



**T.C.**

**ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI**

**AUTEUR KURAMI BAĞLAMINDA JAPON ANİME STÜDYOLARI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**SERHAT ÇEKMECİ**

**Tez Danışmanı**

**DR. ÖĞR. ÜYESİ HÜSNÜ ÇAĞLAR DOĞRU**

**ÇANAKKALE – 2023**





T.C.

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI

**AUTEUR KURAMI BAĞLAMINDA JAPON ANİME STÜDYOLARI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SERHAT ÇEKMECİ

Tez Danışmanı

DR. ÖĞR. ÜYESİ HÜSNÜ ÇAĞLAR DOĞRU

ÇANAKKALE – 2020



T.C.  
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



Serhat ÇEKMECİ tarafından Dr. Öğr. Üyesi Hüsnü Çağlar Doğru yönetiminde hazırlanan ve .././20.. tarihinde aşağıdaki jüri karşısında sunulan “**Auteur Kuramı Bağlamında Japon Anime Stüdyoları**” başlıklı çalışma, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü **Radyo, Televizyon Ve Sinema Anabilim Dalı**’nda **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak oy birliği/oy çokluğu ile kabul edilmiştir.

**Jüri Üyeleri**

**İmza**

Prof. Dr. İsim SOYİSMİ  
(Danışman)

Doç. Dr. İsim SOYİSMİ

Dr. Öğr. Üyesi İsim SOYİSMİ

.....

.....

.....

Tez No : .....

Tez Savunma Tarihi : .././20..

.....  
İSİM SOYİSMİ

Enstitü Müdürü

.././20..

## ETİK BEYAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kuralları'na uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi taahhüt ve beyan ederim.

Serhat ÇEKMECİ

31/07/2023

## TEŐEKKÜR

Bu tezin gerekleŐtirilmesinde, alıŐmam boyunca benden bir an olsun yardımlarımı esirgemeyen saygı deęer danıŐman hocam Dr. Öğr. Üyesi Hüsnu aęlar Doğru, baŐlangıta alıŐma fikrimi destekleyen hocam Prof. Dr. Hülya Önal, alıŐma süresince ayrıca kendilerine danıŐabildięim, destekilerim olan Öğr. Gör. Gökhan Aka ve Do. Dr. Tolga ÖzŐen, hayatımın her evresinde bana destek olan deęerli aileme, sonsuz sevgilerimi sunduęum hayat arkadaŐım BüŐra Gürel'e saygı ve teŐekkürlerimi sunarım.

Serhat EKMECİ  
anakkale, Aęustos 2023

## ÖZET

### AUTEUR KURAMI BAĞLAMINDA JAPON ANİME STÜDYOLARI

Serhat ÇEKMECİ

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Hüsni Çağlar DOĞRU

31/07/2023

Bu çalışma, filmlerini üretmeyi başarmış ve onları büyük bir pazara sürmüş olan Japonya animasyon şirketleri sinemasına auteur kuramı perspektifinden yaklaşmayı amaçlamaktadır. Sinema tarihindeki diğer kuramlar gibi auteur kuramı da eleştiriler ve tartışmalar ışığında kendini geliştirmiştir. Auteur kuramı; yönetmenin üslubu, dünya görüşü ve filmlerinde ilettiği anlamların sinemada algılanması üzerinden farklı bir yaklaşım kazanmıştır. Ancak bu çalışmayı ayrı kılan şey kuramın yönetmenler değil stüdyolar/yapım şirketleri için kullanılmasıdır. Kuramın öncülerinden Truffaut “A Certain Tendency of French Cinema” adlı çalışmasında auteur için “mise en scene ve metteur en scene” ayrımlarını yapmıştır. Ardından Andrew Sarris “Notes on the Auteur Theory in 1962” adlı makalesinde auteur yönetmenleri diğerlerinden ayıran öncülleri tanımlamıştır. Peter Wollen ise “Signs and Meaning in the Cinema” adlı kitabında Sarris'in auteur yönetmenleri için belirttiği teknik yeterlilik, göze çarpan kişilik ve içsel anlam özelliklerine yapısal bir yaklaşım getirmiştir. Bu çalışma, “Auteur Kuramı”nın üç öncüsünün yaklaşımlarını benimseyerek Japon animasyon şirketleri olarak Ufotable, Studio Ghibli ve Kyoto Animation’ın bir auteur olarak üslubunu filmlerine nasıl yansıttığını araştırmaktadır. Bu üç şirketin üslubunu filmlerine nasıl yansıttığını göstermek için her şirketten yönetmenleri farklı olan iki film incelenmiş ve analiz edilmiştir. Devamında ise Japonya başta olmak üzere farklı ülkelerden katılımcılar ile anket çalışması yapılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Auteur, Auteur Stüdyolar, Anime, Manga, Animasyon

## ABSTRACT

### IN THE CONTEXT OF AUTEUR THEORY: JAPANESE ANIME STUDIOS

Serhat ÇEKMECİ

Çanakkale Onsekiz Mart University

School of Graduate Studies

Master of Thesis in Radio, Television and Cinema

Advisor: Asst. Prof. Hüsnü Çağlar Doğru

31/07/2023

This study aims to approach the cinema of Japanese animation companies, which have succeeded in producing their films and have released them to a large market, from the perspective of auteur theory. Like other theories in the history of cinema, auteur theory has developed itself in the light of criticisms and debates. Auteur theory has gained a different approach through the director's style, worldview and the perception of the meanings conveyed in his films in cinema. However, what sets this study apart is that the theory is used not for directors but for studios/production companies. Truffaut, one of the pioneers of the theory, distinguished between “mise en scene and metteur en scene” for the auteur in his work “A Certain Tendency of French Cinema”. Then Andrew Sarris in his article “Notes on the Auteur Theory in 1962” defined the antecedents that distinguish auteur directors from others. In his book “Signs and Meaning in the Cinema”, Peter Wollen, on the other hand, brought a structural approach to Sarris's characteristics of technical competence, salient personality and inner meaning for auteur directors. By adopting the approaches of the three pioneers of the “Auteur Theory”, this study investigates how Japanese animation companies Ufotable, Studio Ghibli and Kyoto Animation reflect their style as an auteur in their films. In order to show how these three companies reflect their style in their films, two films with different directors from each company are examined and analyzed. Afterwards, a survey was conducted with participants from different countries, especially Japan.

**Keywords:** Auteur, Auteur Studios, Anime, Manga, Animation



## İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	i
ETİK BEYAN.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET .....	iv
ABSTRACT .....	v
İÇİNDEKİLER .....	vi
SİMGELER ve KISALTMALAR.....	viii
TABLolar DİZİNİ.....	xi
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xii

### BİRİNCİ BÖLÜM GİRİŞ

1.1. Sinemada Auteur Kuramı.....	3
1.1.1. Auteur Kuramının Doğuşu ve Gelişimi.....	3
1.2. Kuramcıların Gözünden Auteur Kuramına Katkılar.....	8
1.2.1. Alexandre Astruc ve Le Camero Stylo.....	8
1.2.2. François Truffaut: Mise En Scene – Metteur En Scene Kavramları.....	10
Mise en Scene – Metteur En Scene.....	12
1.2.3. Andrew Sarris: Auteur'un Üç Halkası.....	13
1.2.4. Peter Wollen: Yapısal Auteur ve Sinemanın Yapısal Özgürlüğü.....	17
1.3. Auteur Kuramına Yönelik Eleştiriler ve Tartışmalar.....	20

### İKİNCİ BÖLÜM ANİME VE MANGA SANATI

2.1. Anime ve Manga: İki Sanat Formunun Paralel Evrimi .....	24
2.1.1. Manga Sanatı: Teknik ve Estetik Değerler.....	26
Manganın Ortaya Çıkışı: Tarihçe ve Öncüler .....	27

	Manga Estetiği: Benzersiz Görsel Özellikler .....	29
2.1.2.	Anime ve Manga Bağlantısı: İki Sanat Formunun Etkileşimi.....	31
2.2.	Anime Sanatı: Vizyoner Bir Medya Formu.....	31
2.2.1.	Anime Sanatı: Kökenler ve Kavram.....	32
2.2.2.	Animenin Tarihçesi: Japonya'dan Dünya Çapında Fenomene.....	33
	Animenin Öncüleri: İlk Animeler .....	35
2.2.3.	Animenin Gelişimi: Teknik, Sanatsal Ve Tematik Evrim .....	37
2.3.	Animenin Ayırt Edici Özellikleri: Görsel ve Anlatısal Stili.....	41
2.4.	Animede Auteur ve Auteur Yönetmenler.....	44
2.5.	Anime Yapım Şirketleri/Stüdyoları: Japonya'nın Yaratıcı Devleri.....	48
2.5.1.	Öne Çıkan Anime Stüdyoları: Tarihler Ve Etkiler.....	50

### ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

#### STUDIO GHIBLI, KYOTO ANIMATION VE UFOTABLE STÜDYOLARININ FİLM ANALİZLERİ

3.1.	Araştırmanın Amacı.....	55
3.2.	Araştırmanın Önemi.....	56
3.3.	Araştırmanın Problemi.....	57
3.4.	Araştırmanın Metodolojisi.....	58
3.5.	Araştırmanın Evreni ve Örneklem.....	59
3.6.	Araştırmanın Yöntemi.....	60
3.7.	Kyoto Animation Filmleri ve Genel İnceleme.....	62
3.7.1.	Violet Evergarden (Vaioretto Evāgāden) - Taichi Ishidate.....	64
	Violet Evergarden (Vaioretto Evāgāden) Filminin Künyesi.....	64
	Violet Evergarden (Vaioretto Evāgāden) Filminin Özeti.....	65
	Violet Evergarden (Vaioretto Evāgāden) Filminin Analizi.....	66
3.7.2.	A Silent Voice (Koe no Katachi) - Naoko Yamada.....	71
	A Silent Voice (Koe no Katachi) Filminin Künyesi.....	71
	A Silent Voice (Koe no Katachi) Filminin Özeti.....	73
	A Silent Voice (Koe no Katachi) Filminin Analizi.....	74
	Manga ve Film Karşılaştırılması.....	79
3.8.	Studio Ghibli Filmleri ve Genel İnceleme.....	80
3.8.1.	Spirited Away (Sen to Chihiro no Kamikakushi) – Hayao Miyazaki.....	82
	Spirited Away (Sen to Chihiro no Kamikakushi) Filminin Künyesi.....	82

	Spirited Away (Sen to Chihiro no Kamikakushi) Filminin Özeti .....	84
	Spirited Away (Sen to Chihiro no Kamikakushi) Filminin Analizi .....	85
3.8.2.	Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka) – İsa Takahata.....	91
	Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka) Filminin Künyesi.....	91
	Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka) Filminin Özeti.....	92
	Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka) Filminin Analizi.....	93
3.9.	Ufutable Filmleri ve Genel İnceleme.....	98
3.9.1.	Fate/Stay Night movie: Heaven’s Feel – III. Spring Song – Tomonori Sudou.....	99
	Fate/Stay Night movie: Heaven’s Feel – III. Spring Song Filminin Künyesi.....	99
	Fate/Stay Night movie: Heaven’s Feel – III. Spring Song Filminin Özeti.....	101
	Fate/Stay Night movie: Heaven’s Feel – III. Spring Song Filminin Analizi.....	101
3.9.2.	Kimetsu no Yaiba: Mugen Train – Haruo Sotozaki.....	107
	Kimetsu no Yaiba: Mugen Train – Haruo Sotozaki Filminin Künyesi.....	107
	Kimetsu no Yaiba: Mugen Train– Haruo Sotozaki Filminin Özeti.....	108
	Kimetsu no Yaiba: Mugen Train– Haruo Sotozaki Filminin Analizi.....	109
	Manga ve Film Karşılaştırılması.....	112

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### AUTEUR KURAM ÇERÇEVESİNDE ŞİRKETLERİN ANALİZİ

4.1.	Kyoto Animation Filmlerinin Anlatısal Özellikleri .....	115
4.1.1.	Kyoto Animation Filmlerinde Tema.....	115
4.1.2.	Kyoto Animation Filmlerinde Tür.....	118
4.1.3.	Kyoto Animation Filmlerinde Anlatı Yapısı.....	122
4.1.4.	Kyoto Animation Filmlerinde Karakter.....	127
4.2.	Kyoto Animation Filmlerinin Biçimsel Özellikleri .....	136
4.2.1.	Kyoto Animation Filmlerinde Mekan.....	136
4.2.2.	Kyoto Animation Filmlerinde Ses ve Müzik.....	139

4.2.3.	Kyoto Animation Filmlerinde Kurgu .....	142
4.2.4.	Kyoto Animation Filmlerinde Renk ve Işık.....	145
4.3.	Studio Ghibli Filmlerinin Anlatı Özellikleri .....	152
4.3.1.	Studio Ghibli Filmlerinde Tema.....	152
4.3.2.	Studio Ghibli Filmlerinde Tür.....	158
4.3.3.	Studio Ghibli Filmlerinde Anlatı Yapısı.....	161
4.3.4.	Studio Ghibli Filmlerinde Karakter.....	163
4.4.	Studio Ghibli Filmlerinin Biçimsel Özellikleri .....	167
4.4.1.	Studio Ghibli Filmlerinde Mekan.....	168
4.4.2.	Studio Ghibli Filmlerinde Ses ve Müzik.....	172
4.4.3.	Studio Ghibli Filmlerinde Kurgu.....	177
4.4.4.	Studio Ghibli Filmlerinde Renk ve Işık.....	180
4.5.	Ufotable Filmlerinin Anlatı Özellikleri .....	187
4.5.1.	Ufotable Filmlerinde Tema.....	187
4.5.2.	Ufotable Filmlerinde Tür.....	193
4.5.3.	Ufotable Filmlerinde Anlatı Yapısı.....	195
4.5.4.	Ufotable Filmlerinde Karakter.....	197
4.6.	Ufotable Filmlerinin Biçimsel Özellikleri .....	201
4.6.1.	Ufotable Filmlerinde Mekan.....	202
4.6.2.	Ufotable Filmlerinde Ses ve Müzik.....	205
4.6.3.	Ufotable Filmlerinde Kurgu.....	208
4.6.4.	Ufotable Filmlerinde Renk ve Işık.....	209

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### ANKET ÇALIŞMASI VE BULGULAR

5.1.	Verilerin Toplanması .....	215
5.2.	Evren ve Örneklem.....	215
5.3.	Bulgular.....	220

## ALTINCI BÖLÜM

### SONUÇ ve ÖNERİLER

6.1. Sonuç ve Öneriler .....	229
KAYNAKÇA .....	239
EKLER .....	I
EK 1. ANKET İZİNİ .....	II
EK 2. ANKET FORMU .....	III
ÖZGEÇMİŞ .....	IV



## TABLULAR DİZİNİ

<b>Tablo No</b>	<b>Tablo Adı</b>	<b>Sayfa No</b>
<b>Tablo 1</b>	Kyoto Animation filmlerinde tema	115
<b>Tablo 2</b>	Kyoto Animation'da hedeflenen demografik gruplar	119
<b>Tablo 3</b>	Studio Ghibli filmlerinde tema	155
<b>Tablo 4</b>	Studio Ghibli'de hedeflenen demografik gruplar	158
<b>Tablo 5</b>	Ufotable filmlerinde tema	189
<b>Tablo 6</b>	Ufotable'da hedeflenen demografik gruplar	191
<b>Tablo 7</b>	Katılımcıların yaşı	212
<b>Tablo 8</b>	Katılımcıların cinsiyeti	213
<b>Tablo 9</b>	Katılımcıların eğitim durumu	214
<b>Tablo 10</b>	Katılımcıların manga okuma süresi	214
<b>Tablo 11</b>	Katılımcıların anime izleme süresi	215
<b>Tablo 12</b>	Katılımcıların çalışma durumu	216
<b>Tablo 13</b>	Çalışma durumuna göre anime izleme sıklığı	216
<b>Tablo 14</b>	Yönetmenler hakkında görüşler	217
<b>Tablo 15</b>	Senarist hakkında görüşler	218
<b>Tablo 16</b>	Mangaka hakkında görüşler	219
<b>Tablo 17</b>	Stüdyo hakkında görüşler	219
<b>Tablo 18</b>	İzleyicilerin tercihleri(yönetmen)	221
<b>Tablo 19</b>	İzleyicilerin tercihleri(senarist)	221
<b>Tablo 20</b>	İzleyicilerin tercihleri(mangaka)	222
<b>Tablo 21</b>	İzleyicilerin tercihleri(stüdyolar)	222
<b>Tablo 22</b>	İzleyicilerin tercihleri(diğer)	223

## GÖRSELLER DİZİNİ

<b>Görsel No</b>	<b>Görsel Adı</b>	<b>Sayfa No</b>
<b>Görsel 1</b>	Anlatı şeması	121
<b>Görsel 2</b>	Violet Evergarden: The Movie (2020), Renk paleti	148
<b>Görsel 3</b>	A Silent Voice (2016), Renk paleti	149
<b>Görsel 4</b>	Spirited Away filminde hamam - Dōgo Onsen	167
<b>Görsel 5</b>	Spirited Away filminde kazan dairesi - Takei Sanshodo kırtasiyesi	167
<b>Görsel 6</b>	Spirited Away renk paleti	183
<b>Görsel 7</b>	Grave of the Fireflies renk paleti	184
<b>Görsel 8</b>	Demon Slayer - Orman savaşı	201
<b>Görsel 9</b>	Fate/Stay Night: Heaven's Feel - III. Spring Song - Orman savaşı	202
<b>Görsel 10</b>	Kimetsu no Yaiba: Mugen Train (2020), Renk paleti	209
<b>Görsel 11</b>	Fate/Stay Night movie: Heaven's Feel – III. Spring Song, Renk paleti	210

## BİRİNCİ BÖLÜM

### GİRİŞ

Japon manga ve anime kültürü, diğer sanat eserlerine oranla daha fazla üretilmiş olması, Uzakdoğu kültürünün, tarih, din ve felsefesinin bu eserler üzerindeki yansıması, Batı çizgi romanları ve animasyonlarından farklı olan tarzları ile araştırılması/öğrenilmesi gereken değerleri içermektedir. Japonya'nın animasyon dünyasında Disney gibi Batı devleriyle boy ölçüşebilen başarısının arkasında, ülkenin kendine has kültürü, tarih anlayışı, felsefi değerleri bulunmaktadır, bunun yanı sıra doğu ile batı, geçmiş ile gelecek arasındaki karmaşık ilişkiler de etkili olmaktadır. Manga, Japonya'nın simgesel bir çizim sanatı olarak kabul edilirken, anime ise çoğunlukla manga eserlerinden sinema veya televizyon için uyarlanan uzun veya kısa filmlerden oluşur. Hem manga hem de anime, sadece Japonya'nın değerli popüler kültür unsurları değil, aynı zamanda dünya çapında geniş bir pazarı da etkileyen önemli sanat dallarıdır.

Auteur kuramı ise 1940'ların sonunda temelleri atılan ve 1950'li yıllarda Chaiers du Cinema dergisinin yazarları tarafından yazılan ve kuramın film yönetmenleri içinde kullanılması gerektiğini savunan makaleler sayesinde tüm dünyada tanınmaya başlamıştır. Nitekim sinema tarihinin en önemli eleştirel yöntemi “auteurler politikası” nı Amerika'ya “Auteur Kuramı” olarak taşıyan ve üniversitelerde bir kavram olarak yerleştiren film tarihçisi ve akademisyen Andrew Sarris, “Notes on the Auteur Theory in 1962” adlı makalesinde bir yönetmenin auteur olup olmadığını üç ölçüt üzerinden değerlendirmektedir. Karatay'ın anlatımı ile:

“Üç halka” olarak görselleştirilebileceğini söylediği şemada en dışta olan birinci halka “teknik ustalık” (Technical Competence) yani film dilini uygulayabilme yeteneği, ikinci halka yönetmenin ayırt edici bir karaktere sahip olması özelliğidir “Kişisel Tarz” (Personel Style) (kendi filmlerinin bütünündeki ortak özellikler) yani yönetmenin kişisel stilidir, imzasıdır. En derinde yer alan üçüncü halka ise “işsel anlam” olarak adlandırılır. İşsel anlam yönetmenin kişiliği ile onun malzemesi arasındaki gerilimden doğar. Yani yönetmenin felsefesini yansıttığı, tutarlı, önemli kişisel anlatısıdır (Karatay, 2015:116).

Akira Kurosawa, Kaneto Shindo ve Kon Ichikawa gibi Japon yönetmenler, Batı'nın takdir edeceği bir tarzda kendi kültürel unsurlarını ve geleneklerini sunan bu kuramın öncüleri olmuşlardır. Manga ve anime sanatında bu yaklaşımın benimsenmesi, Studio



Ghibli'nin kurucusu Hayao Miyazaki ile ortaya çıkmıştır. Miyazaki'nin yaratımları, Batılı unsurları ve mekanları içerirken, aynı zamanda Japon tarihini ve geleneklerini de yansıtmaktadır. Hem Batılı izleyicilere popüler kültür klişeleri üzerinden yürüyen bir yol sunarken, hem de evrensel temaları ve imgeleri başarıyla işleyerek dünya çapında bir izleyici kitlesi yakalamıştır. Hikâyelerinde bu iki öğeyi başarıyla bir araya getirerek, karakter ve anlatım dili üzerinde etkili bir yansıma oluşturan Miyazaki, bu yetenekleri ve başarıları nedeniyle anime ve manga dünyasının Auteur yönetmeni olarak görülmektedir.

Studio Ghibli, Hayao Miyazaki ve Isao Takahata tarafından kurulan bir anime ve manga stüdyosudur. Bu stüdyo, birçok prestijli animasyon ödülüne aday gösterilen yapımların sahibidir ve 2002 yılında En İyi Animasyon Film Akademi Ödülü'nü kazanan "Spirited Away" gibi ünlü anime filminin de yapımcısıdır. Anime endüstrisi, Studio Ghibli, Ufotable, Madhouse, Kyoto Animation, Production I.G, Toei Animation vb. dahil olmak üzere büyük isimlere sahip yüzlerce yapım stüdyosundan oluşmaktadır. Ayrıca animeler, birçok dilde dublajlı ve altyazılı alternatiflerin çoğalmasıyla uluslararası başarı da görmüştür. Japonya Dış Ticaret Örgütü'ne göre, dünya çapındaki tüm TV çizgi filmlerinin yüzde 60'ı animedir (Napier, 2016:10). Ayrıca bu denli başarıya ve büyüklüğe ulaşan anime endüstrisi içerisinde yetiştirdiği ve bulundurduğu birçok manga çizeri ve anime yönetmeni ile 2021 itibarıyla 692 yapım şirketine sahiptir (The Association of Japanese Animations [AJA], 2022).

