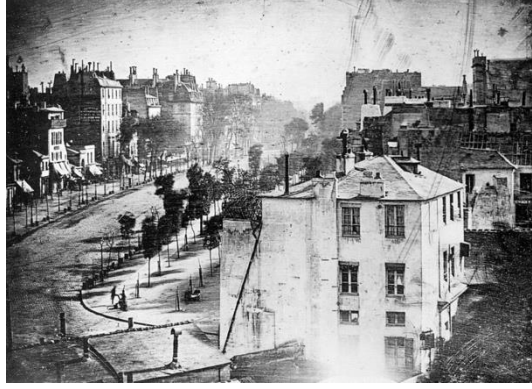
gösterilmesi gerekliliğini; önceleri saniyede on altı sonrasında da yirmi dört kare olması gerektiğini fark ettirmiştir. Sinematografi, hareketi görüntüyle yazmak anlamına gelmektedir. TDK'de ‘‘Sinemacılık’’ şekline kısaltılan sinematografi adını 1895’de patenti alınan *Projeksiyonlu Kineskop’tan (Kinéscope de (en) projection)* adlı film için kullanılan bir yansıtıcıdan almaktadır. Lumière Kardeşler olarak bilinen Auguste Lumière ve Louis Jean Lumière tarafından üretime geçen Projeksiyonlu Kineskop makinesi, üretiminden kısa bir süre sonra Yunanca *kinema* ‘‘haraket’’ ve *graphein* ‘‘yazmak’’ kelimelerinden türetilerek *Sinematograf (Cinématographe)* adını almıştır (Küçükcan, 2019: 8-11).



**Görsel 18: Sinematograf (Cinématographe)**

Fotoğrafın icadı uzun bir tarihi serüvene sahiptir. Fotoğraf makinasının atası olarak bilinen *camera obscura* (*camera*: oda, *obrusca*: karanlık) sistemidir. Bu sistem karanlık bir odada duvara açılan bir delikten, ışık aracılığı ile dışarıda görülen görüntünün, içerideki duvarda ters bir biçimde oluşmasıdır. Keşfi M.Ö 5. Yüzyıla kadar dayanan camera obrusca çalışmaları tarihin farklı dönemlerinde araştırma konusu olarak, geliştirilmiştir (Gök, 2016 : 48). Aristoteles’in görüntüyü küçük bir delikten ters şekilde yansıtma metodu ile başlayan fotoğrafın yolculuğu uzun bir zaman içerisinde birçok insan tarafından günümüze kadar geliştirilen çalışmalar sayesinde bugünkü halini almıştır. Tarihteki ilk fotoğraf karesi net olmasa da 1826 yılında Nicephore Niepce tarafından çekilmiştir. 1839 yılında ise ilk net fotoğrafı, Louis Jacques Mande Daguerre elde etmiştir<sup>36</sup>.

<sup>36</sup> Moment Expo Dergi, ‘‘Karanlık Kutunun Tarihsel Yolculuğu’’, erişim: 26 Aralık 2023 Kaynak: <https://www.moment-expo.com/tr/dergiler/98/makine-tarihi/karanlik-kutunun-tarihsel-yolculugu>



**Görsel 19: Louis-Jacques Mandé Daguerre “Paris Bulvarı” (1839)**

Fotoğrafın gelişimiyle birlikte, fotoğraf, insan ve hayvan hareketlerinin analizi için kullanılmaya başlanmıştır. Hareket üzerine yapılan bu çalışmalar sonucunda ilk hareketli görüntü sekansı 1878 yılında Edward Muybridge tarafından elde edilmiştir. Muybridge'nin “Bir at dört nala koşarken dört ayağı birden aynı anda yerden kesilir mi?” sorusunun cevabı için yaptığı bu araştırma, animasyon tarihçisi ve eleştirmeni Maureen Furniss'e göre; “Animasyonun temelinde yatan aşamalı hareket kavramını gösteren hareketsiz görüntüleri ortaya koymuştur.” (Furniss, 2013: 119-120)

1872'de Fransız mucit ve fotoğraf asistanı Emile Reynaud *praksinoskopu* (praxinoscope) icat etmiştir. *Praksinoskop* bir eksenin üzerine yerleştirilen silindir bir kutudan ve kutunun içine yerleştiren renkli bir şeritten oluşmaktaydı. Şerit, bir hareketin ardı ardına resimlerini gösterirken, kutu hareket ettirilerek resimlerin eksen üzerine yerleştirilmiş olan bir prizma aracılığıyla yansımalarının görülmesini sağlamaktaydı. 1877 yılında Reynaud, *praksinoskopun* patentini alarak, çocuk oyuncuğu olarak satışa sunmuş, 1889 yılında ise *theatre optique* (optik tiyatro) patentini alarak gösterimler düzenlemiştir. Modifiye edilmiş praksinoskop aygıtının kullanıldığı *theatre optique*, döneminin büyük bir eğlence aracı olmuş, filmleri ekrana yansıtmak için düzeneğe bir projektör ve birçok ayna eklenmiştir. Raynauld'un Lumière tarzı film yapmak istememesi ve el çizimi filmlerinin sinemanın yükselen endüstriyel beklentilerini karşılamaması sonucunda gösterimlerinin popülerliği 1900 yılına kadar sürebilmiştir. 1895 yılında Lumière kardeşlerin projeksiyonu ve Thomas Edison gibi mucitlerin aygıtlarının sinema sektörüne adapte edilmesiyle birlikte optik alet arayışı durmuştur (Whitehead, 2012: 20- 21).

Görüntünün sürekliliği ile ilgili gelişmeleri inceleyen sinema tarihçileri araştırmalarında dikkat çeken en önemli öğenin, geliştirilen aygıtlarda kullanılan elle çizilmiş görüntüler olduğunu saptamışlardır. Bu sebeple sinemanın başlangıç yılı sayılan 1895'e kadar gerçekleşmiş olan ilk gelişmeler, genel anlamıyla sinema sanatında olduğu gibi, görüntülerinin

çizimlerden oluşması nedeniyle canlandırma / animasyon sinemasının gelişimi sayılabilmektedir (Hünerli, 2005: 5).

Animasyon (canlandırma) tarihi, sinemanın başlangıcından itibaren onunla birlikte var olmuştur. Stop-motion / duraklı çekimin, animasyon için kullanılan ilk örneği James Stuart Blackton'un 1907 yapımı *Humorous Phases of Funny Faces* filmidir (Aktaran: Şenler, 2005: 102). Stop-motion, illüzyonist Georges Méliés'nin keşfettiği bir yöntemdir. Bu yöntem ile gerçek hayatta yaratılamayacak sahne, karakter ve nesnelere canlandırılabilir olma imkanına sahip olmuştur (Altunay, 2019: 96). Méliés, stop-motion tekniğinin yanında sinemada kurgunun keşfedilmesinde öncü olmuştur. 1896 yılında Place de L'Opera filminin çekimlerinde anlık bir kamera arızası sonucunda teknik işlemden geçen görüntülerin; otobüsün cenaze aracı görüntüsüne bürünmesi, erkeğe dönüşen kadın görüntüsünün anlık değişimini fark eden Méliés, hareketli görüntünün kesilip eklenebileceği (kısaca kurgulanabileceği) fikrinin doğmasına da yol açmıştır (Küçükerdoğan ve Yengin, 2019: 113). Sinema, diğer sanat akımlarıyla (edebiyat, resim, müzik vb.) ortak özelliklere sahip olsa da kurgu yöntemi ile diğer bütün sanat akımlarından büyük ölçüde ayrılmaktadır (Aktaran: Küçükerdoğan ve Yengin, 2019: 115).

Fransız çizer Emile Cohl'un 1908 yapımı *Fantasmagorie* isimli filmi ise film tarihçileri tarafından, geleneksel animasyon teknikleriyle üretilmiş ilk animasyon filmi olarak kabul görmektedir<sup>37</sup>. 1914 yılına gelindiğinde ise animasyon tarihinin yeni bir dönemi başlamıştır. Earl Hard, cell/selülöz adlı, karelerin tek tek çizgi testinden geçtiği, sonrasında da ara karelerin çizilerek temize çekildiği bir animasyon yöntemi kullanmaya başlamıştır (Aktaran: Şenler, 2005: 102).

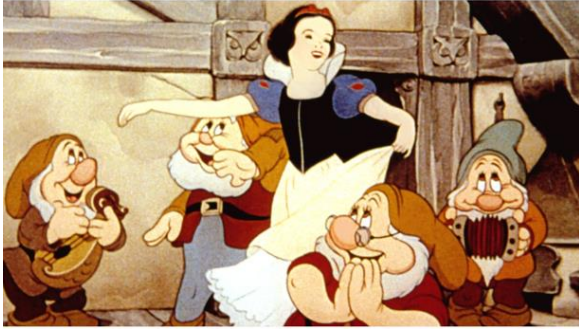
20. Yüzyıl ve sonrasında gelen animatörler için etkili figürlerden biri olan Winsor McCay, günümüzün en ünlü animasyon figürlerinden biri olan "*Little Nemo in Slumberland*" (Küçük Balık Nemo) çizgi romanının yaratıcısıdır. McCay'in önemli eserlerinden biri olan 1914 yapımı "*Gertie the Dinosaur*" (Dinazor Gertie) isimli animasyon filmi, en eski animasyon örneklerinden biridir. Filmin tekniği, kısa süre içerisinde gelişen animasyon endüstrisi için bir standart haline gelerek, daha sonra diğer animatörler tarafından da uygulanmıştır. McCay'in mirasının izleri günümüzün önemli film stüdyolarından olan Walt Disney ve Warner Brothers

---

<sup>37</sup> MasterClass, "A Guide to the History of Animation" erişim: 26 Aralık 2023 Kaynak: <https://www.masterclass.com/articles/a-guide-to-the-history-of-animation>

filmlerinde görülebilmektedir<sup>38</sup>. McCay'in klasik (geleneksel) animasyon tekniği olarak bilinen yönteminde kâğıt üzerinde çizim tekniği kullanılmaktadır<sup>39</sup>.

1928-1938 yılları çizgi filmin, sinemada olağanüstü şekilde yükseldiği bir dönemdir. Bu dönemin en öne çıkan The Walt Disney Company filmleridir. Walt Disney'in ilk uzun metraj animasyon filmi “*Snow White and the Seven Dwarfs*” (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filmi, ilk sesli çizgi film olan “*Steamboat Willie*”, ilk renkli ve kısa film dalında Akademi (Oscar) ödülleri sahibi “*Flower and Trees*” (Çiçekler ve Ağaçlar) filmi ve “*Micky Mouse*”, “*Donald Duck*”, “*Silly Symphonies*” gibi filmler bu dönemin eserleridir (Tezcan, 1990: 4). Kariyerine karikatür çizerek başlayan Walt Disney, 1923 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nin Los Angeles eyaletinde, amcasının garajında kurduğu küçük stüdyoda animasyona başlamış ve adını verdiği The Walt Disney Company günümüzün en büyük medya şirketlerinden biri olmuştur<sup>40</sup>. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminin yapımı itibariyle 1938 yılında Walt Disney en çok kazanan şirketlerden biri olmuştur. 1940 – 1960 yıllarında Warner Bros, MGM Studio ve Fox gibi şirketler de sektörde yer edinmeye başlamışlardır (Michelsen, 2009:8). Walt Disney'in etkisi bugünde devam etmektedir.



Görsel 20: *Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937



Görsel 21: Pixar, “Kayıp Balık Nemo” 3D

Disney animasyon filmlerini (veya dizileri) sınıflandırdığı standart “aile eğlencesi” şeklinde görülmektedir. “Aile” için yapılan animasyon pazarının öncü bir şirketi olarak, sözünün endüstride geçmesini sağlamıştır. Bu animasyonlar endüstrinin en fazla masrafa sahip bölümüdür. Çünkü yapım ve pazarlama aşaması için yüksek rakamlara ihtiyaç duyulmaktadır. 1930’lu ve 1940’lı yıllarda Disney animasyonlarının aldığı tepki 2000’li yıllar itibariyle Pixar’ın çıkışının yarattığı gişe rekorlarında görülmektedir. CGI (Computer Generated Images / Bilgisayarla Üretilmiş Resim) teknolojisinin animasyonlarda kullanılmaya başlanması

<sup>38</sup> Norman Rockwell Museum, Illustration History, “Winsor McCay” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak:

<https://www.illustrationhistory.org/artists/winsor-mccay>

<sup>39</sup> Academia, “Animasyona Giriş, Animasyonun Kısa Tarihçesi” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak:

[https://www.academia.edu/16024178/ANIMASYONA\\_GIRIS\\_ANIMASYONUN\\_KISA\\_TARİHÇESİ](https://www.academia.edu/16024178/ANIMASYONA_GIRIS_ANIMASYONUN_KISA_TARİHÇESİ)

<sup>40</sup> Biyografi “Walt Disney”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.biyografi.info/kisi/walt-disney>

endüstri için yeni bir çağın kapılarını aralamıştır. Pixar Animasyon şirketi, CGI teknolojisini başlangıç aşamasında filmleri için kullanarak her nesilden animasyon izleyicisine kendini sevdirmiştir. Pixar; “*Kayıp Balık Nemo*”, “*Oyuncak Hikayesi*”, “*Canavarlar*” gibi birçok animasyon filmine imzasını atarak günümüzün animasyon sektörünün en önemli isimlerden biri haline gelmiştir. Pixar, Disney’in ilk zamanlarından farklı olarak klasik masalları ve kahramanlarını seçmek yerine belirli bir zamana ait olmayan kurgusal dünyaları evrensel konularını animasyonları için kullanmıştır (Whitehead, 2012: 13-15).

Disney Stüdyolarında 1941 yılında çıkmış olan bir grev sonucunda stüdyodan ayrılan sanatçılar; Stephen Bosustow, David Hilberman, Robert Cannon ve John Hubley United Production of America (U.P.A)’yı kurmuşlardır. 2. Dünya Savaşı dönemi sürerken, savaş ile ilgili eğitim filmleri üreten bu sanatçılar, savaş sonrası dönem içinde reklam ve propaganda filmleri üretmişlerdir (Şenler, 2005:105). U.P.A animasyonları Disney’e kıyasla çok daha düşük bütçe ile üretilen çizgi filmlerdir. Finansmanı olmayan bu nedenle maliyetlerini azaltmak isteyen şirket “*sınırlı animasyon*” olarak bilinen “*limited animation*” isimli animasyon karelerinin yeniden kullanıldığı teknikten yararlanmışlardır. Sınırlı animasyon tarzı ile zamandan, emekten ve paradan tasarruf eden U.P.A aynı zamanda yeni bir modern animasyon tarzına da sahip olmuştur. Soyut içeriklere sahip bu modernist stil, Amerika’nın kültürel ve estetik gelişmelerini de yansıtmaktaydı. 1950’li yılların ortası Amerika’da U.P.A stili, çizgi filmlerin kullandığı bir tarz haline gelmiştir. 1956 yılında şirketin en popüler işlerinden biri olan *The Jaywalker* isimli çizgi film, Akademi Ödüllerine (Oscar’a) aday gösterilmiştir. Walt Disney’de U.P. A’nın kullandığı animasyon tarzını yansıtan; *Toot, Whistle, Plunk and Boom* (1953) ve *Adventures in Music: Melody and Toot* (1953) gibi çizgi filmler üretmiştir.<sup>41</sup> Bu stil daha sonrasında Hanna-Barbera Productions tarafından televizyon için yaratılan *Powerpuff Girls* (1988) isimli popüler çizgi dizisinde de kullanılmıştır.



**Görsel 22: Hanna – Barbera Tarafından Yaratılmış Olan Çizgi Film Karakterler**

<sup>41</sup> Indiana University Bloomington “United Productions of America and Cartoon Modernism”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://collections.libraries.indiana.edu/IULMIA/exhibits/show/nick-and-stephen-bosustow-film/united-productions-of-america->

1950'lerin ortalarında televizyonun kârı sinemanın kârını geçmeye başlamıştır. 1957'de MGM Stüdyo başarılı şirketlerden biri olsa da kapanmış ve MGM sanatçılarından Joseph Barbera ve William Hanna ikilisi 1957 yılında MGM Stüdyosundan ayrılarak Hanna Barbera Productions (Prodüksiyon) isimli bir şirket kurmuşlardır. Hanna-Barbera da zamanın gerisinde kalmayarak televizyon sektörü için animasyonlar üretmiştir. Hanna-Barbera'nın çizgi filmleri yayımlandıktan yıllar sonra bile başarıyla anılmaktadır. Büyük bir nesil çocukluğunu Hanna-Barbera serilerini izleyerek büyümüştür. Bu serilerin en bilinen olanları; “*Taş Devri*”, “*Jetgiller*”, “*Aylı Yogi Şov*”, “*Stop the Pigeon*”, “*Çılgın Yarışlar*”, “*Addams Ailesi*”, “*The Huckleberry Hound Show*” gibi nice eserlerdir. Hanna-Barbera'nın çizgi filmleri, “*Simpsonlar*” dizisi yayınlanana kadar televizyonun tartışmasız bir numaralı animasyon işleri olmuşlardır. (Whitehead, 2012: 68-69). Joseph Barbera ve William Hanna ikilisi aynı zamanda efsane çizgi dizi; *Tom ve Jerry*'nin yaratıcısıdır. MGM Stüdyo için 1937'de ilk çizgi film çalışmalarını üretmişlerdir. Bunun sonucunda *Tom ve Jerry* ortaya çıkmıştır. 1950'lerin sonlarına kadar yayınlanan Tom ve Jerry 14 kez Oscar'a aday gösterilmiş ve yedisini de kazanmıştır. Hanna – Barbera ikilisi 300 çizgi film serisine imzalarını atmış ve o dönemde gelenekselleşmiş altı dakikalık çizgi film zaman dilimini aşarak dizileştiren bir yaklaşımı da geliştirerek, televizyon sektörüne yerleştirmişlerdir. 2001 yılında hayatını kaybeden William Hanna'nın ardından Joseph Barbera, film yapım şirketi Warner Brothers çizgi filmleri için üst düzey yöneticilik yapmıştır<sup>42</sup>.

1960'lı yılların ortalarında ise Amerika Birleşik Devletleri'nin üç büyük televizyon kanalı Cumartesi günlerinin her sabah vaktinde ardı ardına çizgi film yayınlamaya başlamıştır. Bu durum hızlı ilerleyen prodüksiyonlara ihtiyacı doğurmuştur. Klasik animasyon sanatçılarının da yaşlanmış olmasının bir sonucu olarak altyapısı olmayan insanlar animasyon yaratmaları için işe alınmaya başlanmıştır. Tüm bunların. Sonucunda çizgi filmler için ciddi bir kalite düşüşü yaşanmıştır (Whitehead, 2012: 69).

*Simpsonlar*, orijinal ismiyle; *The Simpsons* çizgi serisi, karikatürist Matt Groening tarafından yaratılmış, yayın hakları kanal Fox'a ait bir Amerikan animasyon durum komedisidir. 19 Nisan 1987 tarihinde Tracey Ullman Show'un iyi geceler bölümü adı altında tek bölüm olmak üzere tasarlanmış, sonrasında çizgi dizi olarak televizyonda yayınlanmaya başlanmıştır. Dizi; Amerikan kültürünü, çeşitliliğini ve insan ilişkilerini orta gelirli bir aile üzerinden kurgusal bir şehirde hiciv ve eleştirel bir yaklaşımla ele almaktadır. Amerika'nın

---

<sup>42</sup> BBC Turkish “Çizgi Fimler Öksüz Kaldı”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: [https://www.bbc.co.uk/turkish/news/story/2006/12/061219\\_joseph\\_barbera.shtml](https://www.bbc.co.uk/turkish/news/story/2006/12/061219_joseph_barbera.shtml)

yayınlanan en uzun süreli dizisi ve animasyonudur (Timur 2008: 49). 34. Sezonunun 1. bölümü 26 Eylül 2022 itibariyle yayınlanmış olan dizinin, 35. ve 36. sezon bölümleri de onay almıştır. Böylelikle özel bölümleriyle birlikte 800 bölümü aşması beklenen *The Simpsons* serisi 2018 yılı itibariyle en uzun ömürlü animasyon dizisi olmakla beraber tüm televizyon tarihinin en uzun prime time<sup>43</sup> dizisi olma rekorunu da kırmış bulunmaktadır. *The Simpson*, haftalık bir dizi olarak yayınlandığı 1989 yılından itibaren 35 Emmy Ödülü kazanmıştır. Ayrıca dizinin, 2007 yılında “*The Simpsons Movie*” isimli filmi ile beyaz perdeye de taşınmış ve film küresel çapta 530 milyon dolarlık hasılat geliri elde etmiştir<sup>44</sup>.

Türkiye’de ise Walt Disney’in çizgi filmleri 1930’lar itibariyle sinema salonlarında gösterime girmeye başlamış ve böylelikle animasyona karşı bir ilgi ve merak oluşmuştur. Ülke de ilk animasyon denemeleri 1947 ve 1949 yılları arasında Vedat Ar’ın verdiği bir kurs aracılığıyla başlamıştır. Bu kursun aracılığıyla 1947 yılında “Zeybek Oyunu” isimli Türkiye’nin ilk animasyon filmi yapılmıştır. Üç dakika uzunluğa sahip kısa animasyon filmini Vedat Ar ve kursta eğitim görmüş olan on beş öğrenci birlikte üretmiştir. 1970’lere kadar animasyon filmler genellikle reklam sektöründe kullanılmak için yaratılmıştır. 1970’li ve 1980’li yıllarda sinema için animasyon çalışmaları yapılmış; Meral Erez’in “2. Gatto” (Kedi) ile Meral Erez’le birlikte Cemal Erez’e de ait olan “*Les Cordes*” (İpler) gibi kısa animasyon filmleri yurtdışı festivallerinde gösterilmiş ve ödül kazanmıştır. Animasyonlar için talep artışı televizyonda yayınlanan reklam filmleri etkisiyle olmuştur. 1980’li yıllar itibariyle TRT kanalı, yerli animasyon yapımlarına televizyonda yer vermeye başlamıştır. Bu yapımlar; Çizgi Reklam, Pasin-Benice Stüdyoları, Tele Çizgi, Animatek, Ajans Blu, Tunç İzberk, Artnet gibi stüdyolar tarafından üretilmekteydi. 1988 yılında Pasin-Benice Stüdyoları’ndan Derviş Pasin tarafından Türkiye’nin ilk uzun metrajlı animasyon filmi (50 dk.) “*Boğaç Han*” yapılmıştır. Film Dede Korkut Hikayelerinden alınarak çizgi filme aktarılmıştır. 1990 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film (Animasyon) bölümü ile Türkiye’nin ilk animasyon bölümü kurulmuş ve animasyon eğitimi alanında önemli adımlar atılmıştır. 2008 yılında ise TRT Çocuk kanalı yayın hayatına başlamış ve Türkiye’nin ilk yerli çocuk kanalı olmuştur. Kanal, yayınlarında ağırlıklı olarak “*Keloğlan*” gibi yerli yapımlara yer vermiştir (Abalı, 2013: 6-10).

---

<sup>43</sup> Televizyon yayınlarının en fazla izlenen zaman dilimine verilen isimdir.

<sup>44</sup> Kayıp Rıhtım, “Tarihin En Uzun Soluklu Animasyon Dizisi The Simpson İki Yeni Sezon Onayı Daha Aldı”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://kayiprihtim.com/haberler/dizi/the-simpsons-35-sezon-36-sezon-onay/>

## 1.2.2. Animasyon Teknikleri ve Özellikleri

Animasyonun üst düzeyde bir yaratıcılık ile birlikte beceri ve aklın uyumlu bir şekilde çalışması sonucunda ortaya çıkabileceğini ileri süren; John Halas ve Roger Manvell, “*The Technique of film Animation*” adlı kitaplarında; “(...) *Durağan olan bir nesne ya da resime hareket ve canlılık kazandırabilme çabası, canlandırma sinemasının esas güçlüğünü oluşturur.*” Cümleleri aracılığıyla animasyon sanatının temel yapı taşı olan hareket kavramının önemini de ifade etmişlerdir (Şenler, 2005:108). Zorlu bir sürece sahip olan animasyon yaratımı tamamıyla animasyon sanatçısının (çizer, animatör vb...) hayal gücünden yararlanmaktadır. Animasyon sanatı, sanatçının önce zihin aracılığı ile çizdiği ve bundan kaynaklı herhangi bir bağlamın içinde kalmaya mecbur olmadığı bir alan olmaktadır. (Napier, 2008: 35).

Animasyon alanında yaygın olarak kullanılan belli başlı türler şu şekildedir;



Görsel 23: The Little Mermaid 1989



Görsel 24: Winnie the Pooh, 2011

1. Cell Animasyon (Geleneksel- 2D Animasyon): Geleneksel animasyon yöntemi olarak bilinen; cell adı verilen selüloit yapraklarına animatörlerin elleri ile çizim yapması sonucunda yaratılan bir tekniktir. 1930’lu yıllarda Walt Disney sanatçıları tarafından kullanılmaya başlanarak yaygınlaşmıştır. Oldukça uzun bir süreç isteyen maliyetli ve zor bir teknik olan cell animasyon sayesinde animasyonlara daha öncesinde olmayan renkler, gerçekçilik ve derinlik getirilmiştir. Animasyon çalışmalarının kalitesi de artmıştır. 1980’li yıllara kadar standart bir uygulama olarak kullanılan bu teknik; “*The Little Mermaid*” (Küçük Deniz Kızı), “*Snow White and the Seven Dwarfs*” (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler), “*Lion King*” (Aslan Kral) gibi çizgi filmler için kullanılmıştır. Geleneksel animasyon tekniği 1990’lar itibariyle dijital animasyonun ortaya çıkması sonucunda yaygın olarak kullanılmamaya başlanmış ve yerini dijital animasyon tekniğine bırakmıştır. Walt

Disney cell animasyonu en son 2011 yapımı “*Winnie The Pooh*” isimli çizgi filmi için kullanmıştır<sup>45</sup>.



Görsel 25: Toy Story,1995

2. Dijital Animasyon (3D Animasyon): Bilgisayar kullanılarak canlandırılan animasyon türü olan dijital animasyon, çağımızın en önemli animasyon yöntemidir. Cell Animasyonun bir uzantısı olan dijital animasyon, canlandırma sineması ile aynı ilkelere sahiptir. Bu animasyon tekniğinden faydalanan animasyon sanatçısı (animatör) öncelikle modelinin şeklini oluşturur, model çizilir ve bilgisayar ekranında telden bir iskelet benzeri poligon ağlarından oluşturulmuş olan üç boyutlu (3D) nesne kullanılarak şekillendirilerek ortaya çıkartılır (Aktaran Şenler, 2005:108). Bilgisayar destekli animasyon / bilgisayar tabanlı görüntü (CGI- Computer Generated Imagery) şeklinde de ifade edilebilen bu animasyon türü ilk kez 1995 yapımı Pixar Stüdyosu tarafından yapılmış olan “*Toy Story*” (*Oyuncak Hikayesi*) isimli film için kullanılmıştır.



Görsel 26: The Nigtmare Before Christmas, 1993

---

<sup>45</sup> Adobe “Cel (geleneksel) animasyon rehberi: Tanım, türler ve yöntemler”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.adobe.com/tr/creativecloud/animation/discover/cel-animation.html>

3. Stop-Motion: Duraklı çekim olarak da bilinen animasyon tekniği kadrāja alınmak istenen nesnelere fotoğrafınması, ardından nesnelere fiziksel manipölasyon yoluyla hareket etkisinin oluşturulması aracılığıyla yaratılmaktadır. Bu teknik kullanılarak yapılmış ilk örnek; 1898 yılında gösterime girmiş, Albert E. Smith ve J. Stuart Blackton tarafından üretilen *The Humpty Dumpty Circus* isimli filmidir.<sup>46</sup> İlk uzun metrajlı stop-motion filmi ise 1993 yapımı, yönetmenliğini Henry Selick'in üstlendiği Tim Burton'a ait *The Nightmare Before Christmas (Noel Gecesi Kabusu)* isimli ünlü yapımdır.<sup>47</sup>
4. Hareketli Grafikler: Hareket içeren grafikler tekniği 20.Yüzyılın ortalarında ortaya çıkmış ve o dönemlerde sabit grafiklerin kullanıldığı grafik tasarım disiplini için dönüşüme neden olmuştur. Genellikle eğlence veya bilgi verme amaçlı kısa animasyonlar için kullanılan hareketli grafikler, sıklıkla reklam filmleri için kullanılmaktadır. Ayrıca 1950'ler itibariyle film stüdyoları tarafından da film duygusunu en iyi ifade edecek film başlıklarını oluşturmak için de kullanılan teknik, film ve televizyonun açılış jenerikleri için ağırlıklı olarak kullanılır. Haber yayınları, sosyal medya, web siteleri gibi çok çeşitli kullanım alanlarına da sahiptir.



**Görsel 27: Hareketli Grafikler Kullanılarak Yapılan “Game of Thrones” Dizi Jeneriği**

Animasyon günümüzde sadece televizyon ve beyazperde ile sınırlı kalmayarak hayatımızın birçok farklı alanı için kullanılmaktadır. Bu nedenle kullanılan alana ve tekniğe göre farklı başlıklar altında animasyon türleri sınıflandırılmıştır. Bunlar; Flipbook Animasyon, Kil Animasyon (Claymation), Lego Animasyon, Cut-out (Paper-cut) Animasyon, Morphing,

<sup>46</sup> Adobe, “Stop motion animasyon rehberi: Tanım, türler ve teknikler” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.adobe.com/tr/creativecloud/animation/discover/stop-motion-animation.html>

<sup>47</sup> Tim Burton, “La Stop-Motion” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <http://www.tim-burton.net/dossiers-et-analyses/la-stop-motion/>

Cel Shading, Easing (CSS), Rotoskopi, Mekanik Animasyon gibi örneklendirilebilecek diğer animasyon türleridir.<sup>48</sup>

### 1.2.3. Animasyon Yapım Süreci

(Whiraker, Halas: 2021 / Çev: Hünerli):

Animasyon sanatı oldukça geniş bir kullanım alanına sahiptir. Televizyon sektöründe diziler ve reklamlar aracılığıyla yer alan animasyon kavramı beyazperde de kısa veya uzun metraj filmler aracılığıyla karşımıza çıkmaktadır. Örneklerinin çeşitlendirilebileceği animasyon kavramı, canlı aksiyon kullanılarak çekilen sinema film jeneriklerinde veya görsel efektlerinde ya da bilgisayar oyunlarının yaratım sürecinde karşımıza çıkmaktadır. Animasyonlar kullanım alanına göre farklı yaratım tekniklerine sahiptir. Geniş bir kullanım yelpazesine sahip olan animasyon alanı zaman içerisinde farklı türlere sahip olmuştur. (2B, 3B Animasyon vs.) Bu nedenle animasyon sanatçıları çalıştığı türe göre farklı yaklaşımlar geliştirmiştir. Animasyon için kullanılan genel kavramlar kullanım türüne göre değişkenlik göstererek farklı özellikleri için kullanılabilir. Örnek olarak televizyon animasyonları için “sınırlı animasyon” olarak adlandırılan bir yaklaşım geliştirilmiştir. Bütçesinin ekonomik bir şekilde planlanmasının önemli olduğu televizyon yayınları için animasyon sanatçıları için önemli becerilerden biri en ekonomik yolu kullanarak en etkili illüzyonu yaratabilmektir. Animatörler tarafından kullanılan sınırlı animasyon 24 kare / saniye içerisinde olabilecek en yüksek şekilde fazlaca tekrar kullanılmasıdır. Bir saniyelik bir animasyon çalışmasına en fazla üretilecek çizim sayısı altıdır ve bu durum kural olarak kabul görmektedir.

Animasyon yapım süreci içerisinde önem arz eden belli başlı kavramlar vardır. Bu kavramlardan ilki zamandır. Animasyonda zamanın nasıl kullanılması gerektiğini öğrenmek bir animatör için zorunludur. Çünkü animasyonda zaman yeri geldiğinde efektlerde yeri geldiğinde ise filmin atmosferi için kullanılan; kısaltılan veya genişletilebilen özelliklere sahip, yaratıcı bir kullanım alanı sunan kavramlardan biridir. Animasyon yapımı masraflı ve uzun soluklu bir iş sürecine sahiptir. Canlı aksiyonunun kullanıldığı filmlerden farklı olarak gerekli görülenden fazla animasyon üretiminin yapılması ve sonrası için kurgulanması ekonomik olarak imkânsız bir durumdur. Animasyon sanatçıları çizgi film gibi animasyon türlerini yaratırken, yaratacağı her canlandırmayı veya hareketi planlama aşamasında dikkatli bir şekilde

---

<sup>48</sup> Adobe, “Yeni başlayanlar için animasyon kılavuzu: animasyon türleri, teknikler ve eğitimler”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.adobe.com/tr/creativecloud/animation/discover/animation.html>

zamanlayarak, gereksiz yere vakit kaybetmemeye özen gösterir. Böylelikle kendi belirlediği sınırlarının içerisinde çalışır.

Animasyon projeleri için çalışmanın ilk görsel taslağının oluşturulması oldukça önemlidir. Storyboard (hikaye panosu / hikaye şeridi) animasyon filmleri için görsel bir kılavuz oluşturur. Hatasız bir görsel akış özellikle animasyon yapımları için önem arz etmektedir. Görsel akışın pürüzsüz olması ve yapımın hikayesini doğru bir şekilde ortaya çıkarabilmek için; karakterlerin aksiyonlarına, sahne geçişlerine ve kamera hareketleri gibi hususların planlanması ve ortak bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Hikâye şeritleri veya ön görselleştirilmeler 2B ve 3B şeklinde sınıflandırılmaktadır. 2B kullanılarak hazırlanan taslaklar önce kâğıda çizilir, çizimler daha sonrasında ise dijitale (bilgisayar, tablet vs.) aktarılmaktadır. 3B kullanılarak hazırlanan taslaklar ise “ön görselleştirme” veya “pre-vis” adlandırmalarıyla bilinmektedir. Bu süreç içerisinde bilgisayarda çeşitli programlar aracılığıyla sanal bir set kurulması ve kullanılacak karakterlerin maket gibi bu sete yerleştirilmesi ve canlandırmanın kurgulanması gibi çeşitli adımlar içermektedir.

Dijital efekt kullanımı canlı oyuncuların olduğu (canlı aksiyon) yapımlarında olduğu gibi animasyonlar içinde yaygın şekilde kullanılmaktadır. Geleneksel yöntemlerle çizilmesi oldukça zaman alan, zahmetli bölümler günümüz teknolojisi ile bilgisayar aracılığıyla daha pratik bir şekilde yapılabilmektedir. Dijital efekt kullanımı, geleneksel çizime kıyasla daha kolay bir tol olsa da basit bir iş değildir. Bir animasyon sanatçısı efekt kullanırken, yaratılan efektin süresini, yönünü, hızını, efektin gideceği yolu, kısacası tüm hareketlilerini planlamakla birlikte renk ve ışık gibi kavramları da yaratım süreci içerisinde dikkate almalıdır.

Animasyon yapımları titizlik isteyen, hata kabul etmeyen incelik gerektiren komplike işlerdir. Kısa- uzun metraj ya da televizyon – beyazperde gibi farklı süreler ve alanlar içerisinde var olan yapımlar bu sınıflandırmalar içerisinde yapım aşaması konusunda bazı farklılıklar gösterse de temelde bir animasyon çalışmasının ortaya çıkabilmesi için takip edilen adımlar belirlidir. Çalışmanın türü, süresi gibi çeşitli etkenler animasyon yapım sürecini içerisinde bazı adımların fazlalaşmasına veya azalması konusunda etki sahibi olsa da animasyonu ortaya çıkartan animatörlerin, animasyon tekniğini ve matematiğini iyi bir şekilde kavrayabilmeli ve işlemelidir. Animasyonlar için kısaca bahsi geçen; zamanlama, hareket, görselleştirme, efekt kullanımı gibi süreçlerle birlikte canlı aksiyon filmlerinde olduğu gibi renklendirme, müzik, kurgu gibi çalışmanın tamamlanabilmesi için gerekli birçok aşama mevcuttur. Bu aşamalar kendi içlerinde farklı başlıklara ve sınıflara ayrılmaktadır. Bu nedenle animasyon yapım

sürecinin öğrenilmesi ve kavranabilmesi adına, oldukça geniş bir zaman diliminin kullanımına ve detaylı araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

## 2. HAYAO MIYAZAKİ VE STÜDYO GHİBLİ

### 2.1. Hayao Miyazaki Sineması ve Stüdyo Ghibli

(Odell, Le Blanc: 2011/ Çev: B. Baysal):

Japonya'nın en ünlü animasyon yönetmenlerinden ve Stüdyo Ghibli'nin kurucularından biri olan Hayao Miyazaki Tokyo'da 5 Ocak 1941 yılında doğmuştur. Üniversite eğitimini Tokyo'da bulunan Gakushuin Üniversitesi'nin siyaset bilimi ve iktisat bölümünde tamamlayan Miyazaki, çocukluğundan profesyonel kariyerine adım atmadan önce bile çizmeyi seven, hevesli bir animatör olmuştur. Kariyerine üniversite mezuniyetinin ardından Toei Animasyon stüdyosunun bir uzantısı olan Toei Doga ile çalışmakla başlamıştır. Toei stüdyosunun işçilerinin kurmuş olduğu bir işçi sendikasına katılan Miyazaki, birlikte Ghibli Stüdyosu'nu kuracağı Isao Takahata ile bu sendika aracılığıyla tanışmıştır.

Miyazaki, Takahata'nın yönettiği *Horusu Prince of the Sun* (Horus: Güneş Prensi, 1968) filminin tasarımını üstlenmiştir. Film, finansal olarak kötü bir sonuç almıştır ve bu filmin ardından Takahata ve Miyazaki, Toei Animasyon şirketinden ayrılmışlardır. Miyazaki ve Takahata yıllar sonra *Panda Kopanda* isimli film projesi için tekrardan bir araya gelmişlerdir. Filmin yönetmenliğini Takahata üstlenirken hikâye, tasarım ve anahtar animasyonlarından da Miyazaki sorumlu olmuştur. Projeleriyle adlarını duyuran Miyazaki ve Takahata 70'li yıllarda Nippon Animation isimli şirket için popüler klasik edebiyat uyarlamalarını konu alan bir televizyon dizisi için çalışmışlardır. Miyazaki 1978 yılında üretilen Nippon Animationa ait 26 bölümlük *Future Boy Conan* isimli fantastik bilim kurgu anime dizisindeki yönetmenlerden biri olmuştur.

Miyazaki, ünü yayıldıkça uzun metraj film yönetmenliği işine de başlamıştır. 1979 yılında aksiyon komedi *Lupin III: Castle of Cagliostro* (*Lupin III: Cagliostro Kalesi*) isimli filmi yönetmiştir. Sonrasında televizyon için animasyon yapmaya devam eden Miyazaki, özgün manga *Nausicaa of the Valley of the Wing* (*Rüzgarlı Vadi*) serisini çizmeye başlamıştır. Başarılı olan seri, Miyazaki yönetmenliğinde bir anime filmine dönüşmüştür. Filmin yapımı için Takahata ve Stüdyo Ghibli'de tasarım ve işletim için önemli olacak Joe Hisaishi ve Suzuki Toshio'da dahil olmuştur. *Nausicaa of the Valley of the Wing* filmiyle ciddi bir ticari ve sanatsal başarı elde eden Miyazaki, Takahata ve Suzuki ile Stüdyo Ghibli'yi kurmuştur.

Stüdyo Ghibli'nin 1986 yılında gösterime giren *Laputa: Castle in the Sky* (*Laputa: Gökteki Kale*) isimli ilk filmi gişede *Nausicaa of the Valley of the Wing* filminin başarısını yakalayamamıştır. Günümüzde hit sayılan ama ilk çıktığı dönemde bir nebze gişe hasılatı yakalamış olan Miyazaki'nin *My Neighbour Totoro* (*Komşum Totoro*) ve Takahata'nın *Grave of the Fireflies* (*Ateşböceklerinin Mezarı*) isimli, 1988 yılında gösterimi girmiş olan iki filmidir. Stüdyo Ghibli'nin ilk ciddi kazancı, Miyazaki'nin 1989 yapımı *Kiki's Delivery Service* (*Küçük Cadı Kiki*) isimli filminden elde edilmiştir. Ayrıca *My Neighbour Totoro* filmi gösterimden sonra zaman içinde popülerleşmiş, satışlarından ciddi gelirler elde edilmeye başlanmıştır.

