

Subject Area
Cinema

Year: 2022

Vol: 8 Issue: 99

PP: 2049-2058

Arrival

05 May 2022

Published

30 June 2022

Article ID Number

62792

Article Serial Number

19

Doi Number

<http://dx.doi.org/10.2922/8/sss.62792>**How to Cite This Article**

Ülgen, Ç. (2022).

"Hayao Miyazaki'nin Sanatsal Gelişiminde Erken Dönem Yaşamının Etkisi" International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587-1587) Vol:8, Issue:99; pp:2049-2058



Social Sciences Studies Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Hayao Miyazaki'nin Sanatsal Gelişiminde Erken Dönem Yaşamının Etkisi**The Effect Of Hayao Miyazaki's Early Life On His Artistic Development**Çağdaş ÜLGEN¹ ¹ Arş. Gör. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Film Tasarımı ve Yönetmenliği Bölümü, İzmir, Türkiye**ÖZET**

Hayao Miyazaki'nin çalışmalarındaki özgünlüğün ve bu özgünlüğe bağlı başarısının anlaşılabilmesi için araştırmamız kapsamında, sanatçının erken döneminde içerisinde yer aldığı projeler, döneminde popüler olan ve kimi zaman Miyazaki'nin etkilendiğini beyan ettiği projeler ve son olarak ta sanatçının hayatı incelenmiştir. Hayao Miyazaki canlandırma tarihinde önemli mihenk taşlarından olan eserlerini Stüdyo Ghiblinin kurulmasından sonra birbiri ardına sıralamıştır. Çalışmamız kapsamında Ghibli Stüdyosunun kuruluşuna kadar geçen sürede Hayao Miyazaki'nin içerisinde yer aldığı ve Ghibli sonrası projelerini etkilendiğine dair kanıtlar bulduğumuz üç önemli projesi, ikonografik ve ikonolojik çözümleme yöntemi ile analiz edilmiştir. Aynı zamanda bu eserler ve sanatçının hayatı ile ilişkili yazılar da karşılaştırmalı metinsel analiz ile incelenmiş ve çalışma kapsamında yer almıştır. Betimsel yöntem ile gerçekleştirilen araştırmada, çalıştığı projelerin yanı sıra Miyazaki'nin kendi beyanı ile etkilendiğini bildirdiği yapımlar ve Miyazaki'nin bu yapımlar ile ilişkisi incelenmiştir. Kişisel hayatının özellikle erken döneminde olan olayların Ghibli sonrasındaki yapıtlarına ne şekilde etki ettiğine dair yapılan araştırma ve gözlemler de çalışmanın bir diğer parçasıdır. Bu araştırma ile Canlandırma sanatının en büyük ustalarından olan Miyazaki üzerinden, usta bir sanatçının çalışmalarını oluşturması için gereken süreç irdelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Hayao, Miyazaki, Anime, Canlandırma, Japonya, Ghibli**ABSTRACT**

In order to understand the originality of Hayao Miyazaki's works and the success due to this originality, our research examines the artist's early works and his life. Hayao Miyazaki produced his works, which are important milestones in the history of animation, one after another after the establishment of Studio Ghibli. Hayao Miyazaki's three important projects, in which we found evidence that he was involved and influenced his post-Ghibli projects, were analyzed using the iconographic and iconological analysis method. At the same time, these works and the writings related to the artist's life were also examined with comparative textual analysis and included in the scope of the study. In the research carried out with the descriptive method, besides the projects he worked on, the productions that Miyazaki reported that he was affected by his own statement and Miyazaki's relationship with these productions were examined. Another part of the study is the research and observations on how the events in the early period of his personal life affect his works after Ghibli. With this research, the process required for the formation of a master artist's work is examined through Miyazaki, one of the greatest masters of the art of animation.

Keywords: Hayao, Miyazaki, Anime, Animation, Japan, Ghibli**1. GİRİŞ**

Dünyanın çeşitli ülkelerinde canlandırma (animasyon) sanatı üretimi farklı miktarlarda gerçekleşmektedir. Pek çok ülkede canlandırma eserleri üretilmekle birlikte ancak sayılı ülkede bu üretimler bir endüstriye dönüşebilmiştir. Canlandırma sanatının her ülkede endüstrileşmemesinin ana nedeni canlandırma sanatı üretiminde yüksek emeğe ihtiyaç duyulması ve bu emeği karşılayabilecek maddi birikime sahip ülkenin aynı zamanda plastik sanatlara uygun kültürel birikime de sahip olmasının gerekmesidir. Japonya, canlandırma sanatı söz konusu olduğunda önde gelen ülkeler arasında yer almaktadır. Bunun birincil nedeni Japonya'da üretilmekte ve tüketilmekte olan çizgi roman ve canlandırma eserlerinin sayıca dünyanın başka hiçbir ülkesinde benzeri görülmemiş miktarda yüksek olmasıdır. 2022 itibari ile birbirinden bağımsız anime serilerinin sayısı 13 bini geçmiştir ve bu sayı her geçen gün artmaktadır (anidb.net, AniDB Statistics). Bu yüksek üretim miktarı ve pazar payı belirli biçimsel yinelemeler ile de birleşerek japon canlandırma eserlerinin ve çizgi romanlarının kendine ait adı ile anılarak dünyanın geri kalanında üretilen eserlerden ayrılmalarına neden olmuştur. Japon çizgi romanları Japonyada ve tüm Dünyada *manga* olarak anılırken canlandırma eserleri de *anime* adı ile anılmaktadır. Japon canlandırma sineması yani diğer adı ile anime denildiğinde akla gelen ilk isim Hayao Miyazaki'dir.

Hayao Miyazaki, dünya çapında başarılı ve tanınmış bir canlandırma yönetmenidir. Kariyeri boyunca storyboard (görsel hikaye taslağı) ve arka plan çizerliği gibi görevler başta olmak üzere pek çok projede, farklı görevlerde çalışmıştır. Bir sanatçı olarak dünya çapında tanınırlığı gerçekleştirdiği uzun metraj canlandırma filmleri sayesinde olmuştur. Miyazaki, genç izleyici kitlesini hedef alan genellikle fantastik ve bilim kurgu temalı uzun metraj canlandırma eserleri üretmektedir. Miyazaki canlandırma sanatı dalında eşine az rastlanır bir şekilde, projede yönetmen olmasına karşın üretim sürecinin başta storyboard olmak üzere pek çok aşamasını bizzat kendisi

üretmektedir. Bu özelliği nedeni ile Miyazaki *Anime Auteurleri* olarak anılan dört yönetmenden biridir. Canlandırma filmleri Japonya'da üretilen pek çok canlandırma filmine kıyasla, ilgi çekici ve gerçekçi karakterlere, yüksek canlandırma kalitesine, etkileyici arka planlara sahiptir. Bu özellikleri ana akımın dışına çıkan hikaye anlatımcılığı ile birleşerek Miyazaki filmlerini pek çok anime örneğinden üstün bir noktaya taşımaktadır. Eserlerindeki bu özellikler sayesinde Miyazaki uluslararası bilinirlik ve başarı sağlamıştır. Kariyeri boyunca aralarında dünyanın en prestijli yarışmalarının da bulunduğu 78 ödül kazanmıştır (Hayao Miyazaki Awards, 2020). Kazandığı pek çok ödülün yanı sıra, 80 yaşına gelmişken halen aktif bir şekilde canlandırma eseri üretiyor olması, başarısının ne kadar hak edilmiş bir çabanın sonucu olduğunu göstermektedir.