Mangakaların (eserin yaratıcısı ve çizeri) ve yönetmenlerin, eserin başından sonuna kadar emeklerini ve yaratıcılıklarını sergiledikleri manga serileri, çizimlerin çerçevesinde dahi göze çarpan yapımçı şirket logoları, şirketlerin anlatı biçimleri ve diğer grafik unsurlar tarafından gölgelenerek, yaratıcıların sanatsal kimliklerini ve eserlerinin arkasındaki yaratıcılığın hak ettiği değeri almasını engellemektedir. Yıllar geçtikçe, yönetmenin yaptığı işlerin değeri giderek azalmakta, stüdyonun belirlediği çizim tarzı, kullanılan renk paleti, tercih edilen platformlar ve yönetmenin tarih, din, sanat ve felsefi görüşlerine olan duyarlılık daha baskın hale gelmektedir. Anime ve manga yapımları söz konusu olduğunda, bu ayırt edici özelliklerin daha çok stüdyonun ürünü olarak kabul edildiği görülmekte ve bu durum şirketin eserlerinin pazarda daha az ya da daha çok izlenmesini doğrudan etkilemektedir.

Bu çalışmada Auteur kuramı yapımçı şirketler üzerinden incelenip, Auteur olan, yönetmenden çok yapımçı şirket/stüdyo mu? sorusuna cevap aranmıştır. Bu çalışma, Auteur kuramının animasyon bağlamında yönetmenden ziyade stüdyo ve yapım şirketlerine daha

çok yöneldiğini ortaya koymaktadır. Ayrıca, Auteur kuramının anime alanında stüdyolara doğru kademeli bir şekilde evrildiğini inceleyen araştırmaları ve analizleri de içermektedir.

Çalışmanın ilk bölümünde Auteur nedir? sorusunun ardından ikinci bölümde anime ve manga nedir? sorusu veri analizi kullanılarak cevaplanacaktır. Üçüncü bölümünde ise üç farklı şirket ve bünyesinde bulunan ikişer yönetmenin, MAL(MyAnimeList) sitesinden izleyiciler tarafından oylanmış ve en iyi film listesinde bulunan toplam altı filminin, künye, özet ve çözümlemesi çıkarılacaktır. Dördüncü bölümde ise seçilen filmlerin auteur çerçevesinde analizleri yapılacaktır. Çalışmanın beşinci bölümünde ise Japonya önde gelmek üzere farklı ülkelerden katılımcılarla yapılan anket çalışması ile hipotezin destekleyici tabanı güçlendirilecektir. Belirlenmiş stüdyolar/yapımcı şirketler ve filmler Studio Ghibli; Spirited Away (Sen to Chihiro no Kamikakushi) – Hayao Miyazaki, A Silent Voice (Koe no Katachi) - Naoko Yamada, Kyoto Animation; Violet Evergarden (Vaioretto Evāgāden) - Taichi Ishidate, A Silent Voice (Koe no Katachi) - Naoko Yamada, Ufotable; Fate/Stay Night movie: Heaven's Feel – III. Spring Song – Tomonori Sudou, Kimetsu no Yaiba: Kyōdai no Kizuna – Haruo Sotozaki'dir.

## **1.1. Sinemada Auteur Kuramı**

### **1.1.1. Auteur Kuramının Doğuşu ve Gelişimi**

Batı kültüründe, "auteur" terimi sanat eserinin yaratıcısını ve onun yorumlaması, üretimi ve kabulü için birleştirici fikrini ifade eder. Auteur tanımı tartışmalıdır, ancak birleştirici bir faktör, ideolojik bir araç veya bir filozofi ve tarzın bir yansıması olarak tanımlanabilir. Sinema alanında auteur kavramı, filmin hem sanatsal bir ifade şekli hem de ticari bir uygulama olarak iki farklı durumu nedeniyle zordur. Auteur tanımının soyutluğu ve auteur ile yönetmen arasındaki tartışmalı ilişkiyi artırdığı için sıklıkla eleştirilmiştir.

Auteur kelimesi, Latince "temeli atan" ya da "değerini artıran" anlamına gelen "auctor" kelimesinden türemiştir. Sinema dünyasında, filmin yaratıcısı olarak görülen yönetmeni tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır. Kelimenin kökenine bakıldığında, her yazarın ve yönetmenin aslında bir auteur olduğunu ifade edebiliriz. Sinemanın endüstri haline gelip kitlelere ulaşması, birbirine benzeyen, tipik filmlerin ortaya çıkmasına yol açmıştır, bu da yaratıcı kişiliği ve kimliği tanımlamanın zorlaşmasına sebep olmuştur. Bu tür

yönetmenler, zanaatkâr olarak kabul edilen birinci türde yer almaktadır. İkinci türde ise, sanatçının yaratıcılığını roman yazarıyla eşdeğer tutan, yaratıcı, özgür ve özgün bir kişilik olarak auteur kavramını ortaya koyan yönetmenler bulunmaktadır (Güngör, 2019:191). Auteur Teorisi 1950'lerde “yapımcı – sinema” dan ayrılan yazarın filminin özellikle de Fransız filminin teorik temelidir. Bugün bile, Auteur kavramının tanımı sürekli olarak geliştirilmektedir. Filmin merkezinde Auteur Teorisi, sanat eserinin entelektüel yazarı ve merkezi tasarımcısı olarak yönetmen veya film yapımcısıdır.

Auteur kuramının temelleri, 1947 senesinde Soggetto e Seneggiatura'da yazan İtalyan Umberto Barbaro tarafından atılmıştır. Barbaro, sinemanın meydana gelmesinde kullanılan araçların hepsinde olduğu gibi insanlığın yaratıcı gücüne bağımlı alıcı da her anlamda yontucunun elindeki yontma kalemine veya ressamın elindeki fırçaya benzemektedir şeklinde bir açıklama yapmıştır (Aşçı, 2019:6). 1940'ların sonunda, ilk Auteur Teorisi, Fransız Film eleştirmeni Alexandre Astruc tarafından bir filmin fikri mülkiyeti sorusunu gündeme getirerek formüle edilmiştir. Geleneksel yaratıcı süreçte, senarist, kameraman ve film yönetmeninin tüm eserdeki paylarını ayırmak zordur. Astruc'un çalışması, kısmi görevlerin film şirketleri tarafından ücret etkinliği olarak tahsis edilmesiyle yaratıcılığın acı çektiğini ve faaliyetlerin yaratıcı bir birlik içinde birleştirilmesini gerektiğini savunmaktadır. Taslağını ise “la camera stylo” makalesinde formüle etmiştir. Ona göre kamera bir kalem gibi kullanılmalıdır. Gelecekte önemli yazıların artık metin olarak değil, “Kamera” ile yazılacağını düşünmekteydi (Astruc, 1948). Astruc bu metinde, sinemanın da diğer sanat dalları gibi düşünceleri ve fikirleri doğrudan iletebilecek bir anlatım aracı olması gerektiğini vurgulamıştır. Sinemanın, sanatçının en soyut düşüncelerini ve obsesyonlarını biçimsel bir şekilde aktarabileceği bir “kalem-kamera Çağı”na yöneldiğini belirtmiştir (Astruc, 1948, akt Mirza, 2016:45). 1951'de Cahiers du Cinema dergisinde bir araya gelen Andre Bazin liderliğindeki sinema meraklıları, filmlerin yönetmenin kişisel vizyonunu yansıtması gerektiğini savunmuşlardır. Amerikan sinemasının izinden giden bu yazarlar, Bazin'in etkisiyle kendi anlatım tarzlarını bulmuşlar ve Fransız “Yeni Dalga” akımının temellerini atmışlardır. Bu genç sinemacılar, filmin her aşamasında yönetmenin öne çıkmasını savunarak, film sürecinin tamamen yönetmenin kişisel tarzını yansıtması gerektiğini öne sürmüşlerdir (Ufuk, 2017:229). Auteur teorisi, daha sonra Andrew Sarris tarafından adlandırılmış ve estetik anlamda önemli filmlerin bir auteur'un ürünü olduğunu ileri sürmüştür. Auteur kelimesi, müzikalde bir şefin yaptığı işe eşdeğer olarak, edebiyat veya müzikte yazar anlamında kullanılmaktadır. Sinemada ise bu kişi genellikle yönetmendir.

Filmin kalitesinin, yönetmenin kişiliğini filmde yansıtma yeteneği, teknik becerisi, kültürel yapı, ekiple ilişkileri ve oyuncu performansları arasındaki dinamiklerle doğrudan bağlantılı olduğu auteur yönetmenlik kavramında vurgulanır. Ancak Auteur teorisinin bu ve benzeri fikirleri 1950'lerde ortaya çıkmıştır. Bugünün Auteur teorisinin öncüsü olan ortak kavram ise başlangıçta Yazarlık Politikası (Politique des auteurs) olarak tanımlanmıştır ve bu kavram zaman içinde teoriye dönüştürülmüştür. Politika ya da siyasa sözcüğü burada daha çok partizanlık anlamında kullanılmıştır, bu da film bilimi tartışmalarına daha çok engel teşkil etmiştir. Peter Wollen(Wollen, 2004:68), ise auteur kuram üzerinde gerçekleşen fikir ayrılıklarının, filmin yaratım sürecinde oluşan kaygılar ve alıcı kitle ile aralarındaki mesafeden oluştuğunu söyler: "...Bu kuram, Amerikan sinemasının derinlemesine incelemeye değer olduğu; üstün yapıtların yalnızca ticari pastanın üstünde bir krema tabakası oluşturan kültürlü bir elit, yani küçük bir grup yönetmen tarafından değil, çalışmaları dışlanıp unutulmuş bırakılmış bir auteur'ler yığını tarafından yapılmış olduğu inancından doğdu". Politique des auteurs olarakta bilinen auteur kuramı 1968'den 1973'e kadar sinema eleştirisinde baskın bir metodolojiydi. 1954'te Francois Truffaut tarafından geçici olarak formüle edildi ve 1962'de Andrew Sarris tarafından büyük ölçüde genişletildi. (Grumbacher, 1976:1).

Auteur kuramının gelişimini ise Peter Wollen şu şekilde belirtmiştir (Wollen, 2004:69).

"Auteur kuramı, organize manifestolar ya da kolektif ifadeler olmaksızın yapılandırılmamış bir şekilde gelişmiştir. Sonuç olarak, teori çeşitli şekillerde yorumlanabilir ve uyarlanabilir, farklı eleştirmenler gevşek bir şekilde tanımlanmış bir bağlamda yöntemler geliştirir. Bu gevşeklik ve yapı eksikliği, İngiltere ve Amerika'daki eleştirmenler arasında büyük yanlış anlamalara yol açmış, cehalet, yabancı fikirlere karşı düşmanlık, karikatürize etme ve alay etmeyi sevme ile sonuçlanmıştır. Bununla birlikte, auteur kuramının sonuçları çorak topraklarda bile görülmeye başlanmış ve çeşitli gelişmelere yol açmıştır. Örneğin, National Film Theatre'daki Don Siegel Retrospektifi sırasında İngiliz eleştirmenler arasında yapılan gayri resmi bir ankette, Budd Boetticher, Samuel Fuller ve Howard Hawks'tan oluşan bir grup Amerikalı yönetmen, Ford, Hitchcock ve Welles'in hemen ardından ve Billy Wilder, Josef Von Sternberg ve Preston Sturges'ten oluşan grubun önünde yer aldı.."

Bu sayede o zamana kadar değeri bilinmemiş yönetmenler gün ışığına çıkarılmıştır. Sinemada auteur kuramını geliştirenlerden biri ise ikinci dünya savaşından sonra Cahiers du

Cinema dergisiyle birlikte anılan Fransız eleştirmenlerden biri olan ve ileride modern bir auteur olarak anılacak Jean Luc Godard'dır.

Yazarlık politikası (Politique des auteurs), o dönemde Cahiers du Cinema film dergisi için yazar olan Andre Bazin liderliğindeki bir grup genç film eleştirmeni tarafından geliştirildi. Ocak 1954'te, François Truffaut, Fransız Sinemasında Belli Bir Akım (Une Certaine Tendence du Cinéma Français) adlı makalesini yayınladı ve burada kurgulanan Fransız "kaliteli film" e karşı keskin bir polemikle geri döndü. Bu durumda, yönetmen genellikle senaryo yazarı ve edebi eserin yazarı karşısında arka plana çekilmiştir. Öte yandan Truffaut, formun ve içeriğin tamamen yönetmenin kendisi tarafından filmin gerçek "auteur" olarak belirlendiği bir filmi savunmuştur. Bunu, geleneksel olarak filmlerinin yazarı olarak kabul edilen Luis Buñuel, Jean Renoir ve Roberto Rossellini gibi Avrupalı yönetmenlerin yanı sıra Alfred Hitchcock, Fritz Lang ve Vincente Minnelli gibi (çoğunlukla sözleşmeli yönetmen) stüdyo sisteminde çalışan ancak yine de kişisel bir tarza sahip olan yönetmenlerde buldu (Truffaut, 2014). Özetle ellili yılların "Auteur Politikası" (Politique des auteurs) için, François Truffaut ve Jean-Luc Godard tarafından ilan edilen, Alfred Hitchcock gibi bazı yönetmenleri, tamamen kendi görsel dillerini geliştiren ya da Truffaut gibi, filmlerinin tüm yönlerini belirleyen sanatçılar olarak kabul etme girişimi olduğunu söyleyebiliriz. Bu nedenle, bir Auteur film yapımcısı, filmi – mümkünse ödün vermeden – kendi istediği şekilde tasarlayan bir yönetmen olarak lanse edilmiştir.

"Auteur politikası" hızla eleştirildi. Sarris ve Peter gibi eleştirmenler ampirik bir soruna işaret etmek istediler. Bu sorun ise, hiç kimsenin yönetmenin filmleri üzerinde ne kadar etkili olduğunu veya form ve içeriğin yazarlık olarak algıladığımız şey üzerinde ne kadar etkili olduğunu kanıtlayamaz düşüncesiydi. "Auteurs politikası" adından da anlaşılacağı gibi bir politikaydı. Village Voice eleştirmeni Andrew Sarris, 1962'de "auteur politikası" nı "auteur teorisi" olarak tercüme etti, ancak bunun gerçekte ne anlamda bir teori olduğu belirsizliğini korudu. Sarris, bu teoriyi İngilizce dil alanında popülerleştirdi ve özellikle sinemanın mutlak üstünlüğünü göstermek için kullandı.

Ancak Avrupa filmi için Auteur Teorisi 1970'lere kadar şekillenmeye devam etmiştir. Ekonomik baskı, yapımcıyı filmin karakteristiği olan iş bölümü üretim tarzına geri dönmeyi zorunlu kılmıştır. Bununla birlikte, zorunlu olarak, tüm katılımcıların en düşük ortak payda üzerinde bir araya gelmesi ve bu nedenle, film içeriğinin belirli bir şekilde banalleşmesi,

yapımcının gerçek yaratıcı sürece proje sorumlusu olarak daha az dahil olması nedeniyle daha belirgin hale gelmiştir.

Film biliminde, ekip üyeleri tarafından yeni yazarlıklar da keşfedilmeye başlandı. Film bir takım çalışması olarak kabul edildiğinde bir işe alma fikrinin yönetmenden mi yoksa kameramandan mı geldiği anlaşılamamaktadır. Deneyimsiz yönetmenler ise genellikle kameramanın ve diğer ekip üyelerinin yaratıcılığına çok bağımlıdır. 1990'ların sonlarından bu yana dijital video gibi dijital kayıt tekniklerinin ortaya çıkmasıyla, birçok film yapımcısı, bireysel ve öznel prodüksiyonlar için daha elverişli koşullar yaratabilmişlerdir.

Yetmişli yıllarda, Auteur kuramını “auteur siyaseti”nin en güçlü eleştirisi izledi. Roland Barthes, 1968'de postyapısalcı bir arka plana karşı “yazarın ölümü”nü ilan etmişti. Yazar, yazarlıkların kanıtlanabilirliğinin ampirik ikilemi nedeniyle, çevrelerinden oluşan ve eserlere yazılan bir görüntü figürü olarak kabul edildi.

Son olarak, doksanlı yıllarda, Auteur 'un ticari olarak inşa edildiği varsayımına yönelik bir eğilim vardı. Timothy Corrigan buna Ticari Auteur, Ticaretin Auteur'u (the commercial Auteur, the Auteur of commerce)” demiştir. İlk kategori, yönetmen olarak yıldızları ve yıldız olarak yönetmenleri içermektedir. Bu grubun daha saygın isimleri arasında Spielberg, George Lucas, Brian De Palma, David Lean ve farklı gündemlerle John Sayles, Woody Allen, sonraki yılların Truffaut'su, Lina Wertmuller ve son Akademi Ödülleri'nin Bertolucci'si vardır. İkinci kategori ise, film yapımcılarının kurumsal manipülasyonları izlemeye veya yeniden işlemeye çalıştığı bir varyasyon olarak tarif edilmektedir.

Şimdiye kadarki argümanım bu isimlerin çoğunu özümseyecektir, çünkü bu grubu tanımlayan şey ya kendilerine dayatılan ya da kendileri tarafından seçilen, ajanslarının şöhretinin hem vizyona girmeden önce hem de sonra, filmin kendisini her zaman aşan metinler ürettiğinin ve teşvik ettiğinin farkına varılmasıdır. İkinci kategorinin, ilkinin daha ilgi çekici bir varyasyonu olduğuna inanıyorum, çünkü burada bir film yapımcısı, çağdaş film endüstrisinin ticareti içinde auteurist konumun kurumsal manipülasyonlarını izlemeye veya yeniden işlemeye çalışır (Corrigan, 1990:50-51).

Sonuç olarak Auteur Kuramı, dönemin egemen ideolojiye hizmet eden sinema anlayışına bir tepki ve alternatif olarak doğmuş ve yayılmıştır. “Bürokratik bir kısım zorunlulukları egale ederek kendi dillerini oluşturan ve yapımcı sineması mantığını yıkan

auteur yönetmenler sayesinde günümüzde gerçekleşen ve sinema yapmaya yeni başlamış her genç için önemli cesaret kaynağı olagelmışlerdir” (Karatay, 2015:121).

## **1.2. Kuramcıların Gözünden Auteur Kuramına Katkılar**

### **1.2.1. Alexandre Astruc ve La Camera-Style**

1923 Doğumlu Alexandre Astruc, Yeni Dalga döneminin en önemli figürlerinden biridir. Alexandre Astruc'un 1950'lerde genç sinemaseverler için önemi gerçekten de hayatiydi. Yirmi iki yaşındaki Astruc ilk romanı Les Vacances'ı (Tatil) 1945'te yayınladı ve aynı zamanda film eleştirmenliği kariyerine de başladı. André Bazin gibi o da İkinci Dünya Savaşı sonrası Paris film kültürünün merkezi figürlerinden biri haline geldi; Combat, L'Ecran français ve Les temps modernes gibi dergiler için düzenli olarak makaleler ve eleştiriler yazdı. Astruc, 1945 gibi erken bir tarihte Jean Renoir'ın yanı sıra Preston Sturges ve Orson Welles gibi Amerikalı auteur'leri övdü ve Bazin ve Jacques Doniol-Valcroze ile birlikte Objectif 49 ciné-club'ın kurucu üyesiydi. Dahası, Astruc 1952'de kırk beş dakikalık Le rideau cramoisi (Kızıl Perde) adlı bir film yönetti, ardından on yıl içinde Les mauvaises rencontres (Kötü Karşılaşmalar, 1955) ve Une vie (Bir Hayat) adlı iki uzun metrajlı film daha çekti ve tüm bunlar Fransız sinema tarihçilerinin onu “sesli sinemanın Louis Delluc'ü” olarak adlandırmasına neden oldu. Ancak bugün sinema öğrencileri için Astruc'un en ünlü makalesi olan Naissance d'une nouvelle avant-garde (Yeni Bir Avangardın Doğuşu) onun öneminin kanıtı olarak duruyor (Neupert, 2007:46-47).

Astruc makalesine sinemada niteliksel olarak yeni bir şeyler olduğunu öne sürerek başlar. Astruc'a göre sinema, “tıpkı diğer tüm sanatların, özellikle de resim ve romanın kendisinden önce olduğu gibi, basitçe bir ifade aracı haline gelmektedir.” (Astruc, 1951). Burada resamlara atıfta bulunmasına rağmen, Astruc'un asıl odak noktası, birazdan kamera ile kalem arasında kuracağı analogide de görüleceği üzere, sinemacı ile yazar arasındaki ilişkidir. Bu ikincisi çeşitli şekillerde anlaşılabilir: romancı, denemeci, filozof. Astruc (1951), Albert Camus, André Malraux ve Jean-Paul Sartre gibi çağdaşlarının çalışmalarından doğrudan bahseder; bunların her biri bir dizi türün ya da tarzın kesiştiği noktada çalışmakta, bir romanın, denemenin ya da felsefe eserinin anlamını genişletmektedir. Ardında şu sözler ile devam eder (Astruc, 1951):

“Ardı ardına bir panayırl eğlencesi, bulvar tiyatrosuna benzer bir eğlence ya da bir dönemin imgelerini koruma aracı olduktan sonra, yavaş yavaş bir dil haline geliyor. Dil derken, bir sanatçının düşüncelerini, ne kadar soyut olurlarsa olsunlar, ifade edebileceği ya da takıntılarını tıpkı çağdaş bir deneme ya da romanda olduğu gibi tercüme edebileceği bir biçimi kastediyorum. Bu yüzden sinemanın bu yeni çağını camera-stylo (kamera-kalem) çağı olarak adlandırmak istiyorum. Bu metaforun çok kesin bir anlamı var. Bununla sinemanın görsel olanın tiranlığından, kendi iyiliği için imgeden, anlatının anlık ve somut taleplerinden yavaş yavaş kurtulacağını ve yazı dili kadar esnek ve incelikli bir yazı aracı haline geleceğini kastediyorum.”

Bu pasaj tartışılırken tipik olarak vurgulanan şey, Astruc'un sinemanın sinemacı-sanatçının ‘düşüncelerini ifade edebileceği’ ve ‘takıntılarını tercüme edebileceği’ bir araç haline gelmesine yaptığı atıftır. Bu vurgu bir hata değildir. Kendisi de bir sinemacı olmayı arzulayan Astruc'un “caméra-stylo çağı”nın bu yönüyle ilgilendiği açıktır: ona göre bu yeni dönem sinemacının kamerayla yeni bir yakınlık kurmasına olanak tanımaktadır; sinemacı artık başka bir yerde geliştirilmiş fikirleri göstermek için bu aracı kullanmak yerine doğrudan kamerayla fikirler üretebilmektedir.

Birkaç sayfa sonra en güçlü Auteur iddiasından bahseder (Astruc, 1951): öngördüğü yeni sinema çağında artık bir ‘senarist’ olmadığını çünkü ‘yazar ve yönetmen arasındaki ayrımın tüm anlamını yitirdiğini’ söyler: “Yönetmenlik artık bir sahneyi resmetmenin ya da sunmanın bir aracı değil, gerçek bir yazma eylemidir. Film yapımcısı/yazar, bir yazarın kalemiyle yazdığı gibi kamerasıyla yazar.”

