

Miyazaki Animasyonlarında Kadın Karakterlerin Yeri Ve Önemi

Female Characters In Miyazaki Anime

ÖZET

Hayao Miyazaki bir Japon ve manga sanatçısı, anime çizeri, yönetmen ve senaristtir. Animasyon alanında genellikle doğa, Japon kültürü, çevrecilik gibi temaların bulunduğu filmler yapmıştır. Ürettiği eserlerle dünyaya açılmasının ilk basamağı Rüzgarlı Vadi (Nausicaa of The Valley of The Wind) isimli film olsa da, Hayao Miyazaki'nin dünya üzerinde başarısını kanıtlayan ve tanınmasını sağlayan 2001 yılında en iyi animasyon Oscar ödülü aldığı Ruhların Kaçışı (Spirited Away) filmidir.

Bu çalışma Miyazaki'nin filmlerinde yer alan karakterlerin nasıl tasarlandığı ve günümüz animasyon filmlerinde yer alan karakterlerin kullanımı ile nasıl ilişkilendirildiğidir. Araştırmanın kapsamı Miyazaki yaptığı filmlerde Japon kültürünü karakterleri üzerinden aktarmaya çalışmıştır. Bu nedende filmde yer alan kadın karakterlerin kültürel bağlamda nasıl işlendikleri göstergebilim yöntemiyle analiz edilmiştir. Böylece kültür kavramının karakter olgusu üzerinden ne şekilde yansıtıldığına dair bilgilere ulaşmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın ilk bölümünde araştırmanın kapsamından, ikinci bölümünde Hayao Miyazaki'den üçüncü bölümde Miyazaki'nin filmlerindeki kadın karakterlerin özellikleri ve Japon kültürü ile ilişkisi, dördüncü bölümünde ise karakterlerin göstergebilimsel analizi gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Hayao Miyazaki, Animasyon, Karakter Tasarımı, Kültür

ABSTRACT

Hayao Miyazaki is a Japanese manga artist, anime artist, director, and screenwriter. In the field of animation, he made films with themes such as nature, Japanese culture, environmentalism. Although the first stage of his opening to the world with the works he produced was Nausicaa of the Valley of the Wind, it was the best animated film that proved his success and gained recognition in the world in 2001 when he won the Oscar for Spirited away.

This study is about how the characters in Miyazaki's films were designed and how they are related to the use of characters in modern-day animated films. Miyazaki tried to convey Japanese culture through his characters in his films. For this reason, how the female characters in the film are processed in a cultural context has been analyzed with semiotic method. Thus, it was tried to reach information about how the concept of culture is reflected through the phenomenon of character.

In the first part of the study, Hayao Miyazaki was included in the second part, in the third part, the characteristics of the female characters in Miyazaki's films and their relationship to Japanese culture, and in the fourth part, the semiotic analysis of the characters was performed.

Keywords: Hayao Miyazaki, Animation, Character Design, Culture

GİRİŞ

Animasyon, hareketli resimlerin derlemesi için bilgisayar veya el yapımı yöntemlerin kullanılması ile ortaya çıkan bir sanat ve iletişim biçimidir. Animasyon, statik resimler canlandırmak için bir dizi tekniği kullanarak, her karede ufak değişiklikleri yaparak bir hareket efekti yaratmaktadır. Buradaki temel amaç, izleyiciye farklı bir dünya ve duygusal bir deneyim sunmak, hikâyeler anlatmak veya canlandırmak olarak ifade edilebilmektedir. Günümüzde animasyon televizyon, sinema, video oyunları ve reklamcılık gibi çeşitli endüstrilerde yaygın olarak kullanılmaktadır.

Animasyon ve sinema, film endüstrisinde iki önemli kavramdır. Her ikisi de hareketli görüntülerin kullanıldığı ve hikâyelerin anlatıldığı bir medya biçimidir; ancak animasyon ve sinema arasında bazı önemli farklılıklar da bulunmaktadır; ancak animasyon ve sinema arasındaki sınırlar giderek bulanıklaşmaktadır. Günümüzde, animasyonlar gerçek dünya görüntüleri ile birleştirilerek sinema filmlerine dâhil edilebilmektedir. Bunun yanı sıra, sinemada kullanılan teknolojiler de animasyonda kullanılan tekniklerle birleştirilerek yeni bir sanat formu oluşturulmaktadır.

Animasyon, hayatın farklı yönünü göstermenin, hayal gücünü kullanmanın ve yenedünyaları keşfetmenin bir yolu olarak da gösterilebilmektedir. Çalışmanın da konusunu oluşturan ve animasyon dünyasının önemli

Hümeysra Çetinkaya ¹ 

How to Cite This Article

Çetinkaya, H. (2023). "Miyazaki Animasyonlarında Kadın Karakterlerin Yeri Ve Önemi" International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587-1587) Vol:9, Issue:111; pp:6920-6927. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/sss.69801>

Arrival: 02 March 2023
Published: 31 May 2023

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

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Aydın Üniversitesi, SBE, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel Sanatlar Bölümü, İstanbul, Türkiye. ORCID: 0009-0002-4190-5933

temsilcilerinden birisi olarak kabul edilen Hayao Miyazaki, Japonya'nın en ünlü animasyon yönetmenlerinden biridir ve uluslararası düzeyde büyük bir takipçi kitlesine sahiptir.

Özellikle 1980'ler, animasyon için önemli bir dönüm noktasıdır ve bu dönemde animasyon teknolojisi büyük ölçüde gelişmiştir. Aşağıdaki şekilde 1980 ve sonrası dönemleri incelemek gerekirse birçok yeniliğin yapıldığı ve animasyon endüstrisinin gelişmeye başladığı görülebilecektir.