Kaliteli bir animasyon yapımı ciddi bir bütçeye ihtiyaç duymaktadır ve tek bir gişe başarısızlığı bir şirketin sonuna getirebilmektedir. Stüdyo Ghibli'nin zamanla elde ettiği başarılar sayesinde stüdyo finansal olarak riskli ve deneysel işleri olan; *Ocean Waves* (*Okyanus Dalgaları*, 1993) televizyon filmini ve Takahata'nın *My Neighbours the Yamadas* (*Komşularım Yamadalar*, 1999) yapımları için finansal olanakları sağlayabilmiştir.



Görsel 28: “Rüzgarlı Vadi (1984)



Görsel 29: “Ruhların Kaçışı” (2001)

Hayao Miyazaki'ye ait *Prensess Mononoke* (*Mononoke-hime*) isimli film, 1997 yılında yayınlanmıştır. Japonya'da yayınlandığı dönemde gişe rekorunu kıran film, 2001 yılına kadar Japonya'da en çok izlenen film olmuştur. *Prensess Mononoke*'nin bu başarısı sadece Japonya ile sınırlı kalmamıştır. Ghibli filmlerinde uluslararası tanınırlığının artmasına da yol açmıştır. 2001 yılında *Prensess Mononoke*'nin rekorunu yine Miyazaki'nin başka bir filmi olan *Spirited Away* (*Ruhların Kaçışı*) filmi kırmıştır. *Spirited Away* Japonya'da en çok izlenen film olmuştur ve 75. Akademi Ödülleri'nde En İyi Animasyon dalında Oscar da kazanmıştır. Ayrıca bu ödülü kazanan İngilizce olmayan tek film olma özelliğini de taşımaktadır.

*Spirited Away*, 2020 yılına kadar Japonya'da en çok izlenen film olmuştur. Filmin rekorunu *Demon Slayer* (*Kimetsu no Yaiba*): *Mugen Train* adlı manga uyarlaması başka bir anime filmi

tarafından kırılmıştır<sup>49</sup>. Oscar ödüllü *Spirited Away* filminden sonra stüdyonun tanınırlığı artmaya devam etmiş ve stüdyo Japonya’da adeta ulusal bir hazine haline gelmiştir. Bu başarıların ardından Hayao Miyazaki ve Isao Takahata gibi stüdyonun diğer yönetmenleri de film yapımına devam etmişlerdir. Ghibli Stüdyosu animasyon üretimine halen devam etmektedir. Hayao Miyazaki farklı yıllarda birçok kez emekliği olacağını açıklasa da “*How Do You Live?*” (Nasıl Yaşanır?) isimli anime filmi için üretim sürecine devam etmektedir. “*How Do You Live?*” filminin yapımı 2016 yılında hazırlanmaya başlamıştır. Film, yazar Genzaburo Yoshino’nun 1937 yılında yayınlanmış olan, aynı isimdeki romanından uyarlanmıştır. Miyazaki, bu filminden sonra emekliliğe ayrılacağını tekrardan dile getirmiştir.

Miyazaki’nin çalışmalarında aile hayatının da etkili olduğu düşünülmektedir. Miyazaki’nin babasının uçak parçası üreten Miyazaki Airplanes isimli aile şirketlerinde havacılık alanında çalışması, Miyazaki’nin çalışmalarında yaygın bir tema olarak kullandığı ‘‘uçma’’ eylemine karşı ilgisinin bir nedeni olarak görülmektedir. Annesinin de Miyazaki’nin çocukluk döneminde uzun bir süre hastalıkla mücadele etmesi ve ailenin tedavi için Japonya’ya baştan sona dolaşması hasta annelerinden uzak kalan iki kız kardeşin ana karakteri olduğu *Tonari no Totoro (My Neighbour Totoro / Komşum Totoro 1988)* filminin yapımında etkili olduğu düşünülmektedir.

Filmlerinde belirli temalara ve tarza sahip olan Miyazaki bir auteur (otör) yönetmen olarak kabul edilmektedir. Auteur yönetmenler filmografileri boyunca başlıca birkaç temaya yoğunlaşan dolayısıyla filmlerinde tematik bütünlük oluşturan yönetmenlerdir. Bir yönetmenin auteur olarak kabul görebilmesi için Andrew Sarris’in “Üç Halka Modeli” ölçütleri kullanılmaktadır. Sarris’in ölçütlerine göre bir yönetmenin auteur kabul edilebilmesi için üç şart bulunmaktadır. Bunların, birinci halkası; film tematik olarak yönetmenin bireysel fikirlerini ve tarzının içermesi, ikinci halka; sinematografik olarak yönetmenin bir üslubu, yarattığı özel bir biçimi olması, Üçüncü halkasını ise içsel anlamdır. Burada yönetmenin işlediği tema ve kullandığı teknikler ile ürettiği felsefe, yarattığı duygu ve ortaya koyduğu vizyonu oluşturmalıdır (Karadoğan, 2016).

Hayao Miyazaki, Sarris’in işaret ettiği tüm kriterleri karşılamaktadır. Kendine özgü bir hayat görüşü olan sanatçının filmleri hem tematik hem de sinematografik olarak bir bütünlük içindedir. Miyazaki, kendi sinema dünyasını oluşturmakla beraber, kurucusu olduğu anime

---

<sup>49</sup> Postkolik, “Anime film Demon Slayer The Movie: Mugen Train tüm rekorları alt üst etti!” erişim: 10 Ocak 2023, Kaynak: <https://postkolik.com/anime/anime-film-demon-slayer-the-movie-mugen-train-tum-rekorlari-alt-ust-etti>

stüdyosu Ghibli sayesinde film yapımının tüm aşamalarında karar verici konumdadır. Kendi yarattığı tematik evren, sinemasal atmosfer, özgün öyküler ve karakterler sayesinde küresel çapta üne sahip olan yönetmen, sadece anime hayranlarının değil genel izleyici kitlesinin de beğenisini kazanarak, kariyerine başladığı günden bugüne kısa ve uzun metraj birçok animasyona imza atmıştır. Miyazaki'nin filmlerinin başarısı Japonya sınırlarını aşmış ve birçok eseri, birer kült haline gelmiştir.

Hayao Miyazaki'nin yönetmenliğini üstlendiği tüm filmler kronolojik olarak şu şekilde sıralanabilmektedir;

1. 1972 Yuki no Taiyô (Kısa Film)
2. 1979 Rupan sansei: Kariosutoro no Shiro- Kagliostro'nun Şatosu
3. 1984 Kaze no Tani no: Nausicaä- Rüzgârlı Vadi
4. 1986 Tenkû no Shiro Rapyuta- Gökteki Kale
5. 1988 Tonari no Totoro- Komşum Totoro
6. 1989 Majo no Takkyûbin- Küçük Cadı Kiki
7. 1992 Kurenai no Buta- Porco Rosso- Kırmızı Kanatlar
8. 1992 Nandarou (TV Short / Nihon Tv Maskotu)
9. 1995 Chage & Aşka: On Your Mark (Kısa Film / Müzik Klibi)
10. 1997 Mononoke-hime- Prenses Mononoke
11. 2001 Sen to Chihiro no Kamikakushi- Ruhların Kaçışı
12. 2001 Kujira Tori (Kısa Film)
13. 2002 Mei to Koneko Basu (Kısa Film)
14. 2002 Kûsô no Sora Tobu Kikaitachi (Kısa Film)
15. 2002 Koro no Dai-Sanpo (Kısa Film)
16. 2004 Hauro no Ugoku Shiro- Yürüyen Şato
17. 2006 Yadosagashi (Kısa Film)
18. 2006 Mizugumo Monmon (Kısa Film)
19. 2006 Hoshi wo Katta hi (Kısa Film)
20. 2008 Gake no Ue no Ponyo: Küçük Deniz Kızı Ponyo

21. 2010 Pan-dane to Tamago-hime (Kısa Film)
22. 2013 Kaze Tachinu- Rüzgar Yükseliyor
23. 2018 Kemushi no Boro- Tırtıl Boro (Kısa Film)

## 2.1.1 Stüdyo Ghibli'nin Filmografisi

### 1. Nausicaa of the Valley of the Wing / Rüzgarlı Vadi

Orijinal Ad: 風の谷のナウシカ (Kaze no Tani no Nausicaa)

Gösterim Tarihi: 3 Kasım 1984

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Süre: 116 dakika

**Konu:** Rüzgârlı vadi isimli yerleşim bölgesi bin yıl önce gerçekleşmiş büyük bir savaşın sonrasında insan nüfusunun yaşadığı nadir bölgelerden biridir. Büyük savaş sonrası yaşanan tahribat nedeniyle insanlar ve doğa arasında bir mücadele başlamıştır. Rüzgârlı vadinin insanları ve onların prensesi Nausicaa, dünyaya zehir yayan bir orman ve ohmu adında devasa böceklerle mücadele ederek insanlık ve doğa arasında kopan bağları onarmaya çalışmaktadırlar.

### 2. Laputa: Castle in the Sky / Gökteki Kale

Orijinal Ad: 天空の城ラピュタ (Tenkuu no Shiro Rapyuta)

Gösterim Tarihi: 2 Temmuz 1986

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Süre: 124 dakika

**Konu:** Gökyüzünden yeryüzüne doğru parlayan bir kolye ile süzülen Sheeta, Pazu tarafından bulunur. Pazu'nun ve Sheeta ortak bir hedefi vardır; gökteki efsane kale Laputa'yı bulmak... İkili, birlikte Laputa'yı aradıkları ve kolyenin sırrını çözmeye çalıştıkları oldukça zorlu bir maceraya çıkarlar.

### 3. Grave of the Fireflies / Ateşböceklerinin Mezarı

Orijinal Ad: 火垂るの墓 (Tombstone for Fireflies)

Gösterim Tarihi: 16 Nisan 1988

Orijinal Eser: Akiyuki Nosaka- Amerikan Hijiki ve Ateşböceklerinin Mezarı

Yönetmen: Isao Takahata

Süre: 88 dakika

**Konu:** Film, 2. Dünya Savaşı sırasında Japonya’da, savaşta anne ve babasını kaybetmiş Seita ve Setsuko isimli iki küçük kardeşin savaş sırasında yaşadıkları zorlu hayat yolculuklarını ve mücadeleleri konu alır.

### 4. My Neighbor Totoro / Komşum Totoro

Orijinal Ad: となりのトトロ (Tonari no Totoro)

Gösterim Tarihi: 4 Nisan 1988

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Süre: 86 dakika

**Konu:** Satsuki ve Mei isimli iki kız kardeş kırsalda yeni bir eve taşınırlar. Evlerinde ve yakındaki bir ormandan yaşayan bazı doğaüstü gizemli yaratıklarla tanışır ve arkadaşlık kurarlar. Bu arkadaşlık iki kardeşin yeni bir keşfe çıkmasını sağlar.

### 5. Kiki’s Delivery Service / Küçük Cadı Kiki

Orijinal Ad: 魔女の宅急便 (Majo no Takkyuubin)

Gösterim Tarihi: 29 Temmuz 1989

Orijinal Eser: Eiko Kodono – Kiki’nin Cadı Kargosu

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Süre: 102 dakika

**Konu:** Genç cadılar için cadılık zanaatlarını öğrenebilmek adına ailelerden ayrılmak ve kendi başlarına yaşamaları öğrenmek bir gelenektir. Küçük cadı Kiki de bu geleneğe uyarak kedisi

Jiji ile ailesinden ayrılır. Süpürgesiyle yeni bir şehre uçarak, şehirde kendine uygun bir iş kurmaya başlar. Tek başına yeni bir hayata atılan Kiki, hayatın bazı zorlukları ile tanışır.

## 6. Only Yesterday / Dün Gibi

Orijinal Ad: おもひでぽろぽろ (Omoide Poroporo)

Gösterim Tarihi: 20 Temmuz 1991

Orijinal Eser: Okamoto Hotaru – Tone Yuko

Yönetmen: Isao Takahata

Süre: 119 dakika

**Konu:** Tokyo’da masa başı bir işte çalışan 27 yaşında genç bir kadın olan Taeko, şehir hayatından uzaklaşmak ister ve kırsal kesime bir tatile çıkar. Bu tatil ona geçmiş anılarını hatırlatır ve bu hatıralar Taeko’nun hayatıyla ilgili yeni kararlar almaya başlamasına sebep olur.

## 7. Porco Rosso

Orijinal Ad: 紅の豚 (Kurenia no Buta)

Gösterim Tarihi: 18 Temmuz 1992

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Süre: 93 dakika

**Konu:** 1.Dünya Savaşı yıllarında bilinmeyen bir lanet sonucu domuza dönüşen İtalyan Hava Kuvvetleri pilotu Porco Rosso (eski adıyla Marco Paggot) bir daha hava kuvvetlerine dönmemeye yemin etmiştir. Hava korsanlarını yakalayan bir ödül avcısına dönüşen Porco Rosso’nun uçağı ona yapılan bir meydan okuma sırasında hasar görür. Porco Rosso bu meydan okuma için uçağını tamir ettirmek ister ve hayatının akışını değiştirecek olaylarla yüz yüze gelir.

## 8. Ocean Waves (I Can Hear the Sea) / Büyülü Dalgalar

Orijinal Ad: 海がきこえる (Umi ga Kikoeru)

Gösterim Tarihi: 5 Mayıs 1993

Orijinal Eser: Saeko Himuro – Ocean Waves (I Can Hear the Sea)

Yönetmen: Tomomi Mochizuki

Süre: 72

**Konu:** Kochi isimli sıradan bir ada kasabasında yaşayan ve kesinlikle sıradan bir lise öğrencisi olan Taku'nun sessiz hayatı, Tokyo'dan okuluna transfer olmuş olan güzel, Rikako tarafından değiştirilecektir.

## 9. Pom Poko / Büyük Rakun Savaşı

Orijinal Ad: 平成狸合戦ぽんぽこ (Haisei Tanuki Gassen Ponpoko)

Gösterim Tarihi: 16 Temmuz 1994

Yönetmen: Isao Takahata

Süre: 119 dakika

**Konu:** Tama tepesi rakunları, insanların yaşam alanlarını işgal etmesi sebebiyle evlerinden ayrılmak zorunda kalır. Barınak ve yiyecek sıkıntısı çeken rakunlar bir araya gelerek savaşımaya karar verir ve bazı özel yeteneklerini kullanmaya başlarlar...

## 10. On Your Mark

Kısa Film- Müzik Videosu (Mv)

Gösterim Tarihi: 15 Temmuz 1995

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Süre: 6 Dakika 48 Saniye

**Konu:** Bir Japon rock grubunun müzik klipi için yapılan film, distopik bir gelecekte iki polis memurunun dini bir tarikata düzenlediği baskında beyaz kanatları olan bir kız bulmasını ve esir alınmış bu kızın polisler tarafından kurtarılmaya çalışması anlatılmıştır.

## 11. Whisper Of The Heart / Yüreğinin Sesi

Orijinal Ad: 耳をすませば\_(Mimi wo Sumaseba)

Gösterim Tarihi: 15 Temmuz 1995

Orijinal Eser: Aoi Hiiragi- Whisper Of The Heart

Yönetmen: Yoshifumi Kondo

Süre: 111 dakika

**Konu:** Shizuku Tsukishima yazar olmayı hayal eden bir kitap kurdudur. Kütüphaneden ödünç aldığı her kitapla Seiji Amasawa ismine rastlayan Shizuku onunla tanışmayı ister ve bir dizi olay sonucunda karşılaşırlar. Seiji ve Shizuku arkadaş olurlar ve hayalleriyle birlikte duygularını da keşfederler.

## 12. Princess Mononoke/ Prenses Mononoke

Orijinal Ad: もののけ姫 (Mononoke – hime)

Gösterim Tarihi: 12 Temmuz 1997

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Süre: 133 dakika

**Konu:** Ölümcül bir lanete yakalanan Ashitaka, lanetini bozabilmek için Orman Ruhunu aramaktadır. Bu arayış sırasında kurtlar tarafından büyütülmüş olan San (Prenses Mononoke) ile karşılaşarak ormanın derinliklerine iner ve orman sakinleri ile demir cevheri araştıran insanların savaşının arasında kalır. Ashitaka, insanın ve doğanın birbirlerini yok etmesini engellemeye çalışır.

## 13. My Neighbors The Yamadas / En Sevdiğim Komşularım

Orijinal Ad: ホーホケキョ となりの山田くん (Tonari no Yamada-kun)

Gösterim Tarihi: 17 Temmuz 1999

Orijinal Eser: İshii Hisaichi- My Neighbors The Yamadas (Nono-chan)

Yönetmen: Isao Takahata

Süre: 104 dakika

**Konu:** Takashi Yamada ve tuhaf karısı Matsuko, sivri dilli büyükanne, daha havalı bir aile isteyen genç bir oğul ve aşırı yüksek sesli bir kızıdan oluşan Yamada ailesinin ilginç ve komik maceraları...

## 14. Spirited Away / Ruhların Kaçışı

Orijinal Ad: 千と千尋の神隠し (Sen to Chihiro no Kamikakushi)

Gösterim Tarihi: 20 Temmuz 2001

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Süre: 125 dakika

**Konu:** Babasının işi nedeniyle yeni bir şehre taşınmak zorunda kalan Chihiro, ailesiyle bir yolculuğa çıkmıştır. Bu yolculuk sırasında Chihiro'nun anne ve babası bir pazar alanında yedikleri yemekler sonrasında domuza dönüşür. Kendisini bir anda insanlar âleminin dışında büyüdü bir dünyanın içinde bulan Chihiro, ailesini kurtarmak için farklı zorluklara mücadele etmeye başlar.

### 15. The Cat Returns / Sihirli Kedi

Orijinal Ad: 猫の恩返し (Neko no Ongaeshi)

Gösterim Tarihi: 20 Temmuz 2002

Yönetmen: Hiroyuki Morita

Süre: 75 dakika

**Konu:** Rutin hayatından sıkılmış olan Haru'nun dünyası bir kediyi kurtardığı gün beklenmedik şekilde değişir. Kendini başka bir dünya olan Kediler Krallığında bulan Haru'nun kaderini değiştirebilmek için öğrenmesi gereken bazı hayat dersleri vardır...

### 16. Howl's Moving Castle / Yürüyen Şato

Orijinal Ad: ハウルの動く城 (Howl no Ugoku Shiro)

Gösterim Tarihi: 20 Kasım 2004

Orijinal Eser: Diana Wynne Jones – Yürüyen Şato / Yürüyen Şato Serisi 1

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Süre: 119 dakika

**Konu:** Sıradan bir genç kız olan Sophie'nin hayatı, bir cadının ona yaptığı yaşlandırma büyüsü yüzünden değişir. Aniden 90 yaşında bir kadına dönüşen Sophie, bu lanetin çaresini bulmak için yola çıkar. Bir büyücü olan Howl'a ait Yürüyen Şatoyu bulur ve orada çalışmaya başlar. Sophie'i zamanla kendini dünyaları tehdit eden tehlikeli bir büyücülük savaşının ortasında bulur...

## 17. Tales From Earthsea / Yerdeniz Öyküleri

Orijinal Ad: ゲド戦記 (Gedo Senki)

Gösterim Tarihi: 29 Temmuz 2006

Orijinal Eser: Ursula K. Le Guin

Yönetmen: Goro Miyazaki

Süre: 115 dakika

**Konu:** İnsanlar tüm doğa koşullarının bozulmasına rağmen Yerdeniz’de yaşamak için mücadele etmeye çalışırlar ama efsanelerde kalmış bir ejderhanın ortaya çıkması ile insanlar kendini çok daha zorlu koşulların altında bulur. Bütün bu yaşananların nedenini araştırmak isteyen Prens Arren, Ged isimli başbüyücü ile yola çıkar. Arren bu yolculuk ile bazı gerçekleri öğrenir...

## 18. Ponyo / Küçük Deniz Kızı Ponyo

Orijinal Ad: 崖の上のポニョ (Gake no Ue no Ponyo)

Gösterim Tarihi: 19 Temmuz 2008

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Süre: 101 dakika

**Konu:** Beş yaşındaki Sosuke, sahil evlerinin yakınında bir balık bulur ve ona Ponyo ismini verir. Ponyo ve Sosuke güçlü bir arkadaşlık kurar ama Ponyo’nun babası onu okyanusun derinliklerinde bulunan ülkelerine dönmeye zorlar. Ponyo ise insan olmayı arzulamaktadır...

## 19. Arrietty / Aşırıçılar

Orijinal Ad: 借りぐらしのアリエッティ (Karigurashi no Arrietty)

Gösterim Tarihi: 17 Temmuz 2010

Orijinal Eser: Mary Norton- The Borrowers (Les Chapardeurs)

Yönetmen: Hiromasa Yonebayashi

Süre: 94 dakika

**Konu:** Arriety minik bir insan grubunun parçasıdır ve ailesi ile birlikte bir konağın döşemeleri altında yaşamaktadır. 12 yaşında yalnız bir çocuk olan Sho tarafından yanlışlıkla görülür ve ikili arasında bir arkadaşlık başlar.

## **20. From Up on Poppy Hill / Tepedeki Ev**

Orijinal Ad: コクリコ坂から (Coquelicot-zaka kara)

Gösterim Tarihi: 16 Temmuz 2011

Yönetmen: Goro Miyazaki

Süre: 91 dakika

**Konu:** Yokohama isimli bir Japon kentinde 1964 Tokyo Yaz Olimpiyatlarına yakın bir dönemde geçen, liseli iki gencin arasında geçen bir aşk hikâyesidir. İkinci Dünya Savaşının yıkımının onarılmaya başladığı bu dönemlerde genç nesil, geçmişlerini kaybetmeden geleceğe ilerlemeye çalışır.

## **21. The Wind Rises / Rüzgâr Yükseliyor**

Orijinal Ad: 風立ちぬ (Kaze Tachinu)

Gösterim Tarihi: 20 Temmuz 2013

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Süre: 126 dakika

**Konu:** 2. Dünya Savaşı sırasında Bir uçak tasarım mühendisi olmayı hayal eden Jiro'nun bu hayaline kavuşma yolculuğunu, Jiro'nun zorlu seçimleri ve aşkı gibi yaşamının detaylarını işleyerek anlatan kurgusal bir biyografi filmidir. Filme konu olan Jiro karakteri gerçekte yaşamış olan, "Mitsubishi A6M Zero" isimli savaş avcı uçağının mucidi Jiro Horikoshi'ye dayanmaktadır.

## **22. The Princess Kaguya / Prenses Kaguya Masalı**

Orijinal Ad: かぐや姫の物語 (Kaguya-hime no Monogatari)

Gösterim Tarihi: 23 Kasım 2013

Yönetmen: Isao Takahata

Süre: 137 dakika

**Konu:** Yaşlı bir bambu kesicisi bir bambu filizinin içinden çıkan sihirli bir prensesi, eşi ile birlikte evlat edinerek köylerinde büyütür. Prensesin yaşı ilerledikçe şehirde yetişmesinin daha doğru olacağına karar veren çift, onu şehre götürür. Şehirde Kaguya adını alan genç kız güzelliğiyle herkesi büyüler ve Kaguya'nın kaderi şekillenmeye başlar....

### 23. When Marnie Was There / Marnie Ordayken

Orijinal Ad: 思い出のマーニー (Omoide no Marnie)

Gösterim Tarihi: 19 Temmuz 2014

Orijinal Eser: Joan G. Robinson – When Marnie Was There (Marnie Oradayken)

Yönetmen: Hiromasa Yonebayashi

Süre: 103 dakika

**Konu:** Kendini diğer insanlardan farklı ve yabancı hisseden 12 yaşındaki Anna, tedavisi için akrabalarının yaşadığı sessiz bir sahil kasabasına gönderilir. Anna bu kasabada eski bir evden, bir anda ortaya çıkan enerjik Marnie ile tanışarak güçlü bir arkadaşlık bağı kurar...

### 24. The Red Turtle / Kırmızı Kaplumbağa

Orijinal Adı: La Tortue Rouge / Japonca: レッドタートル ある島の物語

Gösterim Tarihi: 17 Eylül 2016

Yönetmen: Michael Dudok de Wit

Yapımcı: Isao Takahata

Süre: 81 dakika

**Konu:** Geçirdiği kaza sonucu ıssız adaya düşen bir adam, adadan kaçmaya çalışır. Kaçmaya çalışırken karşılaştığı kırmızı bir kaplumbağayla adamın tüm hayatı değişir.

### 25. Earwig and the Witch / Benim Annem Bir Cadı

Orijinal Ad: アーヤと魔女 (Aya to Majo)

Gösterim Tarihi: 30 Aralık 2020

Orijinal Eser: Diana Wynne Jones – Earwig and the Witch

Yönetmen: Goro Miyazaki

Süre: 82 dakika

**Konu:** Earwig, İngiltere’de bir yetimhanede büyüyen 10 yaşında bir çocuktur. Bir cadının koruyucu annesi olmasından sonra hayatı değişen Earwig, cadıyla yaşarken her zaman hayalini kurduğu aileyi ve cadılar dünyasının sırlarına ulaşabileceği bir şarkı keşfeder.

### 2.1.2 Ghibli Estetiğinin Oluşumu ve Markalaşması



Görsel 30: Stüdyo Ghibli “Totoro” Maskotu

Hayao Miyazaki, anime türü içinde kendi özgün stilini oluşturabilmiş bir auteur yönetmen olarak kabul görmektedir. Miyazaki’nin filmleri ve kurucularından biri olduğu Stüdyo Ghibli’ye ait filmlerin tema ve estetik olarak benzer özellikler taşımasından ve özgün bir stile sahip olmasından kaynaklı “Miyazaki veya Ghibli Filmleri” gibi başlıklar altında bir nevi kendi türlerini ve sınıflandırma biçimlerini oluşturmuşlardır. “Ghibli Filmleri” şeklinde adlandırılan stüdyo filmlerinin içeriğinde benzer özelliklere rastlanmaktadır. Filmleri aracılığıyla özgün konseptini inşa eden stüdyonun genel konsept veya stil özelliklerini; konu, tema ve karakterler gibi içerik bilgisiyle birlikte filmlerin renk kullanımı gibi görsel dilini oluşturan çeşitli kavramlar oluşturmaktadır.

Disney, Pixar, Dreamworks gibi büyük film yapım şirketleri, onların imzası haline gelmiş birçok farklı animasyon serisine sahiptir. Bu animasyonlar; işlenen konu ve yaratılan karakterler bakımından farklı içeriklere sahip olsa da özgün bir stile sahip olmalarından dolayı herhangi bir animasyon izleyicisinin izlediği zaman onları birbirlerinden ayırıştırarak veya benzeterek ortak bir sınıflandırma içerisine bilinçli veya bilinçsiz olarak dahil edebilmektedir. Bu duruma örnek olarak prensesleri konu alan çeşitli animasyonlar örnek verilebilir. Masal kahramanı olarak herkesçe bilinen Sindirella, Uyuyan Güzel, Pamuk Prenses gibi karakterlerin Disney yapımlarında hayat bulması ve izleyicilerin bu prensesleri gördüğünde anda Disney ile bağlantı kurabilmesi gibi örnekler verilebilir.

Ghibli filmleri ile özellikle Miyazaki aracılığıyla özdeşleşen ünlü birçok karakter tasarımı bulunmaktadır. Bu tasarımlar içerisinde stüdyonun maskotu konumunda olan en bilinen karakteri “*Komşum Totoro*” filmine adını veren *Totoro*’dur. Bu maskot stüdyonun kimliği halini almış ve Ghibli filmlerinin jeneriği olarak da kullanılmaktadır.

Ghibli filmleri içerisinde birçok farklı özgün karakter tasarımı yer almaktadır. Sadece Totoro değil, farklı Ghibli filmlerine ait kült haline gelmiş çeşitli karakter tasarımları stüdyonun ayrılmaz bir parçası olmuştur. *Ruhların Kaçışı* filminin “*Yüzsüz*” karakteri, *Yürüyen Şato* filminin “*Calcifer*” karakteri, *Prenses Mononoke* filminden “*Kodamalar*” gibi ikonik tasarımlar stüdyonun ruhunu ve estetiğini oluşturan ana etkenlerden biridir. Ghibli’nin karakter tasarımlarını eşsiz kılan sadece büyü bir evrende geçen insan-dışı varlıklar değildir. Büyü veya alternatif dünyalarda geçen Ghibli filmleri olduğu kadar dünyanın tüm gerçekliğini gözler önüne serebilen realist filmler de stüdyonun bir parçasıdır. Ghibli filmlerine ait karakterler; bazen bir deniz kızı, bazen bir cadı olarak karşımıza çıkarken, sadece okul çağındaki herhangi bir çocuk veya sıradan iki küçük kardeş olarak seyircinin karşısına çıkan etkileyebilme gücüne sahip karakterlerdir. Ghibli’nin insan, doğaüstü veya insan görünüşünde ama doğaüstü özellikleri taşıyan karakterlerinin büyük çoğunluğu özgün karakterler olarak, hikâye içerisinde ana karakter olmasalar dahi değişim gösteren, hikâyenin ilerleyişine katkı sağlayan unsurlar olmaktadır. Ghibli’nin ana karakterleri sıradan, herkesin bildiği ve gördüğü bir insanın fiziki ve karakteristik özelliklerine sahip diyebileceğimiz karakterleri farklılaştırarak sıradanlık veya yaratıldığı dünyanın içerisinde kabul gören normalinden ayıran çizgisi; doğaüstü mekanlarla ve canlılarla iletişime geçebilme yeteneğine sahip olmasıdır. Herhangi doğaüstü bir evren barındırmayan, tamamen yaşadığımız yeryüzünde veya ona çok benzeyen, kısacası daha gerçekçi bir evrende yaratılan ana karakterler de gerçekçiliğin başarılı bir şekilde animasyon içerisinde yansıtılması nedeniyle farklı bir açıdan özgünlük kazanmaktadır. Ghibli estetiğini oluşturan karakter kullanımının yanında filmlerde geçen mekanlarda özgün bir stilin parçası olmaktadır.

Yaşadığımız ve bildiğimiz bu dünyanın gerçeklerini animasyon aracılığıyla oldukça etkili bir şekilde aktarabilme başarısı gösteren Ghibli filmlerinin yanında yaşadığımız gerçek dünyanın dışında tamamen hayali, kurmaca bir evrende geçen hikayelere de sahip olmaktadır. Ayrıca gerçek olarak adlandırılabilen bilinen dünyanın içerisinde bilinen gerçekliğe ait olmayan, farklı bir dünyanın yer aldığı hikayeler de işlenmektedir. Gerçek ve kurmaca çizgisinin ortadan kalktığı bu Ghibli evrenleri hikayelerinde farklı şekilde verilen toplumsal mesajlar da bulunmaktadır. Ghibli’nin dikkat çekici özelliklerinden biri olan bu mesajlar; filmlerin

konularına, temalarına göre deęişkenlik göstermektedir. Filmin içerisine oldukça başarılı şekilde işlenir ve seyirciye eşsiz yöntemlerle aktarılır. Doęanın insanlar tarafından tahrip edilerek kirletilmesi, insanın kendini var olduęu şekilde sevebilmeyi öğrenmesi, açęözlülük, ailenin önemi gibi kavramları; ruhlara hizmet eden büyülu bir hamamı, yürüyen bir şatoda yaşayan yakışıklı bir büyücü veya orman ruhlarıyla arkadaş olan iki kız kardeşin maceralarını kullanarak anlatabilmektedir.

Ghibli filmlerinde yer alan bir sokak görüntüsü veya geniş bir yeşil vadi gibi çeşitli mekanlar için kullanılan renk paletleri, efektler ve çizim teknikleri sayesinde seyirci için sadece stüdyoya özgü, sadece Ghibli filmlerinde var olabilecek özgün bir dünyanın algısını uyandırabilmektedir. Ghibli filmlerinde özellikle Miyazaki filmleri aracılığıyla verilebilecek en bilinen örnekler doğanın olabilecek en canlı, parlak ve güzel halinin karşımıza çıktığı mekanlar üzerinden verilebilir. Ghibli yeşili şeklinde sınıflandırılması dahi mümkün olan yeşil rengin tonlarından elde ormanlar çayırlar ve vadiler gibi doğa görüntüleri stüdyonun ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Ghibli'nin renk kullanımı da stillerinin ayrılmaz bir parçası olmaktadır. Özellikle doğayla özdeşleşebilen yeşil, mavi gibi renklerinin kullanımıyla dikkat çeken stüdyo filmlerinin atmosfer yaratımı için bazen renklerin en yumuşak tonlarına yer verirken bazen ise en parlak ve canlı şekilde özgün bir renk paletlerini yaratabilmektedir.

Animasyon tarihine başarılı filmleriyle önemli bir yer edinmiş olan Tokyo merkezli, Stüdyo Ghibli'nin (Japonca: 株式会社スタジオジブリ, Kabushiki-gaisha Sutajio Jiburi) adını veren kişi Hayao Miyazaki'dir. "Ghibli" kelime anlamı olarak; Sahra Çölü'nden Akdeniz'e esen sıcak rüzgâr şeklinde tanımlanmaktadır. Ghibli aynı zamanda 2.Dünya Savaşı sırasında İtalyan bir asker tarafından kullanılmış askeri bir keşif uçağının ismidir. Uçaklara olan tutkusu ile bilinen Miyazaki için kısacası çöl rüzgârı şeklinde tanımlanabilen Ghibli isminin stüdyoya verilmesi; Japon animasyon dünyasında yeni bir rüzgâr yaratabilme amacından ve arzusundan kaynaklanmaktadır.<sup>50</sup>

Japonya'nın anime endüstrisinde televizyon için üretilen anime dizileri, beyazperdeye üretilen anime filmlerden daha az finansal riske sahip olmasından kaynaklı daha yaygın olarak üretilmektedir. Sinemada gişe yapamamış bir anime filmi, yaratıcı stüdyosunun kapanmasına neden olabilir. Televizyon anime dizileri ise genelde haftalık yayın formatına sahip olmasından dolayı, finansal olarak stüdyolar için daha iyi bir güvence olmaktadır. Elbette ki bu durumun

---

<sup>50</sup> Studio Ghibli, "Studio Ghibli'nin Tarihi", erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.ghibli.jp/history/>

farklı örnekleri de olabilir, her anime dizisi televizyonda ilgi görmeyebilir ya da başka etkenler nedeniyle çok başarılı serilere sahip anime stüdyoları da iflas edebilir. Endüstrisi içerisinde daha yaygın olan anime dizilerinden farklı olarak sinema filmleri yaratan Stüdyo Ghibli, bu noktada birçok anime stüdyosunun arasından sıyrılarak farkını ortaya koymaktadır.<sup>51</sup>

Stüdyonun kurulmasında itici güç olan, başarılı gişe yapmış *Rüzgarlı Vadi (Kaze no Tani no Nausicaa)* filmidir. Bu filmin başarısı ardından stüdyo çatısı altında ilk filmleri *Gökteki Kale* 1986 yılında yayınlanmıştır. 1988 yılında ise stüdyo oldukça zorlu bir üretim süreci içerisine girerek, günümüzde anime filmleri için kült halini almış iki büyük eserini ortaya çıkarmıştır. Bu meşhur eserler; Takahata'nın "*Ateşböceklerin Mezarı*" ve Miyazaki'nin "*Komşum Totoro*" filmleridir. İki film yayınlandıkları dönemde iyi tepkiler olsa da gişe performansı büyük bir patlama yaratmamış, iki filmin günümüzde sahip olduğu olumlu etki zaman geçtikçe oluşmuştur. Bu duruma örnek olarak "*Komşum Totoro*" filminin meşhur karakteri Totoro'nun filmi yayınlandıktan iki yıl sonra popülerleşerek ticarileşmesi gösterilebilir. Totoro karakterinin doldurulmuş pelüş oyuncakları Japonya'da büyük bir hit olmuş, stüdyo bunun bir sonucu olarak zaman içinde birçok yan ürün de çıkarmıştır. Totoro oyuncukları filminin yapım maliyetinin bir kısmını karşılayabilecek kadar büyük bir hit olmuş ve Ghibli bu nedenle şirket içi ürünlerinin planlandığı bir departman dahi geliştirmiştir.<sup>52</sup>



Görsel 31: "Totoro" Pelüş Oyuncağı



Görsel 32: "Totoro" Gece Lambası



Görsel 33: "Totoro" Figürü

"*Ateşböceklerin Mezarı*" ve "*Komşum Totoro*" filmlerinin zamanla kazandığı başarılarından sonra stüdyonun bir diğer büyük bütçeli yapımı "*Küçük Cadı Kiki*" filminin gösteriminin yakaladığı gişe başarısı ile stüdyo, kendi için sağlam bir zemin oluşturmayı başarmıştır. Stüdyo Ghibli reklam stratejilerini oluştururken dikkat ettiği temel nokta hedef kitle olmuştur. Japonya'daki anime kültürüne rağmen ülke içindeki animasyonun genellikle çocuklar için olduğu izlenimi oldukça yaygındır. Bu nedenle Ghibli, reklamları için çocukları

<sup>51</sup> Studio Ghibli, "Studio Ghibli'nin Tarihi", erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.ghibli.jp/history/>

<sup>52</sup> Studio Ghibli, "Studio Ghibli'nin Tarihi", erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.ghibli.jp/history/>

ve yetişkinleri aynı zamanda harekete geçirmeyi, filmlerinin oldukça geniş bir izleyici yelpazesine hitap ettiğini vurgulayan çalışmalar hedeflemişlerdir. Başka bir reklam stratejisi olarak çoğu filmini yaz aylarında (özellikle temmuz) vizyona süren stüdyo, filmleri için büyük ölçekli tanıtımlara girişmiştir. Bu tanıtımların genel ifadesi “bu yaz mutlaka görmeniz gerekir” konulu atmosferler yaratarak, film izlemeyi bir eğlence merkezi haline getirmeyi amaçlamaktadır. Ülke çapında yerel kanallarını da kullanarak kampanyalar yürütmeye çalışan Ghibli, yerel medyaya yaklaşımı önemsemektedir. Stüdyo eğlencenin çeşitlendiği modern toplumda sadece filmin üretimiyle değil, reklam faaliyetlerine de filmlerinin hit olabilmesi adına önem vermektedir.<sup>53</sup>

Stüdyonun kazandığı sayısız başarının ardından Ghibli Müzesi 1 Ekim 2001 tarihinde kurulmuştur. Stüdyonun yapımları ile ilgili çeşitli materyalleri içinde bulunduran bir sanat müzesidir. Tokyo’ya bağlı Mitaka kenti içerisindeki Inokashira-koen Parkında yer alan müze, ziyaretçilerine Miyazaki’nin hayal dünyasından kesitler sunmaktadır. Müze, filmlerin animasyon aşamalarının sergilendiği, senaryo taslakları, eskizler ve illüstrasyonlar gibi çok çeşitli görsel materyalleri inceleme fırsatı sunmakla beraber adeta Ghibli dünyasına açılan bir kapıdır. Tasarımı Miyazaki’ye ait müze, açıldığı günden itibaren dünyanın her yerinden sayısız ziyaretçiyi misafir etmiştir.<sup>54</sup>

## 2.2. Hayao Miyazaki Film İncelemeleri ve Kullanılan Film Afişleri

### Kaze no Tani no: Nausicaä – Rüzgârlı Vadi:



Görsel 34: “Rüzgârlı Vadi Film Afişi” ve “Film Sahneleri”

<sup>53</sup> Studio Ghibli, “Studio Ghibli’nin Tarihi”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.ghibli.jp/history/>

<sup>54</sup> Playtusu, “Ghibli Müzesi İle Hayao Miyazaki’nin Hayal Dünyasını Keşfe Çıkıyoruz”, erişim: 20 Haziran 2023, Kaynak: <https://playtusu.com/haber/2020/07/david-lychthen-ev-yapimi-korku-filmi/>

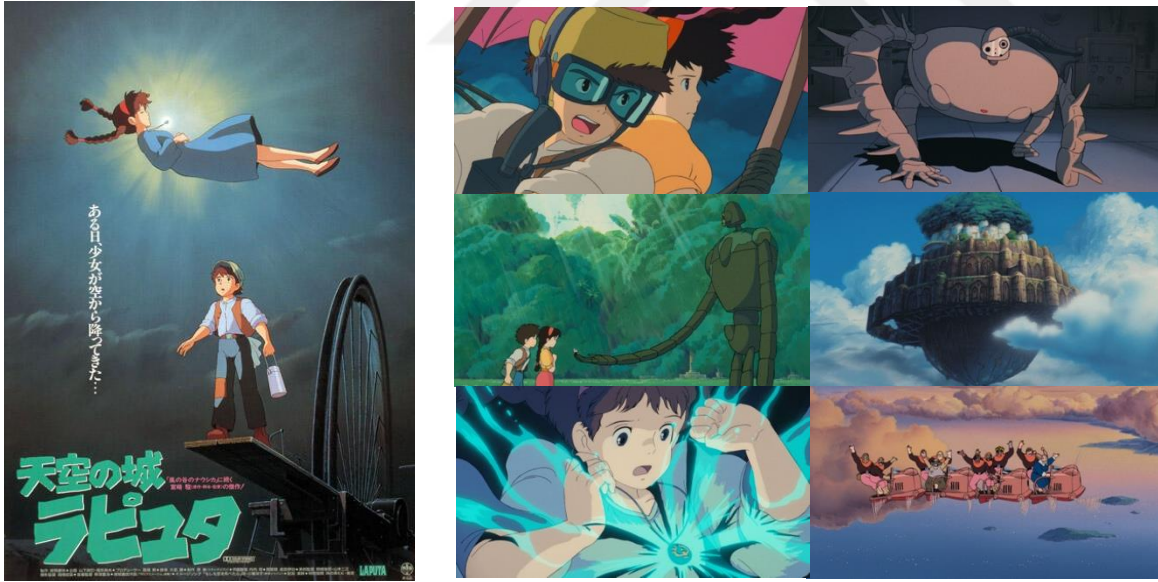
Farklı bölgelere dağılan insan kolonileri, “Kurak Toprak” denilen yıkıcı bir felaketten ve Ohmu (Kelime Japonca böceklerin kralı kısaltmasından gelmektedir: Ou/Kral – Mushi/Böcek şeklindedir.) adı verilen dev böceklerden korunmaya çalışmaktadır. Kurak toprak az sayıda kalan temiz yaşam alanlarına kuraklık getirmektedir. Zehirli bitkiler polenleriyle yeryüzünün çoğunluğunu insanların maskesiz nefes alamayacağı bir duruma getirmiştir. Filme adını veren *Rüzgârlı Vadi* adı geçen kolonilerden biridir. Filmde yer verilen diğer insan bölgeleri *Torumekia* ve *Pejite*’dir. Torumekia’nın prensesi Kushana, Rüzgârlı Vadiye düşmüş olan Torumekia’ya ait bir uçak nedeniyle bölgeyi işgale gelir. Askerleri, Rüzgârlı Vadinin prensesi Nausicaa’nın babasını öldürür. Nausicaa, doğayı seven ve ona saygı duyan iyi yürekli ve yardımsever bir karakterdir. Hayvanlarla anlaşabilen ve diğer insanların düşman kabul ettiği dev böcekleri öldürmek yerine korumaktadır. Nausicaa hem insanlığı hem de doğayı korumak istemektedir.