Astruc'un buradaki argümanı, François Truffaut'nun ‘A Certain Tendency in French Cinema’ (Fransız Sinemasında Belirli Bir Eğilim) adlı çalışmasında ortaya koyduğu ve Truffaut'nun Fransız sinemasında yönetmenin rolünün filmin çekiminden önceki bir metne sadık kalmak olduğuna inanan bir geleneğe karşı çıktığı argümanla örtüşmektedir. Bu geleneğe kalitenin işareti filmin dışında, saygın edebi kaynakların kullanımında ve/veya saygın senaristlerin çalışmalarında bulunur. Truffaut bu çalışmaları “senaristin filmleri” olarak adlandırır: “Onlar [senaristler] senaryoyu teslim ettiklerinde film tamamlanmıştır” (Truffaut, 1954). Senaristin rolü, genellikle edebi nitelikte olan kaynak malzemeye hizmet etmek, yönetmenin rolü ise senaryoya hizmet etmektir; her iki durumda da sinemacının rolü, başka bir mecrada tamamen gerçekleştirilmiş olan malzemenin hizmetindedir.



Daha sonrasında ise Cahiers du Cinema dergisinin genç eleştirmenleri, Astruc'un görüşünü geliştirerek Alfred Hitchcock, Howard Hawks, Fritz Lang gibi yönetmenlerin sinemasını değerlendirdiler. Robert Aldrich, Samuel Fuller, Nicholas Ray, Joseph Losey gibi daha az tanınan yönetmenlerin çalışmalarını inceleyerek, ekonominin gereklerine uyararak da özgün çalışmalar yapılabileceğini öne sürdüler. Andre Bazin bir yazısında bu anlayışı “la politique des auteurs” (yaratıcı yönetmenler politikası) olarak tanımlayınca, akımın temel ilkesi de belirlenmiş oldu (Teksoy, 2009).

### **1.2.2. François Truffaut: Mise En Scene – Metteur En Scene Kavramları**

Cahiers du Cinéma: revue mensuelle du cinéma et du télécinéma, Lo Duca ve Jacques Doniol-Valcroze'un editörlüğünde Nisan 1951'de yayınlanmaya başladı ve ikinci sayıda André Bazin de dergiye katıldı. Dergi, sinema sanatını ve teorisi hakkında derinlemesine inceleme yapmış ve özellikle Hollywood filmleri ve yönetmenleri hakkında çok sayıda yazı yayımlamıştır. Ayrıca, dergi yazarları, sinema sanatının estetik ve teknik yönleri hakkında geniş bir yelpazede yazılar yayımlamıştır. 1960'larda Fransız yeni gerçekçi hareketinin öncülerinden biri olarak kabul edilen Cahiers du cinéma, yazarları arasında Jean-Luc Godard, François Truffaut, Claude Chabrol, Éric Rohmer ve Jacques Rivette gibi ünlü yönetmenleri barındırmıştır. Bu yönetmenler, dergide yazdıkları yazılar ve eleştiriler aracılığıyla sinema sanatının estetik ve teknik yönlerini inceleme fırsatı bulmuşlardır.

Cahiers du cinéma, sinema sanatı hakkında yapılan çalışmaların öncüsü olarak kabul edilir ve halen sinema sanatının teorik ve eleştirel boyutları hakkında önemli yazıları yayınlamaktadır. Bu derginin yaptığı çalışmalar, sinema sanatının eleştirel ve teorik boyutlarının incelenmesi konusunda önemli bir kaynaktır.

Politique des auteurs ya da “auteur teorisi” François Truffaut tarafından ortaya atılmış bir terimdi. Kısmen savaş sonrası Fransa'sının kendine özgü tarihsel bağlamından kaynaklanmaktaydı. İkinci Dünya Savaşı sırasında Amerikan filmleri Vichy hükümeti ve Alman işgali tarafından yasaklanmıştı. Savaştan sonra bir Hollywood filmleri seli piyasaya sürüldü ve genç Fransız sinemaseverler tarafından hevesle tüketildi. Bu durum sinema kulübü hareketinin yeniden canlanmasına ve 1950'lerde Cahiers du Cinéma gibi çok sayıda sinema dergisinin yayınlanmasına yol açtı (Thompson ve Bordwell. 2003:374). André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze ve Joseph-Marie Lo Duca tarafından kurulan dergi, Eric

Rohmer, Claude Chabrol, Jean-Luc Godard, Jacques Rivette ve François Truffaut gibi ileride Fransız Yeni Dalgası'nın önemli yönetmenleri olacak genç eleştirmenlere ses verdi. Cahiers du Cinéma'nın ilk sayısında yayınlanan “Une Certain Tendence du Cinéma Français” (Fransız Sinemasında Belirli Bir Eğilim) başlıklı makalesinde Truffaut, film yönetmeninin bir filmin arkasındaki tek yaratıcı güç olduğu şeklindeki kışkırtıcı fikri ortaya attı. Truffaut (1954) makalesine “Bu notların amacı, yalnızca Fransız sinemasında “psikolojik gerçekçilik” olarak adlandırılan belirli bir eğilimi tanımlamak ve sınırlarını belirlemektir.” diyerek başlar. Ancak, ardından gelen, zamanın tüm “prestij” sinemasının bir eleştirisidir. Truffaut, özünde, eleştirmenler tarafından büyük övgüler almasına ve edebiyat klasiklerini temel almasına rağmen, yönetmenden ziyade senaristin eseri olarak görülen Fransız filmlerindeki “Kalite Geleneği “ ne saldırır. Thompson ve Bordwell (2003:375), Truffaut, Jean Aurenche ve Pierre Bost gibi yazarların bu “senarist filmlerinde” eserin yazıldığı anda yazarın eline geçtiğini ve metteur-en-scène ya da yönetmenin sadece hareketli görüntüler eklediğini iddia eder. Buna karşılık, Jean Renoir ya da Robert Bresson gibi yönetmenlerin tüm eserlerinde kişisel sanatsal vizyonlarını ifade eden gerçek yazarlar olduklarını ve filmlerin gerçek yazarları (author) olduklarını savunur. Cahiers'in 100. sayısındaki tarihçesinde, Doniol-Valcroze, Truffaut'nun makalesini bir dönüm noktası, “gerçek çıkış noktası” olarak tanımlar: 'O andan itibaren, esneklikten yoksun olsa da tek bir doktrin vardı, Politique des auteurs...’ (Caughie, 1981:37).

Truffaut, bir auteur için bir filmin yapım sürecinde yaratıldığını savunur. En azından çekim aşaması sinema yazımının gerçek başlangıç noktası olarak kabul edilmelidir; yapım sonrası kurgu ve ses, duygu ve fikirlerin yaratılmasında son aşamalardır. Sinematik yazım, kamera devreye girdiğinde ve bir dizi film ögesi bir araya getirilerek bir film oluşturulduğunda başlar. Bu bağlamda Truffaut'nun okurlarına “sinematografi” teriminin etimolojisinin, tıpkı bir fotoğrafın ışıkla yazılması gibi sinemanın da hareketle yazılması olduğunu hatırlattığını söyleyebiliriz. “...Truffaut, iyi yönetmenlerin yapıtlarında biçimsel ve içeriksel anlamda tutarlılık olduğunu söyler. Bir auteur, kendi sinematografik görüşüne sahip olmalı ve tema, stil, anlatı ve tekrarlanan motifler aracılığıyla bu görüşü filmlerine yansıtmalıdır” (Kabadayı, 2013: 110, akt Kurt, 2018:39).

Daha sonrasında Truffaut ve arkadaşları dikkatlerini Alfred Hitchcock ve Howard Hawks gibi Hollywood yönetmenlerine yönelttiler. Bu yönetmenlerin çalışmalarını Renoir veya Bresson gibi usta yönetmenlerin eserleriyle eşit görmek, pek çok eleştirmen tarafından

tepkıyla karşılandı. Eleştirmenler, gözde yönetmenlerin eserlerini hararetle savunurken, Truffaut, Rivette ve Godard gibi yönetmenlere karşı sert eleştiriler yönelttiler (Neupert, 2007:29-30). Eleştirilen bu yönetmenler arasında bulunan Eric Rohmer'in 1952 yılında yayınlanan “Renoir Américain” adlı makalesinden bir alıntı, genç Cahier du Cinéma eleştirmenlerinin belirli yönetmenleri yüceltmek için kullandıkları yolları çok iyi örnelemektedir.

“Bildiğim kadarıyla sanat tarihi, kariyerinin sonunda gerçek bir düşüş dönemi yaşamış gerçek bir deha örneği içermiyor. Tarih bizi daha ziyade, bu filmlerin [Renoir'ın Amerikan filmleri] görünürdeki beceriksizliği ya da yoksulluğunun altında, bir Titian'ın, bir Rembrandt'ın, bir Beethoven'ın ya da daha yakından bir Bonnard'ın, bir Matisse'in ya da bir Stravinsky'nin 'geç dönemini' karakterize eden kendini ortaya koyma isteğinin izlerini keşfetmeye teşvik ediyor. Bu büyük isimleri bir kez andıktan sonra, 'güzellikler' ya da 'kusurlar' ile ilgilenmeyen, ancak ipliği elimizden kaçan bir gelişmenin altında yatan mantığı ortaya çıkaracak ve 'sözde kusurlarının' altında, üstünkörü bir bakışın sadece lekeleyebildiği gerçek parlaklığı keşfedecek bir eleştiri biçimi önermek istiyorum. Böyle bir öneri, genel kabul görmüş değerlerin kesin bir şekilde altüst edilmesini içerir ve inanıyorum ki zamanımız, güzelin yeni bir tanımını önermenin tüm başarılarının özelliği olduğunu kabul etmeye diğerlerinden daha hazırdır” (Caughie, 1981:41).

Daha sonrasında ise Cahier du Cinéma eleştirmenlerinin uyguladığı bu kişilik kültü, André Bazin'in 1957'de Cahiers du Cinéma'da “De la Politique des Auteurs” adlı makalesinin yayınlanmasına yol açmıştır.

### **Mise en Scene – Metteur en Scene**

Auteur tartışmalarıyla birlikte ortaya çıkan bu iki terim Truffaut tarafından yukarıda bahsi geçen “Une Certain Tendence du Cinéma Français” (Fransız Sinemasında Belirli Bir Eğilim) makalesinde aralarındaki farklar ele alınarak ilk defa incelenmiştir. “Aslen Fransızca bir kelime olan ve 'sahneye ya da sahneye konan ve görülen şeyler' anlamına gelen bu kelime analiz edilen filmlerde bir çekimin kompozisyonuna giren tüm unsurları inceler. Başka bir deyişle, bir çekimde anlam ifade eden her şeyi içerir. Kamera açıları, renk ve ışıklandırma, kurgu teknikleri, set ve kostüm tasarımları vb.” (Okwuowulu, 2016:19). Dolayısıyla filmin sözdizimi hem zamandaki gelişimi hem de mekândaki gelişimi içermelidir. Film eleştirisinde, genel olarak, mekânın değiştirilmesi “mise en scene-sahne” olarak adlandırılır.

Zamanın deęiştirilmesi ise “montaj” olarak adlandırılır (Fransızca kökünde “bir araya getirme”). Mizansen ve montajın bu ikiz kavramları arasındaki gerilim, Lumieres ve Melies'in yüzyılın başında her birinin pratik olanaklarını ilk kez keşfetmelerinden bu yana film estetiğinin motoru olmuştur (Monaco, 2000:172).

James Monaco'ya göre film yapımcıları, izleyicinin bir çekimi okumasını deęiştirmek ve ayarlamak için mise en scene kodlarını kullanır ve Monaco bu kodları iki bileşene ayırır: Çerçevesel Görüntü (The Framed Image) ve Diyakronik-Artzamanlı Çekim (Diachronic Shot).

Çerçevesel görüntüde; statik film çerçevesi içinde çeşitli kodlar söz konusudur. Örneğin, belirli bir en-boy oranına karar verilmesi, açık biçime karşı kapalı biçimin kullanılması, bir konunun yakınlığı ve oranının yanı sıra ışıklandırma, kompozisyon olasılıklarının varlığı söz konusudur. Artzamanlı çekim ise genel olarak mesafe, açı, hareket, bakış açısı ve odak sorunlarıyla ilgilenir (Monaco, 2000:183-212).

Metteur en scene ise kısaca yazılan eserin bir yönetmen tarafından görselleştirilmesidir. Bu konuda Truffaut, Aurenche ve Bost'tan alıntı yaparak (Truffaut, 1954), “Senaryolarını teslim ettiklerinde, film çoktan yapılmıştı: Onlara göre, metteur-en-scene, çerçevelemeye karar veren kişidir ... ve ne yazık ki bu doğru.” açıklamasında bulunmuş ve bu yönetmenlerin eseri görselleştirdikleri halde, eserin asıl sahibi olma ihtimalinin bulunmayacağını ifade etmiştir.

Seçil Büker ise “*Auteur Kuram Üzerine ve Sinema*” adlı eserinde bu iki terimi aşağıdaki gibi özetlemiştir. (Büker, 1986, akt. Özden, 2004:132):

“Auteur yanlısı eleştirmenler yönetmen-senaryo yazarı ayrımını yadsıyor, auteur-metteur en scene ayrımını getiriyorlar. Auteur kendi düşünce ve duygularını anlatır, metteur en scene ise başkasının tasarladığını görselleştirir. Metteur en scene çok yetenekli ve usta olabilir, ama filme yansıttığı yalnızca kendi yeteneği ve ustalığıdır, kişiliği değil. Auteur ise gerçekleştirdiği “mise en scene”le (sahne düzenlemesi, alıcı devinimi, alıcının yerleştirilmesi vb.) filme kişiliğini yansıtır. Auteur birey olarak kendisini filme koyar. Yarattığı biçem özellikleriyle öbür auteur'lerden ayrılır.”

### **1.2.3. Andrew Sarris ve Auteur'un Üç Halkası**

31 Ekim 1928'de Brooklyn, New York'ta Yunan göçmenlerin çocuğu olarak dünyaya gelen Andrew Sarris, Ozone Park, Queens'te büyüyüp ve John Adams Lisesi'ne devam etmiştir. Küçük yaşlardan itibaren filmlere hayranlık duyan Sarris, üniversitede ve Ordu Muhabere Birliği'nde geçirdiği birkaç yılın ardından film endüstrisiyle daha da yakından ilgilenmeye başlamıştır. 1950'lerde Paris'te geçirdiği bir yıl boyunca Yeni Dalgâ yönetmenleri olan Jean-Luc Godard ve Francois Truffaut ile tanıştıktan sonra bu iki yönetmen onu daha sonra benimseyeceği teoriler ile tanıştırmıştır. Sarris'in kariyerindeki dönüm noktası 1960 yılında The Village Voice için yazdığı ilk film eleştirisinde Alfred Hitchcock'un Psycho filmini övmesi ve yönetmenin sadece ticari açıdan uygun görüldüğü bir dönemde onu bir sanatçı olarak ciddiye alması olmuştur. Sarris 1968'de çok önemli bir kitap olan “*The American Cinema: Directors and Directions*” kitabını yazmıştır. Bu kitapta film üzerine denemeler yazıp, yüzlerce yönetmeni önem sırasına göre sıralamıştır. Sarris, aralarında Hitchcock, Charlie Chaplin, Howard Hawks, John Ford ve Orson Welles'in gibi ünlü yönetmenlerin de bulunduğu birçok ismin, Hollywood'un ticari sinemasında başyapıtlar yaratılabileceğine inanıyordu. Sarris'in felsefesi onu, yerleşik düşünce ekolleri tarafından şekillendirilmek yerine bir film izlemenin bireysel deneyimine odaklanmayı tercih eden film eleştirmeni Pauline Kael ile karşı karşıya getirmiştir. İkili yıllarca tartışmış ve takipçileri Sarristes ve Paulettes olarak iki gruba ayrılmışlardır (Tonti, 2012).

Sarris'e göre, bir yönetmeni auteur yapan, onun bireysel tarzı ve tutarlı tematik kaygılarıdır. Sarris, yönetmenin bir filmin arkasındaki birincil yaratıcı güç olduğuna ve filmin başarısı ya da başarısızlığı için kendisine kredi verilmesi gerektiğine inanıyordu (Sarris, 1963). Dolayısıyla auteur kuramı, yönetmenin yaratıcı vizyonunu oyunculuk, sinematografi ya da senaryo gibi film yapımının diğer unsurlarına göre ön planda tutmuştur. Bu teori, filmlerin analiz edilme ve eleştirilme biçimleri üzerinde derin bir etki yaratmış, dikkatleri yönetmenlerin kendilerine özgü bakış açılarını ifade etmek için belirli teknikleri nasıl kullandıklarına odaklamıştır. Sarris, bu teknikleri inceleyerek bir yönetmenin kendine özgü tarzını tanımlayabileceğimizi ve sinemasal vizyonunu daha iyi anlayabileceğimizi savunmuştur. Bu teori aynı zamanda filmin gerçek bir sanat formu olarak takdir edilmesine katkıda bulunmuş, yönetmenleri film aracılığıyla kendi farklı vizyonlarını ifade eden sanatçılar statüsüne yükseltmiştir. Dahası, Sarris'in auteur teorisi, film yorumlama ve değerlendirmede merkezi figür olarak yönetmeni öne çıkarmaktadır.

Ancak auteur teorisi, film yapımının iş birliğine dayalı doğasını göz ardı ettiği ve yapım ekibinin diğer üyelerinin katkılarını küçümsediği gerekçesiyle eleştirilmiştir. Özellikle, yönetmenin film yapımının tüm yönleri üzerindeki kontrolüne yapılan vurgu, film yaratımında gücü kimin elinde tuttuğuna dair etik soruları gündeme getirmektedir. Bu nedenle, bu modelin hikâye gelişimine önemli katkılarda bulunan senaristler gibi çeşitli ekip oyuncularının kolektif çabaları yerine tek bir vizyoner yeteneğe çok fazla odaklanıp odaklanmadığına dair eleştiriler ortaya çıkmıştır. Bu eleştiriler ne kadar incelikli olursa olsun, Andrew Sarris'in film yapımında yazarlığa ilişkin çığır açan fikriyle sinema çalışmalarına yaptığı katkının kalıcı etkisini azaltmaz: yönetmenleri eleştirel analizin ön saflarına yerleştirmek, onlara benzersiz bir bakış açısı ve yaratıcı vizyona sahip karmaşık sanatçılar olarak duyulan saygıyı artırmıştır. Eleştirmenler ayrıca tüm filmlerin tek bir sanatsal vizyonun ürünü olmadığını ve bazen farklı yaratıcı güçlerin olağanüstü bir film üretmek için uyum içinde çalıştığını belirtmişlerdir. Bu eleştirilere rağmen, Sarris'in auteur teorisi film çalışmaları alanında oldukça etkili olmaya ve filmlerin nasıl değerlendirilip takdir edileceğini şekillendirmeye devam etmektedir. Özetle, Sarris'in auteur teorisi, yönetmenin bir filmin arkasındaki birincil yaratıcı güç olduğunu ve kişisel vizyonuna ve nihai ürün üzerindeki sanatsal kontrolüne göre değerlendirilmesi gerektiğini ileri sürmektedir.

Auteur kuramı Astruc'un "kamera-kalem" ile başlayan serüvenine yönetmenler Truffaut, Bazin, Godard ve Cahiers dergisi yazarlarının çalışmaları ile devam etmiştir. Ancak auteur kuramının ilk olarak Amerikalı yönetmenleri analiz etmenin bir yolu olarak ele alındığı düşünüldüğünde Amerika Birleşik Devletleri'nde yıllarca bu teoriye bir isim ve yuva bulunamadığı unutulmamalıdır. Amerikalı eleştirmen Andrew Sarris, *politique des auteurs*'ün belki de en güçlü destekçisiydi. Sarris'in en dikkat çeken eleştirilerinden birisi ise, *politique des auteurs* ile gerçekten kastedilenin kendi deyimini ile (Sarris, 1969:522) "Delannoy'un en iyi filminin Jean Renoir'ın en kötü filmine asla eşit olamayacağıdır" söylemi olmuştur. Bu konuda 1962'de yazdığı yazılarla, auteur kuramı terimini de adlandıran kişi oldu. Bazin ve Cahiers'in teoriyi yaratmak için Truffaut'tan daha fazlasını yaptığını kabul eden Sarris, auteur teorisini bugün bilindiği şekliyle bir araya getiren kişiydi. Teoriye belki de en önemli katkısı, ismin kendisi bir yana, Sarris'in bir eleştirmenin auteuristik çalışmasını dayandırması gereken üç noktayıydı.

Andrew Sarris “*Notes On The Auteur Theory in 1962*” isimli eserinde bu çemberlerden bahsetmektedir. Bu üç halkanın dış çemberi (technical competence) ise filmleri üzerinde çok az yaratıcı kontrole sahip olan ve genellikle başkalarının vizyonlarına veya senaryolarına dayalı projeleri yönetmek üzere işe alınan film yapımcılarını temsil eder. Bu gruptaki yönetmenlerin, başkalarının fikirlerini perdede hayata geçirmekten sorumlu oldukları için daha teknik bir role sahip oldukları düşünülebilir. Sarris ilk çember için “bir değer ölçütü olarak yönetmenin teknik yeterliliğidir. İyi yönetilmiş ya da yönetilmemiş bir filmin eleştirel değerler skalasında hiçbir önemi yoktur, ancak konu, senaryo, oyunculuk, renk, fotoğraf, kurgu, müzik, kostümler, dekor vb. hakkında ilgi çekici konuşmalar yapılabilir.” der. Dış çemberdeki yönetmenlere örnek olarak Michael Bay, Roland Emmerich ve Chris Columbus verilebilir. Dış çembere dahil edilebilecek bir yönetmen örneği ise, kitaplar veya gerçek hikâyeler gibi önceden var olan materyallere dayanan filmleri yönetmesiyle tanınan Ron Howard'dır. Howard'ın kendine özgü bir tarzı olsa da, filmleri genellikle kaynak malzemenin taleplerine ve onları destekleyen stüdyoların beklentilerine uymak zorundadır. Howard'ın bu kategoriye girebilecek filmlerine örnek olarak Dan Brown'ın aynı adlı romanından uyarlanan “*Da Vinci Şifresi*” verilebilir. Sarris'in dış çembere giren yönetmenlerin yetenekli ya da becerikli olmadıklarına inanmadığını belirtmek önemlidir; daha ziyade, yaratıcı kontrolden yoksun olmalarının, filmlerinin iç çemberdekilerle aynı şekilde “auteur” eserler olarak kabul edilemeyeceği anlamına geldiğini savunmuştur.

Orta çember (personal style) ise bir dereceye kadar yaratıcı kontrole sahip olan ancak iç çemberdekiler kadar özerk olmayan film yapımcılarını kapsar. Bu gruptaki yönetmenler bütçe veya stüdyo sınırlamaları gibi belirli kısıtlamalar dahilinde çalışmak zorunda kalabilirler, ancak yine de çalışmalarında farklı tarzlar ve temalar yaratabilirler. Sarris ise orta çember için “auteur teorisinin ikinci önermesi, bir değer ölçütü olarak yönetmenin ayırt edilebilir kişiliğidir.” der (Sarris, 1963:562). Orta çemberdeki film yapımcılarına örnek olarak Steven Spielberg, John Ford ve Martin Scorsese verilebilir. Daha iyi bir örnek olarak ise farklı görsel tarzı ve filmlerinde karmaşık temaları ele alma becerisiyle tanınan Christopher Nolan'dır. Nolan genellikle stüdyo tabanlı bir sistemin kısıtlamaları içinde çalışsa da yenilikçi hikâye anlatma teknikleri ve çarpıcı sinematografi kullanarak benzersiz vizyonunu perdeye taşıyabilmektedir. Bu durum, karmaşık olay örgüsü ve görsel açıdan çarpıcı aksiyon sekanslarının kendine özgü karışımını içeren “*Inception*” ve “*The Dark Knight*” gibi filmlerde açıkça görülmektedir.