Bu doğrultuda 1980-1995 döneminde, bilgisayar destekli animasyon teknolojisinin gelişmeye başladığı görülmektedir. Pixar, bu dönemde bilgisayar animasyonu konusunda öncü bir şirket olarak ortaya çıkmıştır. 1986 yılında, Pixar, bilgisayar animasyonu konusunda öncü olan Steve Jobs tarafından satın alınmıştır. Pixar, sonraki yıllarda birçok başarılı film üretmiş ve 1995 yılında Toy Story filmi ile sinema tarihinde bir dönüm noktası olmuştur. Toy Story, ilk tamamen bilgisayar animasyonlu film olarak kabul edilmekte ve animasyon teknolojisinde yeni bir çağın başlangıcını ifade etmektedir.

1995-2010 dönemi, bilgisayar animasyonu teknolojisinin daha da geliştiği bir dönem olmuştur. Pixar, DreamWorks Animation, Blue Sky Studios ve Sony Pictures Animation gibi şirketler, bu dönemde birçok başarılı animasyon filmi üretmişlerdir. Bu dönemde, animasyon filmleri sinema salonlarında büyük gişe başarısı elde etmiş ve dünya çapında hayran kitlesi oluşturmuştur. Özellikle, Shrek, Finding Nemo, The Incredibles, Ratatouille, WALL-E ve Up gibi filmler, animasyonunun bu dönemdeki popülerliğini göstermektedir.

2010 ve sonrası dönemde ise animasyon teknolojisi gelişim sürecine devam etmiştir. Pixar, Disney Animation, DreamWorks Animation ve Illumination Entertainment gibi şirketler, bu dönemde birçok başarılı animasyon filmi üretmişlerdir. Ayrıca, Netflix gibi dijital yayın platformları da animasyon filmleri üretmeye başlamıştır. Bu dönemde, animasyon filmleri hem çocuklar hem de yetişkinler için popüler hale gelmiştir. Özellikle, Frozen, Inside Out, Zootopia, Coco, Spider-Man: Into the Spider-Verse ve Soul gibi filmler, animasyonunun bu dönemdeki başarısını göstermektedir.

Sonuç olarak, 1980'lerden bu yana animasyon teknolojisi büyük bir gelişim göstermiştir ve animasyon filmleri, sinema endüstrisinde önemli bir yer edinmiştir. Bu tarihi gelişim süreci içinde Miyazaki, animasyon dünyasının gelişimine büyük katkılar sağlamış ve animasyonun Japonya'da ve dünya genelinde kabul görmesinde önemli bir rol oynamış figür olarak ortaya çıkmıştır. CGI teknolojisiyle birlikte gelişen animasyon sineması adeta sinemanın yerini alıp öykü anlatan bir sanat haline gelmiştir. Bunu sanat haline getiren en önemli yönetmenlerden biri Hayao Miyazaki'dir. Miyazaki animasyon sineması içerisinde sanatsal, kültürel ve biçimsel açıdan animasyon sinemasını bambaşka bir yere taşımıştır. Miyazaki'nin animasyonları, gerçekçi animasyon tekniklerini fantastik unsurlarla birleştirerek animasyon dünyasına yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu doğrultuda Spirited Away, Princess Mononoke, My Neighbor Totoro, Howl's Moving Castle ve Castle in the Sky gibi Miyazaki filmleri, hem Japonya'da hem de dünya genelinde büyük bir hayran kitlesi edinmiştir ve animasyon dünyasının gelişimine önemli katkılarda bulunmuştur.

MİYAZAKI'NİN YAŞAMI

Hayao Miyazaki 5 Ocak 1941 tarihinde Tokyo'da doğmuştur. Japon anime çizeri ve manga sanatçısıdır. Ailesi uçak parçaları üretimi yapan "Miyazaki Airplanes" adlı şirketin sahibiydi. Annesi Spinal tuberculosis (omurilik veremi) adlı hastalık nedeniyle 8 yıl hasta yatmıştır. Miyazaki Toyotama Lisesi'nde eğitim alırken, okulunun üçüncü yılında dünyanın ilk renkli uzun metrajlı animasyon filmi olan Hakujaden'i izlediğinde o filmde çok etkilenmiş, animasyona merak salmış ve anime çizeri olmaya karar vermiştir.

1962 yılında Gakushuin Üniversitesi'nde Uluslararası İlişkiler ve Ekonomi Bölümünden mezun olduktan sonra Asya'daki önemli animasyon yapımcı şirketlerinden biri olan "Toei Animasyon Stüdyosu"nda animatör olarak çalışmaya başlamıştır. 1964 yılında, Isao Takahata ve Otsuka Yasuo adlı yönetmenler ile tanışma fırsatı bulmuş ve Takahata'yla beraber şirket sendikasında çalışmaya başlamıştır. Bu stüdyoda birçok animasyon serisinin üretimine katkı sağlayan Miyazaki ve Takahata ikilisi 1971 yılında "Toei Animasyon stüdyosu"ndan ayrılıp yeni bir animasyon şirketi olan "A-pro"ya katılmışlardır. Stüdyoda, çocuk yazarı olan Astrid Lindgren'in "Pippi Longstockings" adlı hikâyesini bir çizgi romana dönüştürmek isteyen Miyazaki ve Takahata kitabın yayın haklarını satın alamamaları nedeniyle bu konuda başarılı olamamışlardır. 1972 yılında Miyazaki'nin yazarlığını, Isao Takahata'nın yönetmenliği yaptığı "Panda Kopanda" isimli ilk kısa filmi üretilmiştir. 1982 yılında yayımlanmaya başlayan Rüzgarlı Vadi (Nausicaä of the Valley of the Wind) isimli manga serisi, 1984'te uyarlanarak filme dönüştürülmüştür. Doğa ve insan temalarını ilk kez kullandığı film Rüzgarlı Vadi filminden sonra, 1985'te Miyazaki Takahata ile Studio Ghibli adlı animasyon stüdyosunu kurmuşlardır.