Yakın zamana kadar en yüksek gişe hasılatına sahip olan Japon Canlandırma filmi *Ruhların Kaçışı* (İng. Spirited Away, Jpn. Sen to Chihiro no Kamikakushi, 2000) yönettiği ve üretiminin çeşitli aşamalarında yer aldığı projelerinden sadece biridir. Film sağladığı yüksek gişe başarısının yanında 2003 yılında da canlandırma dalında Oscar ödülünü kazanmıştır. Oscar tarihinde A.B.D. yapımı olmayıp canlandırma Oscar ödülünü kazanabilen tarihteki ilk ve tek canlandırma filmidir (wikipedia.org, Academy Award for Best Animated Feature). Burada fark edilmesi gereken bir başka nokta, 2000'li yıllarda 3B (üç boyutlu) sayısal canlandırmanın altın yıllarını yaşamakta olduğu, tüm Dünyada 3B sayısal canlandırma tekniğinin son derece popüler olduğudur. Yani 3B'nin etkileyici ve geleceği ifade ettiğine inanılan bir dönemde, el çizimi canlandırma tekniği modası geçmekte olan bir teknik olarak düşünülürken ve özellikle A.B.D.'de çizgi projeler büyük zorluklar yaşarken, 3B sayısal canlandırma ile gerçekleştirilmiş rakip A.B.D yapımlarına rağmen bu başarıyı gerçekleştirmiş olması Miyazaki'nin yapımının ne kadar büyük bir başarı elde etmiş olduğunu bizlere göstermektedir. Canlandırmanın doğum beşiği ve öncü ülkesi olma özelliğini halen çeşitli açılardan sürdüren A.B.D.'den bu dalda Oscar'ı almış olması, bir anlamda Miyazaki'nin başarısını Dünya çapında tasdik etmiştir. Kuşkusuz *Ruhların Kaçışı* Miyazaki'nin Dünyaca tanınmış tek eseri değildir. Pek çok başka ödüller kazanmış diğer eserleri de zaman zaman Oscar'a aday olmuştur. *Howl'un Yürüyen Şatosu* (İng. Howl's Moving Castle Jpn. Hauru no Ugoku Shiro, 2004) ve *Rüzgar Yükseliyor* (İng. The Wind Rises Jpn. Kaze tachinu, 2013) filmleri 78. ve 86. Oscar ödül törenlerinde en iyi canlandırma film dalında aday olmuştur. Bu ödüllerinin yanı sıra 2014 yılında da çalışmaları nedeni ile Oscar ödüllerinin verildiği Akademi tarafından Akademi Onur Ödülüne layık görülmüştür (Collection Highlights/Hayao Miyazaki, 2020). Miyazaki Oscar ödül törenindeki bu başarılarının ve nitelikli eserlerinin etkisiyle tüm Dünyada ünlenmiş, hem kendini hem Japon canlandırma sanatını tüm Dünyaya başarı ile tanıtmıştır.

Miyazaki çalışmaları ile Dünyaya şekil veren sayılı sanatçıdan biri olarak kabul edilebilir. Yakın zamanda yapımı tamamlanan ve internet üzerinden paylaşılan 2019 yapımı *Hayao Miyazaki ile 10 Yıl* (İng. 10 years with Hayao Miyazaki, Yön. Kaku Arakawa) belgeseli ustanın son on yıl boyunca çalışma temposunu ve iş hayatına ilişkin özel detayları meraklılarına sunmuştur. Bu belgesel dışında *Düşlerin ve Çılgınlığın Krallığı* (İng. The Kingdom of Dreams and Madness, Mami Sunada, 2013) ve *Never-Ending Man: Hayao Miyazaki* (Kaku Arakawa, 2016) belgeselleri de çalışma ortamı, çalışma rutini ve etrafındaki diğer çalışanlar ile ilişkisini algılamamıza yardımcı olmuş diğer yapımlardır. Bu belge videolar, röportajlar ve hakkında yazılan yazılar ile birleşerek Miyazaki'nin yaşamı ve eserlerini daha derinlemesine araştırmamızı olanaklı hale getirmektedir.

Filmlerinde markası haline gelmiş karakteristik yapıların nasıl oluştuğunu anlamak için bu yapıların izleri; sanatçının erken dönem projelerinde, o yıllara ait dünyaca ünlü yapımlarda ve kişisel hayatında aranmıştır. Bu ilişkiler kimi zaman başka araştırmalardaki bulgulardan kimi zaman sanatçının kendi beyanından kimi zamanda yaptığımız göstergebilimsel incelemelerin sonucunda özgün çıkarımlar ile ilişkilendirilmiştir. Bu bağlantıların anlaşılması Hayao Miyazaki'nin bu filmleri oluşturma sürecini anlamamıza yardımcı olduğu kadar, herhangi bir bireyin de yaratıcı proje oluşturmaya yardımcı olacak bir yöntem bilim oluşturmayı hedeflemektedir.

Hayao Miyazaki çalışmaları ve yaşamı ile bugüne kadar pek çok kitaba da başlı başına konu olmuştur. Araştırmalarımız sırasında doğrudan kendisi hakkında yazılmış 15 kitaba ulaşılmıştır. Ayrıca Japon canlandırma sanatı ile ilişkili yazılmış karşılaştığımız hemen her kitapta Miyazaki'nin çalışmaları ile ilişkili bir bölüme rastlanmaktadır. Miyazaki kendinden sonra gelen sanatçıları da etkileyen derin yapısı nedeni ile bugüne kadar pek çok araştırmaya konu olduğu gibi bundan sonra da konu olmaya devam edeceği ortadadır.

2. KARIYER ÖNCESİ HAYATI

Miyazaki 5 Ocak 1941 yılında, dört çocuğun en büyük ikincisi olarak Japonya, Tokyo'nun Bunkyo-ku bölgesine bağlı Akebono-cho mevkinde doğmuştur (Lenburg, 2011, s. 16). Miyazaki dört buçuk yaşındayken buldukları şehir bombalanmış ve ailece göç etmek zorunda kalmışlardır. Birinci elden bombardıman sonucu yaşanan yıkıma şahit olması ve mağdur olan kişilerle ilgili yaşadığı deneyimler Miyazaki'yi derinden etkilemiştir (Napier, 2018, s. 27). Çocukluğunun İkinci Dünya Savaşı (1939-1945) ve takip eden yıllarda geçmiş olduğunu göz önünde bulundurursak, Miyazaki filmlerinde ele alınan savaş temasının nedenini anlamamız kolaylaşacaktır. Miyazaki,

savaş süreçlerinde ve sonrasında insanların birbirleriyle ve doğa ile olan ilişkisini neredeyse her filmde ele almıştır. Bu durum genellikle ana karakterlerin savaş karşıtı pasifist bireyler olarak tasarlanması ya da film boyunca işlenen savaş ve şiddet eylemlerinin herkese zarar getirmesiyle anlatılmıştır. Gelecekte oluşturacağımız Miyazaki filmleri odaklı araştırma çalışmalarında, kariyerinin ilerleyen döneminde işlediği savaş temasının sinemasındaki yerini örnekler üzerinden geniş bir biçimde tekrar ele alarak detaylı bir şekilde inceleyeceğiz.

Hayao Miyazaki'nin annesi Dola Miyazaki ile ilişkisi, filmlerinde çeşitli biçimler ile yeniden inşa edilen, Miyazaki filmlerinin ne kadar kişisel noktalar ile desteklenmiş olduğunu gösteren ilginç bir başka noktadır. Dola Miyazaki uzun yıllar tüberküloz hastalığı ile mücadele etmiş, bu nedenle fiziksel olarak güçsüz kaldığı gibi sekiz yıl boyunca da hastanede yatılı tedavi görmek zorunda kalmıştır (1947-1955). Bu hastane sürecinin ardından evde yatılı olarak bakım görmüştür. Hastalığı dışında olağan dışı bir nitelik olarak kaynaklarda Dola Miyazaki'nin otoriter, güçlü ve disiplinli bir kişiliğe sahip olduğu belirtilmektedir (McCarthy, 1999, s. 26-27). Hastalığı nedeni ile yaşadığı zorluklar ve kişiliği oğlu Hayao Miyazaki'nin filmlerinde yer alan bazı kadın karakterlerde gözlemlenmektedir. Filmlerinde yer alan anne karakterleri yada özellikle kötülere liderlik eden ancak tam olarak ta kötü olmayan kadın karakterler, ana karaktere hem yer yer zorluk yaşatan hem de yardım edebilen yapıdadır. Bu durumların Hayao Miyazaki filmleri içerisindeki detaylı karşılıkları, daha önce savaş teması için de belirttiğimiz gibi ileride gerçekleştirilecek araştırma yazılarında inceleyeceğiz.