İç çember (interior meaning) ise tam bir sanatsal özgürlüğe sahip olan ve filmlerinin her yönü üzerinde tam kontrol uygulayabilen film yapımcılarından oluşur. Bu yönetmenler, kişisel vizyonlarını herhangi bir dış müdahale olmaksızın eserleri aracılığıyla ifade edebildikleri için gerçek auteur olarak kabul edilirler. Sarris iç halkayı “iç anlam, dış anlamdan çıkarılır. Bir yönetmenin kişiliği ile malzemesi arasındaki gerilimden kaynaklanır. Bu bütüncül anlam kavramı, Astruc'un mizansen (mise en scene) olarak tanımladığı şeye yaklaşır, ama tam olarak değil.” (Sarris, 1963:562) olarak açıklamıştır. İç çemberdeki film yapımcılarına örnek olarak Stanley Kubrick, Alfred Hitchcock ve Jean-Luc Godard verilebilir. İç çembere uyan yönetmenlere verilebilecek en iyi örnek Quentin Tarantino olabilir. Tarantino filmleri üzerinde, yazımından yönetmenliğine ve kurgusuna kadar tam bir yaratıcı kontrole sahiptir ve son derece stilize diyalogları, şiddet kullanımı ve doğrusal olmayan hikâye anlatımıyla tanınır. Filmleri açık bir şekilde “Tarantino-esque” olup, temaları ve uygulamaları açısından son derece kişiseldir. Bu kategoriye girebilecek filmlere örnek olarak “Pulp Fiction” veya “Kill Bill Vol. 1 ve 2” verilebilir. Sarris ise iç halkayı “tutarlı bir dünya görüşü, tutarlı bir tutum ve fikirler bütünü olarak tanımlamıştır. Sarris buna “işsel anlam” ya da vizyon diyor, ancak buna bir dünya görüşü, bir felsefe, ya belirli bir yönetmene özgü olan ya da John Ford'un Western türüne dönüşleri gibi daha büyük anlatı geleneklerinin büyük ve tutarlı bir varyasyonu olan bir tür kişisel anlatı da denebilir.” (Kolker, 2015:152).

#### **1.2.4. Peter Wollen: Yapısal Auteur ve Sinemanın Yapısal Özgürlüğü**

Peter Wollen, auteur teorisine yapısalcı bir yaklaşım geliştiren İngiliz film eleştirmeni ve teorisyenidir. Film çalışmalarında yapısalcılığın babası olarak kabul edilir (Akser, 2020:2). Auteur teorisi, yönetmenin bir filmin arkasındaki birincil yaratıcı güç olduğunu ve bireysel tarzlarının çalışmalarında görülebileceğini savunur. Wollen, auteur teorisinin genel olarak gelişigüzel geliştiğini ve hiçbir zaman programatik terimlerle, bir manifesto veya kolektif bildiriyle detaylandırılmadığını belirtmek önemli olduğunu belirtmiştir (Wollen, 2004:68). Wollen, Auteur'cü analizin filminden çıkartmak istediği sonucu şu şekilde belirtmiştir;

“Seyircinin bir rüya gibi filmde gördüğü, deyim yerindeyse, 'bilinçdışında' gizli kalan süreci gizleyen ve maskeleyen 'ikincil revizyonun' son ürünü olan 'dış cephesi'dir. Bazen bu 'dış



cephesine öylesine işlenmiş, öylesine yumuşatılmış ya da birbirinden farklı unsurlarla öylesine pıhtılaşmıştır ki, ötesini görmek, daha doğrusu içinde karakterler, diyaloglar, olay örgüsü vb. dışında bir şey görmek mümkün değildir. Ancak diğer durumlarda, diğer filmlerle karşılaştırma yaparak, tutarlı bir mesaj ya da dünya görüşü değil ama filmin altında yatan ve onu şekillendiren, ona belirli bir enerji kateksisi modeli veren bir yapıyı deşifre etmek mümkündür. Auteur analizinin filmde ayırdığı şey işte bu yapıdır.” (Wollen, 1972:167).

Wollen, bir yönetmenin çalışmasını oluşturan tekrar eden temaları, olay örgüsü araçlarını ve görsel motifleri tanımlayarak filmleri daha titiz bir şekilde analiz etmek için yapısalci yöntemlerin kullanılabilmesini savunmuştur. Yapısalcılık (Brewer, 2001:115-119), edebiyat, antropoloji, psikoloji, sosyoloji ve dilbilim dahil olmak üzere çeşitli disiplinlere uygulanabilen teorik bir çerçeve ve yöntemdir. İnsan davranışını, dilini ve kültürünü şekillendiren altta yatan yapıları anlamının önemini vurgular. Yapısalcılık, kültürel uygulamaları ve inançları şekillendiren altta yatan kalıpları ve yapıları tanımlamaya çalışır. Dilbilimde, kelimelerin veya cümlelerin anlamlarından ziyade, sözdizimi ve dilbilgisi gibi dilin biçimsel özelliklerine odaklanır. Antropolojide ise kültürel pratikleri ve inançları şekillendiren temel yapıları tespit etmeye çalışır. Yapısalcılık, insan deneyiminin altında yatan temel yapıların sistematik analizine yaptığı vurgu ile karakterize edilir. Bununla birlikte, “yapısalcılık” teriminin tek ve ortak bir anlamı yoktur ve çapraz atıf veya karşılıklı etki çok az veya hiç olmaksızın ayrı teorik yapılara ve literatürlere entegre bir şekilde gömülmüştür.

Bu teori ilk olarak yukarıda da bahsedildiği gibi 1950'lerde François Truffaut ve André Bazin gibi Fransız eleştirmenler tarafından geliştirilmiştir. Alfred Hitchcock, John Ford ve Howard Hawks gibi yönetmenlerin, tür veya konu ne olursa olsun tüm filmlerinde görülebilen benzersiz bir vizyona sahip olduklarını savunmuşlardır. Wollen, Howard'ın Hawks'ının auteur teorisi için mükemmel bir kaynak olduğundan bahsetmektedir. Bunun nedeni Hawks'ın Hollywood sistemi içinde uzun yıllar film çekmesi ve western, savaş filmleri, müzikal komediler, bilim kurgu, gangster filmleri ve korku dahil olmak üzere neredeyse her türde film üretmesidir. Buna rağmen, tüm filmleri ortak bir temayı paylaşır ve hepsinde aynı sahneler, motifler ve tempo görülebilir (Wollen, 2004:73). Başka bir deyişle, Hollywood sistemine ve yapımcılara rağmen Hawks kendi sinemasal uzmanlığının bir kısmını aktarabilmiştir. Wollen, Hawks'ın filmlerini analiz etmek için yapısalci bir teknik kullandıktan sonra Hawks'ın auteur bir yönetmen olduğu sonucuna varır.

Yapısal auteur teorisine göre, yönetmen bir filmin birincil yazarıdır ve kişisel tarzı ve vizyonu filmin yapısına ve biçimine yansır. Wollen, yapısal yaklaşımın sadece benzerliklerin ve tekrarların algılanması olmadığını, aynı zamanda farklılıklar ve karşıtlık sistemlerinden oluştuğunu belirtmiştir. Yani bir yönetmenin filmleri sadece aralarındaki ortak unsurlar açısından değil, birini diğerinden ayıran farklılıklar açısından da incelenebilir (Wollen, 2004:83). Filmler arasında yapılabilecek karşılaştırmalı analiz, film çalışmaları bağlamında, ortak temaları, stilistik seçimleri ve anlatı tekniklerini belirlemek için kullanılabilir. Filmler, yönetmenler veya türler arasındaki benzerlik ve farklılıkları ve bunların bir sanat formu olarak sinemanın genel anlayışına nasıl katkıda bulunduğunu ortaya çıkarabilmektedir. Karşılaştırmalı analiz, farklı filmlerdeki ortak motiflerin, görsel estetiğin, hikâye anlatma yaklaşımlarının ve kültürel etkilerin keşfedilmesine olanak tanıyarak, bunların öneminin ve izleyiciler üzerindeki etkisinin daha derinlemesine anlaşılmasını sağlar.

Wollen, filmleri analiz etmek için yapısalcı yöntemler kullanmanın auteur teorisini geliştirebileceğini söylemiştir. İngiliz film kuramcısı, film analizinde auteurist yaklaşım ile yapısalcı yaklaşımı birleştirir. “Yapısalcılık, bir filmin bütünüyle bağlantılı bir dizi işaret, anlam ve sembollerden oluştuğunu savunur. Yönetmen sinemasına bu kuram ile yaklaşan Peter Wollen, kuramı “yapı” başlığı altında ele alıp, bu konuda yönetmenin fazla etkisi olamayacağını öne sürmüştür” (Çekmecı, 2023:27). Sinemada auteur kuramı bağlamında yapısal analiz, bir film yapımcısının kendine özgü tarzının, tekrar eden tematik motiflerinin ve filmlerinin genel yapısını şekillendiren anlatı tekniklerinin incelenmesini ifade etmektedir. Yönetmen tarafından kullanılan biçimsel ve üslupsal unsurları belirlemeye ve bunların filmin sanatsal vizyonuna ve anlamına nasıl katkıda bulunduğunu anlamaya odaklanıp, yönetmenin kamera açıları, kurgu teknikleri, mizansen ve diğer sinematik araçları kullanımını analiz ederek, yönetmenin benzersiz yaratıcı parmak izini ve çalışmalarına nüfuz eden altta yatan kalıpları ortaya çıkarabilmektedir.

Ortak yazarlık adı verilen diğer bir söylem ise, filmlerin basitçe bir yönetmenin kişisel vizyonunun ifadesi olmadığını, daha ziyade senaryo, oyuncular, sinematografi ve kurgu gibi çeşitli unsurların karmaşık bir etkileşiminin sonucu olduğunu savunur (Wollen, 2004:52-58). Wollen'ın yaklaşımı, bir filmin anlam ve önemini anlamak için filmin biçimsel ve stilistik unsurlarının yanı sıra kültürel ve tarihsel bağlamının da analiz edilmesinin önemini vurgular. Genel olarak, Wollen'ın yaklaşımı geleneksel auteurist yaklaşımlardan bir

kopuşu ve filmlerin daha yapısal ve bağlamsallaştırılmış bir analizine doğru bir hareketi temsil etmektedir. Wollen (Saxton, 1986:19), auteurizmi yapısalcılıkla bütünleştirerek, anlatıdan ortaya çıkan karmaşık söylemsel olguyu yalnızca yönetmenin vizyonuna bağlamak yerine daha kapsamlı bir anlayış sunmaktadır.

Wollen'in yapısal auteur teorisi, 1970'ler ve 1980'lerde film çalışmalarının gelişiminde etkili olmuştur. Film eleştirisinin odağının tek tek filmlerden yönetmenin eserlerine doğru kaymasına ve daha önce sanat filmlerinden daha aşağı görülen Hollywood filmlerinin incelenmesinin meşrulaştırılmasına yardımcı olmuştur. Wollen'in yapısal auteur teorisi bugün hâlâ geçerliliğini korumaktadır. Hollywood sistemi içinde çalışan film yapımcılarının filmlerini anlamak için yararlı bir araç sağlar. Bir yönetmenin çalışmalarında tekrar eden unsurları belirleyerek, bireysel tarzlarını ve anlam iletmek için filmi nasıl kullandıklarını daha iyi anlayabiliriz. Wollen ayrıca yapısal auteur teorisinin Hollywood filmleri de dahil olmak üzere tüm türlerdeki filmleri analiz etmek için kullanılabileceğini, Hollywood filmlerinin çoğu zaman en az sanat filmleri kadar karmaşık ve anlamlı olduğunu ve incelenmelerinin de en az onlar kadar faydalı olabileceğini savunmuştur. Son olarak Wollen, filmlerin sadece hikâyelerden ibaret olmadığını, aynı zamanda karmaşık işaret ve sembol sistemleri olduğunu savunmuştur. Bir filmin yapısını anlayarak, anlamı nasıl ilettiğini daha iyi anlayabiliriz.

Bu teoriyi uygulayarak, anime şirketlerinin filmleri ve anlam iletmek için filmi nasıl kullandıkları hakkında daha derin bir anlayış kazanabiliriz. Tüm anime şirketlerinin farklı bir tarzı olmadığını unutmamak önemlidir. Bazı anime şirketleri çok çeşitli filmler üretir ve filmleri herhangi bir ortak tema veya motifi paylaşmayabilir. Bununla birlikte, bu şirketler bile filmlerinde görülebilen belirli bir animasyon stili veya belirli türlere odaklanma gibi belirli bir “ev stiline” sahip olabilir. Sonuç olarak, anime şirketlerini analiz etmek için yapısal auteur teorisini kullanmanın en iyi yolu, filmlerini izlemek ve herhangi bir ortak tema veya motif belirlemektir. Bu bilgiyi şirketin filmlerinin anlamını yorumlamak ve çalışmalarını çözümlmek için kullanabiliriz.

### **1.3. Auteur Kuramına Yönelik Eleştiriler ve Tartışmalar**

Ünlü bir film eleştirmeni olan Pauline Kael ve auteur teorisinin önde gelen savunucularından Andrew Sarris, 1960'larda “Kael-Sarris Tartışması” olarak bilinen

harareti bir tartıřmaya girmiřlerdir. Pauline Kael, Andrew Sarris'in "Three Circles Theory" yani "Üç Halka Kuramı" üzerine yaptıđı eleřtirilerde önemli noktalara değinmiřtir. Sarris'in yönetmenleri "Dıř Çember," "Orta Çember" ve "İç Çember" olmak üzere üç farklı kategoride sınıflandırmasını eleřtiren Kael'in ortaya koyduđu eleřtirilerin ilki "Dıř Çember" hakkında olan ve teknik yeterliliđi tanımlayan kısım için "Daha düşük seviyedeki eserlerde, teknik yeterlilik malzemenin zayıflıklarını telafi etmeye yardımcı olabilir." (Kael, 1963:15). söyleminde bulunmuřtur. Devamında ise Pauline Kael auteur eleřtirmenlerin film tercihleri ve deđerlendirmeleri hakkındaki eleřtirilerine devam etmektedir. Kael, auteur eleřtirmenlerin özellikle hızlı ve eđlenceli filmleri tercih ettiđini, bunları iyi bir yönetmenin yetenekleriyle daha deđerli hale getirebileceđine inandıđını belirtmektedir. Ancak eleřtirilerinin odađı, auteur eleřtirmenlerin kendi tercih alanları içindeki zevk ve yargıda řařırtıcı derecede yetersiz olduklarıdır. Kael, bu eleřtirmenlerin çocuklardan daha az güvenilir rehberler olduđunu düşünmektedir. Alıntıda da belirtildiđi gibi, birçok çocuđun auteur eleřtirmenlerin deđerlendirmelerinden daha iyi bir film zevkine sahip olduđu ve bazı filmlerin gerçekten komik ve eđlenceli olduđunu anladıkları vurgulanmaktadır. Kael, örneđin Henry Hathaway'in "North to Alaska" filminin komik ve eđlenceli olduđunu, ancak "Hatari" filminin ise sıkıcı olduđunu belirtmektedir (Kael, 1963). Kael, filmlerin deđerlendirilmesinde kişisel tercihlerin, önyargıların ve ön yargılı sınıflandırmaların etkili olduđunu savunarak, film izleyicilerinin kendi deneyimlerine ve zevklerine daha fazla güvenilmesi gerektiđini vurgulamaktadır.

Ardından ise "Orta Çember" olan ve Sarris'in kişisel stil olarak adlandırdıđı bölüm için řunları söyler;

"Geleneksel olarak, herhangi bir sanat dalında, bir yapımda yer alan herkesin kişiliđi yargılamada bir faktör olmuřtur, ancak kişiliđin ayırt edilebilirliđinin kendi başına bir deđer ölçütü olması normal yargılamayı tamamen karıřtırır. Bir kokarcanın kokusu bir gülün parfümünden daha ayırt edilebilirdir; bu onu daha iyi yapar mı?" (Kael, 1963:15).

Kael, bazı yönetmenlerin tanınabilir bir tarzı olsa da, bunun eserlerinin kalitesini belirlemesi gerekmediđini savunmaktadır. Kael, Alfred Hitchcock, Jean Renoir ve Max Ophuls gibi, ayırt edilebilir kişiliklerinin varlıđına rađmen filmlerinin kalitesi farklılık gösteren yönetmenleri örnek vermiřtir. Dahası Kael, Sarris'in kariyerleri düşüře geçen bazı yönetmenlerin işlerini görmezden gelmesine de karřı çıkmıřtır. Sarris'in, John Huston'ın "Malta řahini" ya da "Sierra Madre Hazinesi" gibi filmlerini, güçlü yönetmen kişilikleri öne

çıkmasına rağmen nasıl yönetmen filmi olarak görmediğini sorgular. Kael, auteur teorisinin Huston'un filmleri ve kariyeri hakkında net bir yargıya varılmasını engellediğini savunup daha geleneksel bir yaklaşımın daha incelikli bir değerlendirmeye olanak tanıdığını öne sürer (Kael, 1963:15-17). Genel olarak, Kael'in eleştirisi, bir filmin değerini değerlendirmek için yönetmenin ayırt edilebilir kişiliğini tek kriter olarak kullanmanın sınırlamaları etrafında toplanmaktadır. Senaryo, oyunculuk, sinematografi ve bir filmin hayata geçirilmesinde harcanan kolektif çaba gibi film yapımının diğer unsurlarının da dikkate alınmasının önemini vurgulamaktadır.

Son olarak ise “İç Çember” olan ve Sarris'in içsel anlam olarak adlandırdığı bölümü ise tamamen belirsiz ve mantıksız bulmuştur. Kael, Sarris'in auteur kuramının varsayımlarını sorgulayarak, sinema sanatında içerik ve biçimin birliğine dair geleneksel algının tersini savunduğunu belirtmiştir. Kael, auteur eleştirmenlerin çöp filmleri övdüğünü, içeriği göz ardı ettiklerini ve yönetmenin kişiliğiyle malzeme arasındaki gerilimi içsel anlam olarak yorumlamanın gereksiz olduğunu savunmuştur. Ayrıca, auteur eleştirmenlerin ticari filmlere fazla önem verdiğini ve auteur kuramının eleştirel bir yaklaşım olmadığını vurgulamıştır (Kael, 1963:17-20). Pauline Kael, Sarris'in auteur kuramı hakkında iş birliğinin, türün ve bireyselliğin göz ardı edilmesi, Sarris'in sübjektif ve tamamen kişisel tercihler ile bir sıralama oluşturması gibi eleştirilerde bulunmuştur.

Kael-Sarris tartışması, film eleştirisi ve yönetmenlik yeteneğinin değerlendirilmesi konusundaki perspektiflerin çatışmasının en önemli temsilcisidir. Kael'in eleştirileri, auteur kuramının katı kategorizasyonlarının sınırlarına dikkat çekmiş ve daha nuanslı ve kapsayıcı bir yaklaşımın benimsenmesi gerektiğini vurgulamıştır. Bu tartışma, film eleştirisi alanında süregiden bir dizi görüşmeyi başlatmış ve sinemada yazarlık ve değerlendirme sürecinin karmaşıklıklarını daha iyi anlamamıza katkıda bulunmuştur.

Auteur teorisi feministler tarafından ise, cinsiyetlendirilmiş bir kavram olarak teorik bir revizyonunu sunmakla ve kadın sinemasını ve film yazarlığını tür teorisiyle ilişkili olarak yeniden kavramsallaştırmakla eleştirilmiştir. “Klasik auteur kuramını eleştirenler, kuramın elitist, cinsiyetçi ve paternalist sinema anlayışına dikkat çektiğini belirtmektedir” (Skrodzka, 2022:188). Feministler, “kamera-kalem” ve nefret edilen “cinema de papa” gibi klişelerin patriarkal ve ödipal temellerini ortaya koydular. Diğer yandan, Germaine Dulac, Ida Lupino, Dorothy Arzner ve Agnes Varda gibi kadın yönetmenlerin tanınmasını istediler. Analistler auteur kuramına hem eleştirel yaklaşım sergilediler hem de kadın yönetmenlerin tanınması

ve seslerinin duyulması için çağrıda bulundular. Bu tartışmalar, sinemada cinsiyetin rolünü, temsilin biçimlerini ve kadın yönetmenlerin deneyimini yeniden değerlendirmeyi hedeflemiştir (Stam, 2000:125). Auteur hakkında başka bir eleştiri ise kuramın özgün amacının yanlış yorumlandığı ve daha sonraki çalışmalarda auteur kuramının köklerinden uzaklaşılmasıdır. “Auteur kuramı”nın 1960'lardan sonra Fransız teorisyenler ve onların İngiliz takipçileri tarafından kökten değiştirildiği ve terk edildiği iddiasına karşı bir tepki olarak ortaya çıkar. Buradaki eleştiri ise, auteur kuramının aslında bir teori olmadığı, sadece Amerikalı film eleştirmeni Andrew Sarris'in 1962'de okuyucularına fikri daha net anlatmak için seçtiği talihsiz bir isim olduğudur. Auteur kuramının başlangıcının Cahiers du cinema dergisinin “La politique des auteurs” (yazarların siyaseti) adlı çalışmasıyla ilişkilendirilir ve François Truffaut'nun 1954'te yayımlanan ancak tam olarak bir manifesto olmayan yazısı ile Fransız Yeni Dalga'nın beş yıl sonra yükselişi arasındaki dönemde hizmet ettiği belirtilmektedir (Testa, 1986:525).

## **İKİNCİ BÖLÜM**

### **ANİME VE MANGA SANATI**

Anime ve manga, Japonya'nın eşsiz kültürel ve sanatsal mirasının ürünleri olan iki sanat formudur. Her ikisi de yıllar içinde paralel bir şekilde evrimleşmiş, farklı teknik ve estetik değerler geliştirmiştir. Manga, Japonya'da 19. yüzyılda ortaya çıkan çizim ve resim geleneğinden etkilenerek doğmuştur. Halk arasında hızla popülerlik kazanarak çizgi roman dergileri ve kitapları haline gelmiştir. Anime ise 20. yüzyılın başlarında animasyon tekniklerinin Japonya'da gelişmesiyle ortaya çıkmıştır. Geliştirme ve başlangıç sürecinde Batı animasyonlarından etkilenen anime, zamanla benzersiz bir görsel ve anlatı tarzı oluşturmuştur.

Bu sanat formları, Japon kültürünün derin izlerini taşımaktadır. Mitoloji, gelenekler, toplumsal dinamikler ve düşünsel derinlikler, anime ve manga eserlerinde sıklıkla işlenen temalar arasındadır. Bu da onlara kültürel bir ifade aracı ve birer kültür elçisi niteliği kazandırmıştır. Günümüzde anime ve manga, sadece Japonya'da değil, dünya genelinde geniş bir hayran kitlesi tarafından takip edilmektedir. Özellikle Batı ülkelerindeki popüleritesi hızla artmaktadır. Bu durum, kültürel etkileşimi teşvik etmiş, kültürel alışveriş ve anlayışın gelişmesine katkıda bulunmuştur.