Stüdyonun ilk filmi 1986 yapımı olan Gökteki Kale (Castle in the Sky) olmuştur. Miyazaki 1988 yılında da senaryosunu kendisinin yazdığı "Komşum Totoro" (My Neighbor Totoro) adlı filmi yönetmiştir. Bir sene sonra bu

film ile ün kazanan Miyazaki, filmin ana karakteri Totoro, Ghibli Animasyon Stüdyosu'nun logosunda yer almıştır. Ardından 1985 yılında "Küçük Cadı Kiki" (Kiki's Delivery Service) isimli filmi, Eiko Kadono'nun aynı adlı romanından uyarlamıştır. Üç yıl aradan sonra "Kırmızı Kanatlar" (Porco Rosso) adlı film ile Miyazaki sinema kariyerine devam etmiştir.

Onun doğa ve insan ilişkilerini, mekânlardaki kültürel yansımalarını ve fantastik animasyon evrenini dünyaya tanıtan ilk filmi 1997 yılında "Prens Mononoke" (Princess Mononoke) olmuştur. Miyazaki bu filminden sonra da 2001 yılında "Ruhların Kaçışı" (Spirited Away) filmini üreterek Oscar ödülü kazanmış ve animasyon kariyerini üst düzeye çıkartmıştır.

Hayao Miyazaki filmlerini üretirken kullandığı bazı belirgin temalar kullanmaktadır. Bu temalardan en baskın olanı çevrecilik ve sürdürülebilirliktir. İnsan ve doğa arasındaki dengeyi çok iyi kurmaktadır. Filmlerinin bazı sahnelerinde teknoloji ve modern çağda yaşamın doğayı kirletmesinden bahsederken, insanların açgözlülüğüne ve bencilliğine de dikkat çekmektedir. Diğer önemli temalarından biri de 2. Dünya savaşı yıllarında doğup büyümesinin etkisiyle filmlerinde savaş karşıtı sahneler ve söylemlerde bulunmasıdır. Miyazaki filmlerinde ötekileştirme, uçmak, ırkçılık, şintoizm ve mitoloji gibi konu ve temalarda da ön plana çıkmaktadır. Miyazaki'nin sinematik evreninde gerçek ve hayal arasındaki fantastik karakterlerin yolculuğu karakterlerin dönüşümü açısından önem taşır. Her ne kadar sihirli, ilginç ve fantastik bir anime evreni yaratsa da filmlerinde çokça alt metin bulundurmaktadır.

MİYAZAKİ SİNEMASI

Günümüzde animasyon sineması, sinema endüstrisinin en popüler ve başarılı türlerinden biridir. Teknolojinin gelişmesi ve animasyonun sanatsal anlamda değerinin daha iyi anlaşılması, animasyon sinemasının gündemde olmasına önemli katkılar sağlamıştır.

Animasyon sineması, geniş bir kitleye hitap eden farklı türlerde filmler üretebilmektedir. Bu türler arasında, aile filmleri, komedi, macera, bilimkurgu, korku, drama ve belgesel türleri bulunmaktadır. Animasyon filmleri, sadece çocuklar için değil, yetişkinler için de söz konusudur.

Animasyon sinemasının günümüzdeki başarısı, çeşitli animasyon stüdyolarının başarılı filmler üretmesiyle mümkün olmuştur. Pixar, Disney Animation, DreamWorks Animation, Illumination Entertainment ve Studio Ghibli gibi stüdyolar, animasyon sinemasının gündemde olmasında önemli bir rol oynamıştır. Bu stüdyolar, teknolojinin gelişmesiyle birlikte animasyon filmlerinde daha gerçekçi animasyon teknikleri kullanarak, hikâyeleri daha etkileyici hale getirmişlerdir.

Günümüzde, bu doğrultuda animasyon sinemasında çeşitlilik de artmıştır. Stop-motion, 2D animasyon, 3D animasyon, rotoscope gibi farklı teknikler kullanılarak yapılan filmlerle, dijital teknolojinin ilerlemesiyle birlikte farklı türlerde animasyon filmleri üretilmeye başlanmıştır.

Animasyon sineması ayrıca, günümüzde dijital platformların da yaygınlaşmasıyla daha fazla popüler hale gelmiştir. Netflix, Amazon Prime, Disney + gibi dijital platformlar, animasyon filmleri üreten şirketlerle işbirliği yaparak, dijital animasyon filmlerini de izleyicilere sunmaktadır.

Günümüzde animasyon sineması, sinema endüstrisinin en popüler ve başarılı türlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Animasyon filmleri, geniş bir kitleye hitap eden farklı türlerde filmler üretmekte ve animasyon teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte hikâyeleri daha etkileyici hale getirmektedir. Önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere animasyon stüdyoları ve dijital platformlar, animasyon filmlerinin popülerliğinin artmasında önemli bir rol oynamaktadır.

Bu doğrultuda Miyazaki, örneğin; Studio Ghibli adlı animasyon stüdyosunda birçok unutulmaz film üretmiştir ve bu filmler Japonya'da ve dünya genelinde büyük bir hayran kitlesi edinmiştir.

Miyazaki sineması, fantastik hikâyeler, doğa, çevre ve hayvan sevgisi gibi temaları ele almaktadır. Filmleri, gerçekçi animasyon teknikleri ile Japon mitolojisine ve geleneklerine dayalı fantastik unsurları birleştirmektedir. Bunun yanı sıra Miyazaki, hikâyelerinde karakter gelişimine ve duygusal bağlantıya da büyük önem vermektedir.

Miyazaki'nin en ünlü animasyon filmleri arasında yer alan Princess Mononoke, Spirited Away, My Neighbor Totoro, Howl's Moving Castle ve Castle in the Sky gibi filmler, Japon kültürüne, tarihsel olaylara ve doğaya duyduğu sevginin yansımaları olarak görülebilmektedir.

Miyazaki, filmlerinde mekânları büyük bir özenle tasarlamakta ve doğal manzaralara geniş yer vermektedir. Miyazaki filmlerinde doğa, ormanlar, göller, tepeler, dağlar, şehirler, kasabalar ve hayali dünyalar gibi birçok farklı

mekân kullanılmaktadır. Mekânlar, filmlerdeki olayların gelişimine ve karakterlerin davranışlarına büyük etki etmektedir.