Rüzgârlı Vadiyi işgal eden Torumekianlara teslim olan Nausica, vadili rehinelere ve Kushana ile birlikte uçakla Rüzgârlı Vadiden ayrılır. Uçuş sırasında Pejiteli Asbel’in hava saldırısı nedeniyle Torumekian uçaklarının hepsi yok olur. Sadece Nausicaa, Kushana ve dört vadili hayatta kalır. Nausicaa’nın üstün uçuş becerileri sayesinde hayatta kalan beşli Ohmularla karşılaştıktan sonra yollarını ayırır. Kushanayı rehine olarak tekrar Rüzgârlı Vadiye götüren Mito ve diğerleri vadi halkıyla birlikte Nausicaa’nın dönmesini beklerler. Nausicaa böceklerle savaşan Asbel’i görür ve onu kurtarır. Sonrasında bir bataklığa gömülerek yeraltına düşen Nausicaa ve Asbel yeni bir dünya keşfederler. İçinde buldukları durumunun seyrini değiştirecek bu gizemli yeraltı bölgesi Nausicaa için bir umut olur. Bir savaşın eşeğinde olan Rüzgârlı Vadi halkı hem zehirli polenler hem de işgalcilerle mücadele etmektedir. Ohmu sürüsünün de Rüzgârlı Vadiye gelmesiyle umutlarını kaybeden insanların kurtarıcısı gelir. Filmin başında geçen bir kehanette “Mavi cübbe giyen, altın bir tarlaya inecek” sözleri dile getirilerek bir kurtarıcının geleceği vaat edilmiştir. Bu kurtarıcı Prenses Nausicaa’dır. Prensesin giymek zorunda olduğu Pembe cübbesi sahneler ilerledikçe mavi renge dönüşmüştür. Prenses Nausicaa film boyunca genellikle mavi renkli kıyafetler giymiştir. Bu durum onun kehanetteki kişi olacağının işaretlerinden biridir. Mavi renk Nausicaa ile özdeşleşmiştir.

Güçlü, savaşçı ve zeki bir karakter olarak çizilen Nausicaa büyük fedakârlıklar göstererek tüm canlıları kurtarmıştır. Nausicaa ismi Homeros’un İlyada ve Odyssea eserinde

Kral Odysseus'a yardım eden bir prensesin ismidir. Miyazaki, *Animage*<sup>55</sup> dergisine verdiği bir röportajında bu bilgiyi açıklamıştır. Filmde gösterilen uçaklar ve silahlar 2.Dünya Savaşı sırasında Almanlar tarafından kullanılan gerçek araçlara dayanmaktadır. Birçok sahnede görülen dev uçakların şekli *Messerschmitt Me 323 Gigant* isimli askeri nakliye uçağıyla benzerlikler göstermektedir. Final sahnesinde Nausicaa bütün canlıları kurtarabilmek için canından vazgeçmiştir. Ohmular da bu fedakârlık sonucunda prensesi koza şeklinde sarıp bir tırtılın kelebeğe dönüşmesi gibi Nausicaa'nun tekrar hayata dönmesini sağlamışlardır. Nausicaa'nın keşfettiği temiz havaya sahip yeraltında yeşil bir bitkinin filizlendiği sahneyle final yapan film, bir umut mesajıyla sona ermiştir. Miyazaki filminde doğayı yaşanılmaz kılanın insanlar olduğunu, doğanın kendini insanlardan korumak için ne gibi önlemler alabileceğini izleyiciye masalsi bir dille sunmuştur. Bu filmin içeriğinde fantastik öğeler yer alsa da insanların oluşturduğu zararların olası sonuçlarını gözler önüne seren yönetmen, seyirciyi gerçeklikten tamamen koparmaz. Savaş kavramına da değinmiş olan Miyazaki, insanların hırsları ve açgözlülükleri sonucunda birbirlerine verdikleri zararları ve sonuçlarını da filmde işlemiştir.

#### Tenkū no Shiro Rapyuta – Gökteki Kale:



Görsel 35: “Gökteki Kale Film Afışı” ve “Film Sahneleri”

Yetim bir kız çocuğu olan Sheeta, hükümet ajanları tarafından bir zeplinde esir olarak tutulur. Dola isimli hava korsan grubu ise esir tutulan Sheeta'ya ait bir kristal kolyeyi çalmaya

<sup>55</sup> Japonya'da yayınlanan anime ve manga yayınlarını içeren eğlence ve hobi dergisidir. İlk basımı 1978 yılında gerçekleşmiştir. Ghibli sanat kitapları ve Komşum Totoro animesi romanlaşarak dergi içerisinde de yayımlanmıştır. Animeplus, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://animageplus.jp/>

çalmak için zepline saldırır. Sheeta kurtulmak için zeplininin dışına çıkar. Dengesini kaybeden ve binlerce metreden aşağıya düşen Sheeta'nın bilici kapanır ve kristal kolyesinin gücü sayesinde kurtularak havada süzölmeye başlar. Sheeta'yı Pazu adında bir çocuk bulur. Maden ocağında işçi olarak çalışan Pazu da bir yetimdir. Pazu'nun babası, bir efsane olan gökyüzündeki *Laputa* ülkesini fotoğraflamayı başarmıştır ama kimse çekilen fotoğrafa inanmamıştır. Pazu, yalan söylemekle suçlanan babasının doğrulunu kanıtlayabilmek için *Laputa*'yı bulmak istemektedir. Pazu, Sheeta'yı evine getirir. Pazu'nun evinde uyanan Sheeta'nın yerini Dola Korsanları ve ajanlar öğrenir. Pazu, Sheeta'yı korumak ister ve ikili birlikte, onları kovalayan korsanlardan ve ajanlardan kaçmaya başlar. İkili kaçarken bir madene düşer ama kristal kolyenin gücü sayesinde yüksek bir mesafeden düşmelerine rağmen yaralanmazlar. Madenden çıktıktan sonra Sheeta, Pazu'ya tam adını söyler; *Lucita Toelle Ur Laputa*. Sheeta, *Laputa* ülkesinin prensesidir. Hükümet ajanların lideri olan *Muska* onları bulur ve tekrar *Lucita*'yı esir alır. *Muska*, Sheeta'nın ismini açıklar; *Laputa* dilinde *Ur*'un "hâkim", *Toelle* isminin de "gerçek" anlamına geldiğini söyler. Pazu bir zindana atılır. *Muska* kristal kolye ile *Laputa*'nın yerini bulmayı amaçlar. Bu yüzden *Muska*, Sheeta'nın kristal kolyesini *Laputa*'dan yer yüzüne düşmüş bir yıkım robotunun üstüne yerleştirir. Pazu'nun serbest bırakılmasını isteyen Sheeta bir anlaşma yapar. Kolyeyi çalıştırarak büyü sözleri dile getirir. Robot uyanır ve Sheeta'yı korumak için büyük bir yıkım gerçekleştirir. Sheeta kolyesini düşürür. *Muska* kolyeyi bulur. Mührü kırılmış kolye, *Laputa*'nın yönünü gösterir.

Sheeta'yı Dola korsanlarıyla iş birliği yapan Pazu kurtarır. Dola hazinelere düşkün ama merhametli yaşlı bir kadındır. Pazu ve Sheeta'yı uçağına alır. İkili uçaktaki herkesle iyi anlaşır ve bir bağ kurar. Birlikte Gökteki Kale *Laputa*'ya doğru yola çıkarlar. Ejderha yatağı denilen dev bir fırtına bulutundan gökteki kaleye planör ile ulaşan Sheeta ve Pazu, hayvanları koruyan dost canlısı bir robotla karşılaşır. Gökteki Kalenin içerisinde hiçbir insan yaşamamaktadır. *Muska* da *Laputa*'ya ulaşır ve çaldığı kolye ile kaledeki bütün silahları çalıştırarak, kendi müttefikleri de dâhil herkese silah ve robotların saldırmasına sebep olur. Sheeta ve Pazu birlikte çalışarak olarak *Muska* ve silahları etkisiz hale getirirler.

Film insanın doğaya verdiği tahribi gözler önüne serer. Bir ülkenin ileri teknolojisi de olsa doğaya saygı duymazsa sonunda yok olacağına mesaj *Laputa* ülkesi üzerinden verilmektedir. Film de Sheeta tarafından söylenen "Rüzgârla birlikte yaşa, tohumlarla kışı geçir, baharda kuşlara şarkı söyle" dizeleri doğaya karşı duyulması gereken sevgiyi anlatır. Uçma temasının sıklıkla işlendiği film içerisinde Sheeta ve Pazu'nun el ele gökyüzünde uçtukları sahnenin bir diğer versiyonu da *Ruhların Kaçışı* filminde *Chihirove Haku* karakterleri

arasında görürüz. İnsanın yeryüzünden ayrı yaşayamayacağını vurgulanan filmin ülkesi; Luputa, *Guliver'in Gezileri*<sup>56</sup> kitabında geçen bir yerdir.

Film içerisinde de bu kitapta gösterilerek bir gönderme yapılmıştır. Pazu karakterinin madenci olması yönetmenin Japonya'nın geçmiş dönemlerinde maden ocaklarında çalıştırılan çocuklar ve ağır çalışma şartlarından dolayı ölen çocukların adına bir eleştiridir.

### Tonari no Totoro- Komşum Totoro:



Görsel 36: “Komşum Totoro Film Afişi” ve “Film Sahneleri”

İki kız kardeş ve üniversite profesörü bir babanın kırsalda yeni bir eve taşınmasıyla hikâye başlar. Büyük kardeşin adı Satsuki, diğeri Mei'dir. Anneleri uzun süreli bir hastalık nedeniyle yakınlarda bulunan bir hastanede tedavi görmektedir. Kardeşler hastanedeki annelerini çok özlerler ve bir daha annelerini göremeyecek olmalarından büyük bir korku duyarlar.

Taşındıkları evin içinde, evin ruhu olan *susuwatari* (*sprite veya isperileri*) adı verilen yuvarlak, siyah küçük canlılarla tanışan kardeşler vakitlerini evlerinin bahçesinde oynayarak geçirirler. Bir gün evlerinin yanında bulunan ormanın içinde, orman ruhlarıyla karşılaşan kardeşler, bu ruhlar arasında en büyük boyutlu Totoro ile arkadaş olurlar. Totoro'yu ilk kez Mei görür. Totoro ile oynayan ve onun karnında uyuya kalan Mei'yi ablası bulur ama Totoro gitmiştir. Mei, orman ruhunu babası ve ablasına anlatsa da onları inandıramaz. Babası Mei'nin üzülmemesi için ve duyduğu derin saygıdan dolayı iki kızını da eski bir tapınağa ormana saygılarını sunmak için götürmektedir. Ağaçların ve insanların dost olduğunun vurgulandığı

<sup>56</sup> Jonathan Swift tarafından yazılmış olan çocuk romanı. İng: *Gulliver's Travel*

filmde doğaya karşı saygı duyulması gerektiği, diğer Miyazaki filmlerinde olduğu gibi bir tema olarak iletilmektedir.

Film iki küçük kız kardeşin orman ruhları ile arasındaki ilişkiyi anlatır. Filmin, en bilinen sahnelerinden biri olan yağmurlu bir akşam vaktinde bir otobüs durağında babalarının şemsiyesi olmadığı için onu bekleyen Satsuki, ablasının sırtında uyuya kalmış Mei ve onlarla eşlik eden Totoru'nun sahnesidir. Bu sahne Satsuki'nin Totoro'yu ilk kez gördüğü sahnedir. Mei'nin anlatımı sayesinde onu tanır. Totoro bir süre bekledikten sonra yağmuru durdurur ve filmle birlikte meşhur olmuş bir diğer karakter olan kedi otobüsü (Catbus / Nekobasu) karşımıza çıkar. Totoro, kedi-otobüsüne biner ve uzaklaşır. Kızlar hemen sonra babalarını karşılarlar.

Nekobasu daha sonrasında Satsuki'nin kardeşi Mei'yi bulmasına yardım eder. Mei annesini özlediği için hastaneye yanına gitmek ister ama yolunu kaybeder. Satsuki, tüm köy ile birlikte Mei arasa da bulamaz. Satsuki, Totoro'dan yardım ister ve Totoro kedi-otobüsünü çağırır. Kedi-otobüsü de ruhlar dünyasına aittir bu nedenle Totoro gibi yalnızca iki kardeşe görünmektedir. Kedi-otobüs sayesinde Mei'i bulan Satsuki, sonrasında kardeşiyle birlikte annesini görmeye gider. Ghibli filmlerinin birçoğunda olduğu gibi karakterler sihirli ulaşım araçlarıyla çeşitli yolculuklar gerçekleştirirler.

Film boyunca farklı duygu durumlarının içerisinde olan Mei ve Satsuki mutsuz zamanlarında birbirlerini teselli ederek, destek olurlar. Kardeşlik ve aile temasının işlendiği filmin finalinde, iki kız kardeşin annelerinin iyileşmesi sonucunda aileleri yeniden mutlu bir şekilde bir araya gelir. Ailenin önemini vurgulayan filmde, Satsuki ve Mei'nin babalarına karşı olan sevgilerini, baba-kız bağı üzerine mutlu ve kuvvetli ilişkilerini de görürüz.

Totoro'yu sadece iki kız kardeş görebilmektedir. Aile temasıyla birlikte işlenen diğer bir temada doğadır. Doğaya saygı duyan Satsuki ve Mei'nin Totoro ile birlikte toprağa fide ektiği bir sahnede bulunmaktadır. Orman ruhlarıyla ve evlerinde bulunana ev ruhları olan *susuwatariler* ile de oynayarak zaman geçirirler. Ev ruhları, aile yeni evine alışınca kadar evin içinde kalmaktadır. Sonrasında ise yeni ve boş bir ev bulmak oradan ayrılırlar. Ev ruhları sadece ev sahiplerinin, o eve iyi bakacaklarına inandıklarında oradan ayrılırlar. Susuwatariler, ayrıca *Ruhların Kaçışı* filminde de görülen popüler Ghibli karakterlerinden birisidir. Miyazaki'nin annesi de yönetmenin çocukluk yıllarında uzun süreli bir hastalık geçirmiş olmasından kaynaklı, Miyazaki'nin bu filmin hikayesini yazarken kendi çocukluğundan etkilendiği de çeşitli kaynakçalar içerisinde yer alan bir bilgidir.

### Majo no Takkyūbin- Küçük Cadı Kiki (Cadının Teslimat Servisi):



Görsel 37: “Küçük Cadı Kiki Film Afışı” ve “Film Sahneleri”

13 yaşında çaylak bir cadı olan Kiki'nin yeteneği uçmaktır. Kiki, babasının radyosunu dinlediği sırada bulutsuz bir dolunay gününün haberini aldığı anda, bir cadı geleneği yerine getirmek için evden tek başına ayrılmaya karar verir. Her cadı, eğitimi için belirli bir yaşa geldiğinde evinden ayrılarak bir şehir seçer ve o şehirde tek başına yaşayarak eğitimine odaklanmaktadır. Bir yıl boyunca kendi başına yaşayacak Kiki, onunla konuşabilen siyah kedisi Jiji'yi ve süpürgesini alarak yaşadığı yerden ayrılarak, kendine en uygun evi bulmak için yola çıkar. Süpürgeyle uçtuğu sırada yolda, duyduğu hava durumundan farklı olarak sağanak yağışa yakalanan küçük cadı, yağmurdan korunabilmek için bir trene sığınır. Tren Kiki'yi *Koriko* isimli okyanus kıyısındaki bir şehre getirir. Miyazaki, *Koriko* şehrini İsveç'in Stockholm kentindeki Old Town ve Gotland Adasındaki Visby kentlerinden ilham alarak tasarlamıştır.

Becerikli ve zeki bir kız olan Kiki, yaşadığı yerden oldukça büyük olan bu şehirde yaşamak konusunda oldukça endişelenir. Kalabilecek yer konusunda sıkıntılar yaşamaya başlayan Kiki'ye Gutiokipan Fırınının (Gütiokipänjä) sahibi Osono'ya yardım eder. Osono'da Kiki'ye çatı katında bir oda vererek iş kurmasında yardımcı olur. Kiki, uçuş yeteneği sayesinde kendi teslimat servisini kurar. Fırındaki işlere de yardım eden Kiki, dükkânın telefonundan teslimat işlerini kabul etmektedir. Teslimat servisinin ilk işi olarak bir fırın müşterisinin şehrin bir ucunda yaşayan yeğinine doğum günü hediyesi götürmektir. Şehrin diğer ucuna bir maceraya çıkan Kiki yoldaki bir ormanda kaza geçirir. Bu kaza sonucu ressam Ursula ile tanışan Kiki tüm aksiliklere rağmen görevini yerine getirir. Fırında teslimat işlerini kabul

etmeye devam eden Kiki, kendi ile yaşıt olan Tombo isimli bir çocuk ile de yavaş bir şekilde arkadaşlık bağı kurar. Karakteri değişim göstermeye başlayan Kiki, büyüme serüveninin içinde kendini farklı duygu durumlarının içinde bulur ve bir gün cadılık güçlerini kaybetmiş hale gelir. Her şeyini kaybetmiş olan ve özgüvensizlik hissiyle boğuşan Kiki, kendine yabancılaşmaya başlar. Kiki bu olumsuz hislerinden Ursula ile çıktığı küçük bir tatil sonucu yavaşça kurtulmaya başlar.

Koriko şehri bir zeplin kazası sonucu zor bir duruma düşer. Bu kazaya Tombo da karışır ve Kiki Tombo'yu kurtarabilmek için mücadele eder. Filmin sonunda cadı güçlerini tekrar kazanan Kiki, şehrin kahramanı olur. Teslimat işine devam eden, yeni arkadaşlar edinen ve şehrin küçük kızlarının örnek aldığı bir rol model haline gelen Kiki yaşadığı aksilikler, kazalar ve hastalık gibi tüm zor durumlarla baş edebilmiş, daha cesur ve özgüvenli biri haline gelmiştir.

Kiki'nin kahverengi kısa saçlarına taktığı kırmızı fiyongu, onunla özdeşleşmiş bir stil olmakla birlikte Kiki'yi temsil eden simgelerden, imzalardan biri de olmuştur. Film seyirciye bir insanın güvenli alanını terk etmesi sonucu yeni bir yaşam alanı içerisindeki herkes için olabilecek olağan sorunları Kiki üzerinden aktarır. İnsan ilişkileri, uyum sorununu ve erişkin olmanın anlamını da sorgulatar. Küçük bir cadı üzerinden aslında her insanın geçtiği, geçmekte olduğu veya geçeceği erişkin olma serüvenini gözler anlatılmaktadır. Miyazaki özellikle ülkesindeki genç kızlarının, Japon kültürünün bir parçası olan aileye, eve bağlı kalma gerekliliği inancı ile özgür olma arzusu arasında sıkışıp kalmalarını ana karakter ile alt metinde işleyerek sorgulamıştır. Kiki, Ursula gibi karakterler üzerinden özellikle genç kızlara verilen bağımsız olabilmenin zor olsa da istenilirse mümkün olabileceği mesajı aktarılmıştır. Büyümeyi öğrenen gençlerin zorluklarını bu film ile anlatan yönetmen, ayrıca çok çalışarak kazanmanın ve özveriyle çalışmanın sonunda başarıya ulaşabilmenin mümkün olduğu aktarımı da gerçekleştirmiştir.

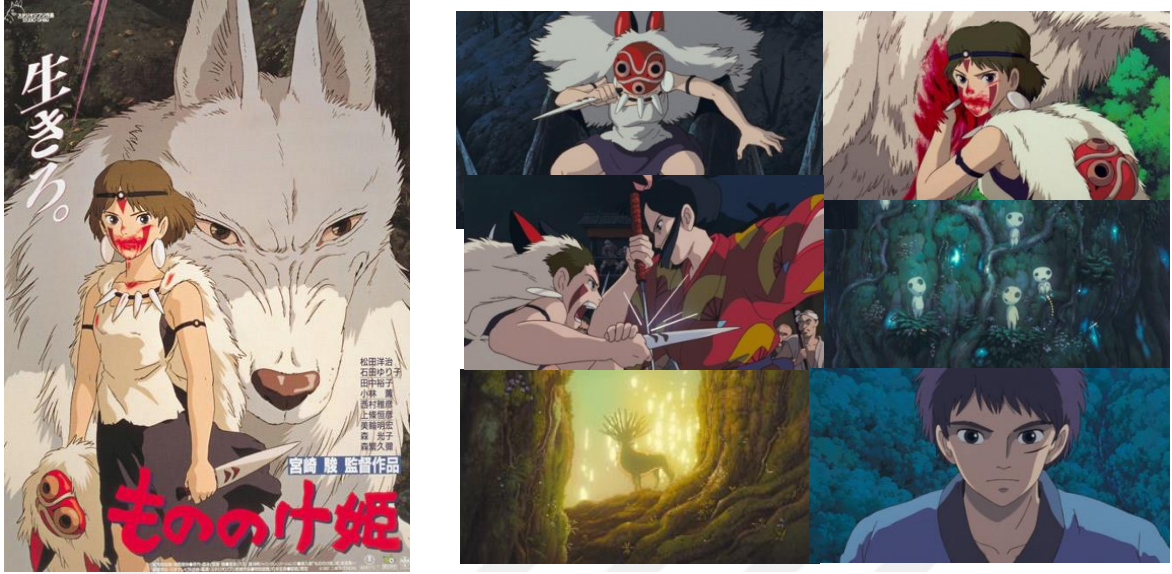


Görsel 38: (Koriko Şehri)



Görsel 39: (İsveç, Stockholm - Riddarholmen)

## Mononoke-hime- Prenses Mononoke:



Görsel 40: “Prenses Momonoke Film Afişi” ve “Film Sahneleri”

Film, ormanı koruyan ruhlar ile doğanın kaynaklarını acımasızca sömüren ve tüketen insanlar arasında geçen mücadeleyi konu almaktadır. Hikâyenin zaman ve yeri 1500’li yılların Japonya’sı içerisinde yaratılmış olan kurgu-fantastik bir evrendir. Yayınlandığı dönemde gişe rekoru kırmış film, Miyazaki’nin genel tarzından farklıdır çünkü bu film de kan ve vahşet içerikli sahneler yönetmenin diğer filmlerine nazaran sert şekilde işlenmiş ve daha fazla yer almıştır. Savaş temasının konu alındığı filmin izleyici kitlesi yetişkin yaş grubudur. Japon mitolojisinden referanslar da filmin içerisinde işlenmiştir. Bu referanslar; orman perileri, ruhları ve tanrılar biçiminde izleyicinin karşısına çıkmıştır.

Mononoke bir isim değildir. Japon dilinde anlamı canavar-ruh anlamına gelen genel, doğal fenomenlerden oluşan ruhlar için Japon mitolojisinde kullanılan genel bir terimdir. Monokeler, kızgınlık gibi duygular aracılığıyla ortaya çıkmaktadır. Mononoke’nin isim olarak; San, kurtların prensesidir ve kurtlar tarafından büyütülmüştür. San’ın annesi Moro zeki, bilge bir beyaz kurt formunda olan eski tanrılardan biridir. Mononoke’nin ailesi onu ormana Moro’nun merhametine bırakarak terk etmişlerdir ve Moro insanlardan nefret etmesine rağmen San’ı kendi kızı gibi yetiştirmiştir. Moro, San’ı ne bir insan ne de bir hayvan görür ona göre San, arada belirsizlikte kalmıştır. San, Moro’nun ve ormanda yaşayan maymun ve domuz kabilesi ruhları gibi insanlardan nefret etmektedir. San iyi bir savaşçı ve büyüdüğü doğa gereği vahşidir.

Ashitaka, Emishi isimli bir topluluğun prensidir. Köyünü korumak için bir orman ruhunu öldürmüş ve bu nedenle ölümcül bir lanete yakalanmıştır. Lanet nedeniyle topluluğu ile

bağlarını koparan ve lanetine çare aramak için köyünden ayrılan Ashitaka evinden oldukça uzak olan bir yolculuğa çıkar. Bir orman yerleşkesi olan Demir Kasabasına (Irontown) gelen Ashitaka, laneti ortadan kaldırmak için Ormanın Ruhunu aramaktadır. Demir Kasabasının lideri olan Leydi Eboshi'de Orman Tanrısının peşindedir. Ormanın Tanrısı geyik formuna sahip, yaşamın ve ölümün tanrısı, ormanın koruyucusudur.

Leydi Eboshi, ormanın doğal zenginliklerini ele geçirmek, demir üretimini arttırmak ve dünyayı yönetmeyi amaçlar bu nedenle Orman Tanrısını öldürmek ister. Çünkü Orman Tanrısı ormanı korur, orman ruhları onun sayesinde hayvanlardan farklıdır ve ormanlarını savunurlar. Eboshi silahlar üretir, hırslıdır, tanrılara meydan okur, doğaya zarar verir ama zor durumdaki insanlara da yardım etmektedir. San, Leydi Eboshi'yi doğaya verdiği zarardan ve insanlara olan nefretinden dolayı öldürmek istemektedir. Böylelikle Eboshi ve San vahşi bir savaşın tarafları haline gelirler. Akashi savaşı durdurmaya çalışır ama iki cephede onu düşman olarak görür, tam anlamıyla ona güvenmezler. Akashi, San'a aşiktir ayrıca merhametli olan ve barış yanlısı doğası gereği de San'ın güvenini kazanmak için büyük uğraşlar verir. Eboshi ve San'ın birbirlerini öldürmeye çalıştığı bir gecede iki tarafı da etkisiz hale getirir, San'ı korumak ister bu nedenle Demir Kasabası insanları ona düşman olur. Akashi ve San birlikte vakit geçirirler San'ın kurt kabilesi insan olmasından dolayı Akashi'den hoşlanmaz. San'ın ise insanlara olan nefreti değişmez ama zaman içinde Akashi'yi sevmektedir. Akashi ise her şeye rağmen savaşa engel olmaya çalışsa da başarılı olamaz. Prenses Mononoke, domuz kabilesi, kurt kabilesi Eboshi'ye ve onunla ittifak olmuş avcı rahiplerle büyük bir savaşın içine girerler. Avcı rahipler imparator için Orman Tanrısı'nın başını isterler. Rahipleri Eboshi'nin hırsını kullanarak, onun tanrıyı öldürmesini sağlar ve ölen tanrının başını alarak imparatora götürmeye çalışırlar.

Savaşın iki tarafıda yaralanır, kayıplar verir. Savaşın bir kazananı olmaz çünkü insanlarla birlikte doğa da zarar görmüştür. Orman tanrısı form değiştirir, ormanı yok etmeye başlar, doğa kuraklaşır ve ona zarar verenlerden intikamını alır. Orman perileri ve iyi şans sembolü olarak kullanılan *Kodama* isimli yaratıklar ortadan kaybolur... Akashi ve Mononoke tanrının başını çalan avcılara engel olurlar. Akashi ve Mononoke sayesinde tanrı huzura erer ama artık bu dünyadan gitmiştir. İnsanlar ve orman sakinleri doğayı tekrar eski haline getirebilmek adına ateşkese karar verirler. Filmin sonunda yeşeren ormanda *Kodama*'lar tekrar ortaya çıkar. Kodamalar umudun ve yeni bir yaşamın vaadi olarak kullanılmıştır. Ayrıca Kodamalar film boyunca Akashi'ye yardım etmişlerdir. Akashi film boyunca birçok zorlukla mücadele eder ama nefret duygusunun onu yönetmesine izin vermez. Orman Tanrısı da

yardımlarına karşılık onun lanetini geri alır. Mononoke’de Akashi sayesinde nefret duygusunu kontrol etmeyi öğrenir.

Prens Mononoke, doğa temasının en net işlendiği; doğanın önemini, doğa tahribatının yaratacağı sonuçlar gibi mesajlar ile birlikte doğrudan aktarıldığı Miyazaki filmlerinden biri olmuştur. İnsanın cenneti gelişmek adı altında cehenneme çevirmesi, insanların doğaya karşı umursamazlığı gibi sorunları vurgulayan ve insanların bencil doğasını, savaş ve barış kavramlarını sanatsal bir şekilde işlemeye başaran Miyazaki filmi ile izleyenleri düşündürür. Doğaya karşı daha duyarlı olunması gerektiğine dair bir mesaj da iletir. Ayrıca baskın ve güçlü karakterlerin çoğu kadın olarak tasvir edilmiştir Filmin ana kadın karakterler lider ruhlu ve cesurdur. Miyazaki, karakterleri için geleneksel cinsiyet rolü olarak kadına verilen özelliklerden farklı bir profil çizmiştir.

### Sen to Chihiro no Kamikakushi- Ruhların Kaçışı



Görsel 41: “Ruhların Kaçışı Film Afişi” ve “Film Sahneleri”

Ruhların Kaçışı filminin ana hikayesi Chihiro’nun ailesinin domuza dönüşmesi ile başlamaktadır. Yeni bir şehre taşınan ve bu nedenle bir araba yolculuğuna çıkan Chihiro ve ailesi, yanlış bir yola girerek ıssız bir orman yolundan ilerlemeye başlarlar. Yol boyu Şintoizm inancına ait terk edilmiş türbeler ve figürlü dev kayalar dikkat çekmektedir. Bu orman yolu sıradan bir ormana ait değildir. Chihiro ve ailesi ormanın sonunda bulunan bir tünelden içeri geçerek, geniş yeşil bir vadiye ulaşırlar. Vadiyi aştıklarında ıssız bir Pazar yeri karşılına çıkar. Vadi önemli bir geçiş noktasıdır. Bu noktadan sonra Chihiro ve ailesi artık tamamen ruhların dünyasındadır. Chihiro huzursuzdur çünkü o, anne babasının aksine ruhların varlığını hissedebilmektedir. Chihiro kırmızı-yeşil renklerin ağırlıkta olduğu ihtişamlı bir binayla

karşılaşır bu bina geleneksel bir hamam / kaplıcadır. Binanın önünde Haku isimli onunla yaşıt görünen bir erkek çocuğuyla karşılaşır. Haku onu buradan gitmesi konusunda uyarır. Chihiro ailesinin yanına ulaşır ve onların domuza dönüştüğünü görür. Pazar yerine gece çökmüştür ve ruhlar sokaklara çıkmıştır. Chihiro geldikleri vadiden kaçmaya çalışsa da vadi suyla dolmuştur. Chihiro bu suyu geçemez ve ruhlar dünyasında kalır. Chihiro'ya Haku yardım eder. Haku'nun ona yardım etmesinin sebebi ise Chihiro'yu tanimasıdır. Haku bir nehir ruhudur ve Chihiro'nun geçmişte hayatını kurtarmıştır. Ruhlara görünmeden hamamın içine giren Chihiro, burada çalışmaya başlar. Hamamın sahibi Yubaba isminde yaşlı bir cadıdır ve Chihiro'nun ailesini domuza çeviren büyüü yapmıştır. Chihiro, ruhlara ve tanrılara hizmet veren bu hamamda çalışmak için ismini Yubaba'ya vermek zorunda kalır. Yubaba, Chihiro'ya "Sen" adını verir. Chihiro, ruhlar dünyasında kaldığı süre boyunca Sen adını kullanır.

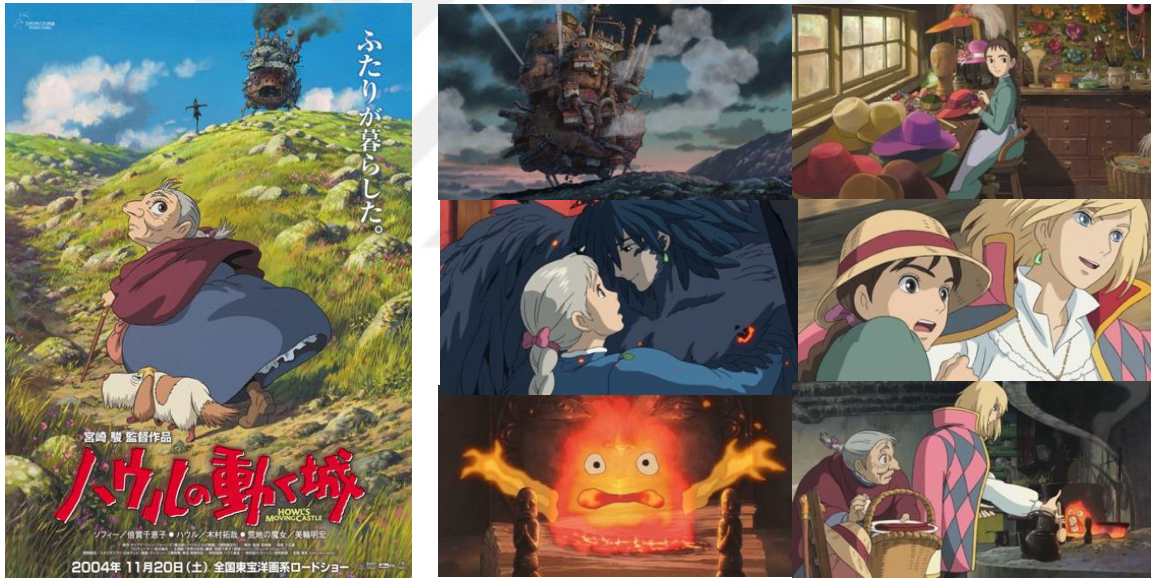
Hamamda çalıştığı süre boyunca birçok farklı sınavla karşılaşır. Bu sınavlardan biri de Yüzsüz (No-Face) karakteriyle arasında geçen olaylardır. Yüzsüz kendine ait bir kişiliği olmayan, yanında bulunduğu kişilere ve yediği canlıların kişiliğine göre davranışları şekillenen bir ruhtur. Yüzsüz karakteri, hamam içerisinde çalışanların açgözlü davranması sonucunda canavarlaşır. Chihiro ise asla açgözlü olmaz ve bunun ödülünü de kazanır. Filmin sonunda Chihiro, önüne çıkan tüm engelleri atlatır. Ailesini tekrardan insana dönüştürür. Yubaba'dan ismini de tekrar geri alır.

Açgözlü olmanın zararlarının aktarıldığı film bu mesajı ilk Chihiro'nun anne ve babasının domuza dönüşmesi üzerinden verir. Tanrılara hazırlanmış yemekleri yiyen aile için bu açgözlülüğün bir cezasıdır. Filmin devamında Yüzsüz karakteri üzerinden işlenen açgözlülük teması, insan olmayan varlıkları da etkisi altına almıştır. Herkesin açgözlülük günahına düşebileceğini anlatan film, ihtiyaç duyulandan fazla olanı almamayı Chihiro üzerinden öğütler. Film boyunca açgözlülük tuzağına düşmeyen tek karakter Chihiro'dur. Yüzsüz'ün altın yaratma numarası Yubaba dâhil bütün hamam çalışanlarını etkisi altına alır ve bu karakterler cezalandırılır. Chihiro ise sadece ailesini ve bu dünyada edindiği dostlarını korumak istemektedir. Bu nedenle asla Yüzsüz'ün altın yaratma tuzağına düşmez. Ejderha formunu alabilen, sihirli güçleri olan ve bilge/usta olarak adlandırılan Haku karakteri bile daha fazla büyü öğrenmenin açgözlülüğüne kapılmıştır. Bu da Yubaba tarafından kötü emeller için kullanılmasına sebep olmuştur. Chihiro ise geçmişte Haku'nun onun hayatını kurtardığı gibi Haku'yu da Yubaba'dan kurtarır.

Çalışmak, çalışkanlık olguları da film içerisinde işlenmiştir. Chihiro'nun karşısına çıkan zorlukları çalışkanlığı sayesinde yenmesi ve bu sayede "Nehir Tanrısından" büyüü bir hediye

kazandığı sahne buna bir örnektir. Bu hediye sayesinde Chihiro'nun ailesi yeniden insan olur. Domuzlar üzerinden de verilen bir mesaj vardır. Herkesin çalıştığı bir hamamda yan gelip yatan tek varlıklar domuzlardır. Bu farkındalık seyirciye özveriyle çalışan herkesin günün sonunda kazanacağını da ifade etmektedir. Bir başka tema ise erişkin olma, büyüme ve bağımsızlık kazanmayla ilgili kavramlardır. Bu kavramlar Chihiro aracılığıyla işlenmiştir. Chihiro'nun ailesinden bağımsız kalınca her isteğinin yapılmadığı, kendi çabasıyla bir şeyleri elde etmeyi öğrenmesi sayesinde olgunlaşması anlatılır. Yönetmenin ayrılmaz bir parçası olan doğaya karşı saygılı olunması ve korunması gerekliliği de bu filmin konu aldığı bir başka temadır. Haku'nun ruhu olduğu nehrin insanlar tarafından kurutulması nedeniyle evsiz kalması, Nehir Tanrısının "Pis Koku Tanrısı" zannedilmesine sebep olacak kadar insan çöpleriyle kirlenmesi, insanın doğaya verdiği zararı bir kez daha hatırlatır.