Çalışmanın devamında, anime ve manga sanatının evrimini ve özellikleri incelenecektir. İki sanat formunun teknik, estetik ve tematik gelişimi üzerinde durarak, kültürel etkilerini ve küresel popülaritesi incelenecek, önde gelen anime yönetmenleri ve stüdyolarının katkılarını ele alarak, bu sanat formlarının evrensel ve yerel özellikleri değerlendirilecektir.

## **2.1. Anime ve Manga: İki Sanat Formunun Paralel Evrimi**

Anime ve manga, geçtiğimiz yüzyılda dünya çapında muazzam bir popülerlik kazanmış olan Japonya'nın dünya çapında en çok tanınan kültürel ihraçları arasındadır. Animenin etkisi, her yaştan ve geçmişten izleyiciyi büyüleyen kendine özgü görsel ve hikâye anlatım tarzıyla dünya çapında hissedilmektedir. Japonya, animasyon endüstrisinde her zaman önemli bir oyuncu olmuştur ve animenin büyümesi, bu hakimiyeti yansıtmaktadır. Dahası, Yu-Gi-Oh ve Pokemon gibi tanınmış çocuk anime programları ABD'de popüler olmakla kalmamış, Amerikan yapımları da animeden ilham almıştır. The Power Puff Girls ve Hi Puffy AmiYumi gibi diziler, anime estetiğini açıkça taşıyan görsel öğeleri, karakterleri ve anlatılarıyla bu esinlenmeyi gözler önüne seriyor. Ayrıca Japonya Dış Ticaret Örgütü'ne göre, dünya çapındaki tüm TV çizgi filmlerinin yüzde 60'ı animelerden oluşmaktadır (Napier, 2005:X).

Bu etkiler büyümeye ve daha yaygın hale gelmeye devam ettikçe, animenin çeşitliliğinin ve erişiminin genişlemeye devam etmesini ve küresel popüler kültürdeki yerini daha da sağlamlaştırmasını bekleyebiliriz. Stillerin ve fikirlerin harmanlanması hem doğu hem de batı etkilerinin en iyilerinden yararlanarak potansiyel olarak yenilikçi animasyon formlarına yol açabilmektedir. Bununla birlikte, animenin artan popülaritesine rağmen, bu sanat formunun dikkatli ve özenli bir şekilde sahiplenilmesine, kültürel özünü korurken küresel etkilerle bütünleştirilmesine ihtiyaç olduğunu belirtmek önemlidir. Bu denge, anime ve ilgili sanat formlarının sürekli büyümesi ve gelişmesinin anahtarı olacaktır.

Bu iki medya formu sadece Japonya'nın kültürel ve tarihi manzarasının bir yansıması olarak hizmet etmekle kalmayıp, aynı zamanda popüler kültürün küresel ölçekte şekillenmesinde de önemli bir rol oynamaktadır (Ito, 2005:456).

Anime ve manga farklı medya formlarını temsil etse de genellikle ortak kökenleri ve benzer tematik özellikleri paylaşırlar. Her ikisi de sıklıkla belirli karakterler veya hikâyeler

etrafında odaklanan karmaşık, uzun vadeli anlatı evrenleri içerir. Bu tipik olarak karakterlere ve anlatılara derin bir odaklanmayı içerir ve geniş karakter gelişimine izin verir. Bu nedenle, anime ve manga, hikâyenin zaman içinde geliştiği ve okuyucu veya izleyicinin karakterlerle uzun vadeli bir bağlantı kurabildiği “uzun anlatılar” geleneğinin bir parçası haline gelmiştir (Steinberg, 2012:26).

Dahası, anime ve manga arasındaki bu benzerlikler, her iki formun da aynı tarihsel, kültürel ve sanatsal bağlam içinde geliştiğini göstermektedir. Bu bağlam, Japon sanatı ve edebiyatının uzun tarihini, Japonya'nın 20. yüzyıldaki hızlı modernleşmesini ve Japon toplumunun ve tüketicilerinin bu medya formlarını nasıl benimsediğini ve kullandığını içermektedir. Helen McCarthy, “*A brief history of manga*” (2018), adlı kitabında manga'nın kökenlerine kadar uzanarak tarihsel ve kültürel bağlamı açıklamaktadır. Japon sanat ve edebiyatının etkilerini ve manga'nın nasıl evrilerek popüler bir sanat formu haline geldiğini, ayrıca, manga'nın farklı dönemlerde nasıl değiştiği, farklı türlerin ortaya çıkışı ve büyük eserlerin yaratılması gibi konuları ele alır. Yazar Helen McCarthy, önemli manga serilerini, karakterleri ve önemli etkilerini açıklayıp, birçok manga ve animenin benzerliklerini bu kitapta incelemektedir.

Manga Japonya'da çok daha uzun bir geçmişe sahip olsa da anime genellikle mangadan ilham almış ve çoğu durumda popüler manga serilerini daha geniş bir kitleye ulaştırmak için bir araç olarak hizmet etmiştir. “Diğer önemli bağlantı, birçok anime'nin önce manga olarak yayınlanan hikâyelere dayanmasıdır. Bu anime versiyonları genellikle sadece farklı medya nedeniyle değil, aynı zamanda genellikle orijinal mangayla ilgisi olmayan kişiler tarafından yönetildikleri için orijinalinden oldukça farklıdır” (Napier, 2005:20). Buna ek olarak, her iki form da teknik ve estetik açıdan birbirini etkilemiştir. Manga sanatçıları çizimlerine ve anlatımlarına anime tekniklerini dahil ederken, anime yapımcıları da anime yapımlarında manga estetiğini ve anlatım tekniklerini kullanmaktadır (McCarthy, 2005). Bu iki form arasındaki etkileşim sadece teknik ile kalmayıp pazarda da kendisini göstermektedir. Calvin Reid (2004), “*Manga sells anime-and Vice Versa*” adlı yazısında anime ve manga şirketlerinin taraftarlardan bir animasyon serisini beğenenleri manga formatına yönlendirmek için pazarlama yaptığını ve bunun tersinin de geçerli olduğu belirtmiştir. Şirketlerin bu tüketim alışkanlığını teşvik etmek için mangalarda anime için kuponlar ekledikleri veya manga ve animayı bir arada paketlediklerini ve bu stratejinin Japonya'da franchise üretimi etkilediği vurgulanmaktadır. Ayrıca manga ve animenin



bilgisayar oyunları ile de etkileşim halinde olduğu ve bu üç medyanın estetik temsillerinde bilgisayar kültürüyle birlikte geliştiği de bilinmektedir. Bilgisayar kültürü, bilgisayar oyunlarının görüntülerini, arayüzlerini ve karakterlerini benimsediği gibi aynı şeyleri anime ve mangadan da benimsemektedir. Bu benimseme sadece Japonya ile sınırlı kalmayıp dünya genelinde görülmektedir. “Japon yapımcılar giderek artan bir şekilde anime, manga ve bilgisayar oyunlarının sadece Japonya’da değil tüm dünyada birbirinin satışını etkilediğini düşünüyor” (DeWinter, 2009:115).

Sonuç olarak, anime ve manga arasındaki bu karşılıklı etkileşim, her iki formun da birbirini tamamladığı ve birlikte geliştiği bir ekosistem yaratmıştır. Bu ekosistem Japon popüler kültürünün yaratıcı bir parçasını oluşturmakta ve dünya çapında popüler kültürün şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bazı mangaların hikâyelerinin anime serilerinden etkilenmiş olması mümkün olsa da animelerin açıkça önceki yüksek kültür gelenekleri üzerine inşa edilen popüler bir kültürel form olduğunu söyleyebiliriz. “Anime ile manganın zengin ve büyüleyici dünyası arasındaki bağlantıları anlamak önemlidir. Bunlardan en belirgin olanı görsel tarzıdır. Her ne kadar 'anime bir tür animasyonlu çizgi roman olarak düşünülebilir' demek aşırı basitleştirme olsa da iki medya arasında birçok resimsel benzerlik olduğu kesinlikle doğrudur.” (Napier, 2005:20).

### **2.1.1. Manga Sanatı: Teknik ve Estetik Değerler**

Manga, karmaşık anlatı yapıları ve benzersiz estetik tarzıyla karakterize edilen, Japonya kökenli farklı ve popüler bir sanat biçimidir. Teknik ve estetik değerleri bir araya gelerek farklı hikâyeye anlatımlarını kolaylaştıran zengin bir görsel dil oluşturur. Japonya’da basılı çizgi romanlar, basitçe “manga” olarak adlandırılır ve haftalık ve aylık olarak yayımlanan üç yüz sayfalık dergilerde, haber standlarında, manga mağazalarında ve kitapçılarda bulunan tankobon adı verilen ciltli kitaplara kadar geniş bir yelpazeyi kapsar (Brenner, 2007:29).

Teknik olarak, manganın anlatı becerisi görsel unsurları stratejik olarak kullanmasında yatmaktadır. Manga çok yönlü panel düzeni, karmaşık karakter tasarımı, farklı mürekkep stilleri ve çok çeşitli görsel semboller gibi çeşitli grafik teknikleri kullanır. Manga panelleri, Batı’daki benzerlerinin aksine, anlatının temposuna esnek bir şekilde uyacak şekilde farklı şekil ve boyutlarda olabilmektedir. Manga karakterleri genellikle

abartılı özelliklere sahiptir, özellikle de ifadeleri, okuyucular için duygusal durumlarını görsel olarak güçlendirir (Brenner, 2007:40). Manga aynı zamanda hızlı hareketi ima etmek için stilize edilmiş hız çizgileri veya yoğun duyguları aktarmak için arka planların belirli desenlerle değiştirilmesi gibi sembolik görsel dil kullanır (Speed Stripes, n.d.).

Estetik açıdan manga, kendine özgü görsel unsurlarıyla öne çıkar. Karakterler genellikle 20. yüzyılın başlarındaki bebek tasarımlarına bir selam niteliğinde büyük gözlere, küçük burunlara ve ağızlara sahiptir (Schodt, 1996:60). Bu özel stil manganın tanımlayıcı bir özelliği haline gelmiştir ve bunun karakterlerin ifade gücüne önemli ölçüde katkıda bulunduğu ve böylece okuyucu katılımını artırdığı öne sürülmektedir (Brenner, 2007).

Manga'nın yelpazesi aynı zamanda çok çeşitli tür ve stilleri kapsamaktadır. Tuhaf 'shoujo' mangadan ciddi ve yetişkinler için olan 'seinen' mangaya kadar uzanan üslup yelpazesi farklı kitlelere hitap etmektedir (Kinsella, 2000:45). Bu çeşitlilik sadece manganın geniş çekiciliğini ve erişilebilirliğini kanıtlamakla kalmaz, aynı zamanda estetik çok yönlülüğünü de zenginleştirir.

Manganın teknik ve estetik yönleri sinerjik bir şekilde harmanlanarak bu forma benzersiz bir çekicilik kazandırmaktadır. Manga gelişmeye devam ederken, bu doğal niteliklerini ısrarla korumakta ve dünya çapında beğenilen bir sanat biçimi olarak konumunu sağlamlaştırmaktadır.

### **Manganın Ortaya Çıkışı: Tarihçe ve Öncüler**

Japonya'ya özgü bir grafik anlatı biçimi olan manganın kökenleri birkaç yüzyıl öncesine kadar götürülebilir, ancak bugün aşına olduğumuz modern manga biçimi 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın başlarında şekillenmeye başlamıştır.

Manga'nın tam olarak ortaya çıktığı tarihi belirlemek zor olmasına rağmen, birçok kişi Japonya'da ardışık sanatın başlangıcını 12. yüzyılda Budist rahipler tarafından yapılan illüstrasyonlu yazma ruloların yaratılmasıyla ilişkilendirir. Bu sanatın en ünlü örneği, Toba olarak bilinen bir rahip tarafından oluşturulan “Choju Giga” ya da diğer adıyla “animal scrolls” adlı eserlerdir. Bu rulolar, sayfa üzerinde belirli bir sırayı izleyerek hikâ yeyi

anlatır ve ardışık anlatım için bir örnek teşkil eder. Bu resimli yazmalar çeşitli konularda üretilmiş, genellikle dini içerikli eserlerdir (Brenner, 2007:1-2).

“Manga kelimesi 1814'te ahşap blok sanatçısı Rakuten Hokusai tarafından 'kendiliğinden çizimler' anlamına gelecek şekilde icat edildi, ancak 20. yüzyıla kadar ardışık sanatı ve şimdi 'çizgi romanlar' olarak düşündüğümüz şeyi tanımlamak için yaygın olarak kullanılmadı. Hatta o zaman bile oldukça keyfi bir şekilde uygulanmış gibi görünüyor” (Schodt, 1996:34). Bu dönem aralıkları Japonya'da hızlı bir modernleşme ve Batılılaşma dönemiydi ve bu da dergi ve gazeteler de dahil olmak üzere basılı medyada bir artışa yol açtı. Bu gelişmeler, modern manganın öncüleri olan siyasi karikatürlerin ve hicivli skeçlerin yükselişini kolaylaştırmıştır. 1860'lı yıllarda Charles Wirgman, İngiliz bir göçmen olarak Japonya'ya gelmiş ve Japan Punch adlı bir hiciv dergisi kurmuştur. Dergi, güncel olayların karikatürlerle anlatıldığı bir yayındır ve Japonya'nın büyüyen yabancı topluluğuna hitap etmesinin yanı sıra Japon okuyucular arasında da popülerlik kazanmıştır. Wirgman'ın mizahi üslubu ve gerçek olaylara yapılan göndermeler, Japon sanatçıları etkilemiş ve Japonya'da siyasi karikatürlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Ayrıca, Wirgman Japon öğrencilere Batı tarzı sanat ve karikatür teknikleri öğretmiş ve manga sanatında kelime balonlarının kullanımını tanıtan sanatçı olarak kabul edilmiştir. Wirgman'ın etkisiyle yetişen öğrencileri arasında önde gelen Batı tarzı sanatçılar Kiyochika Kobayashi ve Yoshimatsu Goseda yer almaktadır. Wirgman'ın, Yokohama'daki Yabancı Mezarlığı'nda mezarı olup her yıl mezarında anma töreni düzenlenmektedir (McCarthy, 2018:9).

Modern manganın öncülerinden biri, manga formatı ve estetiği üzerindeki etkisiyle tanınan Rakuten Kitazawa'dır. “Manga kelimesini modern anlamıyla kullanan ilk kişiydi ve yaygın olarak Japonya'da modern manga ve ticaretinin babası olarak kabul edilir.” (McCarthy, 2018:28). Rakuten Kitazawa ve başka bir sanatçı olan Ippei Okamoto, Amerikan karikatürlerinin ve çizgi romanlarının Japonya'da popülerleşmesine katkıda bulunan önemli manga sanatçılarıdır. Kitazawa, İngilizce olan “The Box of Curios dergisi” için manga çizmiş ve Jiji Shimpo Şirketi'nde çalışmıştır. Okamoto ise Asahi Shimbun Gazete Şirketi'nde manga çizmeye başlamıştır. 1920'ler ve 1930'lar, modern Japon manga'nın geliştiği dönem olmuştur. Kitazawa ve Okamoto gibi sanatçılar, Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki çizgi roman endüstrisinden ilham alarak Japon mangasını şekillendirmişlerdir. Ancak, 1930'larda hükümetin düşünceler ve ifade özgürlüğü üzerinde daha fazla kontrol

sahibi olmasıyla bazı manga sanatçıları baskı altına alınmış ve hapsedilmiştir. (Ito, 2005:463).

İkinci Dünya Savaşı sonrasında, “manga tanrısı” olarak bilinen Osamu Tezuka'nın ortaya çıkmasıyla manga dünyası dramatik bir şekilde değişmiştir. “Tezuka'nın adı, “manga tanrısı” (manga no kamisama) onur unvanıyla eşanlamlı hale geldi ve Tezuka'nın eserlerini tanımlayan kitaplar ve raporlar eleştirel olmayan ve övgü dolu bir tavır benimsedi.” (Kinsella, 2000:99). Osamu Tezuka yetenekleriyle, uzun (genellikle binlerce sayfa), karmaşık romanvari format olan “hikâye çizgi romanı”nın öncülerinden oldu. Bu format, bugün Japon manga kültürünün temelini oluşturur ve “sinematik teknikler” denilen tekniklere büyük ölçüde dayanır. Japonya'nın prestijli gazetelerinden olan Asahi, Tezuka'nın ölümünden sonra aşağıdaki duygusal yazıyı yayınlamıştır:

“Japonya'ya gelen yabancı ziyaretçiler, Japonların çizgi romanları neden bu kadar çok sevdiğini anlamakta zorlanırlar. Söylendiğine göre, işe gidiş geliş saatlerinde trenlerde haftalık çizgi roman dergilerine dalmış yetişkin erkek ve kadınları görmeyi genellikle tuhaf buluyorlar. . . . Japonya'da çizgi romanların bu kadar popüler olmasının bir açıklaması da Japonya'nın Osamu Tezuka'ya sahip olması, diğer ulusların ise olmamasıdır. Dr. Tezuka olmasaydı, Japonya'da savaş sonrası yaşanan çizgi roman patlaması düşünülemezdi.” (Schodt, 1996:234).

Tezuka'nın yenilikçi hikâye anlatma teknikleri ve üretkenliği manga endüstrisini büyük ölçüde şekillendirmiş ve etkisi günümüzde de hissedilmeye devam etmektedir. Bu tarihi köklerden gelen manga, Japon popüler kültürünün temel taşlarından biri olarak kalırken, çok sayıda stil ve türü kucaklayarak gelişmeye devam etmiştir.

### **Manga Estetiği: Benzersiz Görsel Özellikler**

Manga estetiği, yüzyıllar boyunca gelişen ve çeşitli kültürel faktörlerden etkilenen ayırt edici görsel özellikleriyle dikkat çekmektedir. Manganın benzersiz estetiği onu diğer grafik anlatı biçimlerinden ayırmakta ve dünya çapındaki popülerliğine katkıda bulunmaktadır.

Manga estetiğinin belirleyici özelliklerinden biri karakterlerin ikonik tasvirleri, özellikle de abartılı gözleridir. Kendisi de Walt Disney karakterlerinin abartılı

özelliklerinden etkilenmiş olan Osamu Tezuka'dan esinlenen bu tarz, manganın ayırt edici özelliği haline gelmiştir. “Japonlar Amerikalılar tarafından sık sık taklitçi olmakla suçlandığından, Disney şirketinin genellikle “Japonya'nın Walt Disney'i” olarak adlandırılan Tezuka'nın çalışmalarını kopyalamış olabileceği fikrinde lezzetli bir ironi de vardı.” (Schodt, 1996:270). Büyük gözler genellikle çok çeşitli duyguları ifade etmek ve karakterlere derinlik katmak için kullanılırken, daha küçük burunlar ve ağızlar gözleri daha da vurgulamaya yardımcı olur. Emre Elikara “*Manga Türleri*” adlı yazısında mangalardaki göz çizimleri hakkında şunları söylemiştir:

“Büyük gözlere sahip karakterler daha masumken; daha küçük ya da kısık gözlü karakterler karanlık ve kötülüğü dışa vurur. Küçük göz bebeklerine sahip karakterler, ifade edebilecekleri duyguları saf ve büyük göz bebeklerine sahip bir karakter kadar açık veremezler. Gözler çekikleştikçe o kişi daha hırçın, sert ve kötü birine dönüşebilir. Gözler kişilik ayracı gibidir; duyguları anlatmak için kullanılan en etkili araç olduğu söylenebilir.” (Elikara, 2007, akt. Alicenap, 2012:16).

Karakter tasarımına ek olarak, manga estetiği, genellikle yüksek düzeyde ayrıntı içeren benzersiz ortamlar ve arka planlar içerir. İster Tokyo'nun kalabalık sokakları isterse fantastik, öteki dünyadan bir manzara olsun, manganın arka planları ruh halinin ve tonun belirlenmesinde etkilidir. “Dünya genelindeki sanatçılar ekran tonlarından faydalanırken, Japon sanatçılar çeşitlilik açısından o kadar geniş bir yelpazeye sahiptir ki, yurtdışındaki meslektaşları sadece kıskançlıkla bakabilirler. Şehir manzaraları ve deniz manzaralarının hazır arka planları için bile ekran tonları bulunmaktadır.” (Schodt, 1996:24).

Dahası, manga estetiği türe göre değişen geniş bir stil yelpazesini kapsar. Manga yayıncılığı dört ana kategoriye ayrıldığını söyleyen Kinsella bunları, erkekler için manga (shonen manga); kızlar için manga (shojo manga); yetişkinler için manga (seinen manga); ve yetişkin kadınlar için bayan çizgi romanları olarak belirtir. Örneğin, genellikle genç kızları hedefleyen “shojo” mangalar sıklıkla narin çizgiler, çiçekli arka planlar ve daha yumuşak bir renk paleti içerir. Buna karşılık, tipik olarak yetişkin erkeklere yönelik olan “seinen” manga, daha koyu tonlarla daha gerçekçi sanat stilleri içerebilir (Kinsella, 2000: 45).

Manganın görsel dili ayrıca “manpu” olarak bilinen benzersiz bir semboller ve görsel ipuçları sistemi kullanır. Bunlar arasında hareketi veya hızı tasvir eden hareket çizgileri, duygusal durumları ifade etmek için ter damlalarının veya damar izlerinin görsel temsilleri

ve sanat eserine dahil edilen, karakterin öfkesini belirtmek için kullanılan buhar gibi onomatopoeik (yansıma) kelimeler-sesler yer almaktadır (What are “manpu”? Anime and manga comic symbols and how to use them right! Part 1 - Anime Art Magazine, 2021).

Özetle, manga estetiği, çok çeşitli stil ve teknikleri bir araya getiren kendine özgü bir görsel dil ile karakterize edilir. Bu benzersiz görsel estetik, manga okumanın sürükleyici deneyimine katkıda bulunur ve kalıcı küresel çekiciliğinin ayrılmaz bir parçasıdır.

### **2.1.2. Anime ve Manga Bağlantısı: İki Sanat Formunun Etkileşimi**

Anime ve manga, farklı sanat formları olmakla birlikte, simbiyotik bir ilişkiyi paylaşırlar ve tarihleri boyunca birbirlerini önemli ölçüde etkilemişlerdir. Her ikisi de Japonya'da ortaya çıkmıştır ve benzer estetiği, hikâye anlatma tekniklerini ve temaları paylaşmaktadır. Bununla birlikte, biri durağan ve basılı, diğeri ise animasyonlu ve genellikle televizyonda yayınlanan ifade araçları bakımından farklılık gösterirler.