Hayao Miyazaki'nin kişisel hayatında yaşadığı olayları ve tanıdığı kişileri, çalışmalarına yansıtması ve çekinmeden izleyici ile paylaşabilmesi izleyiciye filmlerini samimi kılmaktadır. Hayao Miyazaki'nin bu samimiyeti nedeni ile filmlerinde sanatsal yan oluşarak onun yapıtlarını eşsiz kılmaktadır. Hayao Miyazaki'nin filmlerde samimiyete ne derece önem verdiği oğlunun ilk filmine yaptığı yorumla da ortaya çıkmaktadır. 10 yıl belgeselinde Oğlu Gora Miyazaki ile görece sorunlu bir film üretim sürecinin sonunda oğlu Gora Miyazaki'nin ilk filmi izledikten sonra "Dürüstçe (Samimiyetle?) yapılmış bir film. Bu nedenle iyiydi." yorumunu yapmıştır. Konu ile ilgili yazılmış çeşitli yazılar da baba ile oğul arasındaki ilişkiyi ve bu ilişkinin filmlerdeki yansımalarını ayrıca ele almıştır (Gramuglia, 2020). 10 yıl belgeselinde, Hayao Miyazaki'nin başka bir filmi olan Ponyo'yu oluşturacak konsept çizimleri gerçekleştirirken, Hayao Miyazaki'nin kendi kendine yaptığı söylemlerinde, filmde samimiyet konusuna verdiği önemi işaret eden ifadeler kullanmaktadır. Hayao Miyazaki bir yandan sahneleri tasarlarlarken bir yandan da oluşturduğu çizimlerin samimi olup olmadığını devamlı sorgulamaktadır. Kişisel hayatının yapmakta olduğu kurmaca filmlerin içine işlenmesi ve bu sınır geçişi sırasında samimi olma çabası kurmaca yapıtlarında gerçeklik hissini oluşturan önemli yapı taşlarındandır.

Miyazaki'nin gerçekleştirdiği çalışmaların konuları da zaman zaman kişisel hayatı çerçevesinde şekillenmiştir. Bu neden ile çalışmalarındaki samimiyet, işlerinin çoğunun yer aldığı fantastik evrenleri izleyiciye inandırıcı kılmaktadır. Bu durumun ilginç bir başka örneği de Miyazaki filmlerinde sıkça yer alan uçan makineler ve uçaklardır. Miyazaki'nin bu uçak sevgisi çocukluk yıllarından gelmektedir. Çeşitli kaynakların da sıkça üzerinde durduğu üzere Miyazaki'nin Babası, Amcasının uçak fabrikasında çalışmıştır. Amcasının uçak şirketi olan Miyazaki Uçakçılığı babası yönetmiştir. Zero model avcı savaş uçakları için de yedek parça üreten bu şirkette Hayao Miyazaki çocukluğunda bolca zaman geçirmiştir (Lenburg, 2021, s. 12). Hayao Miyazaki'nin havacılık sevgisini ömür boyu taşıdığı, çalışmalarında bu temanın tekrar tekrar ele alınmasından anlaşılmaktadır.

Hayatında gerçekleşen önemli olaylar dışında Japon kültürünün de (pek çok başka anime eserinde olduğu gibi) Miyazaki filmlerinde önemli bir yeri vardır. İşlerinde yer alan pek çok yapı, aksesuar, giysi ve yemekler Japon kültüründe yer alan öğelerden yola çıkılarak üretilmiştir. Bu noktada belki de pek çok Japon animesinden ayrılan bir nokta Miyazaki'nin filmlerinde güçlü ancak kibar bir şekilde izleyicilerine aktardığı Animalism inancına özgü yapılarıdır (Ogihara-Schuck, 2012, s. 152). Filmlerinde yaşadığı yerin kültür ve tarihinden beslenen öğeler sayesinde yönetmenin yapıtlarında zaten kişisel hikâyeleri ile oluşturmuş olduğu samimiyet hissi daha da artarak izleyiciye ulaşmaktadır.

Hayao Miyazaki 17 yaşına geldiğinde, Japon canlandırma tarihinin ilk uzun metraj renkli canlandırma filmi olan *Hakujaden* (İng. Panda and the Magic Serpent, Taiji Yabushita, 1958) izledikten sonra canlandırma sanatında kariyer yapmaya karar vermiştir. *Hakujaden* canlandırma filmi izlemeden önce *gekiga* adı ile adlandırılan yetişkinlere yönelik gerçekçi üslupta dramatik *Manga* (Japonya'da üretilen çizgi romanlara verilen ad) çizen Miyazaki bu yapıtı izlemesinin ardından aslında yapmak istediğinin gerçekçi çizimler oluşturmak olmadığını anlamıştır. Miyazaki bu filmi izlemesinin ardından kendine karşı samimi olarak, gerçekçi bir üslupla değil, eserde yer alan karakterlerin kişiliklerini yansıtacak ancak canlandırma sanatına uygun basit bir üslupla çalışmalar üretmek istediğine karar vermiştir (Galbraith, 2019, s. 120). Hayao Miyazaki'nin bu üslup tercihi daha sonradan üreteceği çizgi romanlardaki karakterlerin çizgi roman olarak gerçekleştirilmelerinin ardından aynı karakterlerin canlandırma yapımlarında da kullanmasını mümkün kılmıştır.

Hayao Miyazaki 1963 yılında canlandırma sektöründe ilk işine girmiştir. İlk işinde Toei Animasyon'da ara kare çizeri olarak çalışmaya başlamıştır. Ardından burada uç kare çizerliğine çıkmıştır. Önce Toei Animation da ardından Nippon Animation da birlikte çalıştığı Yasuo Ōtsuka'dan ve o günün karakter tasarım üslubundan etkilenmiştir. O yılların genel karakter tasarım üslubu olan geniş suratlar, kısa saç, görece basit bir şekilde ele alınmış vücut ve basitleştirilmiş giyim biçimlerini erken dönem işlerinden itibaren kariyeri boyunca kullanmıştır (Denison, 2018). Yıllar içerisinde anime karakter tasarım biçimlerinin Japonya'da çeşitlenmesi ancak Ghibli Stüdyosunun ve Miyazaki'nin görece istikrarlı bir şekilde üsluplarını değiştirmeden zamana direnmiş olmaları bu karakter tasarım üslubunun Miyazaki ve Ghibli Stüdyosu ile özdeşleştirilmesine neden olmuştur.

3. HAYAO MIYAZAKI'NİN GHİBLİ ÖNCESİ KARIYERİ

Hakujaden (1968) filmi bir Çin masalından uyarlanmış ve Japon canlandırma tarihindeki pek çok ilke imza atmış önemli bir yapıttır. İlk Disney kalitesinde uzun metraj canlandırma olmasının yanı sıra, özellikle Japon gençlerine bu işin Japonya'da dünya standartlarında yapılabileceğini göstermesi açısından önemlidir. Hayao Miyazaki bu filmi izledikten sonra canlandırma sektöründe çalışma kararı almıştır. Miyazaki'nin yanı sıra Isao Takahata ve daha pek çok isim bu yapımdan etkilenecek canlandırma sektörüne girme kararı almıştır (Clements, 2019, s. 99). Sadece başarılı tek bir yapımın domino etkisi yaparak Japon canlandırma sektörünü ve dolayısıyla Dünya canlandırmasının geldiği noktayı etkilemiş olması üzerine düşünülebilecek ilginç bir noktadır.

Hakujaden filmi, küçük bir çocukken beyaz bir yılan ile kurduğu sevgi ilişkisinden toplumsal baskı yüzünden vazgeçmek zorunda kalan bir çocuğu ve bu çocuğu unutmayan beyaz yılanın çocuk gençlik çağına geldiğinde insan formuna girerek tekrar ona görünmesini, ardından aralarında doğan aşkın çeşitli zorlukları aşmasını anlatmaktadır. İzlerken Anadolu'da ki *Şahmeran* efsanesini de kimi zaman aklımıza getiren film, karmaşık bir olaylar örgüsüne ve derin kişilik yapısında karakterlere sahiptir. Doğa, ruhlar dünyası ve insanların dünyası arasındaki ilişkinin hikâye yapısının temelini oluşturması, kötü karakter kabul edebileceğimiz Budist Rahibin aslında tam olarak kötü kalpli olmaması sadece iyi olduğuna inandığı şey için mücadele etmesi ve anlatının sonunda ana karakterlerimizin doğaya karşı mücadelelerinde Budist Rahibin onların yanında olması, Ghibli sonrası Miyazaki filmlerinde karşımıza çıkan temalar ile ortak özellikler göstermektedirler.