Miyazaki'nin filmleri temelde ana içerik veya üslup açısından farklılık gösterse de, dünyaya ve Japon kültürüne bütüncül bir bakış açısını aktaran ana temalara ve motiflere sahiptir (Le Blanc & Odell, 2011: 18). Miyazaki'nin animesi çocuksu masumiyet ve durugörü, doğa-insan ilişkileri ve kahramanın yolculuğu gibi evrensel temaları işlemekle birlikte Japon kültürü ve yaşamı hakkında en temel bilgileri de içermektedir (Şen, 2014: 257).

Miyazaki'nin ürettiği filmlerinde yer alan mekânların Japonya'nın kültürel değerleri çerçevesinde örülmesi ve sahnelerle aktarılması animasyon dünyasında önemli bir dönüm noktası oluşturmuştur. Japon kültürünü ürettiği mekân ve karakterler aracılığıyla görünür bir hale getiren Miyazaki, animasyon sinemasını, geleneği ve kültürü aktaran bir araç olarak kullanmıştır. Japon sanatı ve Şinto inancı evrende en önemsiz görünen şeylerin bile bir ruhu ve kişiliği olduğu görüşünü savunmaktadır. Miyazaki'de bu görüşü benimseyerek filmlerinde yer alan karakterleri buna göre tasarlamıştır. Ruhların Kaçışı filminde ruhlar hamamına gelen müşteriler buna örnektir. Böylelikle Miyazaki sinemasında mekân tasvirleri ve karakter tasarımları Japon sanatı kültürünün birer yansıması olarak nitelendirilebilmektedir.

Miyazaki, filmlerinde karakterlerin gelişimine büyük önem vermektedir. Karakterlerin güçlü yanlarını, zayıflıklarını ve isteklerini derinlemesine ele alır. Miyazaki karakterleri, genellikle doğa ve hayvanlarla olan ilişkilerine de büyük bir önem vermektedir.

Kurgusal hikâyelerini belirli karakterler aracılığıyla ifade eden Miyazaki, filmlerinde neredeyse herkesin hayallerini süsleyen büyüleyici karakterler yaratmıştır. Miyazaki'nin filmlerinin kahramanları çoğunlukla çocuklardır. Bu çocuklar özgüven, cesaret ve dostluk gibi değerleri fantastik maceralarıyla öğrenmektedirler. Bu süreçte yaşadıkları en büyük ve en zorlu macera ise büyümek olarak ifade edilmektedir.

Yönetmenin filmografisinde iri vücutlu hayali kahramanların yanı sıra toplumsal sorunlara ve yaralara dikkat çekilmektedir (Kurt, 2014). Ürettiği eserlerle gerçek anlamda dünya üzerinde tanınması 2001 yılında en iyi animasyon Oscar ödüllünü aldığı Sprited Away ve 2002 yılında Princess Mononoke filmi ile gerçekleşmiştir. Örneğin; Prenses Mononoke filminde doğaüstü yaratıklar ve kurtlar tarafından büyütülmüş, kendisini kurt sanan bir kız ile doğanın kaynaklarını acımasızca tüketen ve doğanın dengesini bozan insanlar arasındaki mücadele anlatılmaktadır. Belirtildiği gibi filmlerinde doğa ile insan arasındaki bu çetin mücadeleyi her fırsatta anlatan yönetmen, insanın doğayla uyum içinde olduğu ve doğaya karşı savaşmaktansa dayanışma içinde yaşamının daha mantıklı olduğu mesajını vermektedir (Kurt, 2014). Miyazaki Princess Mononoke filminde insanın çevreyi bilinçli olarak kirletmesi durumunu barışçıl bir şekilde ele almıştır. Filmdeki yapıların formunda ve mekân tasarımlarında Japon kültürünün yansımaları dikkat çekmektedir. Miyazaki bu filmde de mekân olgusunu kültür ile bir arada işlemiştir.

Sprited Away filminde ise filmin kahramanı on yaşındaki Chihiro, ailesiyle birlikte yeni bir şehre taşınmaktan memnun değildir. Yeni evlerine giderken kendilerini doğaüstü bir alemde ebeveynleri domuza dönüşmektedir. Chihiro, büyü bozmanın ve insanların yaşadığı normal dünyaya dönmenin tek yolunun doğaüstü dünyada bir hamamda çalışmak olduğunu keşfetmektedir. Orada çeşitli zorluklarla mücadele etmekte ve güzel arkadaşlar edinmektedir. Sonunda da hem ailesine yardım etmenin yolunu bulmakta, hem de olgunlaşarak kişiliğini geliştirmektedir. Miyazaki filmlerindeki çocuk karakterler aslında olgun insanlar olarak tasvir edilmektedir.

Miyazaki, filmlerinde doğayı, hayvanları, mitolojiyi ve fantastik unsurları hikâyelerinde kullanarak, sıra dışı ve etkileyici öyküler anlatmıştır. Miyazaki filmleri, genellikle karakterlerin hayatlarında karşılaştığı zorlukları aşmasını konu alır. Ayrıca, Miyazaki, filmlerinde çevre sorunları, savaş ve barış gibi toplumsal sorunları da ele almaktadır.

Miyazaki, filmlerinde zamanı da etkili bir şekilde kullanmaktadır. Genellikle öykülerini de oluşturan doğanın döngüsüne, tarihsel olaylara, mitolojiye ve fantastik unsurlara dayalı bir zaman algısı oluşturur. Ayrıca, Miyazaki, zamanın karakterlerin gelişimi üzerindeki etkisini de ele alır ve karakterlerin geçmişlerine dair ipuçları verir.

Miyazaki filmlerinin temaları ise yukarıda da ifade edildiği üzere genellikle doğaya, çevreye, hayvanlara, savaşa, barışa, sevgiye, özgürlüğe, aile bağlarına ve insan doğasına odaklanmaktadır. Miyazaki, filmlerinde genellikle karakterlerin kendilerini bulma yolculuğu üzerinden, izleyiciye mesajlar vermeyi amaçlamaktadır.