“Naruto”, “One Piece” ve “Attack on Titan” gibi birçok popüler anime serisi, başarılı manga serilerinin uyarlamalarıdır (Mccarthy, 2018). Bir mangayı animeye uyarlama kararı genellikle manganın popülaritesinden kaynaklanmakta, yaratıcıları ve yapım şirketleri için geniş bir izleyici kitlesi ve ek gelir akışı sunmaktadır. “Anime kendi başına harika olsa da manga kültüründen türetilmiştir ve genellikle orijinal manga eserlerine dayanır ve bu nedenle genellikle orijinalin sulandırılmış bir versiyonudur.” (Schodt, 1996:14). Bununla birlikte, uyarlama süreci aynı zamanda animasyon ortamına özgü unsurları da beraberinde getirmektedir. Örneğin, renk, hareket, seslendirme ve müziğin eklenmesi, anlatının duygusal etkisini artırıp, izleyiciyi hikâyenin içine daha derinden çekebilmektedir.

Anime ve mangada etki her iki yöne de akar. Manga öncülü olmayan başarılı anime serileri çok fazla örnek barındırmasa da manga uyarlamalarına ilham verir. Örneğin, eleştirmenlerce beğenilen anime “Neon Genesis Evangelion” bir dizi spin-off manga serisine yol açmıştır. Aynı zamanda Gundam animesi de bir örnektir. “Gundam ve Evangelion ayrıca başka bir şey daha gösterdi: ünlü çizgi roman karakterlerine dayanmayan orijinal animasyonun başarılı olabileceğini.” (Condry, 2013:134). Bu karşılıklı ilişki, her iki sanat formunun da gelişmesine ve erişim alanlarını genişletmesine yardımcı olmaktadır. Anime ve manga farklı kimliklerini korurken, aynı zamanda dinamik bir ilişkiyi de paylaşırlar. İki form

arasındaki çapraz ilişki, yaratıcı genişlemeye izin verir, ticari uygulanabilirliklerini artırır ve Japon popüler kültürünün küresel varlığını geliştirir.

## **2.2. Anime Sanatı: Vizyoner Bir Medya Formu**

Japonya kökenli farklı bir animasyon türü olan anime, yerel bir kültürel üründen küresel bir medya fenomenine dönüşmüştür. Kendine özgü estetik tarzı, geniş tema yelpazesi ve yenilikçi anlatı yapılarıyla tanınan anime, küresel popüler kültürde önemli bir yer edinmiştir. Bu bölüm, anime sanatının ayırt edici özelliklerini inceleyerek hem teknolojik ilerlemelere hem de değişen izleyici taleplerine yanıt olarak sınırları zorlayan ve sürekli gelişen vizyoner bir medya formu olarak nasıl hizmet ettiğini gösterecektir. Sanat ve anlatının zorlayıcı birleşimiyle anime, derin sanatsal ifade ve kültürel hikâye anlatımı aracı olarak animasyonun gücünü sergiler.

### **2.2.1. Anime Sanatı: Kökenler ve Kavram**

“Anime”, Japonya'da Japon izleyicilere yönelik olarak üretilen animasyon filmleri, televizyon programları ve orijinal video animasyonlarını (OVA) ifade eder. Bu terim, sinema filmlerinden televizyon dizilerine ve ev eğlence pazarına yönelik yayınlanan orijinal video animasyonlarına kadar geniş bir yelpazeyi kapsar. “Anime” terimi, İngilizce “animation” kelimesinin bir transliterasyonu olan “animeshon” kelimesinden türetilmiştir (Brenner, 2007:29). “Anime (ah-nee-may olarak telaffuz edilir), televizyon şovları, filmler ve doğrudan video sürümleri dahil olmak üzere Japon animasyon çalışmaları için genel bir terimdir.” (Brenner, 2007:307). Ancak Japonya dışında bu terim özellikle Japon animasyonu ya da ondan büyük ölçüde etkilenmiş stilleri ifade eder. Amerika’ya ithal edilen animeler ile birlikte bundan ilham alan çizgi filmlerde “American-Anime”, başka ülkelerde ise “animeden etkilenen çizgi filmler” terimi kullanılır (Castro, 2022:1-2).

Anime'nin kökenleri 20. yüzyılın başlarına, 1917'de bilinen ilk kısa anime olan Namakura Gatana'nın (“An Obtuse Sword”) yapımına kadar uzanmaktadır. Namakura Gatana (1917), Jun'ichi Kōuchi tarafından yönetilen ve Japonya'da gösterilen ilk Japon animasyonu olarak bilinir. İlk Japon animasyonu örneği olarak bazı akademisyenler

tarafından kabul edilen “Imokawa Mukuzô genkan-ban no maki” (Imokawa Mukuzo, Kapıcı) (1917) hâlâ kayıp olduğu için Namakura bilinen en eski anime film olarak kabul edilir. Ancak, bu eski animasyon “anime” olarak kabul edilmez, çünkü anime terimi daha farklı bir kültürel ve yaratıcı anlam taşır. Bazı eleştirmenler Namakura'yı ilk “anime” olarak görse de diğer akademisyenler ve hayranlar, Osamu Tezuka'nın Tetsuwan Atomu (Astro Boy) (1963) adlı eserini anime'nin kökeni olarak kabul eder. Astro Boy, uygun maliyetli televizyon hikâyeciliği için sınırlı animasyon tekniklerini kullanmasıyla anime'nin önemli bir örneği olarak kabul edilir (Castro, 2022:2-3). Animenin modern şeklini almaya başlaması İkinci Dünya Savaşı sonrası döneme kadar gerçekleşmemiştir. Bu dönem, Astro Boy'un da yaratıcısı olan, çalışmaları endüstri için temel ilkeleri belirleyen ve animeyi bir sanat formu olarak önemli ölçüde şekillendiren öncü animatör Osamu Tezuka'nın yükselişine tanık olmuştur (Schodt, 2007:25).

Animenin benzersiz bir yönü de geniş tür çeşitliliğidir. Tipik olarak çocuk içeriğiyle ilişkilendirilen birçok Batı animasyonunun aksine anime, farklı yaş gruplarını ve ilgi alanlarını hedefleyen çok çeşitli türleri kapsar. Bunlar çocuk hikâyeleri ve romantik komedilerden bilim kurgu, korku ve yetişkinlere yönelik temalara kadar uzanmaktadır (Cavallaro, 2006:17-18).

### **2.2.2. Animenin Tarihçesi: Japonya'dan Dünya Çapında Fenomene**

Anime, Japonya'nın kültürel ihracatı olarak kabul edilen bir fenomendir (Napier, 2001:5). Küresel kültürel ekonomide önemli bir yere sahiptir ve dünya genelinde büyük bir takipçi kitlesine sahiptir. Kore, Tayvan, Güneydoğu Asya ve Avrupa gibi birçok ülkede popülerdir ve özellikle çocuklar arasında büyük bir hit olan Doraemon gibi animasyon serileri, farklı ülkelerde geniş bir ilgi görmüştür. Akira filmi yayınlandıktan sonra Birleşik Krallık'ta en çok satan film olurken, yerli olmayan kültürel ürünlere hoşgörü ile yaklaşmayan Fransa'da 1990'ların ortasında televizyonlarda 30 saatten fazla anime serileri yayınlanmıştır. Anime'nin Amerika'daki popülaritesi de son on yılda önemli ölçüde artmıştır ve bilim kurgu hayranları arasında sınırlı bir grup tarafından bilinirken, şimdi ana akıma doğru yol almaktadır. Ancak anime'nin cazibesi, Batı popüler kültüründen farklılığına dayanmaktadır ve tamamen Batı popüler kültürüne entegre olup olmayacağı hâlâ tartışmalıdır (Napier, 2007:5-6).



Anime algısı dünya çapında değişiklik gösterse de genellikle animasyon normlarına meydan okuma ve bunları genişletme becerisiyle tanınır. “Japon mangaka'lar (manga yazarları) tüm yaş grupları için yazıp geniş bir ilgi alanına hitap ederken, “masum genç çocuklardan sapkın cinsel açlığı olan erkeklere (hatta eski bir gençlik suçlusu anneler için bile bir kategori var!)” herkesi hedef almaktadır.” (Cavallaro, 2006:15). Genellikle mangalardan uyarlanan animeler birçok Batı animasyonunun aksine, farklı türleri, karmaşık anlatıları ve derin temalarıyla dikkat çekmekte ve animasyonun kapsamını çocuk eğlencesinden tüm yaş grupları için içerik sunabilen bir ortama genişletmektedir.

Anime'nin küresel etkisi çeşitli şekillerde kendini göstermektedir. Japon kültürünün uluslararası alanda tanınmasına ve anlaşılmasına önemli ölçüde katkıda bulunarak Japonya'ya ilişkin küresel algıları şekillendirmiştir. Japon popüler kültürü, özellikle Doğu ve Güneydoğu Asya'da büyük bir kabul ve takipçi kitlesi elde etmiştir. Animeler, mangalar, karakterler, bilgisayar oyunları, moda, pop müzik ve televizyon dizileri gibi farklı alanlarda Japon kültürü popülerlik kazanmıştır. Bu yayılma süreci, özellikle çocuklar arasında Japon çizgi romanları ve animasyonları günlük hayatın bir parçası haline gelmiştir. Son yıllarda, Japon ve diğer Asya medya endüstrileri, gençler arasında Japon popüler kültürünü daha yaygın hale getirmek için çalışmaktadır. Japon popüler kültürü artık Doğu ve Güneydoğu Asya'da yaygın ve olağan bir durum olmuştur (Iwabuchi, 2002:1-6).

Ayrıca anime, uluslararası animasyon ve film yapımı üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Eşsiz hikâye anlatım teknikleri, görsel stilleri ve tematik derinliği dünya çapında yaratıcılara ilham vermiş ve çeşitli medya formlarında anime esintili küresel bir estetiğe yol açmıştır. “Bazı Amerikan animasyonlarında (örneğin Powerpuff Girls [1998-2004] veya Star Wars: Clone Wars [2003-5] veya Avatar: The Last Airbender [2005-8]) animeye benzer bir şey, bir animetik öge olduğunu hissettiğimizde, bu karelerin arasındaki boşluğun varlığından kaynaklanır.” (Lamarre, 2009:36). Daniel Castro, “*American-Anime: How Japanese Anime Influenced American Cartoons*” (2022:17) adlı makalesinde, “Avatar: The Last Airbender”, Bryan Konietzko ve Michael Dante DiMartino tarafından Nickelodeon Animation Studio için oluşturulmuş bir anime ilhamlı çizgi dizi olduğunu söyler ve ekler; “Avatar'da, Aang'ın kişiliği olgunlaşır ve gelişir, ki bu büyük olasılıkla yaratıcılar birkaç anime izlememiş olsaydı görülemeyecek bir gelişimdir. Bryan Konietzko ve Michael Dante DiMartino, IGN ile yaptıkları bir röportajda anime'nin kendileri ve dizileri üzerindeki etkisini tartışırlar.” Anime esintilerini sadece animasyon filmlerde değil, Cristopher Nolan'ın gişe rekorları

kıran filmi Inception'da da görmek mümkündür. Nolan, Satoshi Kon anime filmi olan Paprika'dan sadece görsel olarak değil fikir olarak da etkilenmiştir. “Christopher Nolan [Paprika'yı] başlıca esin kaynaklarından biri olarak gösteriyor ve Ellen Page'in canlandırdığı Ariadne adlı 'ruh mimarı' karakterini ete kemiğe büründürmek için ana karakterinden ilham almıştır.” (Marny, 2010).

### **Animenin Öncüleri: İlk Animeler**

Anime, bir sanat formu olarak 20. yüzyılın başlarında Japonya'da ortaya çıkmıştır. Bilinen ilk Japon animasyonu Katsudō Shashin'dir (“Etkinlik Fotoğrafları”) ve 1907 ile 1911 yılları arasında yaratıldığına inanılmaktadır. 2005 yılında Matsumoto Natsuki tarafında keşfedilen ve geçici olarak “Katsudō shashin 活動写真” olarak isimlendirilen bu eser büyük olasılıkla yansıtılan (sadece sinemada değil) en eski Japon animasyon filmidir ve Almanya'daki benzerleri tarafından muhtemelen ilham alınmıştır (Litten, 2014:1).

“Sinema için ayakta kalan iki eski animasyon filmin kopyası bulunmaktadır: Kōuchi Jun'ichi'nin Namakuragatana なまくら刀 (Kör Kılıç; 1917) ve KITAYAMA Seitarō'nun 北山清太郎 (1888-1945) Urashima Tarō 浦島太郎 (Urashima Tarō) adlı eserleri, 1918 yılına aittir. Her ikisi de renklendirilmiştir, ancak bunların sinemada zaten renklendirilerek gösterilip gösterilmediğini bilmiyoruz.” (Litten, 2014:7).

1933 yılında film eleştirmeni Yoshiyama Kyokkō (吉山旭光), Japon film tarihine dair bir kitap yayımlamıştır ve kitaba animasyonlarla ilgili kısa bir bölüm eklemiştir. Orada, “Nippāru no henkei” (ニッパールの変形; Nippaaru'nun Dönüşüm(ler)i) adlı bir filmi Japonya'da gösterilen ilk animasyon filmi olarak sunmuştur. Yoshiyama'ya göre (akt, Litten 2013:1), “film 1909 yılında Tokyo'daki Asakusa Teikokukan'da prömiyerini yaptı ve seyirci tarafından iyi karşılandı, çünkü durdurma hareketi (stop-motion) film hileleri (majutsu eiga 魔術映画) o zamanlar izleyiciye göre biraz sıradanlaşmıştı.”

Yoshiyama, bu filmle ilgili Japonca başlık ve biraz belirsiz şirket adı “Patē” パテー dışında ayrıntı vermediği için, bu film Japonya'da gösterilen ilk yabancı animasyon filmi olarak kabul edildi, özellikle Yamaguchi Katsunori ve Watanabe Yasushi'nin Japon

animasyon filmi tarihinde önemli bir yeri olan çalışmasında. Ancak, 2001 yılında yayımlanan bir çalışmada, Watanabe, Japon sinemalarında gösterilen filmlerin kapsamlı bir listesinin bulunduğunu ve bu listede 15 Nisan 1912 tarihinde Asakusa Teikokukan'da prömiyer yapan “Nipparu no henkei” (ニッパルの変形; Nipparu'nun Dönüşüm(ler)i) adlı bir filmin bulunduğunu belirtti. Daha sonraki çalışmalar da bu tarihi vermekle birlikte, “Nipparu no henkei”nin Japonya'da gösterilen ilk animasyon filmi olduğunu kabul etmeye devam etmektedir (Litten, 2013:1-2).

Ancak, bugün bildiğimiz şekliyle anime büyük ölçüde İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemde şekillenmiştir. Genellikle “animenin babası” ve “Japonya'nın Walt Disney'i” olarak anılan Osamu Tezuka, bu dönemde animenin gelişiminde çok önemli bir rol oynamıştır. Çığır açan eseri Astro Boy (Japonya'da orijinal adıyla Tetsuwan Atomu) 1963 yılında yayınlanmış ve modern anime sanat tarzını ve üretim sürecini benimseyen ilk yerli animasyon televizyon dizisi olmuştur. Tezuka'nın animasyon serisi “Mighty Atom” 1960'ların ortalarında Kuzey Amerika'da popülerlik kazanırken, Tezuka'nın kendisi sınırlı bir şekilde tanındı. Tezuka'nın eserlerinin İngilizce çevirileri 1990'ların sonunda ve 2000'lerin başında ortaya çıkmaya başladı, ancak manga fandomu dışındaki genel halk tarafından nispeten bilinmemekteydi. Osamu Tezuka'nın kariyeri kırk yılı aşkın bir süreye yayılmış ve bu süre zarfında çok sayıda hikâye ve karakter yaratmıştır (Schodt, 2007). Tezuka, sayfadaki panelleri bir film kamerasının kareleriyle benzeştirdi ve pan, zoom ve kesme gibi sinematik teknikleri kullanarak hareket ve süreklilik hissi yaratmaya çalıştı. Paneller arasındaki boşluğu kullanarak film kareleri arasındaki geçiş etkisini taklit etti. Tezuka'nın sinemaya olan farkındalığı sadece görsel unsurlarla sınırlı kalmadı. Aynı zamanda çizgi romanlarda ses efektlerini kullanarak savaşlar gibi olayları değil, aynı zamanda kumaşın hışırtısı veya su damlaları gibi günlük sesleri de gerçekçilik kazandırmak için kullandı. Sinematik teknikleri kullanarak Tezuka, hikâyelerinin kapsamını genişletti ve yüzlerce hatta binlerce sayfaya yayılan eserler yarattı - bu, daha önce denenmemiş daha uzun hikâye anlatımının bir kural haline gelmesine yol açtı ve günümüzde manga ve anime'de yaygın olarak görülen bir yaklaşım oldu (Schodt, 1996).

Tezuka'nın etkisi sadece kendisiyle sınırlı kalmamış, aynı zamanda diğer yaratıcı animasyon sanatçılarının erken evrimine de katkıda bulunmuştur. Ünlü Studio Ghibli'nin kurucu ortakları olan Hayao Miyazaki ve Isao Takahata gibi sanatçılar, Spirited Away ve Grave of the Fireflies gibi unutulmaz filmleriyle anime dünyasında uluslararası bir üne sahip

olmuşlardır. Bu önemli isimler, Tezuka'nın öncülüğünde gelişen animeye yeni bir soluk getirmiş ve kendilerine özgü sanatsal vizyonlarıyla izleyicileri büyülemiştir. Onların eserleri, sadece Japonya'da değil, tüm dünyada büyük beğeni kazanmış ve anime sanatının gücünü göstermiştir. Bu nedenle, Tezuka'nın mirası sadece kendi dönemiyle sınırlı kalmamış, aynı zamanda anime tarihinde devrim niteliği taşıyan sanatçıların ortaya çıkmasına ilham vermiştir. Sonuç olarak, animenin öncüleri bugün dünya çapında tanınan ve etkili bir sanatsal ifade aracı haline gelen şeyin temelini atmışlardır. Onların yenilikçi teknikleri, anlatı derinliği ve görsel sanatçılığı animenin kimliğini tanımlamaya devam etmektedir.

### **2.2.3. Animenin Gelişimi: Teknik, Sanatsal Ve Tematik Evrim**

Animenin gelişimi, teknik ilerlemeleri, sanatsal incelikleri ve tematik genişlemesi açısından görülebilmektedir. Siyah beyaz sessiz filmler olarak ilk günlerinden dijital animasyonun modern kullanımına kadar, animenin teknik gelişimi önemli bir unsur olmuştur. Osamu Tezuka'nın Astro Boy'u gibi ilk animeler büyük ölçüde elle çizilmiştir. Ancak teknolojinin gelişmesiyle birlikte, anime endüstrisi 1980'lerde bilgisayar tarafından oluşturulan görüntüleri (CGI) benimsemeye başlamıştır ve animasyon tekniklerinde büyük bir değişime yol açmıştır. Bugün, çoğu anime hem elle çizilmiş hem de bilgisayar tarafından oluşturulmuş unsurları birleştirerek endüstrinin yeni teknolojileri uyarlama ve entegre etme kapasitesini göstermektedir.

Animenin üretimi ve gelişimi, yıllar içinde teknolojik gelişmelerden önemli ölçüde etkilenmiş, estetiğini, erişilebilirliğini ve küresel popüleritesini önemli ölçüde etkilemiştir. Anime üretimindeki kritik teknik gelişmelerden biri, geleneksel cel animasyondan dijital tekniklere geçiş olmuştur. Geleneksel cel animasyonu, her bir karenin şeffaf bir levha üzerine elle çizilmesini içermekteydi; bu, emek yoğun ve zaman alıcı bir süreçti (Lamarre, 2002). Dijital animasyon tekniklerinin 1990'larda kullanılmaya başlanması bu süreci kolaylaştırmış, daha verimli üretim ve daha karmaşık ve dinamik görseller elde edilmesini sağlamıştır. Dijital animasyona geçiş, birçok modern animede özel efektleri ve aksiyon sekanslarını geliştirmek için kullanılan CGI'ın dahil edilmesini de kolaylaştırmıştır. “Bir yandan, çoğu zaman, cel animasyonun eskide kaldığı, animasyonun geleceğinin dijital animasyonda olduğu şeklinde ifade edilmektedir. Bu, Jensen ve Daly'nin Entertainment Weekly (2001) makalesinde ortaya koydukları argümandır.” (Lamarre, 2002:183).

Animenin evrimi ses teknolojisindeki gelişmelerden de etkilenmiştir. Ses kaydı ve düzenlemedeki gelişmeler, hikâye anlatımını ve sürükleyiciliği artırmak için ses efektleri, müzik ve seslendirme kullanımı da dahil olmak üzere daha sofistike ses tasarımına olanak sağlamıştır. Anime ses oyunculuğundaki profesyonellik veya “seiyuu”, animenin çekiciliğinin kritik bir parçası haline gelmiştir ve genellikle bir animenin başarısında önemli bir faktör olmuştur.

“Japonya'da seslendirme sanatı endüstrisi oldukça gelişmiştir ve seiyuular, “canlı” aktörler veya pop idolüne benzer bir ün seviyesine ulaşabilir. Seiyuular, yabancı filmler için dublaj yapma ve yetişkin eğlence endüstrisi de dahil olmak üzere her türlü seslendirme çalışmasında yer alsa da mesleğin temelini anime karakterlerine seslendirme yapmak oluşturur; bir seiyunun popülerliği genellikle belirli anime karakterleriyle ilişkilendirilir. Seiyuular mesleğe girmek için çeşitli yollar izleyebilse de genellikle özel bir eğitim okulunda iki yıl geçirdikten sonra yetenek ajanslarında birkaç yıl çıraklık yaparlar. Bu kapsamlı ve merkezi eğitim, tatlı sesin nasıl belirgin ve birbirine benzer bir tarz olarak ortaya çıktığını açıklayabilir.” (Starr, 2015:4-5).

Sanatsal olarak anime, renkli sanat eserleri, fantastik temalar ve canlı karakterlerle karakterize edilen kendine özgü bir tarz geliştirmiştir. Bu tarz, erken dönem manga sanatı, Amerikan animasyonu ve Japon estetik geleneklerinin etkisiyle gelişerek animemeyi diğer animasyon türlerinden ayıran benzersiz bir görsel dil yaratmıştır. Animenin sanatsal evrimi, teknolojik gelişmelerin, kültürel değişimlerin ve bireysel sanatçıların yaratıcı vizyonunun dinamik bir kesişimini temsil etmektedir. Animenin görsel estetiği yıllar içinde dönüşüme uğramış, artan bir karmaşıklık ve çeşitlilik göstermiştir.

İlk animeler, Osamu Tezuka gibi sanatçıların öncülük ettiği basit, cesur çizgi çalışmaları ve büyük gözler ve küçük ağızlar gibi abartılı fiziksel özellikler içeren manga estetiğinden büyük ölçüde yararlanmışlardır. “Tezuka, insan karakterlerinin neredeyse tamamını Max Fleischer ve Walt Disney gibi Amerikalı çizgi filmcilerin çalışanları tarafından taklit ederek çizmeyi öğrenmişti. Bu, Japon manga ve anime karakterlerinin bugün büyük gözlere ve Batı özelliklerine sahip olmasının bir nedenidir” (Schodt, 2007:126-127). Bu görsel stil, hâlâ yaygın olmakla birlikte, farklı sanatsal etkileri ve değişen izleyici zevklerini yansıtarak zaman içinde çeşitlenmiştir.