Hayao Miyazaki 1960 yılında Toei canlandırma stüdyosunda çalışarak canlandırma kariyerine başlamıştır. Toei Animation stüdyosu *Hakujaden* (1958) filminin de yapıldığı canlandırma stüdyosudur. Toei Animation stüdyosunda gerçekleştirdiği çalışmalar ile Miyazaki hem canlandırma sanatı üzerine bilgisini arttırmıştır hem de Isao Takahata ile tanışmıştır. Takahata, ilerleyen yıllarda Ghibli stüdyosunun kurulması ile canlandırma tarihinin en başarılı filmlerinden biri olarak kabul edilebilecek *Ateşböceklerinin Mezarı* (1988) filmini yönetecek olan, pek çok başarılı canlandırma projesine imza atmış bir başka önemli canlandırma yönetmenidir. Stüdyo Hayao Miyazaki'nin çalışmaya başladığı yıllarda *Watchdog Woof-Woof* (Jpn. Wan Wan Chushingura, 1963) adlı uzun metraj filmi gerçekleştirmişlerdir. Bu uzun metrajın ardından yüksek bütçeye sahip sinema filmleri yerine stüdyo rotasını televizyon dizilerine çevirmiştir. 86 bölümlük *Wolf Boy Ken* (Jpn. Okami Shonen Ken) Toei canlandırma stüdyosunun ilk televizyon projesi olmuştur. Her iki projenin de yönetmenliğini Takahata gerçekleştiren Miyazaki de projelerde Takahata'nın alt birimlerinde çalışmıştır (Lenburg, 2011, s. 11). Hayao Miyazaki'nin daha sonradan yıllar boyu arkadaşlığını sürdüreceği Isao Takahata ile tanışması ve temel canlandırma yöntemi Toei stüdyosunda ürettiği projeler ile öğrenmesi Toei canlandırma stüdyosunda edindiği önemli kazanımlardır.

Takahata, Toei de çalıştırdığı yıllarda gerçekleştirdiği projelerin *Gulliver's Space Travels* (Jpn. Gulliver no Uchuu Rkyokou, 1965), *Wind Ninja Boy Fujimaru* (Jpn. Shonen Ninja Kaze no Fujimaru, 1964-1965), *Hustle Punch* (1965-1966), *The Adventures of Hols; Prince of the Sun* (Taiyou no Oji Hols no Daiboken, 1968), diğer İng. adı ile *The Little Norse Prince or Little Norse Prince Valiant.*) ardından, Miyazaki ile birlikte şirketten ayrılarak bir başka canlandırma stüdyosu olan A Production'a katılmışlardır. A Production'da Miyazaki, pek çok televizyon serisinde başta sahne tasarımcılığı olmak üzere çeşitli rollerde görev almıştır. Isao Takahata'nın yönetmen, Hayao Miyazaki'nin sahne tasarımcısı olarak çalıştığı *Heidi: A Girl of the Alps* (Jpn. Arupusu no Shōjo Haiji, 1974) bu projeler içerisinde önemli bir yer tutmaktadır (Sharp, 2011, s. 228). Miyazaki'nin sonraki yıllarda gerçekleştireceği filmlerinin neredeyse tamamında başrolde kız çocuğu kullanmasına benzer şekilde, *Heidi* serisinde de başrolde bir kız çocuğu yer almaktadır. Başrolde dişi karakterlerin yer aldığı çok çeşitli canlandırma serileri var olmakla beraber, içerisinde çalıştığı bu dünyaca ünlü projenin de Miyazaki'nin dişi başrol oyuncusu tercihiyle rol oynadığını varsaymak yanlış olmayacaktır. Japonya'da üretilen kadınlara yönelik projeler Miyazaki'nin de belgeselde belirttiği gibi genellikle romantik ilişkiler üzerine odaklanmış çalışmalardır. Ancak Miyazaki eserlerinde yer alan başrol karakterleri romantik yanları olmakla birlikte sorun çözmeye odaklı maceracı karakterlerdir. Bu açıdan Miyazaki'nin karakterleri klasik Japon canlandırmalarının daki kız çocuklarından ziyade Heidi karakterinin kişilik yapısına daha yakın olduğu düşünülebilir. Heidi projesinde ve diğer projelerde uzun süre birlikte çalışan Miyazaki ve Takahata ikilisinin dostlukları hayat boyu devam etmiştir. Miyazaki önce Takahata'nın astı olarak,

sonra da eşiti olarak çalışmıştır. İleride yazacağımız çeşitli araştırmalarda aralarındaki iş ilişkisi ve bu ilişkinin projelerine ne şekilde yansıdığı daha detaylı ele alınacaktır. İkili Ghibli Stüdyosunun kurulması sonrası ilerleyen dönemde de eş zamanlı olarak ayrı projelerde (Komşum Totoro (İng. My Neighbour Totoro, 1988), Ateş Böceklerinin Mezarı (İng. Grave of the Fireflies, 1988) ve Ponyo (2008), Princess Kaguya (2013) yapım süreçlerinde olduğu gibi) aynı stüdyoda çalışmıştır.

Yazının başında da belirtildiği üzere Miyazaki'nin çizgi roman yapma tutkusu küçük yaşlarda başlamıştır, tüm hayatı boyunca sürmüş ve geç yaşında da devam etmiştir. Araştırmalarımız sırasında Hayao Miyazaki'nin ürettiği 14 ayrı manga örneğine ulaşılmıştır. (List of works by Hayao Miyazaki, 2019) Bu mangaların içerisinde Hayao Miyazaki'nin ilk uzun metraj canlandırma filmini oluşturan *Nasuca* ve kısa bir hikâyeye olarak başlayıp Ghibli stüdyosunun kült filmlerinden birine dönüşen *Porco Rosso* da bulunmaktadır. Miyazaki'nin geliştirdiği çizgi romanları uzun metraj çizgi filmlere uyarlaması Japonya'da eşine sıklıkla rastladığımız bir durumdur. Ünlü anime sitesi Anime Planet'ta mangadan uyarlanan anime olarak anime çizgi filmleri taradığımızda mangadan animeye uyarlanmış 11.517 esere ulaşmaktayız (Based on a Manga, 2020). Bu örneklerin içinde öne çıkan tanınmış yapıtlar incelendiğinde, Japonya'da pek çok başarılı çizgi roman projesinin genellikle televizyon serilerine, ardından başarılı serilerin de sinema filmlerine uyarlandığını görmekteyiz. Ghibli filmleri ve Miyazaki'nin eserlerine baktığımızda ise bu durum birkaç istisna ile sınırlıdır. İleriki çalışmalarımızda daha geniş bir şekilde açıklayacağımız üzere Hayao Miyazaki özellikle Ghibli Stüdyosunun kurulması sonrası hemen hemen her zaman projelerini doğrudan çizgi film olmaları için tasarlamaktadır. Gerçekleştirdiği mangaları da kendi medyumunda yani çizgi roman olarak tüketilmeleri amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Miyazaki canlandırma filmi projelerini oluştururken Disney Stüdyosu çizgi filmlerinin yapım yöntemine benzer bir süreç izlemektedir. Miyazaki'nin yapım yöntemini Disney'den ayıran belki de en önemli yan Disney Stüdyosunda Projenin hemen her anı bir ekip çalışması ile gerçekleştirilirken Miyazaki'nin bu süreçlerin tamamında etkin olarak yer almasıdır. Disney bünyesinde çalışan ve sayıları 50 yi bulan özel bir fikir bulma ekibi dünyanın farklı yerlerindeki otellerde yılda 20-30 kere buluşarak yeni fikirler bulmaya çalışmaktadır (Fernandez & Sabherwal, 2014, s. 201). Özellikle Projelerin tasarım ile ilişkili karakter tasarımı, layout tasarımı, storyboard gibi kısımlarını tek başına gerçekleştirmektedir. Miyazaki'nin uzun süre tek başına kalarak canlandırma filminin ana fikrinsel ve görsel noktalarını oluşturduğu süreç daha öncede bahsettiğimiz 10 Yıl belgeselinde detaylı bir şekilde gözlemlenmektedir. Yapım öncesindeki bu süreci Miyazaki fiziksel ve psikolojik olarak yoğun ve yıpratıcı bir şekilde yaşamaktadır. Miyazaki'nin bu yalnız bir savaşçıyı andıran yapım öncesi süreci Disney stüdyolarında adeta bir ordu üstlenmektedir. Bu iki farklı yapının film jeneriklerinde yer alan yapım kadroları ve görevlerini incelemek bu durumu bir kez daha doğrulamaktadır. Ancak belki de tam bu nedenden dolayı Disney filmleri ister istemez ortalama bir duruma yaklaşırken, Miyazaki'nin eserleri son derece sanatçısına özgü ve tam da bu nedenle normalin dışında niteliklerde bir eser olarak oluşmaktadır.