Sonuç olarak, Miyazaki sineması, doğal manzaraları, karakterlerin gelişimini, ilginç öyküleri ve derinlikli temaları ile öne çıkmaktadır. Mekân, zaman, kişiler, öykü ve tema unsurları, Miyazaki'nin filmlerinin etkileyiciliğine ve başarısına büyük ölçüde katkı sağlamaktadır.

MİYAZAKI'NİN DIŞIL EVRENİ

Joseph Campbell'ın Kahramanın Yolculuğu adlı eserinde öne sürdüğü kahramanın yolculuğu modeli, birçok popüler kültür eserinde kullanılmaktadır. Miyazaki de filmlerinde bu modeli kullanarak, kadın kahramanların yolculuklarını anlatmıştır.

Miyazaki'nin kadın kahramanlarının yolculukları, Campbell'in kahramanın yolculuğu modelinin birçok unsuru ile benzerlik gösterir. Kahramanların başlangıçta sıradan bir hayatı vardır; ancak sonrasında bir maceraya atılırlar. Yolculuk boyunca, kahramanlar birçok zorlukla karşılaşmakta ve buna göre bir karakter gelişimi yaşamaktadırlar. Sonunda, kahramanlar hedeflerine ulaşırlar ve kendilerini aşarlar. Miyazaki'nin kadın kahramanları, bu modelin unsurlarını başarıyla kullanarak, izleyicilerde iz bırakan karakterler yaratmışlardır.

Miyazaki'nin yarattığı kahramanların, özellikle de hikâyesinde çoğunlukla başrolü oynayan kadın kahramanların, Japon benliği ile ağırlıklı olarak Batılı dünya dışı benlik arasındaki ayrımları bulanıklaştırdığı görülebilmektedir. Dolayısıyla bir yanda Japon kültürüne özgü özelliklere, diğer yanda Batılı özelliklere sahiptirler. Örneğin; söz konusu kadın kahramanlar, modern Japon kültürünün shojo (kız) imajına uymaktadır (Muratoğlu, 2013: 42).

Miyazaki güçlü kendine güvenen kadın karakteri filmlerinde başkahraman yapmaktadır. Hayao Miyazaki annesinin hastalığı süreci boyunca onu hep gözlemlemektedir. Sürekli yatakta olmasına rağmen o dönemin en aydın kadınlarından bir tanesi olarak hakkında söz edilmektedir. Annesindeki o güç, o savaşan ruhu Miyazaki'yi çok etkilemiş ve eserlerinde de buna çokça yer vermektedir. Bundan dolayı Miyazaki animasyonlarında kadın kahramanlar çok güçlü ve kimseye ihtiyaç duymayan feminen karakterlerdir.

Chihiro

Chihiro 10 yaşında saçları toplu kâküllü, zayıf ve şımarık bir kız çocuğudur. Daha küçük yaşta olmasına rağmen ailesini kurtarmak için sorumluluk edinmesi ve cesurca hareket etmesi onun olgun bir kişiliğe sahip olduğunu göstermektedir. Chihiro karakterini Studio Ghibli şirketinde animasyon sorumlusu olan Masashi Ando yapmıştır. Osmond'a göre (2014: 32) Ando, Chihiro'yu Miyazaki'nin diğer çocuk karakterlerinden biraz daha farklı tasarlamak istemiştir. Fakat filmin yapım süresince Miyazaki, Chihiro'nun canlandırmalarında birçok değişiklik yapmıştır. Chihiro, yaşlılık ve genç kadın kahraman ile masumiyet açısından shojo kültürünün özelliklerini taşısa da başlangıçta gösterdiği korkak ve çekingen tavrı maceranın akışına göre bir kenara atarak daha güçlü, çalışkan ve görev odaklı bir karakter olarak ortaya çıkmaktadır (Sarışan, 2019: 117). Chihiro karakteri filmde iki farklı konuyu temsil etmektedir. Birinci tema; 10 yaşındaki bir çocuğun büyüme ve erginleme sürecidir. İkinci tema ise Chihiro ve Haku karakterinin beraber temsil ettikleri kimlik arayışıdır. Chihiro film boyunca ruhlar aleminde varlığını sürdürebilmek için bir yiyecek yemek zorunda ve ortama uyum sağlamak ve hayatta kalmak için çalışmak zorundadır. Chihiro film boyunca karşılaştığı zorluklarla ürkek bir kızıdan cesur bir kahramana evrilen karakter gelişimi sonucunda ailesine ve mutluluğa ulaşmaktadır.