Cel tabanlı animasyondan dijital animasyona geçişle birlikte anime sanatçıları daha karmaşık tasarımları ve dinamik animasyon tekniklerini deneyebilecekleri araçlara

kavuşmuştur. Örneğin, CGI'in entegrasyonu, karmaşık 3D ortamları ve efektleri mümkün kılarak birçok modern animenin görsel gösterisini geliştirmiştir. Dijital renklendirme teknikleri de animenin görsel paletini zenginleştirmiş, daha incelikli gölgelendirme ve gradyanlar görsel olarak daha sürükleyici ve gerçekçi bir izleme deneyimi sağlamıştır (Lamarre, 2002).

“Bilgisayar grafikleri kullanımı (CGI), animasyon, sinema ve dijital arasındaki estetik sınırları bulanıklaştırmıştır. Film, bilgisayarların kodlardan tamamen “hayat illüzyonu” yaratmasıyla daha fazla animasyonlu hale gelmiştir. Animasyon ise giderek daha sinematik hale gelmiştir, çünkü “superflat” anime estetiği giderek daha fazla CGI arkaplan ve CGI karakter modellerini içermekte, Disney'nin 2D animasyonundan Pixar'ın 3D animasyonuna geçiş ise “farklı animasyon üretim modlarını birbirine bağlayan diyalektik bir köprüdür ve kültürel ve ekonomik geçişlerin birçok dönüşümüne işaret eder” (Gottesman, 2018:192-193).

Animenin görsel estetiği, gelişen teknolojiler, araçlar ve tekniklerle şekillendiren birçok teknoloji bulunmaktadır. Örneğin, yeni bir GAN tabanlı anime-yüz çevirmeni olan AniGAN, renk / doku stillerini aktararak ve yerel yüz şekillerini bir referans anime-yüz stiline dayalı olarak anime benzeri muadillerine dönüştürerek yüksek kaliteli anime-yüzleri sentezler (Li vd., 2022).

Animenin sanatsal evrimi, farklı türler ve demografik kategorilerdeki görsel stil çeşitliliğinde de kendini göstermektedir. Örneğin, genç kızları hedefleyen 'shoujo' animeleri genellikle ayrıntılı arka planlar, hassas karakter tasarımları ve yumuşak bir renk paleti içerirken, yetişkin erkeklere yönelik 'seinen' animeleri daha gerçekçi bir sanat tarzı ve daha koyu, daha sessiz renk şemaları kullanmaktadır (Kinsella, 2000).

Dahası, bireysel anime yönetmenleri ve stüdyoları, ortamın sanatsal çeşitliliğine daha da katkıda bulunan farklı görsel stiller geliştirmiştir. Örneğin Hayao Miyazaki'nin Studio Ghibli filmlerinin gür, detaylı ortamları ve duygusal karakter tasarımları, Shinichiro Watanabe'nin 'Cowboy Bebop'unun stilize, yüksek kontrastlı görsellerinden kolayca ayırt edilebilmektedir.

Animenin tematik yelpazesi de zaman içinde önemli ölçüde genişlemiştir. İlk animeler genellikle Japonya'nın savaş sonrası iyimserliğini yansıtan fütüristik temalara ve kahramanlık anlatılarına odaklanmıştır. Tezuka gibi erken dönem manga sanatçıları daha sonrasında animeleştirilen eserlerinde “Japon çizgi filmi” kavramını değiştirdi” ve “çeşitli diğer türler üzerinde de etkili oldu” (Cavallaro, 2006:29).

“Tezuka, çizgi romanın çok yönlülüğüne olan inancıyla, macera, komedi ve ciddi dram gibi her türlü hikâyeyi anlatabileceğine inanıyordu. Uzun hikâye yaylarını ve derin karakter gelişimini öncü olarak kullanarak zamanın akışına özel bir dikkat gösterdi. Örneğin, “Kimba the White Lion”da bir aslan yavrusunun yetişkin bir aslana dönüşmesini ve yapay bir şekilde sonsuz çocukluk yaşamaktansa gerçekçi bir karakter gelişimini tasvir etti. Benzer şekilde, “Astro Boy” adlı bilim kurgu macerası, bir çocuk robot kahramanı içererek insanlarla makineler arasındaki çatışma ve teknolojinin toplumun ahlaki değerlerini ve kaynaklarını aşma potansiyelindeki tehlikeleri ele aldı. 1953 yapımı “Prenses Şövalye”, hâlâ shōjo mangada yaygın olan temaları ve öğeleri içeren bir yol haritası niteliğindedir. Kahramanlık etmeye kararlı ve enerjik bir kahramanın kendini şövalye olarak gizleyerek krallığını kurtarmasını anlattı.” (Brenner, 2007:8).

Ortam olgunlaştıkça, anime romantizm, korku, tarih ve yaşam kesiti anlatıları gibi daha geniş bir tema ve tür yelpazesini keşfetmeye başlamış, farklı demografik gruplara hitap etmiş ve modern toplumun karmaşıklıklarını yansıtmıştır (Cavallaro, 2006). 1990'larda ve 2000'lerde anime, romantizm, korku, tarih ve yaşam kesiti anlatıları gibi çeşitli türlere artan bir vurgu yaparak gelişmeye devam etmiştir. Sailor Moon, Revolutionary Girl Utena ve Cowboy Bebop gibi şovlar kimlik, cinsiyet ve cinsellik konularını yenilikçi yollarla araştırmıştır. Ghost in the Shell ve Neon Genesis Evangelion gibi diğer diziler derin felsefi soruları ele alırken, Clannad ve Toradora! gibi diğerleri duygusal ilişkilere, reşit olan gençlere ve kişisel dramlara odaklanmıştır. Animenin zaman içinde hızla büyüyen popülaritesi, istekler doğrultusunda artan bir tür karmaşasına da yol açmıştır. Hyerim Cho'nun (Cho vd., 2018), Facet Analysis of Anime Genres: The Challenges of Defining Genre Information for Popular Cultural Objects adlı makalesinde mevcut anime tür terimlerinin belirsizliği ve tutarsızlığı, bilgi sistemlerinde de sorunlara neden olduğundan bahsetmiştir. Anime türleriyle ilgili etiketler genellikle kafa karıştırıcı ve belirsizdir, ayrıca tanımlarda fikir birliği yoktur. Bu durum, anime veritabanlarında tutarsız sonuçlara yol açabilmektedir. Özellikle Japon kökenli tür terimlerinin kullanımının yaygın olduğu, ancak bu terimlerin dil bilmeyen kullanıcıları kafa karışıklığına uğratabileceği ve uzun vadede sorunlara neden olabileceği ifade edilmiştir. Ayrıca kütüphane kullanıcılarının anime'ye erişim veya daha güçlü tür kataloglama konusunda daha fazla destek istedikleri belirtilmektedir.

Aynı zamanda anime, farklı karakter arketiplerinin gelişimine ve evrimine tanık olmuştur. İlk animelerin cesur ve asil kahramanlarından ve kötü niyetli kötü adamlarından,

karakter havuzu geniş bir karakter tipi yelpazesini içerecek şekilde genişlemiştir. Buna kusurlu kahramanlar, belirsiz anti-kahramanlar, karmaşık kötü adamlar ve her biri kendine özgü tuhaflikları ve geçmişleri olan sayısız yardımcı karakter dahildir. Bu karakterler anime anlatılarına derinlik ve karmaşıklık katarak daha girift ve çok yönlü hikâye anlatımına olanak sağlamıştır. 1960 ve 1970 yıllarında Gekiga (dramatik) mangada anti-kahraman popülerlik kazandı; karakter tasarımı da bu değişime uyarak daha küçük gözlere ve daha az kahraman fiziksel yapılarına doğru kaydı. Bunlara örnek olarak Lone Wolf and Cub'daki Ogami, The Demon Ororon'daki Ororon ve Death Note'daki Light ve Cowboy Bebop'un mangasında ve animesinde, başıboş bir kahraman olan Spike Spiegel tarafından temsil edilir. (Brenner, 2007:46). Animenin tematik evrimi, toplumsal değişimlere ve çeşitli izleyici taleplerine yanıt vererek uyum sağlama ve yenilik yapma kapasitesini yansıtmaktadır. Temaların, karakter arketiplerinin ve türlerin zengin dokusu, animenin bir hikâye anlatma aracı olarak derinliğinin ve çok yönlülüğünün altını çizmektedir.

Sonuç olarak, animenin teknik, sanatsal ve tematik boyutları açısından gelişimi dönüştürücü olmuş ve küresel olarak etkili ve saygın bir sanat formu olarak mevcut statüsüne yol açmıştır.

### **2.3. Animenin Ayırt Edici Özellikleri: Görsel ve Anlatsal Stili**

Anime, onu dünya çapındaki diğer animasyon biçimlerinden ayıran benzersiz bir görsel stille karakterize edilir. Bu farklı tarzın kökleri geleneksel Japon sanatlarına dayanmakla birlikte, karakterlerin ve sahnelerin tasvirinde Batı çizgi filmlerinden ve gerçekçilikten de ilham almaktadır.

Animenin başlıca ayırt edici özelliklerinden biri karakter tasarımına yaklaşımdır. Anime karakterleri tipik olarak büyük, etkileyici gözlere sahiptir; bu özelliğin, Mickey Mouse gibi Amerikan çizgi film karakterlerinin abartılı özelliklerinden esinlenen Osamu Tezuka'dan etkilendiği düşünülmektedir (Allison, 2006:286). Bu tarz, karakter gelişimi ve hikâye anlatımına yardımcı olarak daha geniş bir duygu yelpazesinin aktarılmasını sağlamaktadır. “Anime karakterleri ayrıca genellikle abartılı saç stillerine ve canlı saç renklerine sahiptir, bu da her karakteri görsel olarak benzersiz kılar. Genellikle abartılan bir diğer özellik de saçlardır. Ancak bu durumda abartı, gözlerde olduğu gibi boyutla değil,



renkle gerçekleşir. Bol ve doğal olmayan renkte saçlara sahip karakterler görmek yaygındır.” (Alonso, 2019:20).

Animede hareketin tasviri bir başka tanımlayıcı özelliktir. Batı animasyonu akışkanlığa ve gerçekçi harekete odaklanma eğilimindeyken, anime genellikle bir dizideki kare sayısını azaltan “sınırlı animasyon” tekniklerini kullanır. Bu, hızlı hareket veya yoğun eylemi iletmek için hız çizgilerinin kullanılması gibi daha etkileyici veya etkili olabilen stilize hareketlerle sonuçlanır. “Sınırlı animasyon, manga köklerinden gelen ton, hız çizgileri ve ışıltılı noktalar gibi grafik tekniklerle canlandırılarak, Osamu Tezuka'yı altmış yıl önce bir manga süperstarı yapan hareketli resim tekniklerini çizgi romanlara taşıma sürecini tersine çeviriyor.” (Clements ve McCharty, 2015:568). Ayrıca Tezuka'nın Japonya'da sınırlı animasyonu icat ettiği düşünülürken, Schodt (2007:67) “Gerçekte, sınırlı animasyon Amerika Birleşik Devletleri'nde zaten geniş bir şekilde kullanılmaktaydı ve 1950'lerde sanatsal kısa filmler ve Mister Magoo serisi gibi çalışmalar yapan United Productions of America (UPA) gibi şirketlerde ve Hanna-Barbera gibi şirketlerde yaygın olarak kullanılmaktaydı.” söylemiyle bu duruma açıklık getirmiştir.

Anime'de arka plan sanatının kullanımı, görsel tarzının bir başka dikkate değer yönüdür. Japon manzara sanatının zengin geleneğinden yola çıkan birçok anime, derinlik ve atmosfer hissi yaratan karmaşık ve ayrıntılı arka planlara sahiptir. Bu ortamlar genellikle anlatı içinde ruh hali ve ton oluşturmada önemli bir rol oynamaktadır (Lamarre, 2009:103-109). Ayrıca, anime alışılmadık kamera açıları, görsel sembolizm ve deneysel anlatı yapıları gibi çok çeşitli sinematik teknikler kullanmaktadır.

“Anime'nin görsel tarzının kitlelere hitap eden Amerikan çizgi filmlerinden önemli ölçüde farklı olduğunu vurgulamak da önemlidir. Anime eleştirmenleri Trish Ledoux ve Doug Ranney'nin belirttiği gibi, hatta 1970'lerin başlarında yapılmış Japon animasyon televizyon dizileri “iz süren çekimlerle, uzun manzara kurma çekimleriyle, gösterişli panoramalarla, alışılmadık bakış açısı “kamera açıları” ve aşırı yakın çekimlerle dolup taşar... [ve buna karşılık olarak] çoğu Amerikan yapımı TV animasyonu genellikle bir aksiyon-merkezli orta mesafede gelişir.” (Napier, 2001:10).

Bu unsurlar hem genç hem de yetişkin izleyicilere hitap edebilecek karmaşık, katmanlı anlatıların oluşturulmasına katkıda bulunmaktadır. Sonuç olarak, animenin görsel tarzı benzersiz karakter tasarımı, hareketin yenilikçi kullanımı, ayrıntılı arka plan sanatı ve sinematik tekniklerin zengin bir uygulaması ile karakterize edilir.

Anime yalnızca kendine özgü görsel tarzıyla değil, aynı zamanda farklı anlatım tarzıyla da karakterize edilir. Bu anlatı tarzı karmaşık ve çok katmanlı olma eğilimindedir ve genellikle fantezi, felsefe vb. gibi sosyal yorum unsurlarını içerir. Animenin anlatı tarzının belirleyici yönlerinden biri, olgun ve genellikle tartışmalı temaları ele alma isteğidir. Batı'da animasyon genellikle çocuklara yönelik bir araç olarak görülürken, anime küçük çocuklardan yetişkinlere kadar geniş bir kitleye hitap eder. Varoluşçuluk, yalnızlık, insanlık durumu ve sosyal eşitsizlik gibi karmaşık temaları keşfetmek ve bu konulara düşünceli ve incelikli anlayışlar sunmak anime için nadir değildir.

“Çocuk çizgi film kültürüyle yetişmiş Batılılar animenin küresel popülaritesini şaşırtıcı bulabilir. Ünlü akademisyen Arjun Appadurai “kültür kavramının en değerli özelliğinin farklılık kavramı olduğunu “ öne sürmüştür ve Time'ın incelemesinin de açıkça ortaya koyduğu gibi animenin göze çarpan bir yönü de baskın Amerikan popüler kültüründen ısrarlı bir şekilde farklı olmasıdır. Susan Pointon'un zekice yorumladığı gibi, “Amerikan pazarı için değiştirilen diğer ithal medyalarla karşılaştırıldığında anime hakkında belki de en çarpıcı olan şey, bu anlatıları kabul edilebilir hale getirmede taviz verilmemesidir.” Bu sadece anlatılardaki birçok özel Japon referansı açısından değil, aynı zamanda anlatı tarzı, tempo, imgeler ve mizah açısından da doğrudur. Bu unsurlar genellikle Amerikan animasyon metinlerine kıyasla daha geniş bir yelpazede ve daha derinlikli bir şekilde gösterilir.” (Napier, 2001:9).

Anime'nin anlatı tarzının bir diğer özelliği de özellikle televizyon dizilerinde, epizodik doğasıdır. Anime serileri genellikle birden fazla bölümü ve hatta tüm sezonu kapsayan uzun, kapsayıcı hikâyelere sahiptir ve izleyicinin karakterlere ve olay örgüsüne yatırım yapmasını teşvik eder. Bu hikâye dizileri derin karakter gelişimine ve zaman içinde ortaya çıkan karmaşık, girift anlatılara olanak tanır. “Çoğu dizinin haftalık televizyon formatı belirli anlatı yapılarına, özellikle de sinema formatına göre daha uzun, daha epizodik hikâye çizgilerine izin veren seri planlara yol açtı.” (Napier, 2005:17).

Anime anlatıları sıklıkla Japon kültürü ve geleneğinin unsurlarını da içerir. Bu, Şinto ve Budist inançlarına, Japon tarihine, toplumsal normlara ve Japon yaşamının diğer yönlerine atıfları içerebilir. Bu kültürel unsurlar anlatıya derinlik ve zenginlik katarak özgünlük hissi yaratabilir ve Japon toplumuna dair içgörü sağlayabilir.

“Manga ve animelerde görünüşte dini imge ve kelimelerin kullanımı ve alımlanmasının çoğu sıradan ve genellikle saygısız olsa da bazı izleyici üyelerinin belirli karakterlere veya belirli bir yazarın veya yönetmenin eserlerine ateşli bir bağlılıkla yanıt verdiğini buldum. Bazı

insanlar kurgusal dünyalara dayalı yeni ritüel gelenekleri yaratmış, bazıları ise manga ve animeleri günlük yaşam dersleri ışığında yorumlamıştır. Dahası, bazı sanatçılar yasal olarak din haline gelmiş hayran grupları için liderlik rollerini benimsemişlerdir. Manga ve anime kültürü böylece çağdaş Japonya'da dinin, resmi dini kurumların ve doktrinlerinin sınırlarında var olan yönlerini ortaya koymaktadır. Bu etkili medyanın üretimi ve alımlanması, kurgusal ortamların dini dünyaları etkileme, özümseme ve yaratma yollarına ve kurgusal karakterlerin ve hayali fikirlerin izleyicilere nasıl ilham verebileceğine ve dünya görüşlerini nasıl etkileyebileceğine dair kanıtlayıcı örnekler sunmaktadır.” (Thomas, 2012:9-10).

Ek olarak, birçok anime türler arasındaki çizgileri bulanıklaştırarak bilim kurgu, fantezi, romantizm, korku ve daha birçok unsuru tek bir anlatıda birleştirir. Bu tür karışımı genellikle geleneksel tür kurallarına meydan okuyan benzersiz ve öngörülemeyen hikâyelerle sonuçlanır. Anime türler ve temalardaki çeşitliliğiyle biliniyor, genellikle birden fazla türden öğeler içerse de bu onu kategorize etmeyi zorlaştırır (Cho vd., 2018).

Sonuç olarak, animenin anlatı tarzı; tematik derinliği, epizodik yapısı, kültürel özgünlüğü ve türlerin harmanlanmasıyla dikkat çeker ve bu da onu zorlayıcı ve karmaşık bir hikâye anlatma biçimi haline getirir.

#### **2.4. Animedeki Auteur ve Auteur Yönetmenler**

Anime dünyasında “auteur” terimi, eserlerinin estetik, tematik ve anlatı unsurlarını önemli ölçüde şekillendiren, onları farklı ve tanınabilir kılan benzersiz ve tanımlanabilir bir yaratıcı sese sahip yönetmenlere uygulanmaktadır. Bu auteur yönetmenler, yenilikçi hikâye anlatımı ve sanatsal teknikleriyle anime mecrasının ilerlemesinde çok önemli bir rol oynamaktadır.

Anime'deki auteur teorisi, anime filmlerinin yapımında yönetmenler tarafından yapılan sanatsal ve yaratıcı seçimleri anlamak için bir çerçeve sağlar. Bu filmlerin görsel ve tematik öğelerinin daha derin bir analizine olanak tanır ve yönetmenlerin bireyselliğini ve yazarlığını vurgular (Moist ve Bartholow, 2007; Hernández-Pérez, 2016). Belirli yönetmenlerin çalışmalarını inceleyerek, anime'deki auteur teorisi, ortamın ve sanatsal değerinin daha geniş bir şekilde anlaşılmasına katkıda bulunur.

Auteur teorisiyle ilgili olarak öne çıkan en önemli anime film yapımcılarından biri Hayao Miyazaki'dir (Moist ve Bartholow, 2007; Hernández-Pérez, 2016). Miyazaki'nin Porco Rosso, Howl's Moving Castle, Spirited Away, Princess Mononoke ve Castle in the Sky gibi onlarca filmi görsel yaklaşımları, tematik derinlikleri ve ayırt edici yaratıcı stratejileri açısından analiz edilir (Moist ve Bartholow, 2007). Bu analizler, animenin bir sanat formu olarak anlaşılmasına katkıda bulunur ve belirli yönetmenlerin mecraya benzersiz katkılarını vurgular. Anime'de auteur teorisi kavramı, Miyazaki'nin de ötesine geçerek Mamoru Oshii, Katsuhiro Otomo ve Satoshi Kon (Hernández-Pérez, 2016) gibi diğer etkili yönetmenleri de içerecek şekilde genişlemiştir. Bu yönetmenler ayrıca anime auteur teorisi üzerine söylemi daha da zenginleştirerek anime'ye anlatsal ve üslupsal katkılarıyla tanınmışlardır. Dahası bu yönetmenler Miyazaki'nin yazarlık kalıplarının karşılaştırmalı bir şekilde incelenmesi yoluyla, “yazar anime panteonu”na dahil edilmiştir. (Hernández-Pérez, 2016:26).

Anime alanının en ünlü auteur yönetmenlerden biri olan Hayao Miyazaki'nin My Neighbor Totoro, Spirited Away ve Princess Mononoke gibi eserleri, karmaşık animasyonları, ilgi çekici anlatıları ve tekrarlayan çevrecilik, feminizm ve pasifizm temalarıyla dünya çapında beğeni kazanmıştır (Cavallaro, 2006). Kendine özgü tarzı, zengin detaylı ve fantastik dünyaları, dinamik ve karmaşık karakterleri ve insan doğasına dair incelikli anlayışıyla öne çıkmaktadır.

“Miyazaki'nin filmlerinde çoğunlukla ele aldığı konular; insanın doğa ile ilişkisi, eski ve yenin arasındaki mücadele, değişimin kabullenilmesi ama aynı zamanda değişimle gelen kayıpların ardından yaşanan duygusal gerilim, savaş karşıtlığı, ergen kimliği ve kimlik oluşturma sürecinde yaşanan sıkıntılar, çevre ve çevre sorunları, teknoloji ve çevreyle olan ilişkisi olarak özetlenebilir.” (Alicenap, 2012:165).

Miyazaki Hayao, her yapımında kendi izini bırakarak auteur olarak kabul edilir. Film yapımının her aşamasında (senaryo yazma, yönetme, animasyon) etkili bir şekilde rol alır ve görüntüleri kendi standartlarına uymayan durumlarda düzeltme veya yeniden yapma eğilimindedir. Bu nedenle, Miyazaki'nin filmlerinde tanınabilir bir tarz, görünüm ve atmosfer vardır ve onları izlediğimizde onun vizyonunu gözlemleyebiliriz. Studio Ghibli'nin kurulmasıyla birlikte Miyazaki, Ghibli markasının ve tarzının oluşturulmasına da katkıda bulunmuştur. Ghibli filmleri, Ghibli tarzıyla tasarlanmış olup izleyicilere belirli bir şekilde hitap eder ve bir dünya görüşünü yansıtır (Lamarre, 2009:87).