Miyazaki ile 10 yıl belgeselinde ustanın üretim sürecini detaylı bir şekilde incelemek mümkündür. Bu belgeselde de görüldüğü üzere, çeşitli planları tasarlayarak filmin önemli sahneleri ile genel hatlarını oluşturduktan sonra Miyazaki, projenin yapımına zaman kaybetmeden başlamaktadır. Miyazaki, canlandırma sanatçılarının üretmeye başlamalarına olanak tanımak adına tüm projenin üçte birinin kamera açılarını içeren storyboardları çizdikten sonra tüm üretim ekibini bir araya toplayıp çalışmalara başlamaktadır. Proje bir yandan canlandırma sanatçıları tarafından oluşturulurken Miyazaki bir yandan da önemli sahneler arasındaki planları taslak çizimleri ile tamamlamaktadır. Tüm planları tek tek oluşturmasının yanı sıra önemli planların canlandırmalarını da zaman zaman bizzat kendi gerçekleştirmektedir.

Miyazaki'nin yapımlarını etkileyen eserleri araştırırsak karşımıza canlandırma tarihinin önemli eserlerinden bir diğeri olan *The King and the Mockingbird* (1953) çıkmaktadır. Bir Fransız canlandırma filmi olan *The King and the Mockingbird*, çeşitli kaynaklarda da belirtildiği üzere Miyazaki'yi eserlerinde kullandığı temalar bakımından etkilemiştir. (Denison, 2015, s. 122) Dev Makineler, geniş alanlara sahip devasa kaleler, çark ve dişlilerden oluşan mekanizma parçaları, dev robotlar gibi bileşenler Hayao Miyazaki'nin sinemasına girmiş bu film ile ortak paylaşılan öğelerdir.

Miyazaki'nin canlandırma sanatına yaklaşımını etkileyen bir diğer canlandırma filminin de Rus yapımı yönetmenliğini Lev Atamanov'un yaptığı canlandırma filmi *Snezhnaya koroleva* (İng. The Snow Queen, 1957) adlı film olduğu ve bu durumu Miyazaki'nin bizzat kendisi tarafından ifade edildiği çeşitli kaynaklarda belirtilmektedir (Greenberg, 2018, s. 32). Filmin ismini Türkçe'ye *Kar Kraliçesi* diye çevirebiliriz, filmin konusu da adımda ipucu verildiği gibi sihirli güçlere sahip kötü yürekli kar kraliçesi ve onun hedefi haline gelen Kay'ı Gerda'nın kurtarma mücadelesini anlatmaktadır. Film, Kay ve Gerda adında bu iki arkadaşın Karlar Kraliçesi adındaki hükümdarın gücünden haberdar oldukları bir masal ile başlar. Henüz küçük bir oğlan çocuğu olan Kay kendine çok güvenerek Kar Kraliçesine meydan okur. Bu meydan okumayı işiten Kraliçe bir büyü yardımı ile Kay'ı kendine çeker ve

yanında kalmaya ikna eder. Filmin bundan sonraki kısmında Gerda başrol oyuncusudur ve küçük kız Kar Kraliçesi ve diğer faktörlerin karşısına çıkardığı zorlukların üstesinden gelerek arkadaşı Kay'ı sevgilerinin gücü ile kurtarır. Kuzey ülkelerinin kültürlerine ilişkin motifler ile dolu yapımı incelediğimizde, Ghibli sonrası dönemde yıllar sonra Miyazaki filmlerinde göreceğimiz irili ufaklı pek çok öğeyi içerisinde barındırdığını gözlemlemekteyiz. Ana karakterin cesur bir kız çocuğu olması, hiç vazgeçmeyen kararlı yapısı, yaşlı bilge kadınlardan yardım alması, tarafsız ve kötü karakterler ile dostluk kurması ve ardından macerasında bu karakterlerin ona yardım etmesi, kötü karakteri şiddet kullanmadan kararlılık ve sevgi ile yenmesi, kötü karakterlerin esir aldığı çocuğa kim olduğunu unutturarak onun üzerinde hâkimiyet kurmaya çalışması, cadılar, karakterlerin karmaşık karakter yapılarının günlük hayatlarına ilişkin sahneler ile izleyiciye aktarılması, kötü cadının hâlihazırda istediğini yapabilecek büyü gücüne sahip olmasına karşın sözünde durup ana karakterin karşısında yenilgiyi kabullenmesi gibi bu film ile Miyazaki filmleri arasında dikkatimizi çeken çeşitli ortak hikaye anlatım noktaları bulunmaktadır.

Kişisel hayat hikâyesi ve izlediği filmlerin yanı sıra Miyazaki'nin Ghibli öncesi çalıştığı çeşitli projeler de usta sanatçının ileriki yıllarda üreteceği işlere içeriksel ve biçimsel katkı sağlayan diğer önemli etkenlerdir.

3.1. Future Boy Conan (Jpn. Mirai Shōnen Conan, 1978)

Alexander Key'in romanı *The Incredible Tide*'dan uyarlanan ve Nippon Animasyon tarafından yapılan canlandırma (anime) tv serisidir. İki bölümünde ortak yönetmen olarak Isao Takahata'nın, 16 bölümünde de ortak yönetmen olarak Keiji Hayakawa'nın, Hayao Miyazaki'ye eşlik ettiği toplamda 26 bölümden oluşmaktadır. Tüm bölümlerin yönetmenliğini veya ortak yönetmenliğini yapmış olmanın yanı sıra Miyazaki karakter tasarımı storyboard ve arka plan gibi projenin pek çok alanında emek vermiştir (Future Boy Conan). Hayao Miyazaki'nin tüm eserleri göz önünde bulundurulduğunda, Future Boy Conan'ın (Türkçeye Geleceğin Çocuğu Conan olarak çevrilebilir) yıllar içerisinde tekrar tekrar karşımıza çıkacak Hayao Miyazaki eserlerinin ortak temalarına sahip ilk proje olduğunu belirtebiliriz.

Post apokaliptik, savaş sonrası dünyada, kaynakların sınırlı olduğu bir gelecekte geçen seri, içerisinde yer alan devasa hacimli mekanlar, robotlar, yüzen ve uçan araçlar, makineler, savaş hırsının felaketten sonra bile insanlarca sürdürülmesi, doğanın yok olması, güçlü kadın figürü, kovalamaca sahnelerine geniş olarak yer verilmesi, karakterlerin insani yanlarının seyirciye aktarımı gibi pek çok miyazaki sinemasına ait özellik bu seride bulunmaktadır. Miyazaki filmlerindeki klasik şablona uyması için belki de tek eksik diyebileceğimiz ana karakterin Conan adında bir erkek çocuğu olmasıdır. Yolculuğunun amacı da sevdiği kızı kurtarmaktır.

Ana karakterin sevdiği kız olan Lana'nın öykünün ilerleyişinde rolü olmasına karşın genellikle edilgen rolde olması, hatta kimi anlarda neredeyse ana karaktere ayak bağı olacak kadar zayıf aktarılması, Miyazaki filmlerinde görmeye alışık olduğumuz güçlü kız çocukları anlatısı ile çelişmektedir. Bu durumu bir kenara bırakırsak anlatım açısından tüm kariyerinde kullanacağı anlatı noktalarını adeta haber veren bir çalışmadır seri. Belki de Lana karakterinin insanı kimi zaman çileden çıkaracak kadar ana karaktere ayak bağı olması (kimisi sahnelerde Conan daha hızlı koşabilmek için yanında koşmaya çalışan Lana karakterini kucağına alıp taşımaktadır) Miyazakiyi güçlü kadın karakterler oluşturma konusunda motive eden etmenlerden biri olabilir.