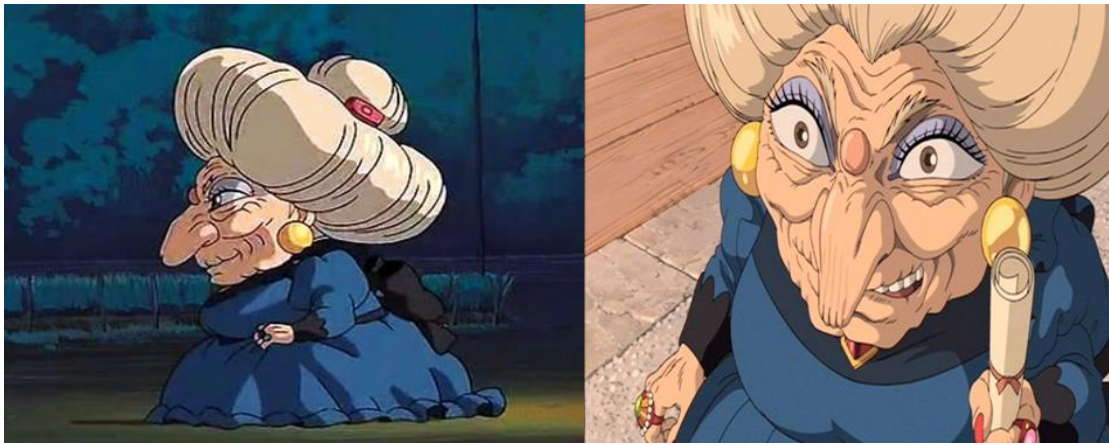
Görsel 1. Chihiro Karakter Tasarımı

Özet olarak Campbell'in yöntemine göre değerlendirdiğimizde Chihiro, filmde kahramanın yolculuğu modelinin birçok unsuru ile karşılaşmaktadır. İlk olarak, Chihiro normal bir hayat yaşayan sıradan bir kız olarak karşımıza çıkar; ancak ailesi bir cadı tarafından lanetlenir ve Chihiro, kendini büyülü bir dünyada bulur. Bu noktada, Chihiro'nun büyüyle dolu yolculuğu başlar. Yolculuğu boyunca, Chihiro birçok zorlukla karşılaşmakta, kendisi

hakkında birçok şey öğrenmekte ve cesareti artmaktadır. Tüm bunların sonunda filmde Chihiro, ailesini kurtarır ve eski hayatına döner.

Yubaba

Yubaba, Aburaya adlı bir banyo evinin sahibi, koca kafalı, kısa ve yaşlı bir kadın karakterdir. Bu karakter bir cadıdır. Herkese karşı agresif, sert ve huysuzdur. Sadece Bou isimli dev görünümlü sevimli bebeğine nazik ve yumuşak davranmaktadır. Yubaba bebeğini çok sevmektedir ama bebeğinin fareye dönüştüğü sahnede Yubaba ona kaba ve aşağılayıcı davranmaktadır. Bu da aslında bebeğin kendisini yani özünü değil sadece dış görünüşünü, formunu beğendiği anlaşılmaktadır. Yubaba'nın yönetimi altında olan hamam birçok canlıların bir arada çalıştığı bir yerdir. Canlıların birbirinden farklı olması onların farklı yerlere ait olduğunu göstermektedir. Yubaba ise hamamdaki birlik ve beraberliği sağlamak için hepsinin isimlerini değiştirerek onların kültürel geçmişlerini unutturmaya çalışmaktadır. Chihiro karakteri Haku'yu beyaz ejderha biçimindeyken tanınması ya da domuza dönüşen anne ve babasını diğer domuzların içerisinde ayırt edebilmesi, bir kişinin, sevdiği birini tanımak için dış görüntüsüne gerek olmadığı düşüncesini ortaya çıkartmaktadır. Bundan dolayı da Yubaba karakterinin materyalist biri olduğu sonucuna varılmaktadır. Miyazaki bu karakterle maddesel dünyada gerçek duygulara yer olmadığını anne-çocuk ilişkisiyle açıklamaya çalışmıştır.



Görsel 2. Yubaba

Yubaba, sekiz milyon tanrılı hamamı yönetmektedir. Sihirini kullanarak kendisi gibi görünen bir kapı tokmağını konuşturabilmektedir. Sigarasını yakmak için parmağıyla ateş yapabilmekte ve uçabilmektedir. Eşyaları hareket ettirebilmekte ve parmaklarıyla ortamı bir lamba gibi aydınlayabilmektedir. Yubaba'nın topuz yapılmış büyük bir tutam boyalı saçı ve devasa, insanlık dışı bir yüzü vardır. Yaşı asla belirtilmemektedir; ancak Yubaba büyük olasılıkla daha yaşlıdır ve ciddi şekilde kırışmış bir cilde sahiptir. Kaşlarının arasında bir ben ve mor göz farı ile vurgulanmış koyu kahverengi gözleri ile dikkat çeken çok eğri bir burnu vardır. İkiz kardeşiyle aynı altın küpeleri takan Yubaba, kız kardeşinin aksine filmde gözlüklü şekilde görünmemektedir (Gök, 2009: 86-87). Tüm bunların yanı sıra filmde nitelikleri inanılmaz derecede zıt olsa da Yubaba'nın isimsiz nehir ruhuna yardım etmesi, mükemmel işçiliği için Chihiro'yu övmeye istekli olması ve oğlu Boh'a duyduğu anne şefkati gibi bazı kurtarıcı özellikleri de sergilemektedir.

Özet olarak Campbell'in yöntemine göre değerlendirdiğimizde Yubaba, Chihiro'nun büyüdüğü dünyasında çalıştırdığı işyeri sahibi olarak karşımıza çıkmaktadır. Yubaba, başlangıçta kötü bir karakter olarak gösterilmektedir; ancak ilerleyen bölümlerde Chihiro'nun hayatını kurtarmasıyla karakterinde bir değişim gösterir.

Zeniba

Yubaba'nın ikiz kardeşidir. Yubaba ve Zeniba dış görünüş olarak aynı olsalar da karakter bakımından taban tabana zıt iki karakterlerdir. Zeniba merhametli ve iyi kalpli bir karakterdir. Fakat filmin başında hangi karakterin iyi hangisinin kötü olduğu belirsizdir. Miyazaki'nin röportajlarından yola çıkarak, filmlerinde kimin iyi ya da kimin kötü olduğu çoğu zaman belirsizdir. Bu durum yin yang denilen sembole karşılık geldiği, Zeniba beyazı, Yubaba ise siyah tarafın temsili varsayılmaktadır.

Filmin ikinci yarısında ilk kez görüldüğünde, en az kız kardeşi kadar tehlikeli görünmektedir. Yubaba'nın ofisindeki tozu havaya uçurduktan sonra Chihiro'yu (Sen) olay hakkında sessiz kalması konusunda uyarır. Aksi durumda ağzını yırtacağını söylemektedir. Chihiro, Haku'nun cezalandırılması gereken açgözlü bir hırsız olduğunu ve onu çalan ölsün diye Altın Mührü lanetlediğini söyleyerek Haku'yu ve Altın Mührü teslim etmeyi reddettiğinde sinirlenmekte ve Chihiro'ya bağırır. Boh'un ondan pek hoşlanmadığı, kilosunu ve düşük zekâsıyla dalga geçtiği açıktır. Chihiro, Haku adına özür dilemek ve Zeniba'nın Altın Mührünü iade etmek için Faceless, Boh ve

Yubaba'nın Kuşu ile Bataklık Burnu'ndaki kulübesini ziyaret ettiğinde, onun özünde nazik ve yardımsever bir yaşlı kadın olduğu ortaya çıkmaktadır (Gök, 2009: 95).