### Hauro no Ugoku Shiro- Yürüyen Şato:



Görsel 42: "Yürüyen Şato Film Afişi" ve "Film Sahneleri"

Sophie bir şapkacı dükkanında çalışan sıradan ve sade görünümlü bir genç kızdır. Bir ara sokakta onu rahatsız eden askerlerden kurtaran büyücü Howl ile tanışmasının ardından hayatı değişir. Önce ona yardım eden büyücü Howl ile tanışan ve ona ilk görüşte âşık olan genç kız, sonrasında da bir şapkacı dükkânında kötü bir cadı tarafından kendisine yapılan bir yaşlandırma büyüsü sonucunda aniden yaşlı bir kadına dönüşür. Öncesinde de özgüvensiz olan ve fiziksel olarak kendini beğenmeyen Sophie, bu lanetin sonucunda derin bir keder yaşar. Hayatı tamamen değişen Sophie yaşadığı yerden ayrılarak, lanetini kaldırabilmek adına yola çıkar. Yolda tanıştığı bir korkuluğun rehberliğinde Yürüyen Şato'yu bulur. Bu şato Howl'a aittir ve orada kalmak için temizlikçilik yapmaya başlar. Şato içerisinde Howl dışında şatonun

yürümesini sağlayan ateş cini Karushifa ve Howl'ın asistanı olan Markly isimli bir çocuk yaşamaktadır. Sophie onlarla ve Howl ile zamanla bir bağ geliştirir. Howl yakışıklı görünüşü ve gücü yüzünden bölünmüş bir kişiliğe sahiptir ve bu kişilik onu narsist, kalpsiz biri haline getirmiştir.

Sophie'nin iyi yürekliliği bütün karakterleri olumlu yönde etkiler. Sophie'nin iyi yüreği ve fedakârlıkları sayesinde Howl'un gerçek anlamda kalbini kazanır. Büyücü Howl, Sophie sayesinde bölünmüş kişiliğinden kurtulur. Howl savaşa müdahale etmek içinde siyah kanatları olan bir çeşit kuş formuna dönüşebilme özelliğini kullanmıştır. Yönetmen, krallıkların ve büyücülerin dahil olduğu bir savaşın yarattığı tahribat ile savaş ve barış temasını tekrardan işlemiştir. Miyazaki'nin bu filminde değindiği ana tema ise kendini sevmek ve güzellik kavramı ile ilgilidir. Kendini hiçbir zaman güzel bulmayan Sophie'nin yaşlı bir kadına dönüşmesi sonucunda yaşadıkları, hissettikleri üzerinden seyirciye iç güzelliğin, kişiliğin etkisi ve önemi ile ilgili mesajlar vererek düşündürür. Uçma teması her Miyazaki filminde olduğu gibi *Yürüyen Şato* filmde de izleyici karşına çıkmaktadır.

Yürüyen Şato'nun dış mimarisi, Miyazaki'nin şatonun içinde yarattığı büyümlü ortam, boyut değiştirmeye yarayan büyümlü döner kapının yer aldığı sahneler sahip oldukları estetik stil, renk ve ayrıntılı çizimlerinden dolayı birçok anime izleyicisi tarafından taktir toplayarak, neredeyse birer kült haline getirilmiş, animasyonun başarısından dolayı örnek gösterilmiştir. Yönetmenin derin hayal gücünün oldukça net hissedildiği bu filmin şatosunun tasarımı için Jean Tinguely, Albert Robida gibi sanatçıların çalışmalarından ilham alınmıştır. Sophie'nin yaşadığı kasaba bir Fransız kasabası olarak çizilmiş ve Fransa'ya ait olan bir atmosferi yaratılmak amaçlanmıştır. Şehir tasarımı konusunda referans alınan; Alsas (Alsace) isimli bölge Fransa'nın bir kentidir.

## Gake no Ue no Ponyo: Küçük Deniz Kızı Ponyo:

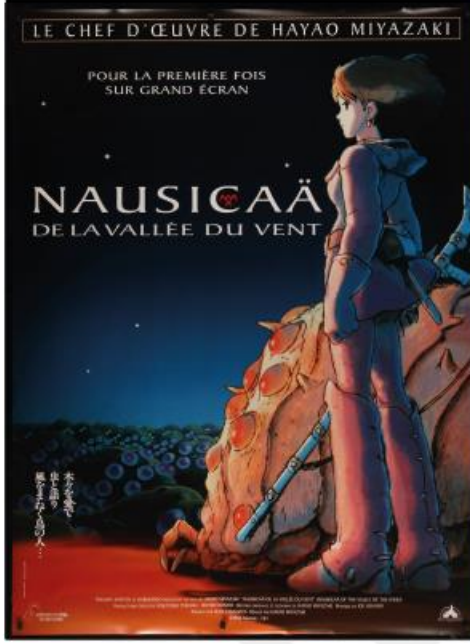


Görsel 43: “Ponyo Film Afişi” ve “Film Sahneleri”

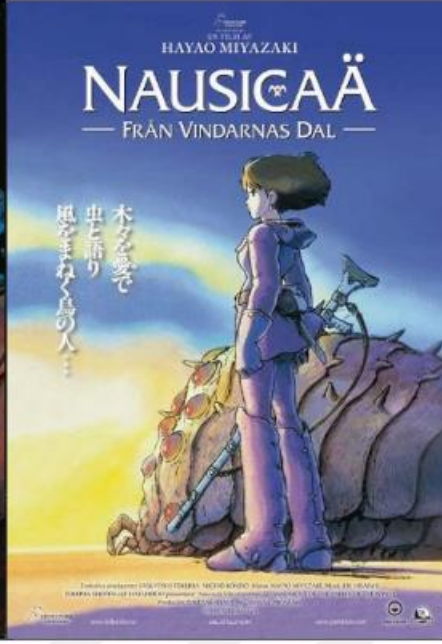
Ponyo beş yaşında bir tanrı ve tanrıçanın kızı olan insan yüzlü bir Japon balığıdır. Karakterin asıl ismi Brunhilde'dir. (İskandinav Mitolojisinde bir kahramanın adıdır.) Annesi Granmamare su altındaki bütün canlıların koruyucusudur. Babası Fujimoto ise deniz tanrısıdır ve aşırı baskıcı, otoriter bir karakterdir.

Bir gün sudan yerin yüzeyine kaçan Ponyo, Sosuke ile tanışır ve onunla arkadaş olur. İki karakter de beş yaşındadır. Sosuke'nin babası bir denizcidir bu yüzden okyanusa karşı özel bir ilgisi ve merakı vardır. Ponyo, Sosuke ile arkadaşlığını ilerlettikçe insan olarak yaşamının hayalini kurmaya başlar. Yaramaz bir karakter olan Ponyo maceradan maceraya sürüklenir ama sevimli görünüşü ve kişiliği sayesinde kendini sevdirir. Miyazaki'nin en iyimser ve özellikle çocuk yaş grubuna hitap eden filmi olmaktadır. Farklı evrenlere ait olan Ponyo ve Sosuke birbirlerine duydukları sevgi ve bağlılıkla uyumlu bir dünya yaratırlar. Gerçek sevgiyle hayatın değiştirilebileceği mesajı da verilmiştir. Filmin; yüzeye ulaşmaya çalışırken kavanoza sıkışan Ponyo sahnesi ile yönetmen insanların özellikle su kaynaklarına karşı yaptığı tahribata karşı bir farkındalık yaratır. Çevre kirliliğine de dikkat çekilir.

2.2.1. Film Afişlerinin Farklı Ülkelerde ve Dillerde Temsili  
Kaze no Tani no: Nausicaä – Rüzgârlı Vadi:



Görsel 44: Fransa / Fransızca Afiş



Görsel 45: Almanya / Almanca Afiş

Tenkū no Shiro Rapyuta – Gökteki Kale:



Görsel 46: İngilizce Afiş

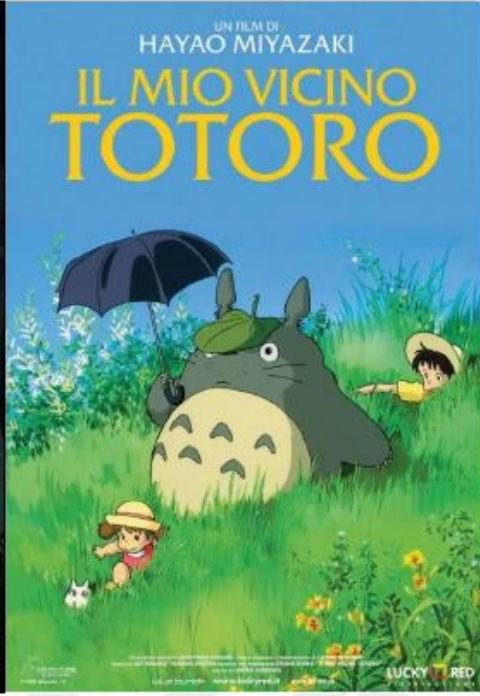


Görsel 47: Güney Kore / Korece Afiş

**Tonari no Totoro- Komşum Totoro:**



**Görsel 48: İngilizce Afiş**



**Görsel 49: İtalya / İtalyanca Afiş**

**Majo no Takkyūbin- Küçük Cadı Kiki:**



**Görsel 50: Fransa / Fransızca Afiş**



**Görsel 51: İngilizce Afiş**

**Mononoke-hime- Prenses Mononoke:**



**Görsel 52: İngilizce Afiş**

**Görsel 53: Fransa / Fransızca Afiş**

**Sen to Chihiro no Kamikakushi- Ruhlarmın Kaçışı:**



**Görsel 54: İngilizce Afiş**

**Görsel 55: Fransa / Fransızca Afiş**

## Hauro no Ugoku Shiro- Yürüyen Şato:



Görsel 56: İngilizce Afiş

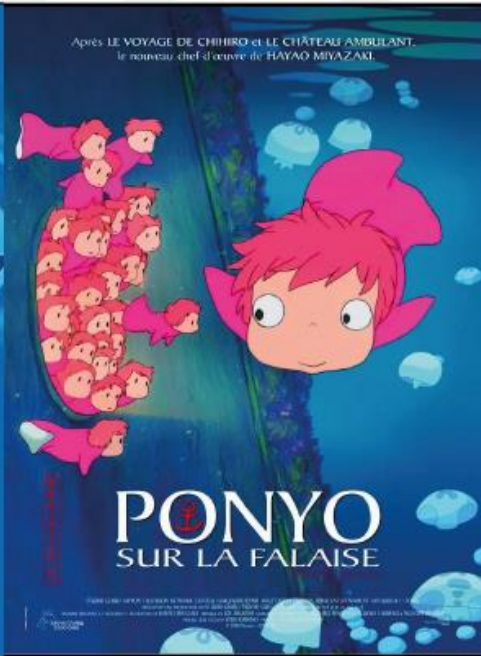


Görsel 57: Fransa / Fransızca Afiş

## Gake no Ue no Ponyo: Küçük Deniz Kızı Ponyo:



Görsel 58: Türkiye / Türkçe Afiş



Görsel 59: Fransa / Fransızca Afiş

### 2.3. Hayao Miyazaki ve Shojo Temsili: Film Karakterleri ve Kullanılan Temalar Shojo Temsili

Hayao Miyazaki'nin filmlerinin temsil ettiği tür; *Shoujo*'dur. Shoujo veya Shōjo kelimesi genç kız- küçük kız anlamına gelmekte olan Japonca kökenli bir kelimedir. Bu kelime anime ve manganın hitap ettiği kitleyi belirtmektedir.

Shoujo anime ve mangaların ana karakterleri incelendiğinde büyük bir çoğunluğu liseye giden genç kız karakterlerini konu alır. Shoujo seriler ana karakterin aşk hayatına odaklanmaktadır ve geneli aksiyon uzak, odak noktalarının romantizm olduğu türlerdir. Ancak bazı Shoujo türüne ait anime (ve manga) serilerinde aksiyon ve macera türleri de işlenebilmektedir. Romantizm ise macera gibi türlerin işlendiği dizi veya filmlerde ana hedef olmamasına rağmen önemli bir yere sahiptir.

Shoujo anime ve mangalarda her şeyin güzel tasvir edilerek, sevimli görünmesi, kadın karakterlerin büyük gözlere sahip olması, çevre ve karakter tasarımlarının detaylı olması, kelebek, çiçek motiflerinin fazlaca kullanılması ve çizimlerinin *Shounen* anime ve manga eserlerine kıyasla daha yumuşak ve dairesel formlarda olması bu türün önemli özelliklerindendir. Popüler birçok anime ve manga serisi Shounen veya Shoujo kategorisine ait olmaktadır. Shojo türüyle birlikte en popüler anime türlerinden biri olan Shounen (veya Shōnen) türü de genç erkek veya erkek çocuk anlamına gelen Japonca bir kelimedir. Shounen ana karakterlerinin genellikle genç erkeklerdir ve geneli haylaz bir yapıya sahip olur. Shounen kategorisinin ana teması aksiyondur. Ana karakterin hikâyesinin başlangıcında güçsüz biriyken, hikâye ilerledikçe güçlenir ve serideki en güçlü kişi olur. Shounen eserlerde Shoujodan farklı olarak romantizm türü çok az yer almaktadır ve çoğunlukla açık bir şekilde işlenmez. Shounen karakterleri keskin çizimler kullanılarak yaratılır daha dramatik bir havaya sahiptir ve mangalarında arka planlar daha karanlık tasvir edilmektedir.

Miyazaki filmlerinin kahramanları genelde shojo türüne figürlerdir. Miyazaki'nin yaratmış olduğu shojo karakterlerinin yani Türkçe anlamı ile genç kız karakterleri geleneksel shojo figürlerini geride de bırakmaktadır. Geleneksel shojo temsilene ters olarak daha aktif ve cesur karakter portleri çizen yönetmenin genç kız kahramanları, kimseye bağımlı olmadan kendi yolunu çizebilen kişilikler olarak tipik shojo figürlerinden ayrılmaktadır. Shojo figürünü kendine özgü şekilde dönüştürerek sorgulayıcı, cesur ve bağımsız karakterler yaratımındaki süreç onu diğer yönetmenler farklılaştıran bir noktadır.

## **Film Karakterleri**

Miyazaki'nin filmlerinde kadın karakterler bağımsız ve güçlü kişilikler olmakla birlikte, bu özellikleri sayesinde öne çıkan ve ikonikleşen figürler olmuşlardır. Yarattığı kahramanlarının hepsinin kendine özgü bir hikayesi ve kişiliği vardır. Toplumsal cinsiyet kalıplarının dışında tutularak yazılmış kadın karakterler, Miyazaki animelerinde öne çıkan önemli unsurlardan biri olmuştur. Yarattığı kahramanlarının hepsinin kendine özgü bir hikayesi ve kişiliği vardır. Analizi yapılmış sekiz filmin kadın ana karakteri farklı hikayelerine sahip olsalar da benzeştikleri bir nokta; önlerine çıkan zorluklar ile kendi başlarına mücadele edebilme yetileridir.

**Nausicaa:** Post-apokaliptik bir çağda bir prenses olan Nausicaa karakteri, o güne kadar görülmüş olan pasif bir prenses tasviri aksine güçlü, sorumluluk alma konusunda aktif bir lider görevi gören, devrimci, cesur bir karakterdir. Nausicaa zeki ve idealist bir karakterdir. Savaşı ve şiddeti tek çözüm yolu olarak görmez ve içinde bulunduğu sorunları çözmek için farklı alternatif yolları da denemektedir. Halkına iyi bir lider olan ve onları düşünen Nausicaa doğa ve insan çatışmasını sona erdiren kişidir. İnsanlığın kurtarıcısı olarak, doğa ile yakın bir ilişkisi vardır, ona saygı duyar, ohmular ile iletişim kurmaya çalışır, doğayı sever onu korur.

**Sheeta:** Cesur ve fedakâr bir karakter olan Sheeta, tüm olayların bağlantı noktasıdır. Efsanevi bir ülkeyi bulmak için zorlu sınıvlardan geçmeyi göze alabilen, müdalececi bir figürdür. Efsane ve gerçek Sheeta sayesinde ortaya çıkmaktadır. Filmin kötü karakteriyle savaşılabilen, hedefi için zekice ilerleyebilen biri olmanın yanında dünyada sevgisiz yaşanmayacağı mesajını veren şefkatli bir figürdür. Savaş ve silahların karşısında duran, güç elde etmek teknoloji kullanımının bir anlam ifade etmediğini mücadelesi sırasında gösteren bir karakterdir.

**Satsuki:** Onlu yaşlarda küçük bir çocuk olan Satsuki, küçük yaşına rağmen kardeşi Mei'ye göz kulak olan, sorumluluk sahibi bir figürdür. Babasının gün boyu işte olması ve annelerinin ise hastanede tedavi görmesinden dolayı olgunlaşan ve sorunlarının üstesinden kendi başına gelmeyi öğrenen, büyüme yolculuğunda olan bir karakterdir. Kız kardeşiyle birlikte geçen gündelik yaşamları sırasında oluşan gerginlikleri ve sorunları Satsuki, ona ve kardeşine rehber ve koruyucu olan Totoro yardımıyla çözmektedir.

**Kiki:** Tek başına evinden ayrılan, hiç bilmediği yeni bir yere yerleşen ve bir yetişkin gibi hayatını kendi başına idame ettirmeye çalışan Kiki, yetişkin dünyasının karmaşıklığı ve zorluğunun üstesinden gelerek, kişisel gelişimini tamamlar ve bir birey olur. Kiki'nin kendi

parasını kazanması, bir iş kurması, karşılaştığı sorunları yalnızca kendisinin çözecek olması onun olgunlaşmasını sağlayarak, hedefine ulaşmasına yardımcı olur. Özgür, zeki, çalışkan ve çözüm odaklı bir figür olan Kiki, yaşadığı zorluklar sırasında belli dönemlerde mental düşüşler yaşasada, nihai hedefine ulaşmak için pes etmeden çalışmaya devam eder.

**San:** Filmde iki güçlü kadının birbiriyle olan mücadelesi izlenir. San, ormanı yok etmek isteyen demir şehri insanları ve onların lideri Lady Eboshi ile savaşıyor, doğayı onlardan korumak istemektedir. Yabani bir karakter olan ve ormanda kurtlar tarafından yetiştirilmiş bir karakter olan San, Momonoke lakabıyla bilinmektedir. İnsan bedeninde olsa da ormanda ruhların parçasını taşıyan ve oraya ait olan Momonoke iki tarafında parçalarını taşımaktadır. Duygusal bir yöne de sahip olan ama savaş meydanında kurtlardan farksız savaşan biridir. Savaşçı ve vahşi kişiliğinin yanında onu diğer kadın karakterlerden ayıran insanlara karşı duyduğu yoğun nefret, onu analiz edilen karakterler içinde en tehlikeli ve karamsar figür yapmaktadır. Momonoke, kendi kararlarını alarak kendi hikayesine yön vermektedir. Ashitaka ile olan ilişkisinde de filmler kalıplaşmış kızı kurtaran erkek olay örgüsünden ziyade Ashitaka'yı etkileyen ve değiştiren kişi olmaktadır. San veya en bilinen adıyla Momonoke, Miyazaki'nin yaratmış olduğu en güçlü karakterlerden biri olarak bilinmektedir.

**Chihiro:** Filmin başlarında şımarık ve ürkek bir çocuk olan ama yaşadığı zorluklar ve sınavlar sonucunda bir birey olan, olgunlaşan ve cesaret kazanan Chihiro, kendini benliğini bulma yolculuğuna oldukça cesur kararlar almaktadır. İletişimi güçlü olan ve öğrenmeye açık olan Chihiro sorgular ve çalışır. Çalışkan olmanın karşılığının ödülünü alan Chihiro, herkese saygıyla yaklaşan bir figürdür. Film içerisinde açgözlülük tuzağına düşmeyen tek karakter olan Chihiro, sadece anne ve babasını kurtararak yeniden insan dünyasına dönmeyi arzulamaktadır. Chihito, ona rehber olan Haku'yu yeri geldiğinde kurtarmış, banyo evinin sahibi cadı Zeniba ile mücadele etmiş ve onun takdirini kazanmıştır. Chihiro banyo evinde kaldığı süreç boyunca orada yaşayan ruhlara yardımcı olarak onları olumlu yönde etkileyen bir karakter olmuştur.

**Sophie:** Sıradan yaşantısını bir lanet sonucu geride bırakan Sophie, filmin başında özgüvensiz bir karakter olsa da zaman içinde yavaşça özgüven kazanır. Önüne çıkan zorlukları fiziksel olarak daha zayıf olsa da yener ve kendiyile ilgili düşüncelerini olumlu yönde değiştirerek sadece kendi hayatını değil, Howl'un hayatını da olumlu bir şekilde etkiler. Sophie, yardımsever bir karakter olmasının yanında tüm hayatını geride bırakarak yeni bir yola çıkması ve kötülükler cadısıyla mücadelesi, cesaretini ortaya koymaktadır. Zekâsı ve şefkatiyle tüm zorlukların üstesinden gelir.

**Ponyo:** İnsan olmak için sihirden vaz geçen japon balığı Ponyo, oldukça küçük bir yaşta olmasına rağmen kendi yolunu çizmiş bir karakterdir. Annesinin desteğiyle olmak istediği ne ise, onun için mücadele eden Ponyo sempatik ve haylaz bir karakterdir. Hayat seçimleri için yaşı, inceleme için ele alınan diğer karakterlerden bile erken olan Ponyo'nun vazgeçiş yetişkinler dünyasındaki değişimden ziyade kendini olduğu gibi kabul ettirmesi ile ilgilidir. Kaderinden farklı bir yola gitmeye karar veren Ponyo karakteri aracılığıyla çocukların da kendi yollarını, kaderlerini çizebilecekleri mesajında verildiği düşünülebilir.

### **Film Temaları:**

Her dramatik eser bir temaya ve farklı kavramlar olsalar da birbirleriyle doğrudan ilişkili olan konu ve kişi öğelerine sahiptir. Bir filmin ana fikri / önermesi olan tema, konu ile doğrudan ilişkilidir. Çünkü tema, konu aracılığıyla anlatılmaktadır. Etkili her film belirli bir tema veya temaları işlemektedir. İşlenen birden fazla tema var ise ana ve yan temalar şeklinde de ayrılabilir. Filmin ana teması tek bir şeyi anlatır ve diğer yan temalar bu ana anlatıyı destekleyen onunla bağlantılı temalar olmaktadır.

Tema, yaratıcı bir düşünceden ortaya çıkar. Eserin yaratıcısının; inandığı, açıklamak, yaymak veya paylaşmak istediği bir düşünce olmakla birlikte, onu rahatsız eden bir düşüncede olabilir. Bu rahatsızlık onun karşısından da ortaya çıkabilmektedir. Etkili ve sağlam temelli bir tema ancak bu şekilde ortaya çıkabilmektedir. Aksi şekilde ortaya koyulmuş olan sağlam bir düşünce yoksa o tema dramatize edilemez ve zayıf-etkisiz kalır (Aslanyürek: 1998). Güçlü bir temanın olmayışı zayıf bir dramatik yapının işareti olmakla birlikte, içerik ve biçiminde yetersiz kalışına sebep olur. Tema, eserin tümünü özetleyen, genel bir tümcedir ve soyut olarak var olmaktadır (Gürbüz: 2001).

Hayao Miyazaki, kendine özgü bir hayat görüşüne ve düşünceler sahip olan ve bu düşüncelerinde filmlerine yansıtılmış bir yönetmen olmaktadır. Düşüncelerini temalar aracılığıyla filmlerinde yansıtan Miyazaki filmleri hem tematik hem sinematografik olarak bir bütünlük içerisindedir ve auteur kuramına göre Miyazaki, bir auteur yönetmen olarak kabul görmektedir. Auteur yönetmenler filmografileri boyunca belli başlı temalara yoğunlaşan kişilerdir. Bu durum filmlerinin tematik bir bütünlüğe sahip olmasına sebep olur. Bu nedenle bir auteur yönetmeni incelemek için bir filminden fazlasına odaklanmak gerekmektedir. Miyazaki filmleri de tematik bir bütünlük içerisindedir ve yönetmenin kullandığı kullanmış olduğu belirli temalar başlıklara ayrılarak detaylandırılmıştır. Miyazaki filmlerinin ortak temaları olan bu başlıklar, ana veya yan tema şeklinde filmlerinde karşımıza çıkmaktadır.

**Doğa- İnsan Çatışması ve Çevre Bilinci:** Doğa, Miyazaki'nin her filminde işlenen bir kavram olmakla birlikte insan ve doğanın etkileşimi filmlerinde yer alan başlıca temalarından biridir. İnsanın doğaya karşı saygılı olması gerektiğini savunan ve çevre bilinci ile ilgili düşüncelerini filmleriyle aktaran Miyazaki'nin doğa, çevre ve insan etkileşimini yansıttığı sahnelerden örnek verilmesi gerekirse *Prenses Momonoke* ilk akla gelen filmlerinden biridir. Ana teması olarak kullandığı doğa ve insan çatışmasının yer aldığı bu filmde, demir şehri insanları ve doğa-orman ruhları çatışma halindedir. İnsan doğayı katleder ve bu katlediliş sonucunda orman tanrısının ölümü ile de doğa perişan bir hale düşerek yok olur. Miyazaki'nin ustaca işlediği ve doğa-insan çatışması sonucunda kaybedenin daima insan olacağına dair fikri *Prenses Momonoke* de geçen savaş sahneleri aracılığıyla etkili bir şekilde aktarılmıştır. Doğa ve insan çatışması *Rüzgârlı Vadi* ve *Gökteki Kale* filmlerinde de kullanılan tema olmuştur. *Rüzgârlı Vadi*'de dev böcekler ve insanların savaşı ayrıca insanların kirlilikten dolayı çok az sayıda kalmaları ve sadece belirli bölgelerde yaşayabilmeleri de doğanın insan için vaz geçilemeyecek kadar gerekli olduğu fikri açıkça okunabilmektedir. *Ponyo* filminde de yan tema olarak çevre bilincine değinilmiştir. *Ponyo*, karaya çıkarken okyanusa atılmış olan çöplerin sahnede açıkça görülmesi, doğanın kirlenmemesi gerektiğine dair bir mesajdır. Doğa ve çevre bilincinin aşılandığı bir diğer film ise *Ruhların Kaçışı*'dir. Banyo evinde çalışmaya başlayan Chihiro'nun insanlar yüzünden kirlenmiş doğa ruhlarının temizliğine yardım etmektedir. Bir nehir tanrısını temizleyen ve bunun için ondan değerli bir hediye kazanan Chihiro üzerinden doğanın korunmasıyla ilgili farkındalık yaratılırken, insanların yarattığı çevre kirliliğine karşı da bir farkındalık yaratılır.

**İnsanın Teknoloji Kullanımı:** İnsanın teknolojiyi kötü yönde kullanımı, doğaya zararın başlıca zararlarından biridir. Açgözlük / doyumsuzlukla kullanılan teknoloji, doğaya zarar verir. *Rüzgârlı Vadi* ve *Gökteki Kale* filmlerine bakıldığında teknolojinin insanlar tarafından kötüye kullanımı sonucunda doğada oluşan hasar, bu hasar sonucu insanların zarar verdikleri doğada barınamamaları gibi sonuçlar açıkça görülmektedir. *Gökteki Kale*'nin ülkesi insanların yarattığı silahlar sonucu yıkıma uğramış ve bunun sonucunda varlığı unutulmuş bir efsaneye dönüşmüştür. *Yürüyen Şato* filminde yer alan savaş sahneleri ve kullanılan silahların şehirde oluşturduğu yıkım görüntüsü üzerinden de ifade edilen insan ve teknoloji teması, kötüye kullanıldığı zaman oluşabilecek ürkütücü senaryoları izlecilere aktarır. Doğaya karşı yapılan tahribat ile doğrudan bağlantılı olarak bu tema *Prenses Momonoke* filmimde de şehri insanların maden işlemek için ormanı talan etmeleri üzerinden anlatılmaktadır.

**Büyüme, Olgunlaşma ve Kimlik Arayışı:** Karakterler, hikâye sürecinde çeşitli değişimler yaşarak belirli bir dönüşüm yaşarlar. Bu süreç film boyunca karşılaşılan zorluklar sonucunda gerçekleşen bir dönüşümdür. Karakter gelişimini sağlayan bu zorluklar, karakterin olgunlaşmasına ve büyümesine yardımcı olan kendi iç gücünü, fikirlerini, bilincini ve birey olma sürecindeki dönüşümünü simgeleyen çeşitli değişimlerdir. Büyüme ve olgunlaşma teması analizi yapılmış olan tüm film karakterleri ile aktarılmıştır. Büyüme teması özellikle çocuk ana karakterler üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Büyüme teması çocukluktan yetişkin olmaya uzanan süreci boyunca yaşanan çeşitli gelişimlerin aktarılmasına yardımcı olur. Bu süreç ruhani, ahlaki, psikolojik veya bedenen bir gelişim olmakla birlikte oldukça büyük bir yolculuktur. Karakterin bir yolculuğu olan bilimsel olarak farklı başlıklar altında sınıflandırılmış olsa da büyüme, gelişme ve olgunlaşma süreci tematik olarak tek bir başlık altında incelenebilmektedir. Farklı hikayeler ve özelliklere sahip olan karakterlerin ortak bir olgusu olan büyüme, gelişim ve değişim ile birlikte bir süreçtir. Bu süreç karakterin yolculuğu sırasında gözlemlenebilmektedir. İncelemesi yapılmış olan filmler içerisinde büyüme olgusunun en belirgin şekilde aktarıldığı ve ana tema olarak kullanıldığı filmler; *Küçük Cadı Kiki* ve *Ruhların Kaçışı* filmleridir. Chihiro ve Kiki'nin karakter gelişimleri benzeşmektedir. İkisi de bir çocuktan sorumluluk sahibi bir bireye dönüşerek değişir. Bu dönüşüm simgeleşmekle birlikte karşılaştıkları tüm zorluklar onların iç gücünü keşfetmelerini sağlamıştır.

Kimlik arayışı ve benlik keşfi *Yürüyen Şato* ve *Ponyo* filmlerinde de karşımıza çıkmaktadır. Bir deniz canlısı olan ve insan olma arzusuna sahip Ponyo karakterinin kimlik arayışı eğlenceli ve sempatik bir hikaye üzerinden verilirken, *Yürüyen Şato*'nun Sophie ve Howl karakterlerinin kimlik ve özbenliklerini bulma arayışları eğlenceli unsurları sahip olsa da daha ciddi bir olay örgüsü içerisinde gelişir. Sophie, kendini beğenmeyen-sevmeyen, özgüveni düşük bir karakterdir. Yaşlı bir kadına dönüştükten sonra, sahip olduğu güzelliklerin farkına vararak kendine sevmeyi öğrenir. Çünkü artık kaybedebileceği bir şey kalmamıştır ve Sophie'nin özgüven kazanarak özgürleşmesine yol açar. Yaşadığı zorluklar sonucu olgunlaşan ve benliğini bulan Sophie içsel yolculuğunu ve dönüşümünü de bu sayede tamamlamış olur. Benliğini bulan Sophie, aynı zamanda laneti de etkisiz hale getirir. Yakışıklı ve güçlü bir büyücü olan Howl ise Sophie'nin tersi olarak oldukça kibirli bir yapıya sahipmiş gibi görülse de güvensizliklere sahiptir ve birçok iç çatışma yaşamaktadır. Yakışıklılığını kaybetme korkusuna sahip olan Howl, saç rengi değişince bile kendini kaybedecek kadar sinirlenip, üzülen bir karakterdir. Howl'un savaşmak istemesi büyücü kimliğiyle olan çatışması ve

bununla olan mücadelesi de işlenmektedir. Howl, bir cine verdiği kalbini, Sophie sayesinde geri alması sonucunda tüm iç çatışmaları son bulur ve gerçek benliğine keşfeder.

**Yol ve Yolculuk:** Miyazaki'nin ana karakterlerinin yolculukları fiziksel bir hareketten veya yolculuktan daha fazlasını temsil etmektedir. Miyazaki'nin karakterleri, yolculukları sırasında bilinçlenen, olgunlaşan ve öz benliklerini keşfetmeye başlayan karakterler olarak yaratılmıştır. Ayrıca Karakterlerin yolculukları, onları sadece hedeflerine götürmez yeri geldiğinde sınırlarını keşfettikleri, yeri geldiğinde bilgi edindikleri veya aydınlandıkları bir nevi geçiş-arınma olarak da ifade edebileceğimiz “rites of passage” Türkçe anlamı ile “geçiş töreni” şeklinde izleyicinin karşına çıkar. Analizi yapılmış olan filmlerin karakterlerinden örnek verilmesi gerekirse Nausicaa'nın insanlar ve Ohmular arasındaki savaşı durdurarak, doğanın dengesini korumaya çalışan Nausicaa karakteri, bilginin ve doğrunun peşinde olan bir karakterdir. Nausicaa'nın yolculuğunun bir amacı olsa da onu nihai hedefine ulaşması ancak yaşadığı aydınlanma yani öğrendiği bilgiler veya doğrular ışığındadır. Nausicaa, dünyasının içinde bulunduğu savaşa ancak ona öğreten, bilgilendiren ve bilinçlenmesini sağlayan yolculuğu ile son verebilmiştir. Nausicaa bir kurtarıcıya dönüşmüştür. Başka bir örnek ise korkak bir çocuk olan Chihiro'nun cesareti keşfetmesi ve bilinçlenerek bireysel olgunlaşmaya ulaşmasıdır. Chihiro'nun özbenliğini keşfetme yolculuğu fiziksel bir yolculuktan çok daha fazlasını simgeleyen bir keşif sürecidir. Fiziksel ve ruhsal yolculuğun kavramlaştığı filmde Chihiro, tek başına karmaşık yetişkinler dünyasına adım atmakla kalmamış hiç tanımadığı tamamen yabancı olduğu bir dünyanın zorluklarını alt edebilmiştir.

Karakterlerin yaşadıkları tüm olaylar / olay örgüsü yolun oluşmasını sağlayan yapı taşlarıdır. Yol teması bu nedenle ikili bir anlama sahiptir. Karakterler somut bir yolculuğa sahip olmakla birlikte, filmlerin içerisinde yer alan çeşitli sahneler aracılığı ile imgeleşen bir tema haline gelmiş ve metaforik bir anlama da sahip olmuştur. Hem Fiziksel hem ruhsal bir yolculuğun içinde olan Miyazaki karakterleri kendi dünyalarının gerçeklikleri ile birlikte bambaşka bir gerçekliğe adım atarlar. Onların adım attığı bu yeni gerçeklik genellikle büyülü bir dünyadır ve bu büyülü dünya karakterin fiziksel yolculuğu ile birlikte ruhani yolculuğunun sonucuna ulaşmasını sağlayan bir yol olmaktadır. İncelemesi yapılmış olan tüm filmlerle örneklendirmek gerekirse; Ruhlarık Kaçışı Chihiro karakteri insanlar dünyasından ruhların-tarılan dünyasına geçmesi, Küçük Deniz Kızı Ponyo'nun su canlıları ile birlikte yaşadığı okyanusu geride bırakarak insanların dünyası olan karaya çıkması, Komşum Totoro filminde iki kızkardeş olan Satsuki ve Mei'nin evlerinin yanındaki ormanda orman ruhları ile karşılaşması ve ikili bir dünyaya sahip olmaları, Prenses filminde Momonoke'nin San'ın

aslında bir insan olması ama ruhlar tarafından büyülmesi sonucunda insanlar ve ruhlar dünyasının arasında kalmış bir karakter olarak yaratılması ve Momonoke lakabını almış olması, Yürüyen Şato Sophie'nin ise sıradan bir insan olarak yaşamını sürdürdüğü sırada lanetlenerek büyücüler dünyasına adım atması, Sheeta karakterinin ise sıradan dünyanın büyülü dünyası olarak kabul gören Laputa ülkesinden gelmiş olması ve sıradan dünyada yaşayan karakterleri etkilemesi ile birlikte, son olarak Küçük Cadı Kiki'nin de kendi içinde sıradan olan ama insanlar için büyülü bir dünya olan evinden yani cadıların yanından ayrılarak insanlarla birlikte, onların dünyasında yaşamaya çalışması şeklinde ifade edilebilmektedir. Nausicaa için ise büyülü dünyaya giriş onun sıradan dünyası olan Rüzgârlı Vadiden çıktığı an gerçekleşir. Karakterlerin yolculukları kendi dünyalarından farklı bir dünyaya adım attıkları başlamaktadır.

**Toplumsal Eleştiriler:** Birçok Miyazaki filminde yan tema olarak karşımıza çıkan çeşitli toplumsal eleştirileri örneklemek gerekirse; Pazu karakterinin bir işçi olarak tasviri Japonya'nın endüstriyelleşme döneminde maden ocaklarında çalışmış olan çocuk işçileri anmak için kullanılmıştır.<sup>57</sup> Ruhların Kaçışı filminde No-Face (Yüzsüz veya Yüz Maskesi) karakteri üzerinden bireylerin toplumda kimliksizleşmesini yansıtan bir simge olmakla birlikte aşırı yemek yeme sahneleri ile günümüz toplumunun aşırı tüketim kültürüne karşı eleştirel bir bakış açısı yansıtır. Tüketim toplumunun doyumsuzluğu ve bunun beraberinde gelen boşluk hissiyatını da karakterle birlikte oldukça başarılı bir şekilde yansıtan Miyazaki, açgözlülüğe karşı eleştirilerine sıklıkla yer vermiştir. Açgözlülük kavramı özellikle doğanın katlini işleyen film sahnelerinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. “Doğa, Çevre Bilinci ve İnsan”, “Teknoloji Kullanımı ve İnsan” başlıkları altında da detaylı incelenmiş olan, insanın doğayı katledişinin arkasında yatan bir neden de açgözlülüğü olmaktadır. Doğanın kaynaklarının güç kazanma uğruna sömürüldüğü Prenses Momonoke filminde, demir şehrinin insanları doyumsuzlukları ve hırsları nedeniyle doğayı ve doğanın koruyucu tanrısını katlederek bir felakete sebep olurlar. Doğa tanrısının ölüm sahnesi insana dair ağır eleştiriler taşımakla birlikte, savaş kavramına karşı eleştiriler de yönetmen tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Savaşta her iki tarafında kaybettiği gözler önüne serilir ve savaşın ağır sonuçları eleştirel bakış açısıyla etkileyici bir şekilde yansıtılmaktadır.

---

<sup>57</sup> Japonya'da 1909 yılında 650.000 fabrika işçisinden 140.000'inin 18 yaşından, 45.000'inin ise 14 yaşından küçük olduğu saptanmıştır. Aktaran: Dereli T. (1998) *Çocuk İşçiliği* [Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi] Tez No: 14587

Savaş olgusu da Miyazaki tarafından sıklıkla ele alınır. Savaşın kötülüğünü ve vahim sonuçlarını temalaştıran yönetmenin buna örnek filmleri; *Prences Momonoke*, *Rüzgârlı Vadi*, *Gökteki Kale*, *Yürüyen Şato*'dur. Bu filmler de işlenen savaş sahneleri önceki başlıklar altında da detaylıca açıklandığı gibi savaşın yarattığı yıkımı, doğrudan fark ettirerek, düşündürür ve bu savaşlar da özellikle doğa-insan arasındaki çatışmada asla bir kazanan olmaz. Savaş sonucunda oluşan yıkım, çatışan iki tarafı da etkileyecek geri dönülemezler kayıpların yaşanmasına veya yaşanacak olmasına sebebiyet verir.

**Kültürel Kavramlar:** Miyazaki, ülkesi Japonya'nın kültürünü, tarihini ve dini öğelerini filmlerinde işleyen bir yönetmendir. Japon mitolojisinin-efsanelerinin yansıtıldığı hikayeleri aktaran yönetmen, Şinto inancına ait sembollere de yer verir. Şintoizmin inancına göre; doğadaki her şeyin bir ruha sahip olduğu düşüncesi filmlerinde açıkça okunabilmektedir. Doğa ruhları ve tanrılarına çoğu filminde yer veren yönetmen ayrıca aile yapısının önemini özellikle *Komşum Totoro* gibi senaryolarıyla vurgulamaktadır.

**Uçma Teması:** İnsanlığın en büyük arzularından biri olan uçma tutkusunu alıp sembolleştiren ve filmleriyle aktaran Miyazaki'nin karakterleri sihirle veya teknolojiyle uçabilmektedir. Miyazaki filminde uçma teması Miyazaki'nin en çok kullandığı yan temalardan biridir. Zeblin, uçak gibi teknolojik araçlarla uçmanın yanında büyü aracılığıyla uçabilen; süpürgeyle uçabilen Kiki, büyülü kolyesi ile havada süzulebilen Sheeta ve ejderha formuna dönüşerek uçan Haku gibi çeşitli karakterlere sahip filmlerde yer almıştır.