Biçimsel anlamda da karakter tasarımları Miyazaki filmleri boyunca göreceğimiz yapılar ile oluşturulmuştur. Detaylı bir biçimde gerçekleştirilmiş arka planlar, karakterlerin stilizasyonlarını oluşturan göz ağız burun şekilleri, yüksek seviyede canlandırma yapılmasına olanak tanıyan sade kıyafet tasarımları ile oluşturulmuştur. Biçimsel tasarım öğelerinin yanı sıra bu projenin ilgi çekici bir başka yanı da televizyon serisi olmasına karşın, Ghibli sonrası Miyazaki filmlerinde karşılaştığımız yüksek kare sayısına sahip akıcı karakter hareketlerin bu projede yer almasıdır. Oldukça yüksek canlandırma kalitesine sahip seri bu niteliği ile de bir televizyon serisinden öte bir noktada kendini konumlandırmaktadır.

Bu çalışması Miyazaki'nin etkilendiğini belirttiği *The King and the Mockingbird* filmine ait yapıları içermektedir. Özellikle Conan ve arkadaşlarının *Industria* şehrinde kaçtıkları bölümler şehrin dev bir kaleyi andıran yapısı, labirente benzer sahneler arasında karakterlerin kimi zaman gizli kapılardan geçerek kaçmaya çalışmaları, arka planda yoğun olarak kullanılan mavi ve tonları, *The King and the Mockingbird* filmindeki kaleyi bu görsel ve işlevsel özellikleri ile çağrıştırmaktadır. *Future Boy Conan* (1978) serisinin biçimsel ve içeriksel özelliklerinin incelenmesi ile *The King and the Mockingbird* (1953) filminin Hayao Miyazaki üzerindeki etkisi daha iyi anlaşılabilir.

3.2. Kagliostro'nun Şatosu (İng. The Castle of Cagliostro, Jpn. Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro, 1979)

Kagliostro'nun Şatosu, Hayao Miyazaki'nin yönettiği ilk uzun metraj yapımıdır. Japon manga serisi Lupin III'den uzun metraj canlandırma yapımına uyarlanmıştır. Başarılı olan proje ile Hayao Miyazaki canlandırma sektörünün

ilgisini çekmeyi başarmıştır (Beck, 2005, s. 49). Bu uzun metraj ile sağladığı başarı Miyazaki'nin uzun metraj yönetmeni olarak yeni projelere yönelmesinin önünü açmıştır.

Film; Ünlü kurmaca hırsız Lupin'in sözde torunu olan Lupin III ve arkadaşlarının kötü kontun kalesinden prensesi kurtarmasını ve bu sırada büyük bir hazineye giden yolu keşfetmelerini anlatmaktadır. Miyazaki filmlerinde sonradan da göreceğimiz dev makineler, uçan araçlar, arabalı kovalama sahnesi ve kaleler gibi temalar ilk kez bu yapıtta karşımıza çıkmaktadır. *The King and the Mockingbird* filminden bildiğimiz uzak kaçıslı derin bir perspektif hissine sahip sahneler, filmde öne çıkan bir diğer öğedir.

Belirli bir açıdan bakıldığında *The King and the Mockingbird* filmiyle *The Castle of Cagliostro* filminin çok sayıda ortak noktaları olduğu göze çarpmaktadır. Her iki filmde bir anlamda ana teması, kötü yönetici ile (bir filmde Kral diğeri Kont) zorla bir araya getirilmeye çalışılan güzel kızın ana kahraman tarafından kaleden kurtarılmasıdır. Bu senaryo oluşurken kalenin içerisinde gizli kapılar yollar aracılığıyla gerçekleşen kovalamaca, kötü niyetli yöneticinin birinden kurtulmak istediği zaman zemini açarak o kişiyi aşağıya göndermesi, kalenin çevresinde ve içinden akan suyollarının ulaşım amaçlı kullanılması iki filmin de ortak noktalarından bazılarıdır.

Hakujaden filminden etkilenecek canlandırma sinemasına adım atması gibi *The King and the Mockingbird* filmi görmüş olması Hayao Miyazaki'nin sinemasını önemli ölçüde etkilediği özellikle bu yapıım üzerinden gözlemlenmektedir. Başta *The Castle of Cagliostro* olmak üzere Miyazakinin filmlerinde tekrar eden temalar göz önüne alındığında şunu söylemek yanlış olmayacaktır; *The King and the Mockingbird* filmi görmüş olması Miyazaki'ye bir anlamda ana akım canlandırma filmleri dışında bir canlandırma sineması anlatımının mümkün olduğunu göstermiştir.

Miyazaki'nin haklı ününe kavuşmasının ardından eski çalışmaları Dvd olarak A.B.D. piyasasına sürülmüştür. Dvd kapağının üst kısmında Miyazaki'ye oskar da kazandıran filmine ithafen, *Ruhların Kaçışı* (2001) filminin yönetmeni Hayao Miyazaki filmi yazmaktadır. Alt kısımda ise Steven Spielberg'den filmi öven bir alıntı yapılmıştır. Bu durum büyük ihtimal ile Miyazaki'ye görece yabancı olan Amerikan izleyicisine, filmin niteliğini aktarma çabasından kaynaklanmaktadır.

3.3. Nausicaa Mangası'na Neden Olan Olaylar

Miyazaki 1980-1982 yılları arasında başladığı veya başlamak istediği farklı projelerden telif anlaşmalarının yapılamaması nedeni ile çekilmek zorunda kalmıştır. İlk olarak Richard Corben'in Rowlf adlı çizgi romanını çizgi filme uyarlamak için 1980 yılının Kasım ayında TMS yapımdan Yutaka Fujioka ile görüşmüştür. Aşağı yukarı aynı zamanlarda Animage dergisi ile de görüşüp yayınlamakta oldukları çizgi roman serisinin (Jpn. Sengoku ma-jō) uzun metraj uyarlaması için de eskizler ve çizimler sunmuştur Miyazaki. Ancak her iki projenin uyarlama talebinden de olumsuz geri dönüş almıştır. Yapım haklarını alamadığı için bu projelerin uyarlamalarını gerçekleştirememiştir. Belki de telif alamadıkları antropomorfik köpek ana karaktere sahip Rowlfün etkisiyle, İtalyan-Japon ortak yapımı bir proje olarak Sharlock Holmes'ün köpek antropomorfik karakterlerden oluşmuş uyarlamasını yapmaya karar vermişlerdir. Arthur Conan Doyle 1930'da ölmüştü yani projenin yapımının kararlaştırıldığı 1980 yılında ölümünün üzerinden 50 yıl geçmiştir ve Japonya yasalarına göre telifi boşa düşmüş herkesin kullanımına açık hale gelmiştir. Ancak bu durum eserin mirasçılarının olmadığı durumlarda geçerli olmaktadır ve Arthur Conan Doyle'un eserlerinin telifi bir vakıf aracılığı ile korunmaktaydı. 1981 yılına gelindiğinde altı bölüm Miyazaki'nin yönetmenliği ile gerçekleştirilmiştir, ancak proje telif sorunları nedeni ile altıncı bölümden sonra askıya alınmıştır. Telif anlaşmazlıklarının giderilmesinin ardından proje başka yönetmenlerin kontrolünde sürdürülmüştür (Steiff, 2011, s. 313). Tüm bu projelerin karşılaştığı telif sorunları Miyazaki'nin kariyer ilerleyişinde duraklamalara neden olmuş gibi görünse de ardından gelen tam bağımsız projeler için yönlendirici bir unsura dönüşmüştür.

Belkide bu telif sorunlarının bir sonucu olarak yapımcısı Tokuma Shoten 1983 yılında, Animage dergisinde yayınlanmakta olan Miyazaki'nin bağımsız mangasını uzun metraj canlandırma projesi olarak üretmesini önermiştir. Detaylı çizimler ile gerçekleştirilmiş çizgi roman canlandırma sanatına uygun hale getirilmiştir. Topcraft canlandırma stüdyosunun kiralanması ile proje üretime geçmiştir. Projenin canlandırma eserine uyarlanması yaklaşık olarak bir yıl sürmüştür (Woods, 2010, s. 176). Çizgi romanın aralıklı bir şekilde geniş bir periyotta yayınlanması ile tamamlanması 20 yıla yakın sürmüştür. Nausicaa çizgi romanının yapımı ve yayını henüz sürerken uzun metraj canlandırma filminin yapımı 1984'te tamamlanmıştır. Miyazaki 1982'de başladığı Nausicaa çizgi romanını ise 1994'de tamamlayabilmiştir (Cavallaro, 2015, s. 32-40). Farklı kaynaklar kitabın hazırlık aşaması ve nihai baskısının gecikmesini de göz önünde bulundurarak kitabın yapımını 1979-1996 yılları arasında da göstermektedirler. Bu durum Miyazaki'nin çizgi roman serisi üretme sürecini uzun metraj canlandırma filmleri ile bölmesi kadar, projenin yapımını sürdürmek istemesinden de kaynaklanmaktadır. Kitabı tamamlamasının ardından "Nausicaa'yı sonlandırmam herşeyin bittiği ya da çözümlendiği anlamına

gelmemektedir... Ben hikayeyi şu anda olduğumuz ile aynı noktada bitirdim, kavranılamaz bir dünyanın başladığı yerde." (Miyazaki, 2012) demiştir. Nausicaa bugün bile biçimsel ve içeriksel pek çok özelliği ile Miyazaki'nin dehasının en önemli eserlerinden olma özelliğini korumaktadır.