Miyazaki filmlerini kurgularken genel olarak iki güçlü kadın karakterin çatışması üzerine oluşturur. Ruhların Kaçışı filmindeki Chihiro karakteri ile hamamın sahibi Cadı Yubaba, Howl'un Şatosu filmindeki Sophie ile Batının Kötü Cadısı ve Prenses Mononoke filmindeki Kurt Moro tarafından büyütülen San karakteri ile Demir kentinin lideri Lady Eboushi bu çatışmaya örnek temsillerdir.

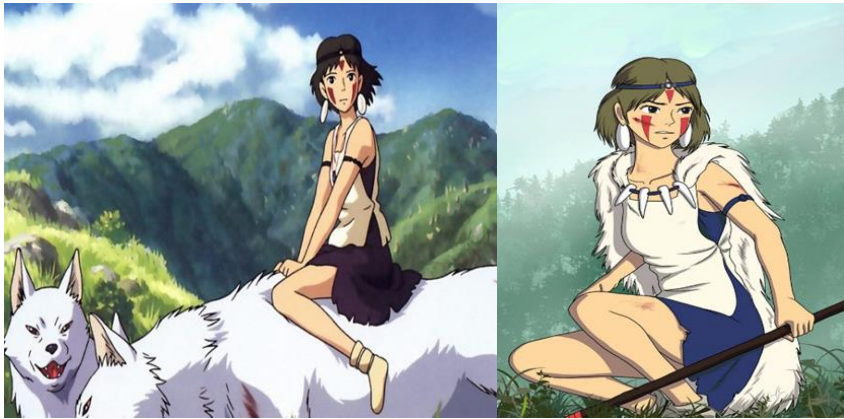
Özet olarak Campbell'in yöntemine göre değerlendirdiğimizde Zeniba, Chihiro'nun yolculuğunu desteklemek ve ona rehberlik etmekle görevlendirilmiş bir karakter olarak karşımıza çıkar; Ancak, Zeniba'nın karakter gelişimi, Chihiro'nun başarılarına katkı sağlaması ve onun yardımına koşması sayesinde gerçekleşmektedir. Zeniba, başka bir karakterin başarısı için çaba harcayan bir yardımcı karakter olarak gösterilmektedir.

San

Prenses Mononoke filminin başkarakterlerinden biri olan San, kısa ve dağınık saçlı ve beyaz tenli ergenlik çağında olan genç bir kızdır. Kurtların lideri olan Moro tarafından büyütülen San, ormanda kurtlarla birlikte yaşamını sürdürmektedir. Hayvan postundan yapılmış bir tüylü bir posta benzeyen bir kıyafet giydirilmiştir. Zayıf vücut yapısına rağmen dik duruşu ve yürüyüşü asi tavırlı sert bir kadın karakterdir. Konuşma sahnelerinde kaba ve sert bir tavır takınan San asi ruhunu izleyiciye geçirmektedir. Dövüş sahnelerinde edindiği bilgiler ve teknikleriyle cesur oluşunu ve kendini savunabilen bir karakter olduğu yansıtılmaktadır. Ailesinin onu küçük yaşta ormana bırakmasıyla birlikte insanları sevmez ve onlara önyargılı bir şekilde yaklaşmaktadır.

Kurtlar ona bakmış ve korumuştur. bu nedenle kurt annesine karşı çıkmayan biri haline gelmiştir. Eboshi'nin demir işini sürdürmek için doğaya karşı yıkıcı davranışlarında ısrar etmesi, Mononoke'nin kendisine düşman olmasına neden olmuştur. Bir hayvanın himayesinde insan olarak yetiştirilmiş olması, vahşi ve insani özelliklerin birleşimi gibi olgular, doğa ile insanın iç içe olduğuna dair harika bir mesajı ifade etmektedir (Akıncı ve Uçan, 2021: 47).

Miyazaki'nin filmlerinde kadın bakış açısına odaklandığı varsayımı çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır. Yaygın anlatı biçimlerinin aksine, başkahraman aktif rolde bir kadındır ve yardımcı rollerde erkek karakterlerin kullanıldığı bir gerçektir. Bu durum da Miyazaki'nin ana akım sinemadaki kadınların pasifleştirici vizyonunu eleştirme amacını pekiştirmektedir. Prenses Mononoke, feminist film teorisinin temel meselelerini tartışan bir filmidir. Filmin üç ana kadın karakteri üzerinden ataerkillik, annelik, cinsellik ve beden tartışmaları gibi farklı dinamiklerle kadınlık temsili somutlaştırılmaya çalışılmaktadır. Erkek bakış açısına sahip filmlerin aksine kadınların filmde eylemi gerçekleştiren ve sonuca ulaşan özne olarak konumlandırıldığı ve filmin bilinçli bir şekilde feminist bir yaklaşım üzerine kurgulandığı sonucuna ulaşılmıştır (Özkent, 2021: 1).



Görsel 3. San

Özet olarak Campbell'in yöntemine göre değerlendirdiğimizde San, filmde doğayı ve hayvanları koruyan bir orman kızı olarak karşımıza çıkar. San, başka bir karakterin desteğiyle ormanda yaşayan tanrıların dünyasına adım atmakta ve burada büyük bir mücadele vermektedir. San, yolculuğu boyunca, insanların doğaya verdiği zararı görmekte ve bu durum doğayı koruma mücadelesinde büyük bir rol oynamaktadır.