**Büyülü Dünya:** Büyücüler, cadılar, ruhlar ve tanrılar, gibi kavramları temalaştıran Miyazaki için büyü kavramını vazgeçilmez bir temadır. Yönetmen, her filminde büyü'nün kullanımına ve büyülü bir dünyaya ve nesnelere mutlaka yer vermiştir. Doğanın koruyucu ruh ve tanrıları, *Komşum Totoro* filminde bulunan kedi otobüsü (nekobus / catbus) gibi sihirli karakterler, Kiki'nin cadı oluşu ve cadılar dünyası, Sheeta'nın kolyesinin sihri, *Yürüyen Şato*, *Ruhların Kaçışı* filmlerindeki cadı ve büyücüler ayrıca insan olmayan ama insani özelliklere sahip karakterler, *Ponyo*'da su altında yaşayan ve sihre sahip olan canlılar, *Ponyo*'nun annesi Funadama'nun denizleri koruyan bir tanrıça olması gibi detaylar açıkça fark edilmektedir.

Miyazaki yarattığı büyülü dünyaları gerçekçi kılan, hayal ve gerçeğin çizgisini başarılı bir şekilde ortadan kaldıracı bir yönetmen olmuştur. Sürükleyici bir hikâye anlatımına sahip olan yönetmenin derin hayal gücünün izleri bütün filmlerinde fark edilebilmektedir.

### 3. FİLM TÜRLERİNE GÖRE AFİŞ TASARIMI: ANİMASYON/ANİME FİLM AFİŞ ÖRNEKLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSSEL DEĞERLENDİRİLMESİ

#### 3.1. Çalışmanın Yöntemi: Görsel Göstergebilimsel Çözümleme Yöntemi ile Grafik Tasarım Açısından Afiş Çözümlemesi

Hayao Miyazaki kurucularından biri olduğu Ghibli Stüdyosu aracılığıyla bir marka oluşturarak anime sinemasının en etkili isimlerinden biri olmuştur. Ayrıca anime türünün dünya çapında en etkili ve bilinen temsilcilerinden biri olarak kabul edilmiştir. Bu nedenle Japon animasyon/anime yönetmeni Hayao Miyazaki ve filmleri araştırmanın konusu olarak seçilmiştir. Araştırma kapsamında üstünde durulan anime filmlerinin afiş tasarımları, filmlere bağlı kalınarak (konuları, karakterleri, türü vs.) incelenmiş ve inceleme için göstergebilim ve grafik tasarım alanlarından yararlanılmıştır. Krolonojik olarak seçilen afiş örnekleri tüm görsel göstergeleri, görsel göstergebilim bağlamında incelenmiştir. Afişlerin analizinde; anime türüne ait film afişlerinde yer alması gereken göstergeler ne olmalıdır? Nasıl konumlandırılmalıdır? Göstegebilimsel bağlamda nasıl analiz edilmelidir? gibi soruların cevaplandırılması amaç edinilmiştir.

Bu çalışma için seçilen, Hayao Miyazaki'ye ait olan sekiz filmin afişi, göstergebilimi ve grafik tasarım alanları kullanılarak incelenmiştir. İnceleme sırasında ilk olarak afişin içerisinde yer alan göstergeler ortaya çıkarılmıştır. Bu göstergeler Rus halkbilimci V. Probb'un "*Masalın Biçimbilimi*" isimli eserinde yer alan "Masalların Yapısal Çözümlemesi" yöntemi kullanılarak anlatsal çözümleme gerçekleştirilmiştir. Bu yöntem ile gerçekleştirilen inceleme sonucunda elde edilen bulgular, detaylandırılarak açıklanmıştır. Bu detaylandırmalar; afiş çalışması içerisinde yer alan göstergelerin anlam aktarımının ortaya çıkarılmasına yardımcı olmuştur. Ortaya çıkarılan göstergeler kullanım amaçlarına göre değişkenlik gösterebilen ve yine kullanımlarına göre açık-kapalı anlamları veya doğrudan-dolaylı anlatımlara sahip olan çeşitli kavram, sembol, nesne gibi filmin içeriği ile doğrudan bağlantılı / ilişkili örneklerdir. Kısaca; afişin var olan göstergelerinin amacı ve kullanım biçimleri göstergebilim aracılığıyla aktarılmış, V. Propp'un anlatsal çözümleme modelinden yola çıkılarak afiş tasarımları "Karakter, Mekân, Zaman, Renk, Kostüm, Sembol" şeklinde parçalara ayrılmış, kullanımı şekline göre sınıflandırılan ve adlandırılan başlıklar, bir bütün şeklinde çözümlenmiştir. Bu altı madde göstergebilim ile birlikte grafik tasarım alanının da kullanımı sonucunda ortaya çıkarak, anlam aktarımının nasıl gerçekleştiğine dair sonucu ortaya koymuştur. Grafik tasarımının kullanımı teknik göstergelerin anlam aktarımının ortaya çıkartılması için kullanılmıştır.

Grafik tasarımının kullanımı teknik göstergelerin anlam aktarımının ortaya çıkartılması için kullanılmıştır. Bahsi geçen bu teknik göstergeler, afişte yer alan ve mesajın etkili bir şekilde alıcıya aktarılması için kullanılan; “3.1.2 Grafik Tasarım Kavramının Temelleri ve Afiş Tasarımı” isimli, ilgili araştırma başlığında detaylandırılan görsel tasarımın kompozisyon ilkeleri ile birlikte kullanılan temel tasarım öğeleridir. Teknik göstergelerin ortaya çıkarılarak detaylandırılması araştırma sonucuna ulaşmak için kullanılan ikinci aşamadır. İnceleme sonucunda çözümlene için kullanılan; önce göstergebilim sonra ise grafik tasarım alanı olmak üzere detaylandırılarak, durum saptaması yapılmıştır.

Çalışmada animasyon ve anime alanlarının tarihçeleri hakkında detaylı literatür taraması yapılarak, afişlerin bu tekniklerin özelliklerini nasıl ve hangi göstergeler aracılığıyla tasarıma aktarıldığı üzerinde durulmuştur. Çalışmada grafik tasarım desteğiyle, animelerin afişleri aracılığıyla filmlerin içerikleri ile ilgili tam ve net bilgi aktarılıp aktarılmadığı incelenmiştir. Çalışmanın veri analizi için betimleyici analizden yararlanılmıştır. Araştırma yöntemi olarak nitel araştırma modeli kullanılmıştır. Örneklem yöntemi için de kuramsal örneklem kullanılmıştır.

### **3.1.1 Afişlerin Anlatsal Çözümlemesi: Vladimir Propp Anlatsal Çözümleme Modeli**

Anlatı çözümlemesi, göstergebilimi, etnoloji (budunbilim), halkbilimi (folklor) gibi alanlarda çalışmalar yapmış Vladimir Propp, yapısalcılığın en önemli temsilcilerinden biri olan Rus halkbilimci ve biçimcidir. V. Propp’un 1928 yılında yayımladığı ve Rus Halk Masallarını incelemiş olduğu “*Masalın Biçimbilimi*” adlı eseriyle sadece masal incelemeleri ile değil, anlatı çözümleme alanında da yöntemsel açıdan öncü olmuştur. *Masalın Biçimbilimi* çalışması ile olağanüstü olarak adlandırılan tüm masalların temel yapısını ortaya çıkarmaya amaçlamıştır. Olağanüstü masallar veya peri masalları şeklinde de bilinen halk masallarının çok renkli ve olağanüstü çeşitliliği şeklinde görünen çeşitliliğin ardında yatan tekbiçimcilik düşüncesi üzerine yüzlerce masalın ortak olabileceği işlevsel birimleri ortaya çıkartarak, masal yapısını düzenleyen, değişmez yasaları belirlemeyi amaçlamıştır. Yüzlerce Rus masalını inceleme sonucunda masalın temel iskeletini oluşturan otuz bir işlevi saptar. Bu işlevler sırasıyla: *Uzaklaşma, Yasaklama, Yasağı Çiğneme, Soruşturma, Bilgi Toplama, Aldatma, Suça Katılma, Kötülük (Eksiklik), Aracılık (Geçiş Anı), Karşıt Eylemin Başlangıcı, Gidiş, Bağışçının İlk İşlevi, Kahramanın Tepkisi, Büyülü Nesnenin Alınması, İki Krallık Arasında Yolculuk, Çatışma, Özel İşaret, Zafer, Giderme, Geri Dönüş, İzleme, Yardım, Kimliğini Gizleyerek Gelme, Asılsız Savlar, Zor Görev, Zor Görevi Yerine Getirme, Tanınma, Ortaya Çıkarma, Biçim Değiştirme, Cezalandırma, Evlenme* şeklinde sınıflandırılan ve adlandırılan bu otuz bir işlevin tamamı her

masal içerisinde yer almasa bile bir-iki işlevin eksikliği masalın olay örgüsünü (sırasını) değiştirmemektedir. V. Propp, masalın anlatım süreci içerisinde işlevler ile birlikte yer alan masal karakterlerini (kişilerini) de yedi rölle ayırmaktadır. Masalın işlevler ile birlikte temellerini oluşturan bu yedi kişinin adlandırılarak sınıflandırılması; *Hain, Bağışlayıcı, Yardımcı, Prenses, Ayırcı, Kahraman ve Sahte Kahraman* şeklindedir. V. Propp, masalın bu yedi kişiden oluşan bir tasladığı izlediğini belirtmektedir. V. Propp *Masalın Biçimbilimi* eserinde ayrıca işlevlerin biçimbilimsel açıdan sahip oldukları ikili anlamı, masalların farklı başka öğelerini, kişilerin (karakterlerin) özel niteliklerinin bir masal içerisinde basıl saptanarak, çözümlenebileceğini belirterek açıklamıştır (Rifat 2008 / 2016).

Yüzlerce Rus masalını çalıştıktan sonra Masalın Biçimbilimi eserinde geliştirdiği çözümlene yöntemi ile V. Propp, anlatı sistematüğini ortaya koymak açısından büyük önem taşımaktadır. Yapısal anlatı çözümlenmesi alanında öncü olarak kabul gören V. Propp film çalışmaları alanında daha bilinen bir kuramcı olmaktadır. V. Propp'un yöntemi araştırmacılar tarafından bir film çözümlene yöntemi olarakta kullanılmaktadır. (Aktaran Yaren, 2016:180).

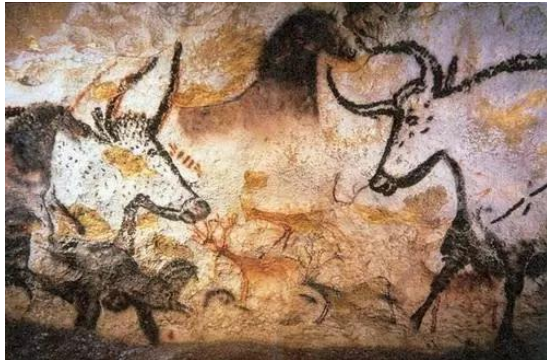
### **3.1.2 Grafik Tasarım Kavramının Temelleri ve Afiş Tasarımı**

Tarih öncesi insanlığın yaşadığı en uzun çağ olarak kabul gören Türkçe "Eski Taş Çağı" olarak adlandırılan Paleolitik Çağ etimolojik olarak palaios (eski), lithos (taş) sözcüklerinin birleşmesinden oluşmuştur ve tarihöncesi görsel iletişimin ilk örneklerine ev sahipliği yapmıştır. Üç evreye; Alt Paleolitik, Orta Paleolitik, Üst Paleolitik şeklinde ayrılmıştır. İlk sanat yapıtları olarak kabul gören mağara resimleri de Üst Paleolitik çağ içerisinde gelişim göstermiştir. İnsanların, işlenmemiş taştan araçlar kullandıkları çağ olan ve dolayısıyla "insanların taştan araçlar kullandıkları çağ" olarak da adlandırılmaktadır (Yıldız, 2019: 23). Fransızca "paleolithique", İngilizce'de ise "paleolithic" şeklinde kullanılmaktadır (etimolojiturkce.com). Kavramı ilk kez 1865 yılında İngiliz arkeolog John Lubbock "Pre-historic Times" isimli eserinde kullanmıştır (Dervişoğlu, 2018: 12). "Eski Taş" olarak adlandırılan bu çağda ilk sanat yapıtı niteliğinde küçük heykelcikler ve mağara resimleri gibi çeşitli nesnelere keşfedilmiştir. Mağara resimleri herhangi bir yazı sisteminin var olmadığı tarihöncesi dönemin, araştırmaları için kullanılmış ve kayıt unsuru niteliği taşıdığı için önem arz eden nesnelere halini almışlardır. Günümüzde birçok araştırmaya konu olan keşfedilmiş en eski mağara resimleri İspanya'nın kuzeyinde bulunan Altamira Mağarası ve Fransa'nın güneyinde bulunan Chauvet Mağarası'na ait örneklerdir. Tarihöncesi arkeoloji (Prehistorya) araştırmalarının yoğunlaştığı İspanya ve Fransa bölgelerinde bulunan bir diğer örnek ise Lascaux Mağarası'nın (Fransa'nın güneybatısı) duvarlarına aittir. Altamira ve Chauvet Mağarası

gibi ilk insanların günlük hayatlarından parçalar kullanarak resmedilmiş gerçekçi resimlere ev sahipliği yapmaktadırlar.

Mağara resimlerinin, günümüz grafik tasarımı, görsel iletişimi vb. alanları için de önemli olması, hayvan figürlerinin birer stil (biçim, tarz) taşıması ve stilizasyon örnekleri oluşturmasından da kaynaklanmaktadır. Stilizasyon resmi çizilen nesnenin karakterine uygun olarak yalınlaştırılarak sadeleştirilmesinin betimlenmesi olarak tanımlanabilir ve sanat tarihinin her döneminde de stilizasyon örnekleri görülebilmektedir (Aktaran: Korudağ, 2020: 4 ). Günümüzde de benzer örnekler tasarlanarak, uygulanmaya devam etmektedir. Figür betimlemelerinde gizlenen stilizasyon ustalığı konu olan örneklerde (Resim 2-3) dikkat çekerken, özellikle bir hayvanı, amblem veya simge olarak stilize etmeye kalkışan bir tasarımcı, mağara resimlerini incelediğinde, figürlerin taşıdığı önemini daha iyi bir şekilde kavrayabilecektir (Becer, 2019: 84).

Mağara resimlerinin bulunduğu çağın, tarihöncesi olarak adlandırılmasının sebebi bilinildiği üzere tarihçilerin yazının icadını, tarihin başlangıcı olarak kabul etmesinden kaynaklanmaktadır. Yazıyla başlayan tarih; ‘İlk (Antik) Çağ’<sup>58</sup> adlı devrin başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Yazının icadı bilginin kayıt altına alınabilmesi açısından en önemli araç haline gelmiş ve bu nedenle gelişimini sürdürmeye devam etmiştir.



Görsel 60: Lascaux Mağarası



Görsel 61: Altamira Mağarası

Ancak sadece resimlerin kullanımı anlam aktarımını zora sokmuştur. Anlatımı kesinleştirebilmek amacıyla çizilen resimler için ağızdan sesler çıkarılmaya başlanmış ve sesler zamanla önem kazanarak, resim yazısının çivi yazısına evrimleşmesine olanak sağlamıştır (Aktaran: Albayrak, 2016: 21). Resimlerin ses karşılıklarının önem kazanması soyut kavramlarla, cümlelerde daha etkili gramer kullanımlarına yol açarak çivi yazısının gelişmesine ve farklı uygarlıkların da bu yazı sisteminden etkilenecek, yazının yayılmasına olanak

<sup>58</sup> İnsanlığı etkileyen önemli icat ve olaylar kullanılarak dört bölüme ayrılan tarihi devirlerin ilkinin adıdır. Diğer tarihi devirler ise sırayla; ‘Orta Çağ’, ‘Yeni Çağ’ ve ‘Yakın Çağ’ şeklinde tarihçiler tarafından sıralanmıştır.

sağlamıştır (Albayrak, 2016: 22). Yazının yayılımı, yazının gelişebilmesi için olanak sağlarken seslerin anlatım için önem kazanması zamanla, seslerin ve hecelerin insanlar tarafından ayırt edilebilmesine ve harflerin gelişimine ön ayak olmuştur. Böylelikle alfabe ortaya çıkmıştır.

Alfabeyi ilk geliştiren uygarlık Fenikelilerdir. Sadece ünsüz harflerden oluşan Fenike alfabesini zaman içerisinde başka uygarlıklar da kullanmaya ve geliştirmeye başlamıştır. Bu uygarlıklardan biri de Yunan uygarlığıdır. Yunanlılar, Fenikelilere ait yazı sisteminin kullanımını daha da kolaylaştırabilmek için Fenike alfabesine ünlü (sesli) harfler eklemiştir. Eklenen harflerin ilki olan; Alfa (álpha) ve ikincisi Beta (bēta) birleşimleri; ‘’álpha bēta - άλφα βητα<sup>59</sup>’’ şeklinde ifade edilmektedir ve alfabe sözcüğünün kökenini oluşturmaktadır. Alfabe sonrasında Romalılar tarafından kullanılarak, geliştirilmiştir. Romalıların alfabesi, Yunanlıların kullandığı alfabeden ayrılarak bugün de kullanımı sürdürülen Latin Alfabesini ortaya çıkarmıştır. Ayrıca Fenikelilerin alfabesinden İbranice ve Arapça dilleri de türemiştir (Jean, 2006: 52-71).

Yazı sisteminin gelişimi tek bir uygarlığın veya coğrafyanın içerisinde gerçekleşmemiştir. Çin uygarlığı yazıyı, M.Ö. 2000 yılında bulmuştur. Çin yazısının önemli bir niteliği günümüzde kullanılan geleneksel Çin yazısının sadeleşmeye giden bazı değişiklikleri dışında kaynağına sadık kalmasıdır. Çin yazısının kökenini piktogramlar oluşturmaktadır. Piktogram sadece Çin yazının değil, bütün yazıların temel ve ilk ögesi sayılmaktadır (Jean, 2001: 45-47).

Piktogram, bir kavram veya fikri sembollerini kullanarak resim-yazı şekline dönüştürmektir. Etimolojisi Latince pictus (resim), Yunanca gramme (yazı) kelimelerinin birleşiminden gelmektedir. Günümüzde de iletişim için önemli olan piktogramların özelliği, iletişimde dile getirilmesine gerek olmayan ayrıntıların giderilmesini ve standart bir temsiline (figürün) oluşması için kolaylık sağlamasıdır. Piktogramlar aynı zamanda sözcükleri de temsil edebilmektedir ve bu temsiller Logogram şeklinde ifade edilirken, düşünce ve kavramların temsiline içeren Piktogramlar ise İdeogram şeklinde ifade edilmektedir (Aktaran: Başer, 1994 : 13-14).

Yazının gelişimi, yazı için kullanılacak yeni bir yüzey ihtiyacını ortaya çıkarmıştır. Çivi yazısı için yüzeyler Kil tabletlerken, Eski Mısırlılar, Yunanlılar ve Romalılar ise parşömenin icadına kadar Nil deltasında yetişen bir bitki olan papirüsü kullanmışlardır. Parşömen M.Ö. II

<sup>59</sup> Etimoloji Türkçe, “Alfabe”, erişim: 26 Aralık 2023 Kaynak:<https://www.etimolojiturkce.com/kelime/alfabe>

yüzyılda Anadolu'daki Bergama'da icat edilmiştir. Parşömen ismi ise Yunanca "Bergama derisi" anlamına gelen "Pergamene" kelimesinden türemiştir. Papirüs kolay elde edilemeyen, pahalı, narin ve sadece tek bir yüzeyinin kullanışlı olduğu bir malzeme işlevi görmektedir. Bundan kaynaklı papirüse yazılmış metinlere ulaşmak oldukça zordu. Parşömen ise hayvan derisinden elde edilmekte ve kullanımı papirüse kıyasla çok daha kolay bir malzemeydi. Mürekkebi kolayca emebilen parşömen kâğıdı, özgün renkleri koruyabilmesi sayesinde yaygınlaşmaya başlamış ve el yazmanlarının önem kazanarak, kitap yazımının da ortaya çıkmasına yol açmıştır (Jean, 2006: 41-81).

El yazmalarının yaygınlaşması, bilginin daha erişilebilir olmasını sağlamış ve yeni icatların önünü açmıştır. Papirüsün parşömene evirildiği gibi, kâğıdın icadıyla da parşömen yerini kâğıda bırakmıştır. Kâğıdın üretimi ve ucuzluğu, yazı için elverişli yüzey haline gelmesine sebep olmakla birlikte grafik çalışmaları içinde önemli bir malzeme işlevi görmektedir.

Kâğıt, M.S. 105 yılında Çin'de icat edilmiştir ve bir saray memuru olan Tsai Lun tarafından bulunmuştur. Çin'de yapılan ilk kâğıtlar, kervan yolu sayesinde Orta Asya'dan İran'a ve Araplara ulaşmıştır. Kâğıdın kullanımı Araplardan XII. ve XIII. Yüzyıllarında İspanya ve İtalya üzerinden Avrupa'ya yayılmıştır (Kocabaşoğlu, 1981: 107-108). Çin aynı zamanda ilk matbaanın da ilk icat edildiği yer olmuştur. Ancak batıda Gutenberg'in geliştirdiği matbaa kadar büyük bir devrim yaratamamıştır. Buna Çin alfabesinin binlerce harf karakterine sahip olması ve bunun yazıyı kopyalayabilmek için karmaşık bir düzen gerektirmesi neden olmuştur (Crowley ve Heyer, 2011: 129).

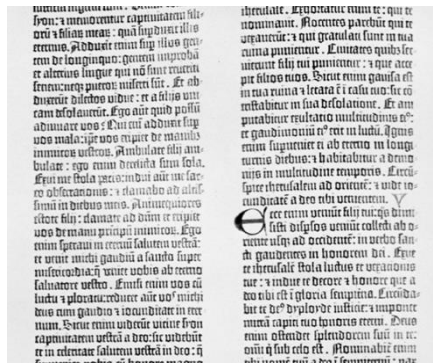
Gutenberg'in matbaasından önce kopyalama işlemi Avrupa'da genel olarak yazı yoluyla veya ağaç kalıplara basılarak yapılmaktaydı. 15. Yüzyılda Johannes Gutenberg'in geliştirdiği hurufat (harf) baskı isimli teknikle matbaada, kopyalama işlemi harflerin ve şekillerin dizilerek tek tek metal bir kalıba dökülmesi yoluyla gerçekleşmekteydi. Böylelikle kopyalama işi çok daha kolay ve ucuz bir hale gelmiştir. Bu teknikle ilk kitap 1440 yılında basılmış ve kitap çoğaltma işi de makineleşmeye başlamıştır (Selamet, 1995: 21).

Kitaplara erişimin kolaylaşmaya başlaması ve Gutenberg'in geliştirdiği hurufat tekniği, tipografinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Tipografi, basılan ve kopyalanan kitaplar için bir isim ve meslek alanı olmuştur. Zamanla tipografi kavramı sadece kitaplar için değil, diğer iletişim amaçlı ürünler içinde kullanılmaya başlanmıştır. Metal harfleri dizmek, düzenlemek ve çoğaltma işlemi şeklinde tanımlanan tipografi; İngilizce "typograph" şeklinde ifade edilmekte

ve *type- graphy* sözcüklerinin birleşiminden oluşmaktadır. *Type* metalden kesilmiş veya harfin çoğulunu ve dizgiyi ifade ederken, *graphy* ise Latince kökenli çizgi ve çizim gibi anlamlara sahiptir (Sarıkavak, 2018:10-12). Tipografinin günümüzde kullanılan anlamların biri ise; yazılı bir fikre görsel bir biçim verilmesi şeklindedir (Ambrose ve Harris, 2017 :38).

Bir baskı yöntemi olarak kullanılan tipografide, yazılar belirli bir biçime sahiptirler. Bu biçimler yazı karakteri olarak ifade edilebilmektedir. Yazı karakterleri kendine özgü çeşitli özellikler taşımaktadırlar. Bu nedenle yazı karakterleri, harflerin anatomik biçimleri gibi çeşitli kategoriler kullanılarak sınıflandırılmaktadır. Ortak özelliklere sahip aynı kategorideki, belirli bir grubu içine alan “yazı karakter ailesi” olarak adlandırılan incelik, kalınlık gibi özelliklerinin farklılaşabildiği yazı karakterleri de bulunmaktadır. Yazı karakterleri, stili veya tip olarak da adlandırılan harflerin tasarımı, günümüz tipografisinin temelidir. Tipografi, günümüzün görsel iletişim malzemeleri içinde kullanılan önemli bir kavram niteliğindedir.

Gutenberg’den itibaren, matbaacılar çeşitli yazı karakterlerini baskıda kullanmışlardır. Gutenberg’in basmış olduğu ünlü 42 Line Bible (42 Satırlı İncil) eseri de döneminin çok kullanılan ve beğenilen gösterişli, karmaşık bir biçime sahip *Gothic* isimli yazı karakteri ile basılmıştır. *Gothic*; karmaşık bir yapıya sahip, harf aralıklarının (espas) dar olmasından kaynaklı okuması güç bir yazı karakteridir (Ambrose ve Harris, 2012 :104).



Görsel 62: 42 Satırlı İncil 1456

Zaman ilerledikçe okunabilirliğin artması için baskıda kullanılan yazı karakterleri değişerek sadeleşmiştir. Değişikliklerin kaynağında Rönesans<sup>60</sup> ile başlayan Hümanizm hareketlerinin sonucunda insan, pozitif bilim vb. kavramlarının Ortaçağ'da yol açtığı biçim ve sanat değişikliklerinin etkisi olmuştur. Daha okunaklı yazı karakterleri tasarlanmaya başlanmış, eğik yazı olarak da tanımlanan *İtalik* yazının ortaya çıkmasına neden olmuştur. *İtalik* veya eğik yazı günümüzde hala kullanılmaktadır ve bütün yazı karakter ailesinin (sınıfının) içinde bulunmaktadır (Gültekin, 2015: 77-79). Günümüzde yaygın olarak kullanımı devam eden bir başka yazı karakter ailesi de 1791'de İtalya'da Giambattista Bodoni'nin geliştirdiği *Bodoni* (Resim 5) isimli yazı karakteridir. Yazı karakter tasarımı, basın gibi alanlara katkı sağlayan bir diğer gelişme içinde Fransalı Didot ailesinin geliştirdiği *Didot* isimli yazı karakteri örnek gösterilmektedir. Ayrıca günümüzde kullanılan "punto" isimli ölçü birimi de ailenin bir üyesi olan François Ambroise Didot tarafından geliştirilmiştir (Becer,2019: 95). Punto; harflerin boyutu (büyüklük/küçüklük) için kullanılan genel bir isimdir. Punto boyutu, büyüklüğü veya İngilizce kullanımıyla *point size* şeklinde ifade edilmektedir. "1 punto" ölçüsü metrik sistemde yaklaşık "0,376" mm olarak sayılmaktadır<sup>61</sup>



Görsel 63: Bodoni Yazı Karakteri



Görsel 64: Didot Yazı Karakteri

Matbaanın gelişiminin bir başka etkisi de Avrupa'da siyasi, ticari ve askeri alanda birçok bilgi aktaran süreli yayının kullanımını sağlamış olmasıdır. Özellikle Almanya ve Fransa gibi ülkelerde kullanan matbaanın yaygınlaşması ile birlikte kitapların dışında ilanlar ve afişler de basılmıştır (İnuğur,2002: 53-54). Matbaanın kitlesel kullanımının artması ve makineleşmesiyle matbaaya duyulan ihtiyacın artması, yeni basım tekniklerinin gelişmesini sağlamıştır.

Sanayi Devrimiyle birlikte matbaa makineleri büyük değişimlere uğrayarak evrimleşmiş ve yeni baskı imkanlarını ortaya çıkarmıştır. 1814 yılında Friedrich Koenig'in ürettiği, saatte 1000 adet baskı sayısı alabilen ve çift taraflı baskı imkânı da sağlayan buharlı

<sup>60</sup> Avrupa'da 14.Yüzyılda başlayan ve 16. Yüzyıla kadar süren yeniden doğuş ve yeniden diriliş anlamına gelen aydınlanma çağını ifade etmek için kullanılan terimdir.

<sup>61</sup> Türkçe Bilgi, "Punto", erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.turkcebilgi.com/punto>

matbaa makinesi üretime geçmiştir. Günümüzde kullanılan, baskı teknolojilerinin önünü açan ve milyonlarca baskı miktarına ulaşımı sağlayan litografik rotatif matbaa makinesi de Richard Hoe tarafından 1833'te üretilmiştir (Ambrose ve Harris, 2017: 28).

Sanayi Devrimi veya Endüstri Devrimi; 1765- 1850 arası geçen dönem olarak kabul edilmektedir.<sup>62</sup> İngiltere'de başlayıp sonrasında dünyanın farklı bölgelerine yayılmıştır. Sanayi devrimiyle birlikte fabrikalaşan üretim, toplumu her yönden etkilemiştir (Günay, 2002). Sanayinin gelişmesiyle de teknoloji gibi kavramların anlamı da değişmiştir. Teknoloji, 17. Yüzyılda mekanik zanaatlara ilgili yapıt, öğrenim ve araştırmalar için kullanılırken, 19. Yüzyılının Sanayi Devriminden itibaren günümüz de kullanılan anlamına benzer bir anlamda kullanılmaya devam etmiştir (Başer, 2011: 18).

Sanayileşmenin etkisi toplumsal, kültürel, ekonomi gibi birçok alanda görülür olmuş ve saniyeyle birlikte hızla gelişen teknoloji birçok disiplini etkilediği gibi grafik tasarımı da etkilemiştir. Grafik tasarım tarihteki buluşlardan etkilenen ve günümüzün teknolojik gelişmeleriyle de hala evrimleşen oldukça kapsamlı ve geniş bir alandır. Tipografi, sanat yönetimi, sayfa düzeni, bilgi teknolojileri gibi çeşitli yaratıcı alanlar grafik tasarımın kapsam alanı için örnek gösterilebilir.

Gavin Ambrose ve Paul Harris grafik tasarımı;

*“ Grafik tasarım fikirleri, kavramları, metin ve görselleri alarak onları baskı, elektronik veya diğer süreçlerden geçirip görsel anlamda çarpıcı bir biçimde sunar. İletişim sürecinin kolaylaşması adına, içeriğe düzen ve yapı sağlarken mesajın hedef kitle tarafından alınması ve anlaşılmasına yardımcı olur.”* Şeklinde ifade ederken,

Emre Becer ise grafik tasarımı bir iletişim tasarımı olduğunu; *“(...) başlı başına ve bütünüyle yaratıcı bir iletişim yoludur.”* ve *“Grafik tasarım, görsel bir iletişim sanatıdır. Birinci işlevi de, bir mesaj iletmek ya da bir ürün ya da hizmeti tanıtmaktadır.”* Cümleleri ile ifade etmiştir.

Grafik tasarım ilk kez 1950'lerde metal kalıplara yazılan veya çizilerek çoğaltılan görsel malzemeler için kullanılan bir kavram olmuştur. Matbaacılık ve yayıncılık endüstrisinden doğmuş olan grafik tasarım, gelişen teknolojiyle birlikte film perdesi, dijital ekranlar ve bilgisayar aracılığıyla üretilen görsel malzemeleri de kapsamına dahil etmiştir. 2.Dünya Savaşı

---

<sup>62</sup> Birinci (1765-1860), İkinci (1850-1975) ve Üçüncü Sanayi Devrimi (1975-...) şeklinde üç farklı döneme de ayrılmaktadır.

sonrasında gelişen Amerika ve Avrupa’da oluşan tüketim ekonomisinin beraberinde getirdiği satış rekabeti, özellikle dergi gibi yayın organlarına verilen reklamlarda artış olmasına, iyi tasarımlara yönelik taleplerin yükselmesini sağlamıştır. Matbaa teknolojilerinin gelişimine etki etmiş ve tasarımcılar için yeni üretim alanlarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur (Ambrose ve Harris, 2017: 12).

İlk yıllarında bir zanaat olarak ortaya çıkmış olan grafik tasarım, fazlalaşan rekabetle birlikte büyük yayınevlerinin kurulmasının bir sonucu olarak basılı yayınların fazlalaşmasına ve serileşmesi sayesinde bir meslek haline gelmiştir. Fazlalaşan yayın materyalleriyle toplumun okuma oranının artmasına ve dönemi içerisinde dergi gibi yayın organlarının gelişmesini sağlamıştır. Günümüz iletişimin vazgeçilmez unsurlarından biri olan grafik tasarımın insanlar için bir ihtiyaç haline gelmesi özellikle basının gelişmesiyle kendini göstermiştir.

Bir tasarımcının konumu; verilerini toplayarak, ürünün veya hizmetin sunulduğu ortam içerisinde çekici, ulaşılabilir ve işlevsel olmasını sağlayabilecek özellikleri bularak, yaratıcı bir yaklaşımla geliştiren kişi şeklindedir. Tasarımcı ortaya çıkardığı içeriğini aktarırken tasarımının yankı uyandırabilmesi yani dikkat çekici olabilmesi için çalışmaktadır. Bir grafik tasarımcının, tasarımının yankı uyandırabilmesi için tasarım ilkelerine hâkim olmakla beraber renkler ve tipografi gibi kavramların kullanılması konusunda da bilinçli ve bilgili olması gerekmektedir (Becer,2019: 35-37).

Bir grafik tasarımcının, tasarım fikrini bulabilmek adına geçtiği genel süreçlerden ilki; tasarıma konu olacak problem tanımının ortaya konulması, açıklanmasıdır. Tasarımcının en temel ihtiyaçlarından biri olan bu süreç için problemle ilgili ona verilecek ön bilginin kısa, öz ve anlaşılır biçimde olması gerekmektedir. Sonrasında tasarımcının en çok vakit ayırması gereken bölüm olan bilgi toplama ve araştırma süreci başlamaktadır. Bu süreç içerisinde problem hakkında mümkün olabilecek tüm bilgiler toplanır. Ayrıca ilham olabilecek kaynaklar ile rakip ve benzeri kampanyalar da detaylıca araştırılır. Süreç içerisinde bireysel veya grup çalışması fark etmeksizin tasarımcı beyin fırtınası yani en iyi fikrin bulunması için bireysel veya çoklu çalışma ile tartışmak, fikir paylaşmak ya da yeni fikir üretmek için yapılan bir sürecin içerisine de dahil olabilmektedir. Üretim sürecinde tasarımcılar için bilinçli olan ve refleks halini almış ekstaz anı (insanın zihnini serbest bıraktığı anda sorularına çözüm bulacak ortam yaratımı şekli olarak tanımlanabilir) fikir ve buluş sürecinden önce geçtiği yollardan biridir. Fikir ve buluş sürecinde tasarımcı farklı ve etkili olabilmek adına çeşitli düşünme yöntemlerini kullanabilir. Bu yöntemler arasında sıklıkla kullanılanlar şu şekildedir;

- **Dikey Düşünme:** Mantıklı çözüm ve fikir bulmak için yapılmış olan araştırmaların ve toplanmış bilgilerin kullanıldığı aşamadır.
- **Kapsamlı Düşünme:** Farklı fikirler geliştirebilmek için denenmeyi bulabilme yöntemidir.
- **Kuluçka Tekniği:** Tasarımcının bilinçli olarak üzerinde çalıştığı tasarım probleminin süreç içinde duraklatılması, fikir bulabilme adına yoğunlaşması sonrasında ise sürecin tekrar, yeni bir fikirle devam etmesidir.
- **Not Alma Tekniği:** Yaratılacak tasarım ile ilgili; tüm bilgilerin, eskizlerin, şemaların bir yere çalışma süreci içerisinde kullanılabilmesi adına fikir bulabilme için not edildiği aşamadır.

Düşünme süreci sona erdikten sonra tasarımcı bulduğu sonuçları ortaya koyarak, uygulama aşamasına başlamaktadır. Tasarım kullanılacağı ortama /alana, malzemeye göre tasarlanır ve uygulanır. Tasarım ve uygulama aşaması tasarımın hazır hale geldiği aşamadır (Bayar 2021: 95-101).

Tasarım ve mimarlık gibi güzel sanat alanlarının eğitimi için kullanılan görsel tasarım ilke ve elemanları grafik tasarım alanı içinde kullanılmaktadır. Bu görsel ilke ve elemanlarının anlatımları 1899 yılında Arthur Wesley Dow tarafından kaleme alınan; “*Composition: A Series of Exercises in Art Structure for the Use of Students and Teachers*” isimli kitap içeriğinde açıklanmıştır. Kolombiya Üniversitesinde sanat ve tasarım eğitimi veren Arthur Wesley Dow, yazdığı bu kitabı için Tokyo Güzel Sanatlar Akademisinin programlarından yararlanmıştır. Japon sanat eğitimine dayanan, görsel tasarım ilke ve elemanlarının öğretim yöntemini açıklayan bu kitap Amerikan sanatıyla birlikte tasarımın şekillenmesinde önemli bir etkidir. Tasarımcının veya sanatçının kullandığı elemanlar veya öğeler; ışık, gölge, renkler çizgi, doku gibi kavramlardan oluşmaktadır. Estetik bir kompozisyon oluşturabilmek adına kullanılan bu elemanların düzenlenmesi için; simetri, tekrar, bütünlük oluşturma gibi çeşitli kavramlardan yararlanıldığı kitabın içeriğinde detaylandırılmıştır. Bunun üzerine Dow tarafından geliştirilen ve uygulanan “*biçimci sanat ve tasarım eğitim müfredatı*” Almanya’nın Bauhaus Güzel Sanatlar Okulu içerisinde de kendini göstermiştir (Bayar 2021: 103).

Grafik tasarımın kullanılarak yapılması planlanan bir tasarımın, görsel mesajının estetik, özgün ve etkili bir şekilde iletilebilmesi adına tasarımın görsel elemanları (öğeleri) ve kompozisyon ilkeleri doğru şekilde kullanılmalıdır. Görsel tasarımın kompozisyon ilkeleri; vurgu/egemenlik, hiyerarşi/koram, espas/boşluk, denge, oran-orantı, yön, bütünlük/ahenk,

ritim, ölçü/boyut, altın oran kavramları kullanılarak sağlanmaktadır. Görsel bir dil oluşturabilmek adına tasarımcının kullandığı tasarım öğeleri ise; çizgi, doku, renk, biçim-şekil-form-silüet şeklinde sınıflandırılmaktadır. Kompozisyon ilkelerinin tanımlamaları kısaca şu şekildedir;

- **Vurgu / Egemenlik:** Tasarımın yüzeyinde seçilen öğeyi en dikkat çekici nokta yani ilgi merkezi haline getirebilmek adına yararlanılan çeşitli tekniklerin genel adıdır. Bu teknikler; ölçü, renk, doku, yön, punto gibi kavramların kullanılarak vurgulaması yoluyla sağlanmaktadır.
- **Hiyerarşi / Koram:** Tasarım yüzeyindeki iki zıt görsel elemanın doğru adımlarla birbirlerine bir köprü gibi bağlanabilmesini ve kullanılmasını sağlayan genel tekniğin ismidir. Üç farklı korama ayrılmıştır. Bunlar; eksensel, merkezsel, çevresel koram şeklindedir. Bu koramalar biçimlerin yerleşim konumlarına göre sınıflandırılmıştır.
- **Espas / Boşluk:** Görsel öğelerin, tasarım yüzeyinde bulunan farklı boşlukların kullanılması yoluyla düzenlemesidir. Bazen simetrinin içerisinde kullanılan statik boşluk, bazen ise asimetric bir yapıda kullanılan denge yoluyla oluşturulmuş dinamik boşluktur. Görsel öğelerin düzeni için; birbirleri arasındaki boşluk, görsel öğeler ile tasarımın kenarları arasındaki boşluk ve yüzeydeki genel boşluğun geometrik şeklinden faydalanılır.
- **Denge:** Tasarımlarda denge simetric ve asimetric denge olarak iki farklı şekilde var olmaktadır. Simetric denge yoluyla tasarlanan öğeler dikey-yatay veya köşeler kullanılarak birbirlerine paralel olarak kurgulanmış kompozisyonlardır. Asimetric denge ise bir optik ağırlık merkezine sahiptir ve bu merkez gözün estetik açıdan belirlediği merkezin konumudur. Tasarıma hareketlilik kazandırmak için kullanılan asimetric dengede görsel öğeler, simetric olarak birbirlerine eşit ağırlıklarda kullanılır ama bu görsel öğeler biçim olarak birbirlerinden farklıdır.
- **Oran – Orantı:** Tasarımda hedeflenen estetik kompozisyonu yakalayabilmek adına yararlanılan görsel öğelerin birbirleriyle olan ilişkisi için kullanılan ilkelerden biridir. Görsel elemanın veya elemanların diğer elemanlar / öğeler ile kurduğu ilişki tasarımın iletmeyi amaçladığı algı ve iletişimi doğrudan etkilemektedir. Bu nedenle dikkat çekilmek istenilen öğenin boyutları dengeli bir şekilde değiştirilerek veya fotoğraf, tipografi gibi alanların kullanımıyla sağlanmaktadır.