Siyah beyaz şekilde klasik manga geleneğine uygun olarak gerçekleştirilen Nausicaa, etkileyici arka planlara ve sürükleyici bir hikaye anlatımına sahiptir. Nausicaa Mangasına başladığı yıllarda Hayao Miyazaki, *Future Boy Conan* Tv serisini yeni tamamlamıştır. Nausicaa mangası ve yapımı sırasında gerçekleştirilen Nausicaa animesinde de ele alınan, yıkıcı bir dünya savaşı sonrası dünyanın insanlar için yaşanması zor bir yer haline dönüşmesi, eski dünyadan kalmış gelişmiş teknoloji ve silahlar, hatta iki yapıtta da yer alan *Future Boy Conan* için *Monsley ve Nausicaa için Kushana* gibi kimi karakterlerin kişilik, hikayedeki rol ve biçimsel tasarımlarının neredeyse aynı oluşu, Miyazaki'nin daha erken döneminde görev aldığı projeleri ile kendi özgün projeleri arasında aktarım kullandığını bizlere göstermektedir. Bu tip projeler arası aktarımlar tüm kariyeri boyunca devam ederek yeterli sayıda tekrar edildiğinde, zamanla Hayao Miyazaki'nin anlatım yapısının ana hatlarını ve Miyazaki filmlerine özgü temaları oluşturmuştur.

3.4. Rüzgarlı Vadi (Nausicaa) Animesi (İng. Nausicaä of the Valley of the Wind, Jpn. Kaze no Tani no Naushika, 1984)

Nausicaa aslen manga olarak çıktığı Animage dergisinde büyük başarı kazanmıştır (Şekil 3) . Üst üste defalarca derginin okurları Nausicaa'yı en iyi çalışma olarak seçmişlerdir (Berndt, Nagaïke, Ogi, 2019, s. 375). Yakaladığı bu büyük başarının ardından, Animage dergisi yöneticileri manganın animeye uyarlanması için Miyazaki'yi cesaretlendirmişlerdir. Animeye uyarlanması için Toei canlandırma stüdyosundan ayrılanlar tarafından kurulan, Topcraft adlı ufak bir stüdyo ile çalışılmıştır (Drazen, 2003, s. 259). Rüzgarlı Vadi, Nausicaa mangasının animeye uyarlanmış halidir. Anime mangaya sadık kalınarak gerçekleştirilmiştir.

Rüzgarlı Vadi, her ne kadar Ghibli canlandırma stüdyosu kurulmadan önce gerçekleştirilmiş bir eser olsa da, Ghibli kurulduktan sonra üretilen eserler ile birlikte paket halinde de izleyicilere sunulmuştur. Bu niteliği nedeni ile kimi kaynaklar Ghibli filmleri içerisinde bu eseri de saymaktadırlar (Wikipedia contributors, 2017). Filmin pek çok kült fantastik yapıttan esinlenmiş olduğu çeşitli kaynaklarca belirtilmektedir. Burada bu iddiaların yersiz olduğunu düşündüklerimize yer vermezken haklılık payı olduğuna inandığımız çeşitli eserleri de nedenleri ile belirtmeyi uygun bulmaktayız. Bunlardan belki de ilk akla gelen ve çöl dünyası, dev böcekler gibi benzer temaları içeren Frank Herbert'in yazdığı *Dune* roman serisidir. Bir diğer önemli ilham noktası da pek çok Miyazaki filminde gözlemediğimiz japon yaşam biçimi, adet, inanış ve folklorik hikayelerinden gelmektedir. Çeşitli kaynakların da işaret ettiği üzere özellikle *Böcekleri Seven Prenses* (Jpn. Mushi Mezuru Himegimi) masalı Nausicaa yapıtını besleyen özelliktedir. Hikayede toplumun güzellik algılarına uymak istemeyen soylu kız klasik güzellik algılarını kendinde uygulamaz kaşlarını almaz, dişlerini siyaha boyamaz. (siyah diş geleneksel japon anlayışında kadın için güzellik sembolüdür.) Diğer insanlar gibi kelebek ve çiçekleri güzel bulmak yerine böceklerin içindeki dönüşme ve dönüştürme yetilerinden kaynaklanan güzelliği görür. Onlara isim koyar onlar ile etkileşime geçer. Kızın toplum dogmalarına karşı güçlü duruşu, böcekler ile kurduğu iletişim bu yönleri ile bizlere Nausicaa eserindeki ana karakteri hatırlatmaktadır (Hemmann, 2013). Bu durum Miyazaki'nin kendi kültürüne ait motifleri ve söylenceleri ne kadar başarılı bir şekilde sentezleyerek çalışmalarının içerisine kattığına dair çok güzel bir örnektir.

Hayao Miyazaki'nin Nausicaa'sı ile ilgili dikkat çekici bir başka nokta, Métal Hurlant dergisinde 1975 yılında ortaya çıkan ünlü çizgi roman çizeri Jean Giraud A.K.A. Moebius tarafından çizilen *Arzak* çizgi romanı serisi ile nausicaa arasındaki ortak noktalardır. Nausicaa animesinin açılış sekansı kullandığı kamera açıları ile adeta Moebius'un bu eserinden çıkmış gibidir. İki karakterin de uçmak için kullandığı birimi kullanım şekli ve kullandıkları birimin görünüşü büyük miktarda birbirine benzemektedir. Bu biçimsel benzerliklerinin yanı sıra iki karakterin de uçmak için kullandıkları nesne beyazdır. Her ne kadar *Arzak* çizgi romanında canlı bir kuş Nausicaa da ise uçmak için ana karakterin kullandığı nesne planör olmasına karşın biçim, kullanım şekli, binici ile olan oran orantı ve renk nitelikleri ile iki eserde yer alan uçuş araçları birbirlerine oldukça benzemektedir. Bu benzerlikler iki eserde benzer kamera açılarının kullanılması ile daha da artmıştır. İki eserin genel yapısı incelendiğinde hiç kuşkusuz birbirinden ayrılan noktaları benzerliklerinin çok daha üzerindedir. Bu anlamda Nausicaa için *Arzak* yapıtının bir benzerinden ziyade çeşitli noktalarda *Arzak*'tan etkilenmiş bir eser demek doğrudur. Birbirlerine olan hayranlık ve dostluklarını çeşitli röportajlarda bildirmiş olan Moebius ve Miyazaki için iki dost sanatçının birbirini etkilemesi olarak anlamak daha sağlıklıdır.