Lady Eboushi

Prenses Mononoke filminin bir diğer etkin karakteri ise Lady Eboushi'dir. Lady Eboushi Demir kentinin lideri ve yöneticisidir. Beyaz tenli, saçları her zaman sıkı bir biçimde toplu, kaşları çatık bir karakterdir. Pantolon, uzun çizme, kaftan giyen ve sert görümlü bir karakterdir. Demir kentinin hükümdarı olan Lady Eboushi'nin filmdeki amacı hükmetmek, hırsıyla çalışmaktır. Varoluş mücadelesi yönetmek, çalışmak, gelişmek olan Lady Eboushi, bu

davranış kalıplarından hoşlanan hırslı bir karakter olsa da cüzzam ve fuhuş gibi dışlanmışlara meyleden bir hükümdardır. Bakıcı, yıkıcı ve otoriter davranışlar iyimser yönünü kaybetmesine neden olmuştur. Ormanın ruhu, Daidarabotchi'nin gücüne sahip olmak en büyük isteğidir; ancak, bu isteğinin halkını korumak için olduğunu söylemektedir. Efsaneye göre orman ruhunun kanının şifa verdiği ifade edilmektedir. Belki de cüzamlılara iyi gelmekte ve aslında kötü duygularını iyilik dileyerek yansıtmaya çalışmaktadır. Bu durum da hatalarından ders aldığı göstermektedir (Akıncı ve Uçan, 2021: 48).

Özet olarak Campbell'in yöntemine göre değerlendirdiğimizde Lady Eboshi başlangıçta sıradan bir hayata sahip olup, doğanın ve orman tanrılarının korunması için mücadele etmeye çağrılmış bir kadın karakter olarak karşımıza çıkar. Karakter gelişimi, yaralanması sonrasında insanların doğayı koruma konusunda daha duyarlı olması gerektiği konusunda bir farkındalık geliştirerek, olumlu bir karaktere dönüşmesine yol açmaktadır.

SONUÇ

Miyazaki ülkesine ve kültürel değerlerine bağlı bir sanatçı olarak, Japonya'nın kültürel öğelerini, etnik değerlerini ve yaşanan felaketleri eserleriyle animasyon sanatına aktarmıştır. Kullandığı anlatım teknikleri, farklı tasvirleri, aktardığı kültür yansımaları karakter tasarımlarıyla Batı animasyon sanatının klasikleşmiş anlatılarını yeniden düzenlemiş, filmleriyle evrensel olmayı başarmış usta bir yönetmendir. Miyazaki'nin kültürel anlatıları, karakterleri ve yarattığı mekânların Japon geleneğine bağlı olarak oluşturulduğu filmlerinde görünmektedir.

Miyazaki'nin filmlerinde kadın karakterler, genellikle güçlü bir lider, savaşçı veya cesur bir kahraman olarak tasvir edilmektedir; ancak, bu karakterlerin gücü, erkeklerin gücünden farklı olarak yansıtılmaktadır. Miyazaki'nin kadın karakterleri, kendi zayıf yönleriyle yüzleşmekten korkmamakta ve bu zayıf yönleriyle birlikte hareket ederek güçlerini ortaya çıkartmaktadırlar. Ayrıca, bu karakterler genellikle erkek karakterlerin varlığına ihtiyaç duymadan kendilerini savunabilmektedirler. Bununla birlikte, Miyazaki'nin kadın karakterleri güçlerini ve liderliklerini kullanırken, erkek karakterler genellikle yardımcı bir rol oynamaktadırlar. Bu durum, Miyazaki'nin filmlerinde kadınların güçlü ve bağımsız bir rol oynadığı, ancak erkeklerin de yardım ettiği bir ortamın yaratılması olarak ifade edilebilmektedir.

Miyazaki'nin kadın karakterleri, hem doğal dünya hem de insan dünyası arasında bir bağlantı kurarak, bir denge ve barış ortamı yaratmayı amaçlamaktadır. Bu karakterler, insanlar ve doğa arasındaki dengesizliği ortadan kaldırmak için mücadele etmektedirler. Bu durum, Miyazaki'nin filmlerinde insan ve doğa hakkında genel bir temayı oluşturmaktadır.

Sonuç olarak, Miyazaki'nin animasyon filmleri, güçlü, bağımsız ve duygusal kadın karakterlerin öne çıktığı, erkeklerin de yardımcı bir rol oynadığı bir dünya yaratmaktadır. Bu karakterler, doğanın ve insanların bir arada var olması için mücadele ederken, güçlerini ve zayıf yönlerini bir arada kullanarak dengeli bir ortam yaratmayı amaçlamaktadır. Miyazaki'nin kadın karakterleri, hem çocuklar hem de yetişkinler için ilham verici bir örnek teşkil etmektedir.

KAYNAKÇA

Akıncı, F. N ve Uçan, B. (2021). Prenses Mononoke (Mononoke Hime) Filminin Karakter Analizi. *Aurum Mühendislik Sistemleri ve Mimarlık Dergisi*, 5(1), 41-50.

Gök, N. (2019). Hayal Ve Gerçek Arasında Bir Usta: Hayao Miyazaki'nin Fantastik Figürleri. Yüksek Lisans Tezi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kurt, Z. (2014). *Evrensel Gazetesi*.

Le Blanc, M. Ve Odell, C. (2011). *Studio Ghibli- Hayao Miyazaki And Isao Takahata Filmleri*, Çev. Barış Baysal. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

Muratoğlu, B. (2013). Görsel Anlatı Yapısı Ve Canlandırma Sineması: Hayao Miyazaki Sineması'nın İncelenmesi. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özkent, Y. (2021). *Erillik-Dişillik Arasında: Prenses Mononoke*.

Sarışan, N. (2019). Kültüre Ait Anlatı Yapılarının Fantastik Evrene Aktarımı Bağlamında Alice Harikalar Diyarında Ve Ruhların Kaçışı Filmlerinin Analizi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

Şen, A. (2014). *Kayıp Keşif Yolculuk Japon Sineması Manga ve Anime*. İstanbul: Doğu Yayınevi.