- **Yön:** Tasarımcı ileteceği mesaj için kullanacağı görsel elemanların, mesajın iletileceği kitleye karşı yönlendirebilmesi adına tasarımında kullandığı öğelerin birbirleriyle oluşturdukları uyumu kullanması ve bununla bir hareket / yön oluşturarak dikkat çekmesidir.
- **Bütünlük / Ahenk:** İnsan zihni baktığı kompozisyon içerisinde gördüklerini basitleştirerek düzenler ve bir grup olarak algılar. Bu nedenle bir tasarımcı kompozisyonunu yaratırken, tasarımın içerisindeki mesajının aktarılacağı kitlenin kolay algılayabilmesi için yer alacak tüm görsel öğelerini bir bütünlük içerisinde kullanmalıdır.
- **Ritim:** Tasarım içerisinde bir uyum oluşturabilmek için kullanılan, yinelenen devinimlerin düzenidir. Tasarımda ritim; şekil, çizgi, yapı, form ve renk kullanımı gibi öğeler yardımıyla sağlanmaktadır. Dönüşümlü, düzenli, akıcı, rastlantısal, gelişen ritim şeklinde kullanım alanlarına göre farklı başlıklar altında türleri bulunmaktadır. Bu türler tasarımın içerisinde yer alan açık-koyu tonların, dolu-boş alanlar gibi kavramların birbirleriyle ilişkilerinin düzenlemelerini sağlamak için gereklidir.
- **Ölçü / Boyut:** Grafik tasarım tarafından ortaya koyulan ürün, belirli ölçülere sahip görsel elemanların değişik biçimlerde bir araya gelmesi sonucu oluşur. Tasarım yüzeyinde yer alan öğelerin birbirleri ile karşılaştırılması sonucu o öğenin ölçüsü / boyutu belirginleşir ve değerlendirilir. Ölçülendirmenin dikkat çekici bir unsur olabilmesi içinde vurgu ve ritim kullanılır.
- **Altın Oran:** Antik Mısır ve Yunan uygarlıkları tarafından keşfedilen altın / ilahi oran mimari ve sanat alanlarında kullanılır. Bir kare çizilir ve bu karenin yarı ölçüsü alınarak, karenin yanına yerleştirilecek bir dikdörtgen elde edilir. Böylece geometrik şeklin boyutlarından altın oran elde edilir. Altın oran, matematik ve sanatın bütünü parçaları arasında en uygun açılı, en yetkin boyutları sağlayan sayısal ve geometrik oran olarak tanımlanmaktadır.

Tasarım öğeleri / elemanlarının tanımlamaları ise kısaca şu şekildedir;

- **Çizgi:** Tasarımın bir ögesi olan çizgi, tasarlanan desenin esas temelini oluşturur. Bir noktanın birbirini takip eden hareketinin veya hareketlerinin meydana getirdiği geometrik bir ifade olarak tanımlanabilen çizgi ögesi genellikle tek boyutlu olarak algılanır ve herhangi bir ölçüt biçimiyle sınırlandırılmayan kullanım şekline göre tasarıma bakan kişi için farklı algılar oluşturabilmektedir. Çizgi; yatay, dikey, eğik,

zikzak, kıvrımlı, helezon gibi farklı ifadelere sahiptir. Tasarımın duygusu kullanılacak olan bu ifadeler aracılığıyla aktarılır.

- **Doku:** Doğal ve yapay olmak üzere iki türe ayrılmaktadır. Doğal doku üç boyutludur ve dokunulduğu zaman kişide duygular uyandırabilmeyi sağlar. Yapay doku ise iki boyutlu biçimsel tekrarlara dayalı bir düzenlemedir. Tasarım yüzeyi için kullanılan kağıt gibi dokularda uygulamaların aktarımı için önem teşkil eden unsurlardır.
- **Renk:** Tasarım içerisinde aktarılmak istenilen mesaja bağlı olarak değişkenlik gösteren renk kullanımının insan psikolojisinde hangi rengin kullanıldığına bağlı olarak farklılaşmaktadır. Biçimlerden önce algılanan renk, tasarımın çekiciliğini arttırmak ve dikkat çekmesini sağlamak için kullanılır.
- **Biçim – Şekil – Form – Silüet:** Tasarımlarda kolay algılanabilir bir eleman olduğu için özellikle afiş tasarımlarında sıklıkla kullanılan bu öge; genişliği ve yüksekliği olmayan iki boyutlu bir nesne olarak tanımlanabilir (Bayar 2021: 103 - 123).

Sanayi Devriminden nedeniyle öne çıkan mekanik ve seri üretimin artışı, el sanatlarının gerilemesine sebep olmuştur. Niteliği ve estetik anlayışı olmayan tasarım ürünlerinin ortaya çıkması, 19. yüzyılın sonlarında Arts and Craft hareketinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Sanatlar ve El Sanatları anlamına gelen Arts and Craft hareketi, Sanayi devriminin sanatsal, sosyal ve ahlaksal karmaşasına karşı bir baş kaldırış olarak doğmuştur. Hareketin öncüsü William Morris, el sanatları ve tasarıma dönüşün gerekliliğini, Viktorya döneminin seri üretim ürünlerinin ucuz-kötü ve niteliksiz olduğunu vurgulayarak savunmuştur. Hareketin felsefesine dair temellei İngiliz yazar ve sanatçı John Ruskin'in "*Mimarlığın Yedi Lambası*" (*Seven Lamps of Architecture*) isimli eseri ile atılmıştır. Ruskin, sanayileşmenin ve teknolojinin toplum ve sanat arasındaki bağı zayıflattığını ifade etmiştir. Ayrıca bir tasarımın kullanışlı ve değerli olabilmesi için estetik açıdan tasarlanması gerekliliğini savunmuştur. William Morris, Ruskin'in estetik felsefesini ve sosyal bilincini benimseyerek, Arts and Craft hareketine öncülük etmiştir. (Bektaş, 2013 s:14)

1480 yılında ilk duvar afişi örneği Londra'da bulunan bir kilisenin duvarına asılmıştır. Afiş; William Caxton'un<sup>63</sup> rahipler için hazırladığı "The Pyses of Salisbury use" isimli kitabının ilan içindir (Büyükerşen, 2004 s.11). Gelişen baskı teknikleri, Sanayi Devriminin seri üretim sayesinde yarattığı kitlesel tüketim durumu, modern afişin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

---

<sup>63</sup> İngiliz bir tüccardır ve Matba teknolojisini İngiltere'ye getiren ilk kişidir.

Seri üretimin artması sonucunda afişin; inandırma ve daha çok satma işlevleri için kullanıma daha da artmıştır. 19. Yüzyılın sonlarına doğru Jules Cheret'den Toulouse- Lautrec'e gibi sanatçıları kapsayan özellikle Fransa'da olmak üzere afiş geleneği ile ilgili devrim niteliğinde özel stil, biçim ve yöntemlerin kullanıldığı çalışmalar ortaya çıkmıştır. (Quintavalle, 1975, Çev: Y. Aysan, 78/2)

### 3.1.3. Afiş Türleri ve Kullanım Alanları

Afiş türlerini kullanım alanlarına göre sınıflandırılabiliriz. Kullanım alanları içinde çeşitli ara başlıklara ayrılrsa da afişlerin genel kullanımına göre üç farklı ana afiş türüne ayırabiliriz. Bu afiş türleri içeriklerine göre; ticari, sosyal-politik ve kültürel afişler şeklinde sınıflandırılır (Umur, Doğan, Sözen, Sönmez, 2011) Sergilenen mekâna göre de ikiye ayrılan afiş türleri; iç mekân ve dış mekân afişleri şeklinde adlandırılmaktadır

Afiş tasarımları kullanılacak mekâna göre de çeşitlilik gösterebilmektedir. İç ve dış mekân şeklinde ayırabileceğimiz mekanların yanında, günümüzde ihtiyaca göre sadece dijital mecralar içinde afiş tasarımları yapılabilmektedir. Geniş kullanım alanlarına sahip olan afişlerin aktarmak istediği mesaj ile birlikte hedef alınan alıcı kitlesi arasında doğrudan bir bağlantı bulunmaktadır. Afişin anlatımının etkili olması için hedeflenen mesajın, kimlere ne şekilde hangi mecra aracılığıyla aktarılması gerekliliğine doğru şekilde karar verilerek, analiz edilmelidir. Bu karar sonucunda toplanan veriler ışığında afişin tasarımı yapılmalıdır. Örneğin bir film afişi tasarlanacak ise o filmin konusu, yönetmeni, hedef kitlesi (yaş sınırı vb. gibi bilgiler), türü, teması gibi film ile ilgili tüm bu detaylar konusunda tasarımcının bilgilendirilmesi gereklidir. Tasarımcı bu bilgiler ışığında en etkili ve uygun tasarımı ortaya çıkartabilir. Tasarımcının sahip olması ve tasarıma işlemesi gereken bilgiler, afişin türüne ve yayınlanması hedeflenen mecraya göre değişkenlik gösterebilmektedir.

Üç ana başlığa ayrılmış olan afiş türlerinden ilki olan ticari afişler bir hizmeti veya ürünü tanıtmaya, beğendirmeye kısacası satın almaya yönlendirmeyi amaçlamaktadır. Bu türlerde çalışılan afişlerin tasarımının amacı tüketime konu olacak şeyin olabilecek en basit ve anlaşılabilir açıklanabilmesidir. Alıcının mesajı olabilecek en erken erken ve kolay şekilde kavraması, ticari afişlerin başarısına doğrudan etkilemektedir. (Umur, Doğan, Ekşioğlu, Sözen, Sönmez, 2011)

Sosyal-politik afişler bir düşüncenin kitlelere aktarılarak, benimsetilmesi ve o düşünce ile ilgili farkındalık yaratarak, harekete geçirmeyi amaçlamaktadır. Çevre / doğa, sağlık, sivil savunma vb. konular ile ilgili uyarıcı niteliği taşıyarak öğretici ve eğitici bir dil kullanarak

tasarlanan afişlerin aktarmak istediği ileti gereği kültürel ve ticari afişlerden farklı olmaktadır. Herhangi bir pazarlama amacı gütmeyen sosyal-politik afişlerinin içerisine siyasi parti ve politik düşünceleri içeren afişler de dahildir. (Aktaran: Bozpolat, 2019: 28-29)

Kültürel afişler; sinema, tiyatro, festival, sergi, konser gibi çeşitli kültürel etkinliklerden veya organizasyonlardan toplumu haberdar etmek için tasarlanmaktadır. Etkinlik ile ilgili bilgi vermeyi amaç edinen kültürel afişler ticari kaygı taşımadan etkinliğin veya organizasyonun hedef kitlesine bir nevi katılım için davet de bulunmaktadır. (Deliduman & Çakmak, 2017: 29) Kullanım alanına göre çeşitlenen tasarım prensiplerine sahip olmaktadır. Oldukça geniş bir kullanıma ve yayılım alanına sahip olan kültürel afişlerde bulunması gereken özellikleri tasarlandığı alana ve alanın konu aldığı türe göre değişmektedir.

Tasarım tarihçesiyle birlikte kendine ait uzun bir tarihçeye de sahip olan ve türüne göre kendine ait bir tasarım felsefi taşıyan afişlerin biçim ve içerikleri bakımından, yukarıda kısaca üzere ifade edildiği üzere çeşitli sınıflara ayrılmaktadır. İçerik bakımından üç ana başlığa ayrılrsa da afiş tasarımları hayatın neredeyse her alanı için kullanılan farklı teknik ve biçimlere sahip afişlerin kullanım alanları çok çeşitli olmakla birlikte, günlük hayatın her yerinde karşımıza çıkmaktadır. Bir ürünün reklam-tanıtımı için kullanılabilir ya da bir siyasi parti düşüncelerini yayabilmek için afişten yararlanabilir. Ayrıca sosyal hayatta sanattan spora birçok mecranın kullandığı afiş tasarımları görsel-dilsel göstergelere sahip belirli bir imaj çizen, sınırlılıklar içerisinde sınırsız bir alan yarabilen bir sanat dalı olmaktadır. Afiş tasarım ilkeleri tarih boyu belirli düşünceler, akımlar, gelişmeler gibi insan hayatını etkileyen birçok farklı durumdan etkilenecek şekilde şekillenmiş ve kendine çeşitli alanlar yaratabilmiştir.

### **3.2. Çalışmanın Örnekleme**

Amaçlı örneklemin kullanıldığı çalışma örnekleminde auteur bir yönetmen olarak bilinen, anime film yönetmeni Hayao Miyazaki'nin özellikle ana karakterlerinin kadın kahramanların olduğu uzun metraj filmlerinden sekizi seçilmiş ve bu sekiz filme ait olan, afişlerin incelemesi yapılmıştır. Çalışmanın örneklemini oluşturan afişlerin incelenmesinde, afişin göstergeler aracılığıyla aktarmak istediği mesaj irdelenerek, anime tekniği ile yapılmış olan bir filmin, afişinin tasarımında kullanılan göstergelerin neler olduğu tespit edilerek, bu göstergelerin anime tekniği ile birlikte sahip olduğu özellikler ve aktarım şekilleri ortaya çıkarılmıştır. Çalışmanın örneklemini oluşturan yönetmen Hayao Miyazaki filmlerinin afişleri ile ilgili olarak, çözümleme sonucunda elde edilen veriler ve filmlerin içerikleri, aktardıkları

mesaja bakılarak, afişlerin tasarımları ile ilgili tasarımsal saptamalar yapılmıştır. Saptamalar ve bulgulardan elde edilen veriler ise sonuç bölümünde yer almıştır.

### **3.3. Film Afişlerinin Grafik Tasarım ve Göstergebilimsel Açından İncelenmesi: Hayao Miyazaki Film Afişleri Örneği**

Gösterge; kendisi o şey olmadığı halde, ifade ettiği şeyin yerini tutan, günümüzde birçok farklı alanda kullanılabilen bir terimdir. Gösterge, soyut bir kavramın ona bakan bir kişide oluşturduğu, yakıştırdığı veya hissettirdiği somut bir biçimin (kavramı çağrıştıran sözcük, görsel vb.) bir araya gelmesinden oluşmaktadır. Kısaca; bir kavramla bir biçim arasında kurulan bağlantı şeklinde ifade de edilebilir.

Göstergeleri incelen ve bir inceleme yöntemi olarak kabul gören göstergebilimi çevremizdeki bütün göstergeleri araştıran ve araştırma yapılan alana (sinema, edebiyat, mimari gibi) göre farklı inceleme / analiz yöntemlerine sahip bir bilim dalıdır. Göstergebiliminin incelediği konu veya konular belirli bir sınırlamaya tabi değildir. Hayatın içinde bulunan her alan göstergebilimine konu olabilmektedir.

Dünyayı göstergelerle algılarız ve bu algılarımız nesiller boyunca belirli bir oranda nesnelleşerek gelişmiştir. Algılar toplumdan topluma kültürden kültüre değişkenlik gösterebilirken, günümüz toplumumuzda ortak bir şekilde biçimlenen belli başlı kavramlarda bulunmaktadır. Bir görüntü veya sözcük ona bakan kişide belirli çağrışımlar yaratabiliyorsa o kavramı okuyabilecek bir bilgiye sahip olduğu anlamına gelir ve bu çağrışımlar o nesnenin (veya varlığın) kendisi değil zihnindeki kavramıdır. Bu nedenle göstergeler aracılığıyla bir mesaj iletmek istenirse, iletilmesi amaçlanan kişi veya grubun, konu alınan göstergeyi tanıyacak, anlayacak ve yorumlayabilecek kadar ön bilgiye sahip olması gereklidir (Akerson 2016 s: 15-17-40). Göstergeyi algılayan kişilerin zihinlerinde; göstergenin yerine geçtiği veya temsili olan kavramın bir karşılığı yoksa ileti işlevsiz bir durumda kalacaktır.

Bu bölümün içeriğinde Hayao Miyazaki'nin yönetmiş olduğu sekiz uzun metraj animasyon sinema filminin afiş tasarımları incelenmiştir. Filmlerin, resmi olarak birden fazla tasarımı bulunmaktadır. İnceleme için seçilen afişler filmin tanıtımı için yayınlanan ve Ghibli Stüdyosu'nun resmi internet sitesinin; "Çalışmalar (Works)" başlıklı, film künye bilgilerinin yayınlandığı ilgili bölümden seçilerek alınmıştır. Bu nedenle Japonca asılları kullanılmıştır. Filmlerin ilk yayımlanan ve tanıtım için kullanılmış afişleri dünyanın farklı bölgeleri için farklılık gösterebilmektedir.

## 1. Nausicaa of the Valley of the Wind / Rüzgarlı Vadi,



**Karakter Kullanımı:** Filmin afişinde film için iki önemli karakterin kullanımına yer verilmiştir. En önde merkezde konumlandırılan genç kız, filmin ana karakter Rüzgarlı Vadi'nin prensesi Nausicaa'dır. Nausicaa'nın sağ arka bölümünde görülen ise dev bir böcek türü olan Ohmu'dur. Filmde insanlar ve Ohmular düşmandır. Nausicaa ise doğanın bir parçası olan Ohmuları korumak için mücadele etmektedir. Doğa ve insan arasındaki mücadelenin Afişte bu mücadelenin bir ifadesi olarak iki karakteri de yan yana görürüz. Nausicaa'nın kişiliği ve amacıyla ilgili bizlere bir işaret veren afişte, dostane ve barışçıl bir algı yaratılmıştır.

Nausicaa'nın elinde görülen silah ise savaşçı kimliğinin bir göstergesi olmakla birlikte, kıyamet sonrası zamanı vurgulamak için de kullanılmıştır. Ayrıca silah Nausicaa'nın savaşmak zorunda olduğu, tehlikeli veya tehlikeli olabilecek bir dünyanın gerçekliğinde aktarmaktadır. Savaş kavramı, Nausicaa'nın hikayesini oluşturan ve şekillendiren ana kavramlardan biridir. İnsanların birbiriyle olan savaşının yanında doğa ile süregelen bir savaşı vardır ve bu durum Nausicaa'nın doğrudan tüm hayatını etkilemektedir.

Film hakkında bir bilgisi olmayan ve afişi inceleyen biri için karakterin yarattığı anlamlar bağımsız, özgür ve güçlü bir genç kız olduğuna dairdir. Nausicaa'nın dik duruşlu kompozisyonunu incelediğimiz de onun özgüvenli ve cesur kişiliği ön plana çıkan özellikleri olmaktadır. Duruşundaki özgüven ve ince çizgilerle ifade edilen sert yüz ifadesinden de rahatça

okunabilmektedir. Prensesin önüne çıkabilecek engeller ile mücadele edebilecek güçlü bir insan olduğunu kısacası mücadelecî bir ruha sahip olduğunun mesajı aktarılmıştır.

**Mekân Kullanımı:** Nausicaa'nın konumlandırıldığı mekân çöl veya kurak bir vadiye benzemektedir. Mekân görüntüsünde gökyüzü en çok alanı kaplayan yerdir. Bu şekilde bir kompozisyon kullanımı ile uçsuz bucaksız bir vadinin hissiyatı yaratılmıştır.

**Zaman:** Kurgusal bir zamanda kurgusal bir evrende geçen bu filmde bir savaş sonucu yer yüzünde çok az sayıda insan topluluğu kalmıştır ve sadece belirli bölgelerde yaşamaktadır. Film apokaliptik (kıyamet sonrası) bir zamanı tasvir ederken, afişe de bu durum yansımıştır.

**Renk Kullanımı:** Zeminde kullanılan turuncu renk kurak bir toprağa dair çağrışım yapmakla birlikte ıssız, yaşanılması zor olan bir yerin olduğu gibi çeşitli anlamları da ifade edilebilir. Zeminde turuncu, gökyüzünde mavi ve sarı renk tonlarının kullanılması, zıtlığı çağrıştırmakla birlikte tasarım içerisinde kontrast yaratılarak, dikkat çekilmesini de sağlamıştır.

**Kostüm:** Filmde Nausicaa'nın kurtarıcı olduğunun bir aktarımı mavi kıyafeti üzerinden verilir. Nausicaa'nın beklenen kurtarıcı olduğu anlaşıldığında kıyafetin rengi de değişir. Bu nedenle afişte Nausicaa'nın giysisinin ışık yardımıyla kamufle edilmiştir.

**Sembol Kullanımı:** Nausicaa'nın rüzgârda dalgalanmış saçları filmin isminde yer alan Rüzgârlı Vadiyi çağrıştırmakla birlikte rüzgârın sahip olduğu sembollerden biri de özgürlüktür. Nausicaa'nın istediği zaman istediği yere seyahat edebilmesi, prenses olarak bir kısıtlamaya sahip olmadığını da bir işarettir. Nausicaa, araştırmaları için dünyayı dolaşır ve rüzgârı kullanarak seyahat eder. Doğanın önemli bir parçası olan rüzgârın sembolik anlamlarının bir diğeri de değişimdir. Çünkü rüzgâr hava da yaklaşabilen bir değişim işareti olmakla birlikte değişimi gerçekleştirebilecek güçtedir. “Değişim rüzgârı” gibi ifadeler de günlük hayatın kullanımında sıklıkla çıkan ve bu sembolizme örnek olarak kullanılabilen bir kavram olabilmektedir. Nausicaa'da kendi dünyasını değiştirmek isteyen bir karakterdir ve rüzgârın yerine geçebilecek sembolik bir anlama sahip olabilmektedir.

Işığın veya mekânın tamamı afişin içinde yer almasa dahi, afişte karakterlere yansıyan ışık ve zemine düşmüş olan gölgeler, zihinde güneşi tamamlayabilmektedir. Güneş bir ışık kaynağıdır ve ışık aydınlanma ile birlikte bilginin ve ilahi gücün bir sembolüdür. Nausicaa bilgi arayışındadır. İhtiyacı olan bilgi ve gerçekliğe çeşitli mücadeleleri sonunda kavuşabilmektedir. Işık kullanımı, karakterin yoluna ve hedefine dair olumlu bir çağrışımı yaratmaktadır ve onun başarıya ulaşacağına dair bir gösterge de ifade edebilmektedir.

## 2. Laputa: Castle in the Sky / Gökteki Kale



**Karakter Kullanımı:** Afişte, filmin ana karakterleri Sheeta ve Pazu yer almıştır. Sheeta, uyku halinde gözleri kapalı bir şekilde süzülmemektedir. Sheeta'nın duruşu ve mimikleri, içinde bulunduğu durumun onun kontrolü dışında bilinçsiz olduğunun bir işaretidir. İkilinin ilk karşılaştığı sahne olan görsel de Sheeta, parlayan kolyesi ve arkasında verilmiş olan sarı-beyaz tonlardaki ışık dikkat çekmektedir.

Pazu karakteri incelendiğinde ise şaşkın yüzü ve kıyafetleri dikkat çekmekle beraber içerisinde bulunduğu duruma dair mesajları aktarır. Pazu'nun şaşkınlığına bakıldığında bir insanın uçuşması ve sihir kavramlarının onun dünyasına ait olmayan, yabancı ve doğa-üstü kavramlar olduğunun göstergesidir.

**Zaman:** Pazu'nun üstünde durduğu değirmen benzeri yapı bir fabrika makinesinin çarklarını anımsatmakla birlikte zaman ile ilgili bir gösterge de olmaktadır. Yeni sanayileşen bir toplumun zamanında geçtiğinin bir işaretidir.

**Mekân Kullanımı:** Gökyüzü afişin içerisinde en çok alanı kaplayan bölümdür Sheeta'nın gökyüzünden süzüldüğü sahnenin seçilmesi, filmin adını taşıyan "Gökteki Kale" için çağrışım yapmaktadır. Sheeta gökyüzü ülkesi olan Laputa'nın prensesidir. İsim ve görsel dolaylı bir şekilde bağdaşmaktadır. Ayrıca zaman ve mekân birbiriyle oldukça bağlantılı kullanılmıştır. Pazu'nun üstünde durduğu platform bir mekân ögesi olmakla birlikte hikayenin yer aldığı zamanında bir göstergesi olmaktadır.

**Renk Kullanımı:** Gökyüzü soluk ve karanlık bir mavi; bir gece görüntüsü şeklinde tasvir edilmiştir. Gökyüzünün renk tonları gizemli bir hava katmıştır ve afişte, karakterlerin çözülmesi gereken sırları ve üstesinden gelmeleri gereken mücadelelerin olduğuna dair bir mesaj da taşımaktadır. Renk kullanımı mekânın atmosferini doğrudan etkilemektedir.

**Kostüm:** Pazu'nun yamalı bir kıyafete sahip olması, cebinden sarkan mendil ve kolları kıvrılmış gömleği ile çalışmaya hazırlanan bir işçi gibi görünmektedir. Sıralanan bu göstergeler Pazu'nun çocuk olmasına rağmen zorlu bir hayat mücadelesinin içinde olduğuna dair anlamalar taşımaktadır.

**Sembol Kullanımı:** Sheeta'nın uçmasını sağlayan kolyenin sihridir. Sheeta filmin başlarında kolyeyi nasıl kontrol edeceğini bilmemektedir. Kolyenin, Sheeta ve filmin hikayesi için önemli bir nesne olduğu karanlık bir ortamda ışık yaydığı ışık aracılığı ile de fark edilmektedir. Sarı renkli ve güneşe benzeyen dairesel biçim ile resmedilen kolye ışığı, karaktere yücelik ve güç atfettiren bir simge olarak yansıtılmasına olanak sağlamıştır.

Afişin tasarımında Laputa ülkesi ve gökteki kale ile ilgili bir görsele doğrudan yer verilmemiştir. Uçma teması ve gökyüzü kullanılarak üstü kapalı bir anlatımla filmin konu ve teması genel bir şekilde aktarılmıştır. Kalenin görünümü filmin sonunda verilen, hikâyenin finalin bölümünde yer alan bir parçadır. Filmde gizemli olan ve varlığına inanılmayan gökteki kale, afişe bakan bir kişi içinde gizemli ve efsanevi bir kavramdır. Filmi ilk kez izleyecek biri, afişe baktığı zaman, aynı filmde yer alan karakterler gibi gökteki kalenin gerçekliğini sorgulayacak ve merak edecektir. Afişte kalenin yer almaması seyirci için sürpriz unsurunun korumasına yardımcı olmuştur. Filmi ilk kez izleyecek biri, afişe baktığı zaman, aynı filmde yer alan karakterler gibi gökteki kalenin gerçekliğini sorgulayacaktır. Seyircinin de, kalenin ilk görüldüğü sahnede karakterlerin yaşadığı şaşkınlık, heyecan gibi duyguların yaşayabilmesi için filme ismini veren “gökteki kale” ile ilgili bir görselin kullanımına yer verilmemiş olabilir. Bunun yerine filmin bir diğer önemli noktası asıl hikâyenin başladığı bölümü; Sheeta'nın gökyüzünden düşmesi ve Pazu'nun onu bulduğu sahneye yer verilmiştir. Bu sahnenin gerçekleşmesinden sonra macera başlar. İkili Laputa ve Gökteki Kaleyi aramaya koyulur...

### 3. My Neighbor Totoro / Komşum Totoro



**Karakter Kullanımı:** Komşum Totoro filminin afişinde yer alan görsel filmin en bilindik sahnelerinden biri olan otobüs durağında bekleyen Totoro sahnesidir. Bu sahne; yağmurlu bir günde yanında şemsiyesi olmadan işinden dönen babası için endişelenen ve kardeşiyle birlikte otobüs durağına, babasını karşılamaya giden Satsuki ile ilgilidir. Afiş kullanımını için sahne, filmde kullanıldığından daha farklı şekilde çizilmiştir. Orijinal sahnede Mei, ablası Satsuki ile beraber otobüs durağında bekler ama afişin içerisinde yer almamıştır.

Satsuki'nin kardeşi Mei, Totoro ile daha önce tanışmış olsa da orman ruhu, iki kardeşin hayatı için de oldukça önemli bir yere sahiptir. Totoro, hayatları için bir değişimin de simgesidir. Yeni bir kasabaya taşınan Satsuki ve Mei için yeni evleri yabancı ve yeni bir dünyadır. Orman ve ev ruhları gibi doğa-üstü canlılarla da tanışan kız kardeşler için yeni evleri onlar için adeta özel bir dünya haline gelmiştir. Hayatlarının akışında yaşadıkları bu değişim, diğer değişimleri de beraberinde getirir. Totoro bu değişime yardımcı olan ana kahramanlardan biridir ve iki küçük çocuk için de koruyucu bir rehber görevi görmektedir.

Totoro'nun cana yakın ve sevimli bir canlı olarak algılanmasındaki temel etkenler dairesel/yuvarlak şekiller kullanılarak yaratılış olmasıdır. Totoro'nun gövdesi üstünde görülen üçgen biçimli şekiller ve kulakları üçgen-sivri bir forma sahip olsa da yumuşak-yuvarlak bir şekilde birleştirilerek çizilmesi karakterin genel tasarımındaki dairesel parçalarla bütünleşmiştir. Tüm gövdesi, kolları ve gözleri daire biçimindedir. Gözlerindeki şaşkın ifade

ile birlikte kafasında bulunan yeşil yaprak parçası ile şaşkın Totoro, her yaşta insanın sevimli bir arkadaş olarak görebileceği bir karakter olmuştur. Totoro'nun, Ghibli'nin maskotu haline gelmiş olması da bunun bir kanıtıdır. Totoro'nun bir insan olan Satsuki ile aynı şaşkın ifadeye sahip olması da dost canlısı yönünün göstergelerinden biri olmuştur. Resmedilmiş olan bu sahnede karakterlerin yaşadığı duygular, buldukları mekânın atmosferinin afişe bakan bir kişiye de yansımış olması, etkili bir tasarım olduğunun kanıtlarından biridir. Karakterlerin kullanım biçimleri mekân atmosferini de etkilemiştir.

Afişin içerisinde Satsuki'nin sağ elinde, babasına vermek istediği siyah şemsiye de küçük bir detay olarak görülebilmektedir. Aile kavramı filmde işlenen ana temalardan biridir ve afişe konu olmuş olan bu sahnenin bir alt mesajı olarak işlenmiştir. Film hakkında bilgi sahibi olmayan ama afişi inceleyen biri, aile kavramı ile ilgili bu alt metni doğrudan okuyamayacak olsa bile, Satsuki'nin ikinci bir şemsiyeye sahip olması birini beklediğine veya bekliyor olabileceğine dair anlaşılabilir bir göstergedir ve bu gösterge bağlamında hikâyenin devamı ile ilgili seyirci bir kurgu kurabilir. Afişe bakan birinin sahnenin devamında olabilecekler ile ilgili çeşitli kurgular yaratması, görselin devamında ne olduğunu ve ne olabileceğini düşünmesi, bir film afişi olan bu çalışmanın başarısı için örnek teşkil edebilmektedir. Çünkü film afiş tasarımlarda olması gereken temel özelliklerden biri de merak uyandırabilmesidir. Amacına uygun olarak tasarlanan ve film ile ilgili merak uyandıran Komşum Totoro afişi, filmin en önemli sahnelerinden birini başarılı bir şekilde afişe işlenmiştir. Afişe konu olan bu sahnenin hikâyenin akışı için önemli bir sahne olmasının bir diğer sebebi; Satsuki'nin ormanın ruhu Totoro ile ilk kez karşılaştığı sahne olmasıdır. Totoro ve Satsuki'nin yüzlerinde aynı ifade olan şaşkınlık okunabilmektedir.

**Mekân Kullanımı:** Mekânın geneli incelendiğinde, filmin karakterlerin arkasında yükselen dev ve kalın gövdeli ağaçlar, eski bir orman olduğunu işaret eder. Yıpranmış ve pas tuttuğu görülen eski tabela ile bu ormanın yakınlarında eski ve küçük bir insan yerleşiminin olduğunu işaret eder. Japonca karakterleri okuyamayan bir kişi tabelaya baktığı zaman, doğrudan otobüs durağı olduğunu algılayamayabilir ama küçük kızın yazıda da bahsi geçmiş olan birini beklediğine işaret eden göstergeler ve yakınlardan gelen ışık kaynağı sayesinde bir aracı veya bir insanı beklediğinin çağrışımını zihninde yapabilir. İssiz bir doğa görüntüsünün önünde, tezatlık oluşturan insanın eliyle yapılmış tabela ve tapınak parçaları da görülebilmektedir.

Afiş, fazlaca ayrıntıya ve oldukça az bir boş alana sahip olsa da simetrik yerleşimi ve ışık-gölgenin doğru kullanımı sayesinde filmin hikayesini en etkili şekilde yansıtabilen, dikkat

çekici bir tasarıma sahip olmuştur. Karakterlerin merkez noktasına yan yana yerleşimleri de tasarımın oldukça dengeli görünmesine yardımcı olmuştur.

**Zaman:** Satsuki, afişte kaynağı doğrudan görülmeyen ama bir gece görüntüsü olmasından kaynaklı yapay (insan eliyle yapılmış) bir ışık kaynağıyla aydınlatıldığı görülmektedir. Yağmurlu bir gece görüntüsü verilmiş olsa da aydınlatmanın kullanımı ve Totoro karakterinin sevimli tasarımı sayesinde karamsar ve endişe verici olabilecek bir mekân, eğlenceli bir atmosferi çağrıştırmaktadır. Çünkü akşam/gece karanlıkla bağdaşan ve bilinmezlikle sembolize olan bu nedenle kimi zaman tehlikeyi de çağrıştırabilen çeşitli anlamlara sahip bir zaman dilimi olmaktadır.

**Renk Kullanımı:** Afişte pembe renk ile yazılmış filmin ismi, koyu renk tonları arasında kolayca fark edilmektedir. Ayrıca görselin sağ üst bölümüne tek başına yerleştirilmiş olması da dikkati çeken bir diğer unsur olmuştur. Mekânda gri renkli, koyu-karanlık renk paleti kullanılmış olsa bil pembe-turuncu-sarı renklerle kontrast oluşturulmuş ayrıca tasarım içerisinde yer alan ışıklandırma sayesinde renkler ve atmosfer canlılık kazanmıştır. Koyu tonlar afiş genelinde ağırlıkta olsalar bile dikkat çekmemiş, afişin tasarımı filmin, her yaşta insanın bir arada izleyebileceği, eğlenceli bir animasyon olduğuyla ilgili bir çağrışımı oldukça doğru ve dikkat çekici bir şekilde renk, ışıklandırma, karakter tasarımları sayesinde verilerek, bir bütün oluşturmuştur.

**Kostüm:** Satsuki'nin tasarımı incelendiğinde ise kıyafet renkleri ile dikkat çekmektedir. Afişin içerisinde en parlak ve canlı renk tonlarıyla resmedilmiş olan Satsuki'nin eğlenceli, enerjik ve duygusal doğası sarı-turuncu ve pembenin kullanımı ile bağdaştırılmış ayrıca karakterin kişiliği ile ilgili bir gösterge olmuştur. Ayrıca Totoro'nun kafasında bir nevi şapka görevi gören yeşil yaprak ögesi, onu doğayla olan ilişkisine işaret eden unsurlardan biri olmuştur.

**Sembol Kullanımı:** Afişin sağ bölümünde Totoro'nun arkasında, gölgede kalmış yıkıntı şeklindeki tapınak parçaları görülmektedir. Bu parçalardan biri *Torii* kapısıdır ve Şinto (Şintoizm, Japonların milli dini) tapınaklarının girişinde kullanılmaktadır. Ruhlar / tanrılar (kamiler) ve insanlar dünyasını ayırdığına inanılan bir yapı olan Torri kapısı başka bir dünyaya geçişi sembolize etmektedir. Bir orman ruhu olan Totoro'nun, Torri önüne yerleştirilmesi tesadüf değildir. Totoro'nun bilinçli bir şekilde kapının Şinto tapınaklarına ait yapıların önüne konumlandırılan kutsal ve mistik bir varlık olduğuna dair bir göstergedir. Tapınak parçalarının Totoro'nun bedeninin belirli bir bölümü ile gölgede kalması gizemli bir hava yaratmış ve

karakterin mistik doğasını desteklemiştir. Hikâyenin görülür olandan daha derin bir anlama olduğunun da bir göstergesidir.

#### 4. Kiki's Delivery Service / Küçük Cadı Kiki



**Karakter Kullanımı:** Kiki, cadılık eğitimini başarıyla tamamlayabilmek evinden ve ailesinden uzağa yeni şehre taşınmıştır. Ailesiyle yaşadığı kasaban farklı olarak gelişmiş ve oldukça büyük bir yerleşim yeri olan bu yeni şehir de Kiki için yaşamak zorlayıcı bir mücadele olmuştur. Büyülü güçlere sahip olsa da Kiki, küçük bir kız çocuğudur ve kendi parasını kazanarak yaşamını adeta bir yetişkin gibi idare etmek zorundadır.

Afiş Kiki'nin hayatından olağan bir kesit olsa da onun kim olduğunu tanımlayan temel öğeler tasarımın içerisinde yer almakta, Küçük Cadı Kiki'nin kim olduğunu bizlere anlatmaktadır. Mekânın genel tasviri ve içerisindeki karakter ile birlikte yer alan her şey bu kullanıma dahil olmaktadır.

**Mekân Kullanımı:** Yabancı olduğu bu büyük şehirde bir fırında başlamaya çalışması Kiki için bir dönüm olmuştur. Kiki'nin adını verdiği ve filmin de adı olan “Kiki'nin Teslimat Servisi” (Filmin adı Türkçe'ye “Küçük Cadı Kiki” şeklinde çevrilmiştir.) afiş tasarımında da kullanılmış olan fırında başlamaktadır. Uçma gücü sayesinde insanların teslimatlarını kısa sürede uzak noktalara taşıyabilen Kiki, müşterilerini fırında bekler. Aynı zamanda fırının yanında bir odada yaşayan Kiki için iş ve ev kavramı bir nevi tek bir mekân ile de çağrışım yapabilmektedir.

Afiş tasarımı incelendiğinde merkez noktaya konumlanan, tezgâha kollarını ve kafasını yaslayarak sokağı izleyen Kiki dikkat çekmektedir. Kiki'nin bulunduğu mekânın bir fırın veya pastane olduğu raflara dizilmiş çeşitli ekmek ve hamur işleri sayesinde kolaylıkla anlaşılmaktadır. Kiki'nin sokağı izlediğinin göstergesi, sol alt bölümde dükkânın camından yansıyan görüntüdür. Yansıma da fırının adı olan; “*Gütiokipänjä*” kelimesi kısmen okunabilir şekildedir. Ayrıca seyir halinde bir arabanın ve kırmızı kıyafetli bir kadının geçtiğini gösteren sokak görüntüsü Kiki'nin bulunduğu şehrin, hayat standartları ve günlük hayatıyla (Koriko) durumu hakkında da bilgi de vermektedir.

**Zaman:** “Mekan” başlığı içerisinde detaylandırılan Kiki'nin çalıştığı fırının, sakin bir gününün tasvir edildiği bir zamanda geçen Kiki, camdan dışarıyı seyretmektedir. Fırının atmosferine ve içinde bulunan rafın cam ekranına yansıyan sokak görüntüsü üzerinden hikâyenin geçtiği zamanın analizi yapılabilmektedir. Yansıyan arabanın modeli, mekânın iç tasarımları 2. Dünya Savaşı sonrası 1950’li yıllarda bir Avrupa şehrinde geçen bir dönem olduğuna dair göstergeler taşımaktadır.