Nausicaa'yı, Miyazaki'nin sanatçı tavrını tam olarak ortaya koyduğu ilk yapıtı olarak ele almak doğru bir yaklaşımdır. Nausicaa Miyazaki'nin daha önce çalıştığı pek çok uyarılama projeden farklı olarak, Miyazaki'nin yıllar içerisinde filmlerinde tekrar edecek pek çok temasını içeren, özgün bir yapıttır. Miyazaki'nin Ghibli sonrası yönetmenliğini yaptığı pek çok filmde yer alan; doğanın korunması, şiddet ve savaş karşısında pasifizm, güçlü

genç kadın ana karakter, kötü karakterlerin mutlak kötü olmaması ve taraf değiştirebilmeleri gibi temalar bundan sonraki yapıtlarında da sıklıkla tekrar edecektir. Bu nedenler ile ve Ghibli Stüdyosunun bir anlamda başlamasına neden olan bu eser Miyazaki'nin temel çalışmalarından kabul edilmektedir. *Rüzgarlı Vadi* filmi büyük bir gişe hasılatı yakalamıştır. Bu sayede Miyazaki'nin ünlü bir yönetmen olmasının önü açılmıştır. Film yakaladığı gişe başarısı ile Japonya'nın en büyük ve ünlü canlandırma stüdyolarından olan, Stüdyo Ghibli'nin oluşması için gerekli maddi imkanları yaratmıştır.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Canlandırma sinemasının önemli isimlerinden Hayao Miyazaki'nin tam bağımsız ilk canlandırma filmi *Nausicaa'yı* gerçekleştirmesine kadar uzun bir süre geçmiştir. 1941 doğumlu sanatçı daha 19 yaşındayken 1960 yılında başladığı kariyerinde uzun yıllar televizyon ve sinema projelerinde çalışarak bilgi birikimini arttırmıştır. Bağımsız projesi *Nausicaa'yı* gerçekleştirmek için 1984'e kadar 24 yıllık bir süre boyunca farklı projelerde çalışmış, ilk tam bağımsız canlandırma projesini ancak 43 yaşında gerçekleştirmiştir. Kariyerinin erken döneminde yer aldığı projeler kendisine canlandırma sanatının yapım yöntemini öğrettiği kadar, proje tasarlama ve sinemasal anlatım dilini geliştirmesinde de yol gösterici olmuştur. Bu görece ileri yaşta başlayan bağımsız uzun metraj canlandırmalar üretebilme serüveni belki de ilerleyen yaşına rağmen bir türlü emekli olamamasının daha doğrusu defalarca emekli olup canlandırma üretimine geri dönmesinin bir nedeni olabilir.

Sanatçının erken dönem çalıştığı projeleri incelemek, etkilendiği canlandırma yapımlarını incelemek ve kişisel yaşamına ait önemli noktaların üzerine düşünmek yapıtlarını neden ve nasıl gerçekleştirdiğinin anlaşılmasına yardımcı olmuştur. Bu bilgiler ışığında düşündüğümüzde *Nausicaa* adeta 43 yıllık yaşamının ve o güne kadar çalıştığı projelerin bir birikimi olarak şekillenmiştir. Bu noktada filmleri karakter kişiliklerinin özgünlüğü ve değişkenliği, konu örgüsünün alışılmış çift zirve noktalı (Eng. climax) anlatıdan farklılığı, savaş karşıtlığı, doğa ve insan ilişkisini Japonya'nın inanışlarına özgün bir şekilde ele alışı gibi nitelikleri ile özgün ve yaratıcı olarak değerlendirdiğimiz sanatçının, bu özgünlüğü kendi hayatını ve projelerinden gelen estetik birikimi samimi bir şekilde yeniden ve yeniden bir araya getirerek tekrar üretmekle elde etmektedir. Zaman değişmekte ve dolayısıyla sanatçı da değişmektedir ve eserinde tekrar kendini yeniden inşa eden sanatçı da yeniliğini korumaktadır. Projelerinde çeşitli tematik benzerlikler olmasına rağmen kendini tekrar eden bir yapıdan ziyade yeniden inşa eden bir özellikte olması da sanatçının bu tutumunun bir sonucudur.

Hayao Miyazaki'nin çocukluk yaşamını, dünya görüşünü, inancını, yer aldığı projelerdeki tecrübelerini birleştirerek anime eserlerini üretmesi, bu eserleri kendini ilan ettiği bir medyuma dönüştürmektedir. Kullandığı bu üretim yöntemi samimi ve özgün çalışmalar üretmek isteyen başta canlandırma alanında olmak üzere tüm sanat disiplinlerindeki sanatçılara yol göstermektedir. Kişi, teknik birikim ve kişisel yaşanmışlıkları ile projelerini kendi çevresinde inşa ettiği müddetçe özgün ve sağlam temelli çalışmalar üretebilmektedir. Miyazaki'nin erken döneminin ele alındığı, çalışmalarını için bir giriş niteliğinde olan bu araştırma gelecekte gerçekleştirilecek Miyazaki incelemelerine de temel oluşturmuştur. Gelecek projelerde Miyazaki'nin olgunluk dönemi eserlerini ve bu eserlerin erken dönemi ile ilişkisini inceleyerek çalışmayı genişletmek, sanatçıyı daha iyi anlamak için uygun bir sonraki adım olacaktır.

KAYNAKÇA

Beck, J. (2005). The animated movie guide. Chicago Review Press.

Berndt, J. Nagaike, K. Ogi, F. (2019) Shōjo across media: exploring "girl" practices in contemporary Japan. Springer.

Cavallaro, D. (2015). The anime art of Hayao Miyazaki. McFarland.

Clements, J. (2019). Anime: a history. Bloomsbury Publishing.

Denison, R. (2015). Anime: a critical introduction. Bloomsbury Publishing.

Denison, R. (2018). Princess Mononoke: understanding Studio Ghibli's Monster Princess. Bloomsbury Publishing.

Drazen, P. (2003). Anime explosion!: The what? why? & wow! of Japanese animation. Stone Bridge Press.

Fernandez, I. B. & Sabherwal, R. (2014). Knowledge management: systems and processes. Routledge.

Galbraith, P. W. (2019). Otaku and the struggle for Imagination in Japan. Duke University Press.

Giraud, J (1975 / 2011). Arzach classique (HUMANO. SCIE. FIC) (French Edition)

Greenberg, R. (2018). Hayao Miyazaki: Exploring the early work of Japan's greatest animator. Bloomsbury Publishing.



- Lenburg, J. (2011). Legends of animation Hayao Miyazaki. Bang Printing.
- Lenburg, J. (2021). Legends of animation. Chelsea House.
- McCarthy, H. (1999). Hayao Miyazaki: Master of Japanese animation. United States: Stone Bridge Press.
- Miyazaki, H. (1982-1994 / 2012). Nausicaä of the Valley of the Wind box set. VIZ Media LLC.
- Miyazaki, H. (1982-1994). Kaze no Tani no Naushika (İng. Nausicaä of the Valley of the Wind). Tokuma Shoten, Animage.
- Miyazaki, H. (1984). Rüzgarlı Vadi (Jpn. Kaze no Tani no Naushika, İng. Nausicaä of the Valley of the Wind).
- Napier, S. (2018). Miyazaki World: A life in art. Yale University Press.
- Ogihara-Schuck, E. (2012). Miyazaki's animism abroad: The reception of Japanese religious themes by American and German audiences. McFarland.
- Sharp, J. (2011). Historical dictionary of Japanese cinema. Scarecrow Press.
- Steiff, J. (2011) Sherlock Holmes and philosophy: The footprints of a gigantic mind. Open Court.
- Woods, T. J. (2010). Manga: An anthology of global and cultural perspectives. A&C Black.
- Wikipedia contributors. (2017). Focus on: 100 most popular fantasy anime and manga, e-artnow sro. Nausicaä of the Valley of the Wind.

DİĞER KAYNAKLAR

- Academy award for best animated feature. (28.09. 2020). Erişim adresi:
https://en.wikipedia.org/wiki/Academy_Award_for_Best_Animated_Feature
- AniDB Statistics. Erişim adresi: Anidb.net
- Based on a manga. (29.09.2020). Erişim adresi:
<https://www.anime-planet.com/anime/tags/based-on-a-manga>
- Collection Highlights/Hayao Miyazaki. (09.12.2020). Erişim adresi:
<https://www.oscars.org/collection-highlights/hayao-miyazaki>
- Future Boy Conan. (30.09.2020). Erişim adresi:
https://www.imdb.com/title/tt0077013/fullcredits/?ref_=tt_ov_st_sm
- Gramuglia, A. (2020). Ponyo was Miyazaki's apology for being the worst dad. (29.09.2020) Erişim Adresi:
<https://www.cbr.com/ponyo-miyazaki-apology-for-being-worst-dad/>
- Hayao Miyazaki Awards. (29.09.2020). Erişim adresi:
https://www.imdb.com/name/nm0594503/awards?ref_=nm_awd
- Hemann, K. (2013). The princess who loved insects. (23.11.2020). Erişim adresi:
<https://japanesetranslations.wordpress.com/author/japaneseliterature/>
- List of works by Hayao Miyazaki. (2019) (29.09.2020). Erişim adresi:
https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_works_by_Hayao_Miyazaki#Manga_works
- Miyazaki, H. (1979 / 2006). Lupin the III: The Castle of Cagliostro (Special Edition). (07.12.2020). Erişim adresi:
<https://www.amazon.com/Lupin-III-Castle-Cagliostro-Special/dp/B000FGG5NK>