Miyazaki filmde, iki büyük dünya savaşı geçirmemiş bir Avrupalıyı tasvir etme düşüncesinden yola çıkarak Paris, Stockholm, Lizbon, Napoli gibi şehirlerinden ilham almış ve Kiki'nin yaşamaya geldiği yeri ve zamanı yeniden yaratmıştır.<sup>64</sup> Bu yaratımın göstergeleri de afiş tasarımı içerisinde okunabilmektedir.

**Renk Kullanımı:** Filmin adı Kiki ile aynı merkez noktada yer almıştır. Afişin üst bölümüne pembe renk ile italik bir şekilde yazılan; 魔女の宅急便 karakterler, Kiki'nin nazik ve duygu dolu dünyası temsil etmektedir. Afiş tasarımında kullanılan sıcak kahve tonları ise taze görülen ekmekler ve hamur işleri huzur dolu ve sorunsuz işleyen bir fırının göstergesi olmasıyla birlikte, mekânın samimiyeti renkleri ve mekân düzenlemesi sayesinde rahatlıkla hissedilebilmektedir.

**Kostüm:** Kiki ile özdeşleşmiş olan kırmızı saç kurdelesini karaktere, sempatiklik kazandıran ve onun kimliği haline gelen önemli bir parça olmuştur.

**Sembol Kullanımı:** Kiki'nin bulunduğu mekân sorunsuz ve olağan akışında görünse bile Kiki'nin yüz ifadeleri ufak bir tezatlık oluşturmaktadır. Tezgâhın arkasında ve uzun-geniş rafların önünde oldukça küçük kalan Kiki'nin yüz ifadesinde, düşünceli bir ifade vardır. Hayal kuruyormuşçasına dışarıyı izleyen ama yüzünde karamsarlık gibi hisler barındırması, Kiki'nin

<sup>64</sup> Ghibli Wiki “Koriko” erişim 09 Ocak 2024, Kaynak: <https://ghibli.fandom.com/wiki/Koriko>

hayatının çok da kolay geçmediğinin bir nevi göstergesi olmaktadır. İsimle bağdaştırıldığı gibi bir işi olan ve çocuk olmasına rağmen çalışmak zorunda olan Kiki, doğa-üstü güçlere sahip olsa da büyüme zamanı gelen çocukluktan, birey olmaya adım atan ve sorumluluk kazanmaya başlayan her insan ile aynı duyguları yaşamaktadır. Bu nedenle cadı olmasına rağmen afişin içerisinde Kiki'nin mistik güçleri ilgili doğrudan bir çağrışımın yerine sıradan bir çocuk gibi resmedilmiş ve Cadı Kiki, kimliği doğrudan öne çıkarılmamıştır. Kiki'nin cadı kimliği ile ilgili en büyük gösterge yaslandığı tezgâhın sağ tarafında bulunan küçük siyah kedidir. Jiji isimli kedi, Kiki'nin evcil bir hayvanından ziyade arkadaşıdır. Kiki'nin Jiji ile konuşabilme yeteneği vardır. Cadılık güçleri yok olmadığı sürece Jiji ile konuşabilmektedir. Bu nedenle Jiji, Kiki'nin cadı kimliğini yansıtabilen önemli simgelerden biridir. Siyah kedi ve cadı kavramları özellikle Orta Çağ Avrupası dönemlerinde çizilmiş olan belirli bir stereotipi de çağrıştırabilmektedir. Siyah kediler bir nevi cadıların yardımcıları olan bilindik bir semboldür aynı zamanda...

## 5. Princess Mononoke / Prenses Mononoke



**Karakter Kullanımı:** Prenses Mononoke filminin ana kahramanın kimliği ile ilgili birçok farklı göstergeye sahiptir. Mononoke bir isimden ziyade bir terim olarak kullanılır. Karakter, gerçek adıyla San'ın tasarımı incelendiğinde farklı detaylar sırası ile dikkat çekmektedir. San'ın duruşu özgüvenli ve cesurdur. San'ın sağ elinde tuttuğu hançeri ve yüzünde ağız çevresinde bulunan kan ve onunla karışmış olan kırmızı yüz boyası onun savaşçı doğası ile ilgili alıcıya direkt mesaj veren bir gösterge konumundadır. San'ın savaşçı ve vahşi

kavramıyla tanımlanabilecek karakteri, doğrudan afiş içerisinde okunabilmektedir. San'ın arka planında kalan ama en az onun kadar öne çıkan dev beyaz kurt figürü dikkat çeker. Ormanın tanrılarında olan ilahi güce sahip Moro isimli bu kurt aynı zamanda San'ı büyüten kişidir. San için bir anne figürü de olan Moro, filmin önemli karakterlerinden biridir. Ayrıca ikisinin de birbirine benzeyen keskin, saldırıya hazır, meydan okuyan yüz ifadeleri vardır. Tüm bu göstergeler tehlikeyi-tehlikeli olabileceklerini çağrıştırmakla beraber, güç sahibi olduklarını da ifade eder. Çünkü savaşçı doğalara onlara meydan okuyabilme, karşı çıkabilme gibi çağrışımlar bu durumu gerçekleştirebilecek güce sahip olabilmenin bir çağrışımdır.

Gölge kullanımı vurgunun yapılacağı biçim veya formun etkisini değiştiren, bu etkinin artmasına veya azalmasına yol açan önemli bir etkidir. Gölgenin bu afişte kullanım şekline bakıldığında vurgunun dengeli bir şekilde aktararak, karakterlerin ortaya çıkarılabilmesi için kullanıldığı görülmektedir. Örneğin Moro'nun üstüne verilen gölge onun vurgusunu yok etmemiş aksine etkisini artırmıştır. Ayrıca çerçevenin daha dengeli görülmesini sağlamıştır.

**Mekân Kullanımı:** Moro, alanın neredeyse tamamını kaplamaktadır. Moro'nun dışında kalan ve ormandan bir parça olan arka planın rengi yeşil alt tonlu koyu kahve-siyah renklerinin ortaya çıktığı bir mekandır. Gölgeler arasında kalmasından dolayı, soluk ve canlı olamayan bir doğa görüntüsünü andıran arka plan tasarımı doğrudan bir orman görüntüsü çağrıştırmasa bile, Moro'nun bir kurt olması, vahşi doğa-orman çağrışımını yapmaktadır. Bu sayede bir bütünlük de oluşmaktadır. Afiş bir bütünlüğe sahiptir ve içerisinde yer almış olan tüm unsurlar birbirleri hakkında doğrudan veya dolaylı şekilde çağrışım yapmakla birlikte, birbirlerinin ayrılmaz bir parçasıdır aynı zamanda...

**Zaman:** Aydınlık bir şekilde resmedilmiş San'ın yanında Moro'nun bedeninin yarasının koyu olmayan gölgelerin arasında olması ve net bir şekilde görülebilse de zaman her belirsizdir. Gün doğumu veya batımına yakın bir zaman da olabilir. San'ın kıyafetleri ve genel kompozisyonuna bakıldığında ilkel denilebilecek, teknolojinin olmadığı bir zaman-dönem tasviri çağrışımı yapılsa da elindeki hançerin kılıfı, demir veya demire benzer sert bir madden yapıldığı belli olması, sert maddelerin işlenebilecek teknolojiye sahip olduğunun bir işaretidir. Demir şehri insanların yaşadığı ve doğa-insan savaşının yer aldığı filmde bu konu doğrudan afişin içerisinde yer almamıştır. Afişe konu olunan bu sahne, Ashitaka'nın ve onunla birlikte izleyecilerinde filmin adını da alan San'ı yani Mononoke'yi ilk kez gördüğü andır.

**Renk Kullanımı:** Kontrast renklerin kullanıldığı afişte en çok kullanılan renk beyaz, en dikkat çekici ise kırmızı renk olmuştur. Masumiyet, denge, adalet, temizliğin bir göstere

olduğu için doğruluk ve dürüstlük gibi çok çeşitli anlamlara sahip beyaz rengin kullanımı karakterlerin algılanma biçimini etkileyen göstergelerden biridir. Moro cüssesi ve beyaz kürkü sayesinde ulu bir yaratık olduğu çağrışımını yapmaktadır. Kırmızı renk az ama oldukça etkili kullanılmıştır. Filmin adı sağ alt bölüme kırmızı renk ile yazılarak dikkat çekmiştir. Siyah ve tonları San'ın kıyafetinde kullanılarak bir başka kontrast yakalanması sağlanmıştır.

**Kostüm:** San'ın kıyafetleri de onun kişiliğini yansıtan bir başka ögedir. Özensiz bir şekilde kesilmiş iki parça elbisesi omuzlarından, sırtına doğru inen ve Moro ile aynı renkdokuya sahip pelerin benzeri kürkü dikkat çeker. Kürk, vahşi bir hayvanın dişlerine andıran bir kolye ile omuzlarından aşağıya sarkan bu kıyafet aynı zamanda San'ın vahşi bir hayvana hatta Moro'ya benzeme çabasını ve isteğini gösteren bir göstergedir San kurtların prensesidir ve kurtlar tarafından büyütüldüğü için bir kurt gibi davranmaktadır. San, film boyunca bir insan olduğu kabul etmeyen, insanın doğasından nefret eden bir karakterdir. Kendini bir insandan çok ailesi olarak kabul ettiği kurtların ve ormanın bir parçası olarak gören San için, kendini özdeşleştirdiği kimliği için taşıdığı bu kürk ve sol elinde bulunan maskesi ayrılmaz bir parçadır. San karakteri ile özdeşleşen bir diğer önemli öge olan bu maske yine kurt kürkünü andırmaktadır. Maske, San için kendini gizleyebildiği kısacası kamufle olabilmelerini sağlayan bir araçtır. Filmin afişi, karakterin özünü başarıyla aktaran bir çalışmadır. Bu durum aynı zamanda Prenses Momonoke'nin hikayesinin izleyici üzerinde büyük bir merak unsurunu ortaya çıkarmaktadır. Karakterin macerası, kişiliği ve benzeri her detayın sorgulanmasına yol açarak, detaylarını öğrenme kısacası filmi izleme isteğini meydana getirebilmektedir.

**Sembol Kullanımı:** Afişte yer alan karakterler ve onlarla ilgili her detay sembolizmi oluşturan ana unsurlardır. “Karakter”, “Mekan”, “Renk” ve “Kostüm” başlıkları içerisinde detaylandırılan Prenses Mononoke afişinde bu ünvanın sahibi olan San, doğrudan yer almış ve filmin ana çatışma ögesi olan doğa-insan çatışması doğayı temsil eden San ve Moro üzerinden verilmiştir. Doğayı temsil eden ve onu koruyan ama iki farklı türde olan bu iki karakter aile olmalarının yanında, insanlara olan düşmanlıkları, ikisinin yüzünde de olan düşmanca ifadeler aracılığı ile kapalı bir şekilde verilmiştir. Bir insana baktıkları afiş içerisinde görülme bile, bakış noktaları dışarıda kalan bir alanda baktıkları kişiye / kişilere karşı düşmanca ve olumsuz duygular beslediklerinin bir göstergesidir.

## 6. Spirited Away / Ruhların Kaçışı



**Karakter Kullanımı:** Afişin en dikkat çekici bölümüne filmin ana karakteri / kahramanı Chihiro ve iki domuz figüründen biri yerleştirilmiştir. Sayfanın merkez noktasına (ortasına) sağ ve sol yönüne yerleştirilmiştir. İki domuz biri öne çıkarılmış, diğer figür daha geri planda ve gölgeli şekilde kullanılmıştır. Bu domuz figürleri Chihiro'nun bir büyü sonucu dönüşmüş olan anne ve babasını temsil etmektedir. Tek bir domuz figürünün öne çıkarılmasının sebebi ise, iki figürün de (domuzun) aynı veya tek diyebileceğimiz bir göstergeye hizmet etmesidir. Bu gösterge filme açgözlülük kavramı olarak karşımıza çıkmaktadır. Cüssesi ve beslenme şekli nedeniyle açgözlülüğün ve doyumsuzluğun birer simgesi haline gelmiş domuzlar filmde de benzer çağrışımı yapmak için kullanılmıştır.

Filmi izlemeyen veya konusu hakkında bilgi sahibi olmayan bir seyirci, kahramanın ailesinin domuza dönüştüğü bilmese bile, figürlerin afişin genel kompozisyonundaki konumlandırılmasından dolayı hikâye için önemli bir unsur olduğuna dair ipucunu yakalayabilecek ve hikâye ile ilgili bir bağlam oluşturabilecektir.

Chihiro'nun bakış odağı görselin dışında kalan bir alandır. Bu durum afişe bakan kişi içinde merak uyandırıcıdır, görünenin ötesinde çok daha fazla şey olduğunu ifade eden bu bakış aynı zamanda geleceği temsil etmektedir. Chihiro'nun el parmaklarını içe doğru katlayarak, dik durması onu özgüvenli gösterir ayrıca cesaretini de simgelemekle birlikte içerisinde bulunduğu durumdan kurtulmak için girişeceği tüm mücadelelerin temsilidir.

**Mekân Kullanımı:** Afiş de kullanılmış olan bu sokak Chihiro'nun ailesinin domuza dönüştükten sonra korkuyla koştığı sekanslardan birinin görüntüsü olarak karşımıza çıkar. Bu sokağın sonunda Chihiro'nun ve ailesinin geldiği geçit bulunmaktadır kısacası bu sokaktan geçerek tehlikeden kaçmaya çalışan Chihiro başarılı olamaz ve ruhlar dünyasında sıkışıp kalır. Ailesinin etki altında olduğu büyüü bozarak ruhlar dünyasından kaçmaya çalışan ana karakterimiz, ruhlara hizmet veren bir hamamda çalışmaya başlar. Chihiro için tehlikeli olan bu sokak, ışıklandırmalara rağmen gizemli görünür. Çünkü kırmızı renk kullanım alanına göre tehlikeyi çağrıştırabilmektedir.

Chihiro'nun sol arkasında kalan ve oldukça dikkat çeken yapının aydınlatması da kırmızı ağırlıklı rengi nedeniyle tehlikeyi çağrıştırmaktadır. Binalar birbirlerine yakın mesafededir ve dar ve dönemeçli yollar üzerindedir. Karmaşık bir yapıya sahip bu sokak, kahramanın yolunun kolay olmayacağını sıklıkla engellerle karşılaşabileceğinin bir göstergesi konumundadır. Ayrıca sol arkada kalmış olan kırmızı ışıklı yapının renkli camı (vitray) boyut (dünya veya diyar) değiştirmeyi ifade eden Miyazaki'nin kullandığı bir simgedir. “Yürüyen Şato” gibi bir diğer Miyazaki filminde de kullanılan bu imge; büyü aracılığıyla kahramanın var olduğu fiziksel mekândan başka bir mekâna geçişini imgelemektedir. İnsanların diyarından, ruhların bulunduğu diyara geçmiş kahramanın durumunu temsil etmekte olan bir gösterge olarak yer afişte yer almaktadır.

Görselde kahramanın arka planında kalan sokak görüntüsü içerisinde merdivenlerde, açık kapının önünde ve içerisinde bulunan farklı alanlara dengeli bir şekilde gölge benzeri yaratıklar yerleştirilmiştir. Bu yaratıklar film için en önemli kavramlardan biri olan ruhları temsil eden figürlerdir.

**Renk Kullanımı:** Afiş renklerinin bir uyum içerisinde var olması amaçlanmıştır. Kırmızı – pembe renk tonları, kahverengi ve tonları ile birlikte siyah renk ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Dikkat çekmesi için filmin adının yazıldığı font için beyaz renk kullanılmıştır. Chihiro'nun kıyafetindeki beyaz detay ile de renk kompozisyon dengelenmiştir. Filmin başlığı üzerine yazılmış olan; kırmızı zemin üzerine sarı renkli font ile yazılmış alanda Japon alfabe sistemi olan kanji ile Hayao Miyazaki'nin (宮崎駿) ismi yazılmıştır.

**Kostüm:** Chihiro'nun afişte üzerinde görülen pembe giysi hamam çalışanlarının giydiği üniformadır. Afiş bir nevi iki parçadan oluşur sokak görüntüsü birinci parçadır; ana karakterin başlangıç noktalarından biridir, geçmiştir.

**Zaman:** İkinci parçası; domuzlar ve Chihiro'nun çalışma kıyafetiyle birlikte en önde durduğu parçadır. Bu bölüm kahramanın film sırasında yaşadığı genel zamanı temsil etmektedir.

**Sembol Kullanımı:** Film kahramanın asıl amacı da bu büyüü bozup, anne ve babasına kavuşarak, mahsur kaldığı ruhların dünyasından (veya diyarından) gitmektir. Bu nedenle afişte Chihiro ve domuz figürlerinin arasına bir parmaklık yerleştirilmiştir. Bu parmaklıklar hayvanların kaçmasını önlemek için yerleştirilen olağan bir nesne gibi görünse de afişte yer alması Chihiro'nun anne ve babasına kolayca ulaşamayacağını, onların kendi iradesi dışında orada olduğunu çağrıştıran bir nesne işlevinde görmektedir. Ayrıca bir sınır görevi yerine de koyulabilen bu parmaklıklar Chihiro için de geri dönemediği, bir nevi esir kaldığı dünyanın bir göstergesi olarak da kullanılabilir. Dikdörtgen, kare gibi sert köşeli geometrik şekiller aşılabilen (geçilemeyen) kısacası sınır şeklinde de ifade edebileceğimiz kavramların ifadesi için kullanılabilen göstergeler yerine geçerler. Parmaklıklar da temelde dikdörtgen şekli kullanılarak çizilmiştir ama buradaki önemli göstergelerden biri de bu parmaklıkların, gösterilen alan içerisinde son bulmamasıdır. Bu şekilde kullanılmasının sebebi, bahsi geçen sınır kavramının aşılabilir (geçilebilir) bir engel de olduğunun bir ifadesi şeklinde de algı yaratabilmektedir.

Afiş içerisinde yer alan ama ancak filmi izledikten sonra anlamı anlaşılabilir bir nesne de çok az ışık alan ve karanlık içerisine bilerek gizlenmiş balık kafası şeklinde kayalıktır. Bu kayalık figürü film için oldukça önemli bir semboldür. Film boyunca insan ve ruhlar dünyasının sınırını temsil etmek üzere farklı noktalarda bu ve benzeri kayalara yer verilmiştir. Film ancak detaylı incelendiğinde bu kayaların anlamları fark edilmektedir.

## 7. Howl's Moving Castle / Yürüyen Şato



**Karakter Kullanımı:** Kötülükler Cadısının laneti yüzünden evinden ayrılan Sophie'nin yola çıkışının konu alındığı afişte, Sophie'nin meraklı ve yarı şaşkın bakışları ile çerçevenin dışında kalan bir şeye veya bir alana baktığını görmekteyiz. Sophie'nin bu ifadesi onun bulunduğu yere yabancı olduğunu, bir macera ve arayışta olduğunu göstergelerinden biridir. Sophie'nin yolculuğa çıkış amacı Yürüyen Şatoyu bulmaktır. Ona yapılan büyüün ortadan kaldırılması için bir arayışta olan Sophie, Howl'un Yürüyen Şatosu ile karşılaşarak şatoda çalışmaya başlamaktadır. Hikâyenin kırılma anlarından biri olan bu olay ve amaç afişin içerisinde de işlenmiştir. Sophie'nin çerçeve içinde kalan yolun başında olması ve küçük bir tepenin üstünde duran Yürüyen Şato, Sophie'nin arayışının bitiş noktasının ne olacağına dair bir göstergesidir.

Kötülükler Cadısının laneti yüzünden evinden ayrılan Sophie'nin yola çıkışının konu alındığı afişte, Sophie'nin meraklı ve yarı şaşkın bakışları ile çerçevenin dışında kalan bir şeye veya bir alana baktığını görmekteyiz. Sophie'nin bu ifadesi onun bulunduğu yere yabancı olduğunu, bir macera ve arayışta olduğunu göstergelerinden biridir. Sophie'nin yolculuğa çıkış amacı Yürüyen Şatoyu bulmaktır. Ona yapılan büyüün ortadan kaldırılması için bir arayışta olan Sophie, Howl'un Yürüyen Şatosu ile karşılaşarak şatoda çalışmaya başlamaktadır. Hikâyenin kırılma anlarından biri olan bu olay ve amaç afişin içerisinde de işlenmiştir. Sophie'nin çerçeve içinde kalan yolun başında olması ve küçük bir tepenin üstünde duran Yürüyen Şato, Sophie'nin arayışının bitiş noktasının ne olacağına dair bir göstergesidir.

Yürüyen Şato (Howl'un Yürüyen Şatosu) afişini incelediğimizde afişin merkezine filmin ana karakteri Sophie'nin konumlandırılmıştır. Sophie'nin sol altında Filmin karakterlerinden biri olan Hin isimli köpek görülmektedir. Hin, Sophie için bir rehberdir. Köpek, filmin ana kötü kahramanı büyücü Suliman tarafından Howl'un yanına, ondan bilgi alabilmek adına yerleştirilmiştir. Köpek Hin'in ise kendi bilinci vardır ve Suliman'a hizmet etmek yerine Sophie karakterine yardım etmeyi seçmiştir. Sophie'nin geçmişe giderek Howl ile ilgili gerçeği öğrenmesine ve onu iyileştirmesine yardımcı olan Hin, hikâye için önemli bir noktadır ve bu nedenle afişte ana kahraman Sophie'nin yanında yer almıştır. Bir çocuk kitabından yola çıkılarak yaratılmış olan filmde Hin karakteri, orijinal eserin içinde olmayan filme Miyazaki tarafından eklenmiş bir karakterdir. Şirin bir köpek yavrusundan ziyade daha insansı ve biraz sinsi bir ifadeyle çizilen köpek, afişin içerisinde de aynı şekilde yer almıştır. Köpeğin meraklı ve güven duymayan / güven hissettirmeyen bir yüz ifadesi vardır. Afiş içerisinde de yaratılan algı da Sophie her neye bakıyorsa köpek buna güvenmemektedir. Ayrıca afişte çerçevenin içerisinde yer almayan bir alana bakılması, afişi inceleyen biri için merak uyandırıcı bir unsur olmuştur. Merak duygusunun ön plana çıkarılması mesajı algılayan alıcının üstünde olumlu bir etki de yaratmaktadır.

**Mekân Kullanımı:** Mekân; yeşil renkli çimenlerin, taşların ve tümseklerin bulunduğu bir vadinin tepesidir. Zemin, afiş alanının çoğunluğunu kaplamakta ve bir derinlik algısı yaratmaktadır. Mekânın tüm öğeleri ve karakter tasarımları dairesel şekiller kullanılarak tasarlanmış, keskin çizgi ve şekillere yer verilmemiştir. Bu kullanım sakinliğin bir göstergesi olmaktadır. Alan tamamen dolu bir şekilde kullanılmasına ve detaylara sahip olmasına rağmen sakin, huzurlu bir yolculuk algısı oluşmaktadır. Düzensiz ve yatay şekilde tasarlanan mekân dinamik bir etki yaratmaktadır. Bu dinamizm, odağın tasarım üzerinde kalmasına yardımcı olmaktadır. Odak tasarımın üstünde kaldıkça afişe bakan kişi veya kişilerin dikkati sırasıyla tasarım içerisinde yer alan tüm öğeleri takip eder. Bu tasarımda da odak öncelikle Sophie'nin bulunduğu alanda sonrasında ise şato ve korkuluğun bulunduğu alana ilerlemektedir. Şatonun solunda kalan korkuluk, filmde Sophie'nin arayışında ona yardımcı olan bir karakterdir. Sophie'nin şatoya ulaşması yönlendiren korkuluğun adı Şalgam (Şalgam Kafası) şeklinde çevrilen Kakashi no Kabu'dur. Şalgam, büyü sonucunda korkuluğa dönüşen bir prentir. Sophie'nin yolculuğu için bir diğer önemli karakter olmasından kaynaklı afişin içerisinde yer almıştır. Şato ile neredeyse aynı düzlem üzerinde duran korkuluk, şatonun yanında oldukça küçük kalmıştır. Bu da şatonun olağanüstü bir büyüklüğe sahip olduğunun bir göstergesidir.

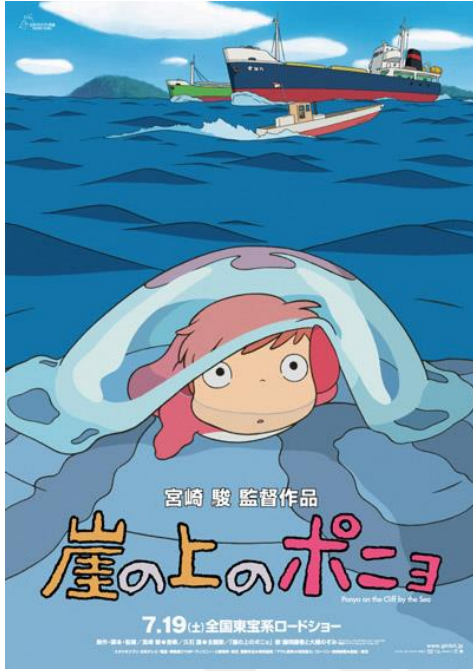
**Renk Kullanımı:** Şato uzak bir mesafeye konumlandırılmış olsa bile gerçek boyutu net bir şekilde algılanabilmektedir. Şatonun mekanik görüntüsü, bakır ve pas rengi, mavi-yeşil tonları arasında dikkat çekmektedir. Aynı şekilde korkuluğun siyah renk ağırlıklı olması, açık tonlar arasında ayrılmaktadır. Bahsi geçen bu tezatlıklar öğelerin dikkat çekmesini sağlayan bir diğer unsurdur.

**Zaman:** Açık bir gökyüzü görüntüsü ve canlı mavi-yeşil tonlarının kullanılması nedeniyle sakin bir öğle vaktini andıran afiş, eğlenceli bir maceranın tasarımı yansımasıdır. Tepede görülen şatodan çıkan siyah dumanlar ve mekanik parçaları gelişmekte olan bir teknolojiye sahip bir evrenin içerisinde geçen hikâyeyi işaret etmektedir.

**Kostüm:** Sophie'nin elinde bulunan küçük çıkını, gri-mavi tonlarında soluk renkte basit ve dikkat çekmeyen elbisesi ve üstünde kendini gizlediği için kullandığı bordo tonlarındaki pelerin benzeri giysilerine bakıldığında mekanikğe ters şekilde daha geleneksel ve eski dönemlere ait bir kıyafet olduğu görülmektedir.

**Sembol Kullanımı:** Film boyunca Sophie ve Howl karakterleri arasında güçlü bir bağ oluşur. Romantik bir ilişkileri olmasının yanında Howl, Sophie karakterinin birçok şey öğrenmesine ve kendini keşfetmesine yardımcı olmaktadır. Sophie'nin kendini olduğu gibi kabul etmesi, özünü sevebilmesi, özgüven kazanması gibi özelliklerinin gelişmesine etkisi vardır. Bu nedenle Howl ve onun Yürüyen Şatosu ile karşılaşmak Sophie'nin hayatının dönüm noktasıdır (veya kırılma anıdır). Howl karakteri doğrudan afişin içerisinde yer almasa da Yürüyen Şato ögesi aracılığıyla aktarılmaktadır. Şatonun bacalarından tüten duman onun çalışır, kullanılır olduğunun bir göstergesi olmakla birlikte bir ev, yaşanılacak/yaşanılabilir bir mekân algısı da yaratmaktadır. Ama şato, sadece bir ev değildir. Şato doğrudan Howl'un kalbidir. Bu nedenle şato Howl karakterinin bir metaforu yerine geçmekte ve bir gösterge görevi görmektedir.

## 8. Ponyo / Küçük Deniz Kızı Ponyo



**Karakter Kullanımı:** Ponyo, insan olmak isteyen bir balıktır. Bu yüzden suyun yüzeyindeki her alan onun doğasına yabancıdır. Ponyo'nun ilk karaya çıktığı an, onun isteği dışında gerçekleşmiştir. Sosuke ile arkadaş olduktan sonra insan olma arzusuna sahip olan Ponyo için insanların dünyasını tanımaya çalışmak macerasının önemli bir parçasıdır.

**Mekân Kullanımı:** Afişin resmettiği mekân, küçük deniz kızı Ponyo ile doğrudan bağlantılı olan denizdir. Denizin ilerisinde küçük bir kara parçası görülmektedir. Denizin üstünde sağ yöne konumlandırılmış büyüklü-küçüklü üç adet gemi yer almaktadır. Bu gemiler, Ponyo'nun insanların yaşadığı bir yerde olduğuna dair bir göstergedir. Ayrıca Ponyo ile birlikte insan yapımı nesnelerin yer alması, Ponyo'nun insanlar ile karşılaşacağını mesajını da aktarmaktadır.

Afiş, kompozisyonu iki bölüme ayrılmıştır. İlk bölüm Ponyo'nun bir deniz canlısının üstünde durduğu alandır. Ponyo'nun üstünde durduğu alan, ikinci bölüm olan denizden rengi ve üstünde yer alan oval şekilleri sayesinde ayrılmaktadır. Oval çizgiler iyilik ve devamlılığı ifade etmektedir. Denizin üstünde ise sıkça yer verilmiş üçgen biçimli dalgalar ise bir çatışmanın habercisi olmaktadır. Bu çatışma Ponyo'nun insan olma mücadelesi sırasında yaşadığı tüm zorlukların bir temsilidir.

**Zaman:** Su üzerinde giden gemilerin biçimine bakıldığında, günümüz teknolojinin sahip araçlar olduğu fark edilmektedir. Bahsi geçen bu göstergeler sayesinde Ponyo'nun su yüzüne çıktığı dünyanın 21. Yüzyıla ait biz zamanda olduğu anlaşılmaktadır.

**Renk Kullanımı:** Ponyo'nun pembe ve turuncu renkli, dairesel kompozisyon ile bir yaratılması yumuşak ve sakinleştirici bir etki yaratmakla birlikte, karakterin kişiliği ile mesajı ortaya çıkartmaktadır. Pembe onun nazik doğasını simgelerken, turuncu heyecanlı ve canlı kişiliğini yansıtmaktadır. Bir çocuk filminin ana karakterine uygun bir şekilde tasarlanan Ponyo'nun rengi, mavi rengin ağırlıklı kullanıldığı afişin içerisinde dikkat çekerek, kontrast oluşturmaktadır. Filmin adı, afişin merkez, alt bölümüne yazılmış olan sarı, gri ve pembe renkli karakterlerdir. Ponyo ile birlikte vurgusu en dikkat çeken bölümdür. Film adının Ponyo ile aynı düzlem içerisinde üst ve alt şekilde yazılmış olması, izleyiciye filmin adı ile birlikte Ponyo'yu da izleyiciye tanıtarak, bir kompozisyon yaratılması sağlanmıştır.

**Kostüm:** Ponyo insan yüzüne sahip olsa da bedeni farklı bir türe aittir. Bu nedenle onun türünün insan olmadığı net bir şekilde algılanabilmektedir.

**Sembol Kullanımı:** Afiş, Ponyo'nun suyun altından ilk ayrılışını konu almıştır. Sudan ayrılış bir yeni bir bilince geçmenin bir metaforu olarak kullanılabilir. Su geçişin ve bilinçaltının bir sembolü olmakla birlikte Ponyo'nun suyun yüzeyine çıkana kadar farklı bir gerçekliğin içerisinde yaşaması, yeryüzünde yeni bir dünyayla karşılaşması sonucunda yeni bir bilinç kazanmasına yol açmıştır. Bahsi geçen bu sembolizm filmin hikayesinin alt metinlerinden biridir. Özellikle çocuklara yönelik olan bu eğlenceli animasyon filminin afişi için suyun kullanımı daha açıktır. Mesaj basitçe Ponyo'nun suda yaşayan bir canlı olduğuna dair göstergelere sahiptir. Yüzündeki şaşırılmış ifade de onun hikayesiyle bütünleşen ve yeryüzüne ait bir varlık olmadığını destekleyen bir göstergedir. Ponyo'nun ilk kez su yüzüne çıktığı mesajı da yüz ifadesi sayesinde net bir şekilde anlaşılmaktadır.

## 4. ARAŞTIRMA VE BULGULAR

### 4.1. Çözümleme ve Bulgular

İncelenen sekiz afiş tasarımının anlatı çözümlemesini sonuçlandırmak gerekirse, her afiş farklı bir anlatı üzerine kurulu olsa da hepsi; Karakter, Mekân, Zaman, Renk, Kostüm ve, Sembol kullanımı başlıkları adı altında ortak bir sınıflandırma ile çözümlenebilmiştir. Araştırma için kullanılan sınıflandırma göstergelerin daha iyi analiz edilmesine yardımcı olmuştur. Bu sınıflandırma sistemi için V. Propp'un "Masalın Biçimbilimi" eserinden yola çıkılmış olan bir analiz yöntemi olmuştur. Propp'un masalları kullanarak geliştirdiği analiz kuramı, değişmeyen ve belirli bir çerçevede birbirini etkileyen olaylar zincirinden oluşmaktadır. Sayılı işlemlere ayrılan bu analiz yöntemi kahramanın macerasını çözümlmeye yarayan bir yöntemdir.

Çözümleme için öncelikle anime ve çıkış noktası araştırılmıştır. Animelerin çıkış noktası mangalardır ve bir canlandırmanın gerçekleştiği anime tekniğinin farklı tür ve biçimlere sahip olduğu, bu türlerin animelerin genel yapısını etkilediği sonuçlarına ulaşılmıştır. Hayao Miyazaki'nin animelerinin ait olduğu tür olan shojo türü ise, Miyazaki tarafından biçimlendirilen ve kendine özgü diliyle uyarlanan bir tür olmuştur. Miyazaki'nin yarattığı karakterler toplumsal cinsiyet rollerini ve normlarını yıkan bağımsız, cesur karakterlerdir. Analizi yapılmış olan her filminin ana karakterinin özellikleri olarak sayılan bu kavramlar, filmin başlarında onlara ait özellikler olmasa dahi film sırasında zamanla cesaret, özgüven gibi kavramları kazanabilmiş ve değişim geçirmişlerdir. Film süresince Miyazaki'nin her karakteri bir değişim geçirir. Bu değişim olumlu yönde bir değişimdir ve karakterin olgunlaşması ve kendi öz benliğine ulaşma serüveni daima hikâye içerisinde yer alır. Kendi hikayelerine ve yollarına sahip karakterlerin yolculuklarına bakıldığında çıkarılacak ortak bulgu hepsinin önüne çıkan zorluklar ile kendi başlarına mücadele edebilme yetisine sahip olabilmelidir. Mücadeleci karakterlere ve dolayısıyla zorlu sınavlara tabi olan karakterlerin yaşadıkları her olay örüngüsü ana fikriyle yani teması ile doğrudan ilişkilidir. Yönetmenin temalarının da çözümlemesinin yapıldığı araştırmada elde edilen bulgular sonucunda bir auteur olarak kabul gören Miyazaki'nin kullanmış olduğu belirli temaların hangileri olduğudur. Bu temalar;

- Doğa – İnsan Çatışması ve Çevre Bilinci
- İnsanın Teknoloji Kullanımı
- Büyüme, Olgunlaşma ve Kimlik Arayışı
- Yol ve Yolculuk

- Toplumsal Eleştirel
- Kültürel Kavramlar
- Uçma Teması
- Büyülü Dünya

Şeklinde sıralanmıştır. Bazı filmlerde ana tema bazı filmler de ise yan tema şeklinde kullanılmış olan bu başlıklar, analiz edilen filmlerin ortak temalarıdır. Miyazaki aktardığı temaların tümünü doğrudan afiş tasarımlarına yansıtmamış olsa da doğru afiş çözümlemesi için hem yönetmenin hem filmle ilgili bulguların kullanılması gereklidir.

Uçma teması, *Gökteki Kale* afişi ile doğrudan verilmiştir. Yol ve yolculuk temasına ait açık gösterge bir tepeye doğru ilerleyen Sophie'nin kullanıldığı *Yürüyen Şato* filminin afişidir. *Rüzgârlı Vadi*'nin afişinde ise doğa-insan çatışmasının iki farklı türdeki canlının yan yana yerleştirilmesi ile sembolik bir şekilde verilmiştir. Kültürel Kavramlara bakıldığında ise *Komşum Totoro* afişinde yer alan Şintoizme özgü olan simgeler ve yapıların tasarımın içerisinde yer alması ile *Ruhların Kaçışı* filminin afişinde yer alan sembollerdir. Japon kültürüne ve folklorüne ait doğa ruhları-tanrıları gibi kavramların Miyazaki için önemi araştırma boyunca detaylandırılmıştır. Afişlerin tasarımında da yer almış olan bu doğa ruh ve tanrılarına; *Komşum Totoro* "Totoro", *Prenseler Momonoke* "Moro" figürleri ile rastlanılmıştır. *Ponyo* ve *Küçük Cadı Kiki* filmlerinin afişlerinde ise ana karakterler, onların hikayesi için önemli olan mekanlar içerisinde resmedilmiştir. Kiki, hayatında büyük öneme sahip olan teslimat servisi yaptığı fırında, *Ponyo* ise su üstündeki dünya ile ilk karşılaştığı ve Sosuke ile tanıştığı sahnenin afiş için uyarlanmış versiyonu aktarılmıştır.

*Ponyo* filminin afişi ana karakterin tek başına uyarlandığı tek tasarımıdır. Diğer yedi filmin afişine bakıldığında ana karakter merkez konumda olsa dahi, onlarla birlikte yer alan karakterler; rehber-yardımcıları, karşıtlıkları veya nihai hedefleridir. Rehber-yardımcı karakter konumundaki karakterler; *Gökteki Kale*, *Pazu*, *Komşum Totoro*; ormanın koruyucusu ruhu *Totoro*, *Küçük Cadı Kiki*; *Kiki*'nin arkadaşı olan ve onunla konuşabilen kedisi *Jiji*, *Prenseler Momonoke*; *San*'ın hem annesi hem bir orman ruhu-tanrısı olan kurt "Moro" *Yürüyen Şato*; *Sophie*'ye yardımcı olan köpek *Hin*'dir. *Ruhların Kaçışı* filminin afişinde ise ruhlarla birlikte *Chihiro*'nun ailesi de domuza dönüşmüş şekilleriyle yer almıştır. Bu kullanım *Chihiro*'nun nihai hedefine işaret etmektedir çünkü amacı ailesini tekrar insan formuna çevirmek için mücadele eder. Karşıtlığın konu alındığı afiş ise *Rüzgârlı Vadi*'nin afişidir. İnsanların düşmanı

olan dev bir böcekle birlikte konumlandırılan ana karakter karşıtlıklar ile birlikte nihai amacını da simgeler. Bu amaç doğa-insan çatışmasına son vermektir.

Göstergeler sayesinde okunabilen bulgular ve ulaşılan çözümler ile afiş tasarımlarının kendi içerisinde filme dair aktarılmak istenilen mesajların ne şekilde ifade edildiğini ortaya koyulmuştur. Göstergelerin kullanım şekilleri afişler içerisinde belli başlı şekiller ile; doğrudan-dolayı ya da açık-kapalı verilmiştir. Göstergeler göstergebilim yoluyla okunarak, yukarıda detaylandırılmış olan mekân, zaman vb... kullanım alanlarına göre sınıflandırılmıştır. Bu kullanım alanı her afişin içinde ana karakterin bir mekân içerisinde belli bir zamanın veya dönemin içerisinde olduğu işaretlerini taşıyan renkli ve okunabilir sembol kullanımlarına sahip olmasından kaynaklı sınıflandırılmıştır. Ele alınan başlıkların detaylandırılması göstergebilimi ile grafik tasarım alanının ortak kullanılması sonucu gerçekleşmiştir. Afiş içeriğinin okunabilmesi için yararlanılan bir diğer alan olan grafik tasarımın ilke ve öğeleri detaylandırılmış ve afiş çözümü için yararlanılmıştır. Çünkü estetik, özgün ve etkili bir gösel mesaj oluşturabilmek için kompozisyon ilkelerine ve tasarım öğelerine dikkat edilmelidir. Hayao Miyazaki'nin tüm afişleri de filmin atmosferine uygun olacak şekilde doğru ilke ve öğelerle tasarlanarak kullanılmıştır. Afişler ve filmler birbirini yansıtmakta, filmin karakter-konu gibi öğelerin özellikleri etkileyici ve merak uyandırıcı şekilde aktarılmaktadır.

Biçim ve içerik çözümlerinin sonucunda Miyazaki film afişlerinin bir anime veya animasyon film afişinde olması gereken biçim ve içerik özelliklerinin nasıl aktarılmasını gerektiğini ortaya koyan başarılı ve örnek oluşturan tasarımlar olduğu sonucunu ortaya çıkarılmıştır. Miyazaki'nin afişleri genel olarak filmin bir sahnesini, afiş diline uyarlayan ve karakteri tanıtmakla birlikte, karakterin bulunduğu dünyayı da bizlere aktaran tasarımlardır. Afişlerde yer alan bu sahneler doğrudan filmin içerisinde yer alan sahneler değildir. Afiş diline uyarlanan belli başlı sahnelerin ortak özellikleri karakter odaklı olmalarıdır. Kahramanların hikayesini anlatan mekanlar içerisinde tasvir edilmiş olan afişlerde, ana karakterlere yer verilmiştir. Bu ana karakterlerin buldukları mekân ve zamanın geneline bakıldığında ortak bir noktaları bulunur. Bu ortak nokta, afişte yer alan kahramanların hepsinin yolculuğunun veya macerasının başlangıç anlarıdır. Doğrudan filmde aynı şekilde bu sahneler verilmemiş olsa da afişlerin ortak noktası kahramanın yolculuğunu konu almaktadır. Kahramanın veya ana karakterin içinde bulunduğu durumu / anı bizlere aktaran afiş tasarımları aktarmak istediği her şey için göstergelerden yararlanmıştır. Afişin içinde yer alan her şey bir göstergedir. Görsel ağırlıklı görtergelere sahip olan tasarımlar, göstergebilimi ve grafik tasarım alanları kullanılara

özümlemlenmiřtir. Bu özümleme tasarımıın ierisinde dahil olan doğrudan ve dolaylı olarak verilmiř göstergeleri aıęa ıkarmaya yardımcı olarak, arařtırmanın sonucuna ulařılmasına yardımcı olmuřtur. Bir anime filminin afiřinde yer alan göstergelerin; ne olduęu? var olanların ne řekilde aktarıldıęı ve özellikleri sonuçlanmıřtır.



## 5. SONUÇ

Bilinen tarihten bugüne insanlar, duygu ve düşüncelerini ilk çağlardan bu yana çeşitli görsel göstergeler aracılığıyla farklı şekillerde aktarmıştır. İnsanın kendini ifade etme ihtiyacı ilk çağdan bugüne değişmemiş ve kullanılan ifade biçimleri de zaman içinde özellikle teknolojinin gelişimi sayesinde çeşitlenerek farklılaşmıştır. Anime tekniği de resimlerle ifade edilen görsel bir ifade türü olarak vortaya çıkmıştır. Bir animasyon yaratım tekniği olan “anime” Japonya’ya özgü bir tekniktir. Manga (Japonya’ya özgü çizgi roman tekniği) kökeninden doğmuş olan anime de bir sinema filminden veya diziden farklı değildir. Kendine ait türlere ve biçimlere sahip olan animeler dizi ve film şeklinde yayınlanabilmektedir. Japonya’da haftalık diziler şeklinde de yayınlanan anime serileri, zaman içinde dünya çapında tanınırlığa sahip olmuş ve Japonya dışında kalan ülkelerin tv kanallarında da yayınlanarak ilgiyle takip edilmeye başlamıştır. Animelere olan ilgi arttıkça kendi pazarını oluşturmuş ve popüler serilerin filmleri, özgün senaryolu anime filmleri de dünyanın çeşitli sinema salonlarında gösterime girmiştir.

Japonya’da sinema ilk Batılı film üreticileri aracılığı ile ülkeye gelmiş olsa da hem sinema sanatında özgün eserler hem de animasyon ile birlikte sinemanın bir alt türü haline gelmiş animeler ile özgün bir sanat ortaya çıkartarak başarılı olmuşlardır. Anime, Japon kültüründen ve sosyal hayatından beslenerek gelişen bir kavram olmuştur. Bundan dolayı özgün bir teknik olarak adlandırılan animeler Japonların sosyal hayatının büyük ve ayrılmaz bir parçası olmuştur. Animeler de zaman içerisinde kendi içerisinde alt türlerine ve bir alt kültüre sahip olmuştur.

Sinema filmi afişi tasarlamak için kullanılması gereken disiplin ve ilkelerinin göstergebilim ve grafik tasarım alanlarının kullanılarak incelenen çalışmada; sinema sanatının büyük ve önemli bir bölümünü kapsayan canlandırma veya genel bilinen ismiyle animasyon sinemasının günümüzde oldukça tanınır olan ve ilgiyle takip edilen anime tekniği ile yaratılmış olan film afişlerini içermektedir. Araştırma Hayao Miyazaki’nin anime film afişleri ile sınırlandırılmıştır. Araştırma içeriğinde anime film tekniğine ait Japon yönetmen, animatör ve anime yapım stüdyosu Ghibli’nin kurucusu Hayao Miyazaki’nin sekiz adet uzun metraj filmlerinin afiş tasarımı örneği seçilerek göstergebilim ve grafik tasarım alanları kullanılarak anlatı analizi gerçekleştirilmiştir. Görsel göstergelerin çözümlendiği afiş örneklerinde, açık ve kapalı tüm göstergeler analiz edilmiştir. Başlıklara ayrılarak içerik ve biçim analizinin gerçekleştirildiği çözümlerinin sonucunda örneklemede yer alan afiş tasarımlarının anlam aktarımı sırasında görsel göstergelerin nasıl kullanıldığı ortaya çıkarılmıştır. Yer alan

göstergeler sadece filmin dünyası hakkında bilgi vermemiş aynı zamanda merak uyandıran bir etkiye de sahip olmuştur. Miyazaki'nin filmlerinde işleği belli başlı temalar kaynaklı, çeşitli benzerliklere sahip olmakla birlikte film hikayeleri ve karakterleri belli başlı farklılıklarda içermektedir. Bu farklılıklar afiş tasarımlarına da yansımıştır. Benzer temalara rağmen, her afiş ait olduğu dünyanın farklı özellikleri ve ana kahramanlarının farklı maceralarını anlatmaktadır. Anlatım dilinde görsel göstergeler ağırlıktadır. Afişlerin içerisinde kullanılmış olan her görsel de bir anlam ifade eden veya anlatımı destekleyen bir kompozisyon oluşturulmuştur. Miyazaki'nin afişleri biçim ve içerik bağlamları açısından uyumlu olmakla birlikte, kendine özgü bir stile ve tekniğe de sahip olmaktadır.

Özellikle anime filmleri, dizilerinden daha büyük bütçeye ihtiyaç duyan oldukça maliyetli bir üretim sürecine sahiptir. Bu süreç sonunda film, gişe de mali bir başarı yakalayamaz ise yaratıcı stüdyosunu iflasa kadar götürebilecek olumsuzluklara sebep olabilir. Bu nedenle özgün senaryolu anime filmlerinin sayısı dizilerine nazaran daha azdır. Sinema da büyük gişe yapan anime filmleri genelde manga uyarlaması olan anime dizilerinin sinema filmleridir. Hayao Miyazaki'de anime filmleri konusunda alanında en öne çıkan yönetmenlerden biri olmaktadır. Aynı zamanda bir auteur yönetmen olan Miyazaki de uyarlama eserlere sahip olsa da özgün senaryolu; *Prens Mononoke*, *Ruhların Kaçışı*, *Ponyo* gibi büyük başarılar elde ederek birer kült haline gelmiş filmlere sahiptir. Miyazaki'nin ve Ghibli Stüdyosuna ait filmlerin başarıları anime alanının tanınırlıklarını arttırarak markalaşmalarına neden olmuştur. Bir marka haline gelmiş olan Ghibli Stüdyosu dünya çapında en bilindik film yapım stüdyolarından biridir. Uluslararası milyonlarca izleyicinin ilgiyle takip ettiği ve Ghibli filmleriyle ilişkili ürünlerinin tükettiği stüdyo özellikle yaratmış olduğu imaj ve sahip olduğu özgün stili sayesinde markalaşarak Japonya ve anime dünyası için önemli bir değer kazanmıştır. Başarılı filmleri ve yaratmış oldukları ikonik karakterler sonucunda birçok Ghibli filmine ait ürün, film ve stüdyo hayranları tarafından üzerinden yıllar geçse dahi talep edilmeye devam etmektedir.

Görsel medyanın önemli kollarından biri olan grafik tasarım, bir mesaj ya da bilgiyi kendi ilke ve yöntemlerini kullanarak hedef kitleye aktarmaktadır. Bu ilke ve yöntemler, kullanılacak alana ve mesajın içeriğine göre farklılaşmaktadır. Tasarım ilkelerinden yararlanan grafik tasarımın alanlarından biri olan afiş tasarımı, genel anlamıyla bir şeyi (ürün, hizmet veya etkinlik...) duyurmak için kullanılan çalışmalardır. Afiş çalışmaları biçimleri vb. özellikleri aracılığı ile sınıflandırılarak, çeşitli ana ve ara başlıklara ayrılmıştır.

Duyuru kavramı sosyal hayatın neredeyse her alanında kullanılan ve ihtiyaç duyulan bir olgudur. Sadece bir hizmet değil bir etkinlik, bir durum gibi günlük hayatta karşımıza çıkan her alan için afiş tasarımları baskı veya dijital olmak üzere farklı formatlar aracılığıyla kullanılmaktadır. Yayınlanan mecraya göre boyut ve tasarım gibi çeşitli özelliklerinin değişebileceği afiş tasarımların temel amacı konu aldıkları iletiyi, hedef alınan alıcıya veya alıcı grubuna en etkili ve ikna edilebilir şekilde iletmektir.

Film afişleri grafik tasarımın, kültürel afiş tasarımı içerisinde yer almaktadır. Kültür etkinlikleri (sinema, tiyatro, konser, sergi vb.) afişleri buyurgan bir dil kullanmadan insanları etkilemeye çalışan bir ileti biçiminde hazırlanmış tasarımlar olmalıdır. Bu afişler ticari bir ürünün tanıtıldığı afişlerden farklı tasarım özelliklerine sahiptir. Bu özellikler etkinlik alanına göre farklılık gösterse de amaç aynıdır; alıcının dikkatini çekmek. Sinemaya bakıldığında film afişlerinin işlevi sadece filmi tanıtan bir unsur olmakla kalmayan, o filmin bir nevi kimlik kartı yerine geçen bir işleve sahiptir.

Sinema afiş tasarımları ait oldukları filmin konusuna, temasına ve türü gibi çeşitli özelliklerine göre farklılık gösterebilen tasarımlar olmaktadır. Filmin bütünüyle en etkileyici parçalarının; filmle ilgili önemli bir karakter, neşen veya sembol gibi... kullanılarak hazırlanan afiş tasarımları, izleyici üzerinden olumlu bir etki yaratılmasına yardımcı olur. Bu etki için ise afiş tasarımında yer alacak göstergelerin doğru kullanımı ve aktarımı önemli bir detaydır.

Kültürel afişler başlığının içerisinde yer alan sinema afişleri; bir filmi tanıtan, film hakkında bilgi veren ve seyirciyi filmi izlemeye teşvik eden ve anlatımına yardımcı olan görsellerdir. Film hakkında merak veya sürpriz unsurunun kaybedilmeyeceği şekilde bilgi vermeyi amaçlayan tasarımların kullanılması önemlidir. Çünkü merak unsuru, izleyiciyi filmi izlemeye çeken unsurlardan biridir. Tasarımın merak uyandırabilir olması ve filmin hedeflenen kitlesine ulaşabilmesi için afişin içerisinde yer alacak tüm görsel ve yazılı elamanların doğru bir şekilde seçilerek, kullanılması gereklidir.

Miyaki'nin afişlerinin çözümlene sonucuna bakıldığında yönetmen filmlerinde yarattığı o özgün ve büyümlü dünyayı afiş tasarımları aracılığıyla da aktarmıştır. Kendilerine ait dünyalarının atmosferini taşıyan afişlerin benzeşen ve farklılaşan birtakım özellikleri bulunmaktadır. Afişlere ait sonuçlar, ait oldukları sekiz filmin analizleri yoluyla elde edilmiştir. Film analizi ile birlikte, filmlerin karakterleri ve temaları analiz edilmiştir. Bir bütün olarak incelenen Miyazaki'nin filmografisi sahip olduğu stili de ortaya koymuştur.

Film afişlerinin, tasarımı için ihtiyaç duyulan temeller; film hakkında bilgi, konu aldığı tema / temaları ve türüdür. Bu veriler ışığında tasarlanan film afişleri, filmin tüm hikayesini doğrudan aktarmak zorunda değildir. Film ile ilgili herhangi önemli bir sahneyi ya da ana karakter gibi hikâye akışını etkileyen önemli bir karakteri kullanarak film ile bağlantılı çeşitli metaforlardan, simgelerden ve göstergelerden yararlanılarak tasarım yapılabilir. Miyazaki, afişleri için yeniden uyarladığı film sahneleri ile filmin tüm hikayesini doğrudan anlatmamış, filmin karakterler ve olay örgüsü için önemli noktalarına değinmiştir. Yönetmen bahsi geçen göstergeler, simgeler ve metaforlardan yararlanarak anlatımını güçlendirmiştir. Bir anime film afişinin nasıl olması gerektiğini ortaya koymuş olan Miyazaki'nin film ve afişleri birbirlerini tamamlar niteliktedir. Bir bütünlük vardır ve bu sayede olumlu bir atmosfer, etkileyici bir görsel aktarım oluşmuştur. Miyazaki, engin hayal gücünü ve kendine has dünyasına ait ipuçlarını afişleri yoluyla izleyicilere aktarabilmiştir.

## KAYNAKÇA

- Abalı N., Yaşaroğlu V., Şenocak M., Gül M., Kürüz M., İlk B., ve ark. (2013) *Tasart, Tasarım ve Sanat e-dergisi*, (7) ,6-10
- Albayrak, İ. (2016). *Sembollerden Çivi Yazısına Geçiş ve Yazının Anadolu'ya Gelişi*. Archivum Anatolicum-Anadolu Arşivleri, Cilt 10 Sayı 2.
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2012). *Görsel Tipografi Sözlüğü*. Literatür Yayıncılık.
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2017). *Grafik Tasarımın Temelleri*. Literatür Yayıncılık.
- Atalay, C. M ve Süle, E. (2019). *Paleolitik Dönem ve Chauvet Mağarası'nın Son Odasındaki Aslan Panelinin Estetik Yapısına Dair Bir İnceleme*. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, Sayfa: 737-743. Doi: 10.7816/ulakbilge-07-41-05
- Ashkenazi M. (1993) "*Matsuri: Festivals of a Japanese Town*" Honolulu: University of Hawaii Press.
- Akerson E. F. (2016) "*Göstergebilimi Giriş*" Bilge Kültür Sanat.
- Akkemik K. A. (2019) "*Japonya'nın İktisadi ve Sosyal Tarihi Cilt 1: Savaş Öncesi Dönem (- 1945)*" İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Akman K. (2023) "*Buşido: Japon Samurayların Felsefesi*" Yalova Sosyal Bilimler Dergisi, Sayfa: 132-150.
- A.Ü. Siyasal Bilgiler Fakültesi Basın ve Yayın Yüksek Okulu Yıllık 1979-1980 (Kocabaşoğlu vd.,1981: 97)
- Aydın B. "*Manga: Çizgiroman Meraklıları İçin Bir Giriş*" Sanat Dünyamız Dergisi: "Uzakdoğu'dan Çizgi Roman: Manga!" Sayı:105. 2007 İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Başer M. (1994) *Görsel İletişimde Piktogram ve Sembollerin İnsan Üzerindeki Etkileri*. (Yüksek Lisans Tezi).
- Başer, E. N. (2011) *I. Sanayi Devriminde Teknolojik Gelişmenin Rolü* (Doktora Tezi)
- Bayar M. Ö. (2021) "*Grafik Tasarım Rehberi*" KODLAB.
- Becer, E. (2019). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Dost Kitapevi.
- Bektaş D. (2013) "*Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*" s.196. Yapı Kredi Yayınları.
- Bilirdönmez, K. (2020). Tipografide Renk ve Rengin Kullanımı. Journal of Humanities and Tourism Research, 10 (4)
- Binark M. (2002), "*Neden Japon Popüler Kültürü Neden Manga*", *Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler* içinde, Cantek L. (Derleyen), İletişim Yayınları.
- Bozpolat S. Ş. (2019) "*Quentin Tarantino Film Afişlerinde Şiddet Olgusu ve Afişlerin Semiyotik İncelenmesi*" (Yüksek Lisans Tezi)
- Büyükerşen, Y. (2004). *Medyanın Tarihsel Gelişimi*. Ankara: Medya Yayınları.
- Cevahir B. "*Manga: Çizgiroman Meraklıları İçin Bir Giriş*" Sanat Dünyamız Dergisi: "Uzakdoğu'dan Çizgi Roman: Manga!" Sayı:105. 2007 İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Corliss R. (1999) *Pokemon, "Amazing Anime"* Time Magazine Sayı: 154
- Crowley, D. ve Heyer, P. (2007). *İletişim Tarihi* (Çev. Berkay E.) Siyasal Kitabevi.
- Çakmaj S. Ve Deliduman C. (2017) "*Kültürel Afiş Uygulamalarında İllüstrasyon*" İdil, 6, (29), s.1-20
- Demirarslan D. Ve Demirarslan O. (2020). *Tasarım ve Tasarım Süreci* İksad Publishing House.

- Dervişoğlu, S S. (2018). *Arkeolojinin Tarihi*.
- Dündar, S. K. (2013). Üç Boyutlu (3d) Animasyon Çalışmalarında Gerçekçilik Kavramının İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması.
- Eberhard W. (2018) *En Eski Devirlerden Zamanımıza Kadar Uzak Doğu Tarihi*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları
- Elikara E. “Manga Türleri” Sanat Dünyamız Dergisi: “Uzakdoğu’dan Çizgi Roman: Manga!” Sayı:105. 2007 İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Furniss, M. (2013). *Animasyonun Kutsal Kitabı*. Çelenk, S., Maral, N.C. (Çev). Karakalem Kitapevi Yayınları
- Gravett, P. (2008) *Manga Japon Çizgi Romanının Tarihi*. Rüstem Baksoy (Çev.) İstanbul: Plan B Yayınları
- Gültekin, E. (2015). *İletişim ve Tipografi*. Hayalperest Yayınevi.
- Günay D. (2002) *Sanayi ve Sanayi Tarihi*. Mimar ve Mühendis Dergisi, Sayı:31, S:8-14
- Hareketli Görüntünün Tarihi* (Cemiloğlu Altunay vd., 2019: 96)
- Hareketli Görüntünün Tarihi* (Küçükcan vd., 2019: 7-11)
- Hibbet H. (2002) *The Floating World in Japanese Fiction*. Tuttle Publishing
- Hünerli S. (2005) *Canlandırma Sineması Üzerine*. Es Yayınları
- Ivy. M. (1995) *Discourses of the Vanishing: Modernity, Phantasm, Japan*. University of Chicago Press; Illustrated Basım
- İnuğur, N. (2002). *Basın ve Yayın Tarihi*. Der Yayınları.
- Jean G. (2006). *Yazı İnsanlığın Belleği*. Yapı Kredi Yayınları.
- Karadoğan A. (2016) *Auteur Kuram ve Sanat Sineması Üzerine*. De Ki Basım Yayım.
- Korudağ, M. (2020). *Figüratif Resimde Stilizasyon Deformasyon ve Soyutlama* (Yüksek Lisans Tezi, Yakın Doğu Üniversitesi)
- Küçükerdoğan B. vd. *Sinema Kuramları-1 Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramcılar* (2019). Su Yayınları.
- Michelsen, E. R. (2009) *Animated cartoons, from the old to the new: evolution for the past 100 years*. Reykjavik University, Iceland. T-611-NYTI Spring 2009.
- Napier J. S. (2008) *Anime “Akira’dan Howl’un Hareketli Şatosuna”* İstanbul: Es Yayınları.
- Oshima N. (1991) *Özgürlük Arayışı* Afa Yayınları.
- Probb V. *Masalın Biçimbilimi ve “Olağanüstü Masalların Dönüşümleri”* & E. M. Meletinski “*Masalın Yapısal ve Tipolojik İncelemesi*” (Çev: M. Rifat, S. Rifat) İş Bankası Yayınları.
- Sarıkavak, N. (2018) *Gutenberg Tipografisinden Çağdaş İletişim Tasarımına*. Konya Sanat, (1),8-27. Alınan: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ks/issue/41836/468880>
- Schodt, F. L. (2012) *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Stone Bridge Press; Collectors Basım
- Schodt, F. L. (2013) *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International; Reprint Basım
- Selamet, S. (1995). *Grafik Tasarım Öğesi Olarak Tipografi*. (Yüksek Lisans Tezi).
- Şenler F (2005). *Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları*, Türkiyat Araştırmaları Sayı: 3
- Tarı D. D. (2023) “*Güney Kuril Adaları’nın Hukuki Statüsü*”, Ankara Üniversitesi Yayınları No:778, Asya-Pasifik Çalışmaları Uygulama ve Araştırma Merkezi APAM Yayınları:28, ISBN: 978-605-136-629-6

Tezcan B. G. (1990) *Animasyon Üretim Tekniklerinin Deneysel Analizi Üzerine Bir Araştırma*. (Sanatta Yeterlilik Eseri), Hacettepe Üniversitesi.

Tellan B. (2007) “Gon’dan Gen’e Türkiye’de Manga” Sanat Dünyamız Dergisi: “Uzakdoğu’dan Çizgi Roman: Manga!” Sayı:105. 2007 İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Timur Ç. (2008) *Anlam Yaratma Süreci İçerisinde “The Simpsons” Çizgi Dizisi* (Yüksek Lisans Tezi)

Umur G., Doğan G., Ekşioğlu D. G., Sözen M., Sönmez S. (2011) “Dünden Günümüze Afişin Gelişimi ve Algılanabilirliğini Etkileyen Faktörlerin Tespiti” s. 477-486

Yonezawa Y. “Manga Karakterleri ve Okuyucuları Birlikte Büyüyor”, (Çev. S. Oğuz) Sanat Dünyamız Dergisi: “Uzakdoğu’dan Çizgi Roman: Manga!” Sayı:105. 2007 İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Yıldız, S. (2019). *Anadolu ve Tarih Öncesi Çağlar*. Iksad Publications.

Wells P. (1998) *Understanding Animation*. Rotledge Yayın Evi

Whitaker H. ve Halas J. (2021) “Animasyonda Zamanlama” (Çev. & Ed. : S. Hünerli) Es Yayınları.

Whitehead, M. (2012) *Animasyon Filmler / Animation*. Kalkedon Yayınları.

Quintavalle A.C. “Afiş Sanatının Gelişimi” “The Development of Poster Art” (Çev. Y. Aysan) Mimarlık 78/2

#### **Web Sayfa Kaynakçaları:**

Adobe “Cel (geleneksel) animasyon rehberi: Tanım, türler ve yöntemler”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.adobe.com/tr/creativecloud/animation/discover/cel-animation.html>

Adobe, “Stop motion animasyon rehberi: Tanım, türler ve teknikler” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.adobe.com/tr/creativecloud/animation/discover/stop-motion-animation.html>

Academia, “Animasyona Giriş, Animasyonun Kısa Tarihi” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: [https://www.academia.edu/16024178/ANIMASYONA\\_GIRIS\\_ANIMASYONUN\\_KISA\\_TARİHCESİ](https://www.academia.edu/16024178/ANIMASYONA_GIRIS_ANIMASYONUN_KISA_TARİHCESİ)

Altyazı Dergi, “Studio Ghibli Filmleri Çok Yakında Netflix’te”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://altyazi.net/haberler/studio-ghibli-filmleri-cok-yakinda-netflixte/>

Adobe, “Yeni başlayanlar için animasyon kılavuzu: animasyon türleri, teknikler ve eğitimler”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.adobe.com/tr/creativecloud/animation/discover/animation.html>

Animeler, “Anime Tarihi 1”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.animeler.net/haber/anime-tarihi-1>

Anime News Network, “Shonen Jump Magazine Tops 700,000 Digital Circulation, Dips Below 1.3 Million in Print” erişim: 26 Aralık 2023 , Kaynak: <https://www.animenewsnetwork-com.translate.google/news/2022-10-19/shonen-jump-magazine-tops-700000-in-digital-circulation-dips-below-1.3-million-in-print/190999? x tr sl=en& x tr tl=tr& x tr hl=tr& x tr pto=sc>

Anime Sitesi, “Shounen Anime Nedir?” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://animesitesi.com/shounen-anime-nedir-shounen-anime-onerileri/>

Animeplus, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://animaplustv.jp/>

Aniplex, “Story”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://demonslayer-anime.com/rishihen/story/01.html>

AJA, “Anime Industry Data”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

A-1 Pictures Inc., erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://alp.jp>

BBC Turkish “Çizgi Fimler Öksüz Kaldı”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: [https://www.bbc.co.uk/turkish/news/story/2006/12/061219\\_joseph\\_barbera.shtml](https://www.bbc.co.uk/turkish/news/story/2006/12/061219_joseph_barbera.shtml)

Biyografi “Walt Disney” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.biyografi.info/kisi/walt-disney>

Bleach, “Episodes” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://bleach-anime.com/en/story/story.html>

Etimoloji Türkçe, “Alfabe”, erişim: 26 Aralık 2023 <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/alfabe>

Etimoloji Türkçe, “Animasyon”, erişim: 26 Aralık 2023 Kaynak: <https://www.etimolojiturkce.com/arama/animasyon>

Fanzade, “Shonen Jump’ın En Uzun Serisi Kochikame Sona Eriyor”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://fanzade.com/otaku/anime-manga-haber/shonen-jumpin-en-uzun-serisi-kochikame-sona-eriyor/>

Fujiko F. Fujio ismi; Hiroshi Fujimoto ve Abiko Motoo ikilisinin mahlasıdır. (IMBD, “Fujiko F. Fujiko Biography”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: [https://www.imdb.com/name/nm0297742/bio/?ref=nm\\_ov\\_bio\\_sm](https://www.imdb.com/name/nm0297742/bio/?ref=nm_ov_bio_sm))

Gainax Net, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <http://www.gainax.co.jp/wp/>

GAMERANT, “Why Did Disney Not Renew Its Contract With Studio Ghibli”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://gamerant.com/why-did-disney-fail-to-renew-their-contract-with-studio-ghibli/>

Ghibli Wiki “Koriko” erişim: 09 Ocak 2024, Kaynak: <https://ghibli.fandom.com/wiki/Koriko>

IMBD, “Bishôjo senshi Sêrâ Mûn”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt0103369/>

IMBD, “Golgo 13”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt1166871/>

Indiana University Bloomington “United Productions of America and Cartoon Modernism”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://collections.libraries.indiana.edu/IULMIA/exhibits/show/nick-and-stephen-bosustow-film/united-productions-of-america->

Tim Burton, “La Stop-Motion” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <http://www.tim-burton.net/dossiers-et-analyses/la-stop-motion/>

Kayıp Rıhtım, “Tarihin En Uzun Soluklu Animasyon Dizisi The Simpson İki Yeni Sezon Onayı Daha Aldı”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://kayiprihtim.com/haberler/dizi/the-simpsons-35-sezon-36-sezon-onay/>

Norman Rockwell Museum, Illustration History, “Winsor McCay” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.illustrationhistory.org/artists/winsor-mccay>

MasterClass, “A Guide to the History of Animation” erişim: 26 Aralık 2023 Kaynak: <https://www.masterclass.com/articles/a-guide-to-the-history-of-animation>

Moment Expo Dergi, “Karanlık Kutunun Tarihsel Yolculuğu”, erişim: 26 Aralık 2023 Kaynak: <https://www.moment-expo.com/tr/dergiler/98/makine-tarihi/karanlik-kutunun-tarihsel-yolculugu>

Etimoloji Türkçe, “Animasyon”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.etimolojiturkce.com/arama/animasyon>

Kahraman Baykuş, “Tüm Zamanların En Çok Satış Yapan 10 Manga Serisi” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://kahramanbaykus.com/tum-zamanlarin-en-cok-satis-yapan-10-manga-serisi/>

Kayıp Rıhtım, “Jujutsu Kaisen 0, Gişre Rakamları İle Japonya Tarihinin En Büyük İkinci Açılış Unvanını Elde Etti”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://kayiprihtim.com/haberler/sinema/jujutsu-kaisen-0-gise-rakamlari-japonya-da-rekor-kirdi/>

Kedici “Kedi ve Kültür Dergisi”, “Doremon: 22. Yüzyıldan Dünyaya Gönderilen Mavi Robot Kedi-Ayşe Dünder” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://kedici.com.tr/post.php?pId=22&ptype=blog>

Kyoto Animation “Information”, Kaynak: <https://www.kyotoanimation.co.jp/en/>

Mad House, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.madhouse.co.jp/>

Mappa, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.mappa.co.jp>

Naruto Official Site, “About Naruto”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://naruto-official.com/en/about>

Nippon TV, “About Nippon TV”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.ntv.co.jp/english/>

One Piece “About”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://one-piece.com/about/index.html>

OLM Inc. “Home”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://olm.co.jp/?lang=en>

Oyungezer (OGZ) “Studio Ghibli’nin Anime Film Koleksiyonu 1 Şubat’tan İtibaren Netflix’te!” <https://oyungezer.com.tr/haber/studio-ghiblinin-anime-film-koleksiyonu-subattan-itybaren-netflixte-detay>

Pierrot, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://en.pierrot.jp/>

Production I.G, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <http://www.productionig.com/>

Sanatperver, “Japon Sanatına Yakından Bakış: Ukiyo-e Nedir?”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.sanatperver.com/ukiyo-e-nedir/>

Shin-ei Animation, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.shin-ei-animation.jp/en/>

Shin-ei Animation, “Crayon Shinchan”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.shin-ei-animation.jp/en/works/shinchan/>

Statistics & Data “Most Popular Manga of All Time”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://statisticsanddata.org/data/most-popular-manga-of-all-time/>

Studio Ghibli, erişim: 09 Ocak 2024, Kaynak: <https://www.studioghibli.com.au>

Studio Ghibli スタジオジブリ作品一覧 (Stüdyo Ghibli Eserlerinin Listesi) erişim: 09 Ocak 2024, Kaynak: <https://www.ghibli.jp/works/>

Time, “This Is the Pokemon Craze Started 20 Years Ago”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://time.com/4236157/pokemon-20-anniversary/>

The New York Times, “Darkly Mythic World Arrives From Japan; Master of Animation Tries Hollywood”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.nytimes.com/1999/10/21/movies/darkly-mythic-world-arrives-from-japan-master-of-animation-tries-hollywood.html>

TMS Entertainment Co., Ltd., erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.tms-e.co.jp/global/>

Toei, “DragonBall”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.toei-anim.co.jp/tv/dragon/story/index.html>

Toei Animation Europe “Our Catalog” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.toei-animation.com/catalog/page/7/>

Toei Animation Lift Of Works, Information “Slam Dunk”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: [https://lineup.toei-anim.co.jp/en/tv/movie\\_slumdunk/](https://lineup.toei-anim.co.jp/en/tv/movie_slumdunk/)

Türkçe Bilgi, “Punto”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.turkcebilgi.com/punto>

United States Holocaust Memorial Museum, Holokost Ansiklopedisi “Avrupa’da 2. Dünya Savaşı”, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://encyclopedia.ushmm.org/content/tr/article/world-war-ii-in-europe-abridged-article>

University of Pittsburg, “Japan, Places, Images, Times & Transformations” erişim: 26 Aralık 2023 , Kaynak: <https://www.japanpitt.pitt.edu/glossary/kibyoshi>

Ufotable, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <http://www.ufotable.com/index.html>

ZenMarket, “Seinen Nedir?” erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://zenmarket.jp/tr/blog/post/11631/what-is-seinen>

Wit Studio, erişim: 26 Aralık 2023, Kaynak: <https://www.witstudio.co.jp/index.html>

### **Görsel Kaynakçaları:**

**Görsel 1:** Tezuka Osamu Official “Mighty Atom” erişim: 09 Ocak 2024, <https://tezukaosamu.net/en/manga/291.html>

**Görsel 2:** Artmajeur Dergi, “Kanagawa’daki Büyük Dalga”, erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.artmajeur.com/tr/magazine/5-sanat-tarihi/kanagawa-daki-buyuk-dalga/333163>

**Görsel 3:** Kyoto International Manga Museum, erişim: 09 Ocak 2024 <https://kyotomm.jp/en/>

**Görsel 4:** Tezuka Osamu Official “Twin Knights” erişim: 09 Ocak 2024, <https://tezukaosamu.net/en/manga/428.html>

**Görsel 5:** Japan Resell, “Weekly Shonen Jump 21-22, 2021” erişim: 09 Ocak 2024, <https://japanresell.fr/products/weekly-shonen-jump-20-21-2021>

**Görsel 6:** Mubi, “The White Snake Enchantress” erişim: 09 Ocak 2024, <https://mubi.com/tr/tr/films/the-tale-of-the-white-serpent>

**Görsel 7:** IMDb “Kimba the White Lion” erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt0058817/>

**Görsel 8:** Tezuka Osamu Official “Astro Boy: The Brave in Space” erişim: 09 Ocak 2024, <https://tezukaosamu.net/en/anime/5.html>

**Görsel 9:** IMDb, “The End of Evangelion”, erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt0112159/>

**Görsel 10:** IMDb, “Princess Mononoke”, erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt0119698/>

**Görsel 11:** Kayıp Rıhtım, “Yeni Sailor Moon Filmi Eternal Geliyor: Netflix Kapıyı Araladı”, erişim: 09 Ocak 2024, <https://kayiprihtim.com/haberler/sinema/sailor-moon-filmi-eternal-netflix/>

**Görsel 12:** IMDb “Akira” [https://www.imdb.com/title/tt0094625/?ref=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0094625/?ref=fn_al_tt_1)

**Görsel 13:** IMDb “My Neighbor Totoro” erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt0096283/mediaviewer/rm3967606272/>

**Görsel 14:** IMDb, “Grave of the Firefiles”, erişim: 09 Ocak 2024, [https://www.imdb.com/title/tt0095327/?ref=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt0095327/?ref=tt_mv_close)

- Görsel 15:** Time, “This Is the Pokemon Craze Started 20 Years Ago”, erişim: 26 Aralık 2023, <https://time.com/4236157/pokemon-20-anniversary/>
- Görsel 16:** Arkeofili, “Chauvet Mağarası Sanılandan 10.000 Yıl Daha Eski Çıktı”, erişim: 09 Ocak 2024, <https://arkeofili.com/chauvet-magarasi-sanilandan-10-000-yil-daha-eski-olabilir/>
- Görsel 17:** Tarih Kurdu, “Fenakistiskop: GIF’in 150 Yıllık Atası”, erişim: 09 Ocak 2024, <https://tarihkurdu.net/giflerin-atasi-fenakistiskop.html>
- Görsel 18:** Sinema Bergama Rehberi, “Sesli Filmler”, erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.sinemabergama.com/sesli-filmler>
- Görsel 19:** Kronos, “Dünya Fotoğrafçılık Günü: İlk Fotoğrafta İnsanlar Nerede?”, erişim: 09 Ocak 2024 <https://kronos36.news/tr/dunya-fotografcilik-gunu-kaydedilen-ilk-fotografta-insanlar-nerede/>
- Görsel 20:** The Hollywood Reporter, “Snow White and the Seven Dwarfs: THR’s 1937 Review” erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/snow-white-and-the-seven-dwarfs-review-movie-1937-1235286007/>
- Görsel 21:** Time Out, “Kayıp Balık Nemo 3D”, erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.timeout.com/tr/film/kayip-balik-nemo-3d>
- Görsel 22:** Collider, “10 Most Iconic Hanna-Barbera Shows, According to IMDB”, erişim: 09 Ocak 2024 <https://collider.com/most-iconic-classic-hanna-barbera-shows/>
- Görsel 23:** IMDb, “The Little Mermaid” erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt0097757/>
- Görsel 24:** IMDb, “Winnie the Pooh” erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt1449283/>
- Görsel 25:** MDb, “Toy Story” erişim: 09 Ocak 2024, [https://www.imdb.com/title/tt0114709/?ref=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt0114709/?ref=tt_mv_close)
- Görsel 26:** IMDb, “The Nightmare Before Christmas” erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt0107688/>
- Görsel 27:** IMDb “Game of Thrones” erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt0944947/>
- Görsel 28:** IMDb, “Nausicaa of the Valley of the Wind” erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt0087544/>
- Görsel 29:** IMDb, “Spirited Away” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.imdb.com/title/tt0245429/>
- Görsel 30:** Polygon, “Welcome to Polygon’s Studio Ghibli Week” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.polygon.com/animation-cartoons/2020/5/25/21269129/studio-ghibli-movies-hayao-miyazaki-isao-takahata>
- Görsel 31:** Ghibli Store, “Totoro Plush with lotus leaf” erişim: 09 Ocak 2024, <https://ghibli.store/products/totoro-plush-with-lotus-leaf/>
- Resim 32:** Ghibli Store, “My Neighbor Totoro Night Lamp Decoration” erişim: 09 Ocak 2024, <https://ghibli.store/products/my-neighbor-totoro-night-lamp-decoration/>
- Görsel 33:** Ghibli Store, “Totoro with umbrella Toy Figure” erişim: 09 Ocak 2024, <https://ghibli.store/products/totoro-with-umbrella-toy-figure/>

**Görsel 34:** IMDb, “Nausicaa of the Valley of the Wind” erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt0087544/>

**Görsel 35:** IMDb, “Castle in the Sky” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.imdb.com/title/tt0092067/>

**Görsel 36:** IMDb, “My Neighbor Totoro” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.imdb.com/title/tt0096283/>

**Görsel 37:** IMDb, “Kiki’s Delivery Service” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.imdb.com/title/tt0097814/>

**Görsel 38-39:** Ghibli Wiki “Koriko” <https://ghibli.fandom.com/wiki/Koriko>

**Görsel 40:** IMDb, “Princess Mononoke”, erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt0119698/>

**Görsel 41:** IMDb, “Spirited Away” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.imdb.com/title/tt0245429/>

**Görsel 42:** IMDb, “Howl’s Moving Castle” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.imdb.com/title/tt0347149/>

**Görsel 43:** IMDb, “Ponyo” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.imdb.com/title/tt0876563/>

**Görsel 44-45:** IMDb, “Nausicaa of the Valley of the Wind” erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt0087544/>

**Görsel 46-47:** IMDb, “Castle in the Sky” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.imdb.com/title/tt0092067/>

**Görsel 48-49:** IMDb, “My Neighbor Totoro” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.imdb.com/title/tt0096283/>

**Görsel 50-51:** IMDb, “Kiki’s Delivery Service” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.imdb.com/title/tt0097814/>

**Görsel 52-53:** IMDb, “Princess Mononoke”, erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt0119698/>

**Görsel 54-55:** IMDb, “Spirited Away” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.imdb.com/title/tt0245429/>

**Görsel 56-57:** IMDb, “Howl’s Moving Castle” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.imdb.com/title/tt0347149/>

**Görsel 58-59:** IMDb, “Ponyo” erişim: 09 Ocak 2024 <https://www.imdb.com/title/tt0876563/>

**Görsel 60:** World History Encyclopedia, “Lascaux Mağarası”, erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-15133/lascaux-magaras/>

**Görsel 61:** World History Encyclopedia, “Altamira Mağarası”, erişim: 09 Ocak 2024, <https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-11600/altamira-magaras/>

**Görsel 62:** Britannica, “Gutenberg Bible” erişim: 09 Ocak 2023, <https://www.britannica.com/topic/Gutenberg-Bible>

**Görsel 63:** Free Fonts “Bodoni Font” erişim: 09 Ocak 2023, <https://www.freefonts.io/free-bodoni-font/>

**Görsel 64:** Fonts “Didot” erişim: 09 Ocak 2023, <https://www.fonts.com/font/canada-type/didot>