Miyazaki'nin auteur etkisi ve Studio Ghibli'nin markası, animasyon dünyasında benzersiz bir tarzın ve düşünme şeklinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Ancak bu etki, Studio Ghibli'nin bir operasyon sahnesi olarak ortaya çıkmaktadır ve animasyonun sınırlarını belirleyen bir makine olarak da görülmektedir. Lamarre (2009:88), *The Anime Machine: A Media Theory of Animation* adlı kitabında bu konudan bahsedip, ortaya çıkabilecek soruları ve bu çalışmanın ana fikrini destekleyebilecek sorunları şu şekilde özetlemiştir:

“Miyazaki'yi yaratıcı olarak anarken animasyonun bir makine olarak, özellikle çok katmanlı bir makine olarak incelenmesinin önemine vurgu yaptım. Bu durum bazı okuyucular için ajans konusunda sorular ortaya çıkarabilir. Miyazaki'nin mi animasyon üretiyor yoksa animasyon mu Miyazaki'yi üretiyor? Miyazaki mi animasyonu belirliyor yoksa animasyon mu Miyazaki'yi belirliyor?”

Lamarre çalışmasının devamında, Miyazaki ve Ghibli markasının “eleştirel minimize” yaklaşım ile pazarı genişletmeye çalıştıklarından bahsetmektedir. Bu yaklaşımı ise animasyon teknolojilerinin eleştirel olarak minimize edilmesi açık kompozisyon dünyasında klasik tam animasyon geleneğinin stratejik bir şekilde yeniden sahneye konması olarak özetlemektedir. Bu fikir, iletişim ağlarında ve medya birleşiminde gizli olan animasyonun açılmasını ve yeniden katlanmasını önlemektir.

“Ancak, Oshii Mamoru'nun ısrarla işaret ettiği gibi, bu strateji, değer verdiğini iddia ettiği yaratıcılığı silme tehdidinde bulunur. Sonuç, otorite ve marka üzerinde bir ısrardır. Aslında Ghibli, piyasada örtük olarak bulunan yakınsama güçlerini, animetik aralığın gücünü filmin etrafına katlamak için kullanır, bu da her şeyi bir auteur ile film görmeye bağlı kılar. Ghibli auteurleri serileştirir. Oshii'nin de belirttiği gibi, vurgu gerçek icat ya da deneysellikten ziyade dağıtım ve ticarileştirmenin sanatsal modellerine yapılıyor. Aynı güzel markadan daha fazlası, yeni auteurlerin onu yapmasını bekliyor. Ghibli'nin mevcut çıkmazı budur.” (Lamarre, 2009:315).

Öne çıkan bir diğer auteur ise en çok 'Ghost in the Shell' ile tanınan Mamoru Oshii'dir. Oshii'nin filmleri, polis veya askeri güç olarak sosyal otoritenin rolüyle ilgilenmektedir. Ayrıca kimlik, bilinç ve teknoloji ile insanlığın kesişimi temalarını araştıran felsefi derinlikleriyle dikkat çekmektedir. Oshii'nin kendine özgü tarzı yavaş tempo, atmosferik görseller, iç gözlem ve rüya sekanslarına vurgu içerir (Ruh, 2004). Patlabor ve Ghost in the Shell filmlerinde ve televizyon dizilerinde polis güçleri, örgütlerinin yükselen militarizasyonu ile karşı karşıya kalır ve insan ile makine arasındaki etkileşimi ve sınırlarıyla ilgilenir. Tüm bu eserler (Tomos, 2013:310), Oshii'nin Japonya'da yetişen genç

bir adam olarak deneyimlerinden etkilenmiştir. Şiddet ve silahlı çatışma konularını ele almak konusunda Japon toplumunun reddini kendisi açısından bir hayal kırıklığı olarak gören Oshii'nin yaratıcı çıktısına yansımaktadır. Sukai Kurora Sky Crawlers (2008), Oshii'nin şiddet ve barış, insan ve siborg ilişkisini varoluş ve ölüm alegorisine yeni bir şekilde geliştirmiştir. “Oshii, ortodoks animasyon için mevcut olanın çok ötesinde, animasyonun film geleneğinin merkezi kanonuna dahil edilmesi gerektiğini savunan Japon sinemasında kendine özgü bir sesi temsil eder.” (Tomos,2013:311) Condry (2013:205-206) ise ‘ruh’ kelimesini belirli bir animenin tarzında veya belirli bir yazarın vizyonunda var olan bir özellik olarak anlatır. Bunu ruhu ise Ghost in the Shell filmlerindeki ‘Oshii tarzı’ olarak tanımlar.

Oshii'nin filmlerinde yinelenen bir motif de basset tazılarının varlığıdır. 2004 yılında kendisine en büyük yaratıcı güç sorulduğunda “Sevgili Gabriel'im, evcil hayvanım basset tazısı" (Mamoru Oshii's Greatest Scene, 2022) cevabını vermiştir. Sadakat, masumiyet ve zamanın geçişi temalarını simgeleyen birçok filmde yer almıştır.

“Yönetmen Mamoru Oshii'nin özellikle basset tazısı cinsi köpeklerine duyduğu sevgi, özellikle son filmlerinde ortaya çıkıyor ve kendisini temsil ediyor. Oshii, sadece bir metafor olarak “sokak köpeği” olarak adlandırmaz. Hayvanlara duyduğu sevgi ve onlarla özdeşleşmesi efsanedir; hatta kendisini bir köpek olarak karikatürize etmiştir. Kendi kendini referans alan FLCL adlı anime serisinin bir bölümünde karakter Haruko'nun ifade ettiği gibi, “Anime yönetmenleri kedileri sever çünkü onlara bakmak zorunda değiller. Biliyorsunuz, hatta kendilerine bile bakamazlar. Oshii muhtemelen köpekleri seven tek yönetmendir. Kendisini bir köpek gibi görüyor.” (Ruh, 2013:8).

Bir diğer ünlü yönetmen ise Perfect Blue, Millennium Actress ve Paprika gibi psikolojik açıdan karmaşık ve görsel açıdan yenilikçi filmleriyle auteur bir yönetmen olarak kabul edilen Satoshi Kon'dur. Kon'un eserleri gerçeklik ve illüzyonu izleyicinin algılarına meydan okuyacak ve bilinçaltını keşfedecek şekilde harmanlamaktadır.

Genellikle kimlik, algı ve gerçeklik ile fantezinin bulanıklaşması temalarını irdeler. Hikâye anlatma tarzı, doğrusal olmayan yapısı, rüya gibi sekansları ve izleyicinin neyin gerçek neyin hayal olduğuna dair algısına meydan okuyan karmaşık olay örgüleriyle bilinir. Kon'un filmleri genellikle karakterlerinin psikolojik derinliklerine inerek onların içsel mücadelelerini ve geçmiş deneyimlerinin şimdiki yaşamları üzerindeki etkisini araştırır.

Kon'un detaylara gösterdiği titizlik ve sürükleyici ve görsel olarak çarpıcı dünyalar yaratma becerisi, auteur statüsüne daha da katkıda bulunmaktadır (Hernández-Pérez, 2016).

“Kon, 'animetik' bir yaklaşımın ciddi çağdaş meseleleri keşfetmede canlı aksiyon sineması kadar yetenekli olduğunu gösterdi. Kon'un gerçeklik ve fantezi yönetiminde, Ortodoks Batı animasyonundan ziyade Japon görsel sanat geleneklerinden yararlanarak daha inandırıcı bir görsel gösteri yaratmak için aracı kullandığını öne sürüyorum.” (Tomos, 2013:274). Satoshi Kon'un birçok filmini inceleyen Tomos, Kon'un diğer bir ayırt edici özelliğini “El çizimi cels'ler tarafından desteklenen yüksek kaliteli animasyon, Kon'un auteurship'ünü göstermektedir.” (2013:275) şeklinde belirtmektedir.

Satoshi Kon ise kendi çalışmalarını “Japon çizgi roman ve animasyon kültürü, Japon halkının deneyimleri, düşünce tarzları ve incelikleri üzerine inşa edilmiştir; bu nedenle bu düşünce tarzına sahip olmayan biri aynı şeyi yaratamaz.” (Kon, 2004 akt. Tomos, 2013:276) olarak betimlemektedir.

Sonuç olarak, animedeki auteur yönetmenler, kişisel vizyonları ve yaratıcı becerileriyle, ortamın sınırlarını zorlamış ve sanatsal ve tematik derinliğine önemli katkılarda bulunmuşlardır. Kişisel ifade ve sofistike hikâye anlatımı için bir platform olarak animenin potansiyelini vurgulamaktadırlar.

## **2.5. Anime Yapım Şirketleri/Stüdyoları: Japonya'nın Yaratıcı Devleri**

Anime yapım şirketleri veya stüdyoları, Japonya'nın animasyon endüstrisinde önemli bir rol oynamaktadır. Hem yurt içinde hem de küresel çapta izleyicileri büyüleyen çok çeşitli anime içeriğinin arkasındaki yaratıcı güç merkezleridir. Büyüklükleri, kapsamaları ve etkileri küçümsenemez ve Japonya'nın kültürel ve ekonomik manzarasına önemli ölçüde katkıda bulunmuşlardır. Özellikle, 1996 yılında, Japonya'nın en tanınmış animasyon stüdyosu olan Studio Ghibli ile anlaşma yaparak ürünlerini Amerika ve Kanada'da dağıtmak üzere Walt Disney Enterprises büyük bir adım atmıştır (Napier, 2001:8). Anime, Japonya'nın en kazançlı ihracatlarından biridir ve bu büyük ölçüde bu yaratıcı çalışmaları yaratan, geliştiren ve dağıtan yapım stüdyolarına atfedilebilir. Bu stüdyolar milyarlarca dolarlık bir endüstrinin şekillenmesine yardımcı olmuş, inovasyonu teşvik etmiş, binlerce istihdam sağlamış ve ülke ekonomisi üzerinde önemli bir etki yaratmıştır.

Japonya'daki anime yapım şirketleri ve stüdyoları, anime içeriğinin oluşturulması ve dağıtımında önemli bir rol oynamaktadır. Bu şirketler genellikle yerel izleyicileri hedefleyen çapraz medya projeleri geliştirmek için yayıncılık endüstrisi, plak şirketleri ve video oyunu geliştiricileri gibi diğer kültürel sektörlerle iş birliği yapmaktadır (Loriguillo-López, 2017:183). Animenin küresel pazarlardaki başarısı, popüler bir finansman biçimi olarak kitlesel fonlamanın yükselişi de dahil olmak üzere anime üretim dinamiklerinde değişikliklere yol açmıştır (Loriguillo-López, 2017). Kitlesel fonlama, dünyanın dört bir yanından hayranların anime projelerinin finansmanına katılmasına olanak tanıyarak yaratıcılarla izleyicileri arasındaki bağı daha da güçlendirmektedir (Loriguillo-López, 2017:184).

Japonya'daki anime endüstrisi, çok çeşitli yapım şirketleri ve stüdyolarla karakterize edilmektedir. Sektörde Studio Ghibli gibi baskın oyuncular olsa da genel endüstri yoğunluğu özellikle yüksek değildir. Sektörde 2021 verilerine göre 692 animasyon şirketi bulunmaktadır. (The Association of Japanese Animations [AJA], 2022). Bu, daha küçük stüdyoların gelişmesi ve anime endüstrisine katkıda bulunması için fırsatlar içeren nispeten rekabetçi bir manzaraya işaret etmektedir.

“Japon reklam şirketi Dentsu'nun bir raporuna göre, yaklaşık yedi yüz küçük şirket “anime ile ilişkili üretim” alanında çalışmaktadır ve bunların dört yüzü “anime üretimi” üzerinde çalışmaktadır. Daha büyük stüdyolar arasında Toei Animation, Studio Ghibli, Nihon Animation, Shin-Ei Dōga, Studio Pierrot, gdh (Gonzo), Production I.G., Sunrise ve Madhouse gibi stüdyolar bulunmaktadır, ancak bunların yanı sıra yüzlerce diğer stüdyo da mevcuttur. Bir stüdyo genellikle on beş ila birkaç yüz kişiyi istihdam edebilir ve stüdyolar yerel serbest çalışan animatörlere ve özellikle Güney Kore, Filipinler ve Çin'deki büyük off-shore animasyon prodüksiyon evlerine güvenir. Bazı tahminlere göre, Japon animasyonunda kullanılan çerçevelerin %90'ı yurtdışında çizilmektedir, ancak tasarım ve hikâye anlatımı genellikle Japonya'da yapılmaktadır. Birçok anime şirketi üretimde iş birliği yapar, özellikle zaman sıkıştığında ve bireysel animatörlerin kariyer yolları birkaç stüdyo arasından geçebilir. Stüdyolar, giderek daha global bir iş haline gelen ancak parçalanmış ama karmaşık bir ağ merkezi olarak faaliyet göstermektedir.” (Condry, 2013:7).

Toei Animation, Studio Ghibli ve Madhouse gibi büyük stüdyolar Japonya'da kültürel kurumlar haline gelmiş, etkileri animasyon alanının ötesine geçerek diğer medya ve eğlence sektörlerine de nüfuz etmiştir. Bu stüdyolar, yüksek kaliteli yapımları, yaratıcı hikâye anlatımları ve benzersiz sanatsal vizyonlarıyla küresel bir üne kavuşmuş, bu da onları



sadece anime endüstrisinin önemli oyuncularını değil, aynı zamanda Japonya'nın yumuşak gücünün temel itici güçleri haline getirmiştir ( Mōri, 2011:37).

Ayrıca, bu şirketler ekonomik etkileri açısından da önemlidir. Yapımları, ticari ürünler, video oyunları ve turizm gibi ilgili endüstrileri beslemektedir. Dünyanın dört bir yanındaki hayranlar DVD'ler, koleksiyon ürünleri satın alır ve hatta en sevdikleri animelerde yer alan yerleri ziyaret etmek için Japonya'ya seyahat ederek stüdyoların gelirlerine katkıda bulunur ve Japonya ekonomisini canlandırır. 2021 kayıtlarına göre, bu çalışmada da incelenecek olan *Demon Slayer The Movie - Mugen Train* filminden 8 milyar yen elde edilmiştir. Şimdiye kadar en yüksek kayıtlara sahip olan yıllar, tarihi rekor kıran Japon animasyon filmi mega-hitleriyle tanınırken, 2021'de birkaç film endüstrinin büyümesine destek olmuştur. *Evangelion: 3.0 + 1.0 Thrice Upon a Time*, *Detective Conan: The Scarlet Bullet*, *Belle* ve *Jujutsu Kaisen 0*, Aralık ayında yayınlanmıştır ve bu filmler bir araya getirildiğinde 60 milyar yenin üzerinde bir gelir elde etmiştir. (The Association of Japanese Animations [AJA], 2023). Ancak, bu sadece büyük stüdyolarla ilgili değildir. Studio Chizu, TMS Entertainment ve Khara gibi daha küçük stüdyolar, bahsedilen 60 milyar yene katkısı bulunan filmlerin yapımcı şirketleri olarak, daha az kaynağa sahip olmalarına rağmen, izleyicilerde yankı uyandıran ve anime endüstrisinin çeşitliliğine ve zenginliğine katkıda bulunan başka içerikler de üretmeyi başarmışlardır. Yaratıcı çabaları genellikle animasyonun sınırlarını zorlamakta, normlara meydan okumakta ve sektörün sürekli evrimini beslemektedir.

Özünde, hem daha büyük, yerleşik stüdyolar hem de daha küçük, yenilikçi olanlar birlikte anime endüstrisini yönlendirerek onu Japonya'nın yaratıcı ekonomisinde önde gelen bir güç ve küresel kültürel etkisinin önemli bir parçası haline getirmiştir.

### **2.5.1. Öne Çıkan Anime Stüdyoları: Tarihler Ve Etkiler**

Japonya'daki anime stüdyoları, benzersiz geçmişleri ve geniş kapsamlı etkileriyle, anime endüstrisinin evrimini ve küresel olarak kültürel önemini tanımlamada etkili olmuştur. Bu kısımda, Japonya tarihinin kayda değer birkaç stüdyo örneğini inceleyeceğiz:

Japonya'daki en etkili anime stüdyolarından biri Studio Ghibli'dir. Başlangıçtaki önemi tartışılabilir olsa da (Denison, 2022) Studio Ghibli şüphesiz Japonya'nın en önemli ve

başarılı animasyon stüdyosu haline gelmiştir. Dünyaca ünlü animasyonlar üretmiş ve Japonya'da kendi hit filmleri ve diğer yüksek profilli animasyonlar için bir dağıtım şirketi haline gelmiştir.

“Studio Ghibli, yirmi yılı aşkın bir süredir Japonya'nın önde gelen animasyon stüdyosu olmuştur. Bu nedenle Studio Ghibli, uzun metrajlı filmlerden kısa animasyon filmlerine, kurumsal ortaklar ve müşteriler için reklam kampanyalarına, bir stüdyo müzesine ve kapsamlı ticari ürünlere kadar çok çeşitli ürünleri temsil eden bir stüdyo markası olarak ortaya çıkmıştır.” (Denison, 2022:1).

Takahata ve Miyazaki, Tōei Dōga stüdyosunda çalışırken tanışıp, burada birlikte çalışmaya başlamışlardır. İkili, Panda Kopanda filmlerinde ve Nippon Animation için klasik edebiyat uyarlamaları üzerinde birlikte çalışmışlardır. Studio Ghibli, 1985 yılında Miyazaki Hayao, Takahata Isao ve yapımcı Suzuki Toshio tarafından kurulmuştur. Yıllarca çeşitli şirketler için film ve televizyon programları üretmekten yorulan üçlü, dış stüdyo baskılarından etkilenmeden sanatsal özgürlüğe sahip olmak isteyip, sanatçı ve yönetmenlerin özgürce çalışabildiği, ifade özgürlüğünün ticari kaygılardan daha önemli olduğu bir animasyon stüdyosu olarak Studio Ghibli'yi kurmuşlardır (Odell ve Blanc, 2019:4-7).

Animasyon detaylarına gösterdiği titizlik, ilgi çekici anlatıları ve karmaşık karakter gelişimiyle tanınan Ghibli'nin filmleri sektörde silinmez bir iz bırakmıştır (Cavallaro, 2006). Studio Ghibli'nin tartışmalara rağmen ilk filmi olarak kabul edilen filmi Gökteki Kale (Castle in the Sky)'dir. Tartışmanın sebebi ise Takahata ve Miyazaki'nin Studio Ghibli'nin kuruluşunda önce 1984 yılında yayınladıkları Rüzgarlı Vadi (Nausicaä of the Valley of the Wind) filmidir. Film, hikâyesi, temaları, karakterleri ve animasyonu büyük övgüler almıştır. 2007 yılında Japonya Kültür İşleri Ajansı tarafından yapılan bir ankette Japon animesi olarak en yüksek ikinci derecelendirilmeye sahip olmuştur. Üçüncü sırada ise Castle in the Sky bulunmaktadır (Best Anime Ranking | Japan Probe, n.d.).

“Castle in the Sky, teknik olarak Studio Ghibli'nin ilk filmi olabilir, ancak o dönemdeki çerçevelendirme, 1986 yapımı Castle in the Sky filmi ile daha önceki Nausicaä of the Valley of the Wind arasında bir kopukluk olduğunu göstermez. Aksine, Castle in the Sky'nin tanıtımı ve sergilenmesi, Miyazaki'nin Nausicaä of the Valley of the Wind için kullandığı başarılı yöntemleri tekrarlardı ve hatta 1984 ve 1986 filmleri arasında bağlantılar kurmaya çalıştı.” (Denison, 2022:10-11).

Studio Ghibli kurulduđu yıldan itibaren Sprited Away, Grave of the Fireflies, Princess Mononoke ve My Neighbour Totoro gibi Oscar ödülü de dahil birçok ödüllü filme imza atmıştır. Toplamda 30 filmi bulunan Studio Ghibli (Studio Ghibli - Companies - MyAnimeList.net, n.d.) en son 2018 yılında Boro the Caterpillar isiminde bir kısa film yayınlamış ve 2023 yılında Miyazaki'nin son filminin Ghibli bünyesi altında herhangi bir fragman ve tanıtım olmadan yayınlanacağını duyurmuştur (Pulver, 2023).

1970'lerin başlarında, Osamu Tezuka'nın Kimba the White Lion ve Astro Boy gibi çalışmalarını dünya ile tanıştırdığı Mushi Production'ın çöküşü ve Toei Animation'ın kendi personellerini geçici serbest çalışma sözleşmeleriyle dağıtması birçok animasyon stüdyosunun oluşmasını sağlamıştır. “Bu şirketlerden bazıları, Madhouse gibi, kendi başlarına stüdyolara dönüştü; bazıları ise yalnızca atölyeler, tek odalı ofisler veya belirli bir sanatçı veya yaratıcının eserlerinin sahibi olduğu şirketler olarak kaldı.” (Clements ve McCharty, 2015:14). Japonya'nın en köklü ve hâlâ sektörde büyük bir pazara sahip olan şirketi Tōei Animation, Hayao Miyazaki ve Isao Takahata'yı eğitti, ikilinin Studio Ghibli'yi kurmasında yardımcı oldu ve dahası, Tōei Animation, günümüzdeki daha yenilikçi stüdyolara, Sunrise, Office Academy ve Madhouse gibi daha birçok şirketin oluşumuna yol açan bir kaynaktır (Denison, 2015:336-337). Ocak 1948 yılında kurulan Tōei Animation (History | Company | Toei Animation Co., LTD., n.d.), One Piece, Sailor Moon, Dragon Ball, Slam Dunk gibi dünya çapında ses uyandırmış animeler de dahil yüzlerce anime film ve serinin oluşturucusudur (Toei Animation - Companies - MyAnimeList.net, n.d.). “Otogi Pro ve TCJ, Tōei Dōga'nın başarılarından önce kurulmuş olsalar da Tōei Dōga sonraki yıllarda yeni animasyon stüdyolarını desteklemek açısından önemli bir rol oynamıştır.” (Denison, 2015:337).

Tōei Animation ve Mushi Production şirketinin çalışanlarının dağılmasıyla, 1972 yılında kurulan Madhouse, psikolojik gerilim filmi Perfect Blue, Hiroşima olayının en etkili yansıtıcısı ve tarihi bir otobiyografi filmi olan Barefoot Gen'den sosyo-politik dizi 'Death Note'a kadar uzanan yapımlarındaki stilistik çok yönlülük ve genişlikle övgü toplamıştır (madhouse.co.jp, n.d.).

Madhouse, çok çeşitli türlerde sürekli olarak düşündürücü ve eleştirmenlerce beğenilen anime üretme konusunda ün kazanmış ünlü bir animasyon stüdyosudur. Stüdyonun etkisi, kaliteye olan bağlılığı, yetenekli animatör ve yönetmen ekibi ve sektörde uyum sağlama ve yenilik yapma yeteneği gibi çeşitli faktörlere bağlanabilir. Madhouse'un

etkisinin temel nedenlerinden biri, yüksek kaliteli anime üretmeye olan sarsılmaz bağlılığıdır. Stüdyo, ayrıntılara gösterdiği özen, çarpıcı görseller ve ilgi çekici hikâye anlatımıyla tanınmakta ve mükemmelliğe olan bu bağlılık Madhouse'a sadık bir hayran kitlesi ve eleştirmenlerin beğenisini kazandırmıştır. Madhouse'un başarısı yetenekli animatör ve yönetmen ekibine de atfedilebilir. Stüdyo, her projeye benzersiz vizyonlarını ve uzmanlıklarını getiren sektörün en yetenekli ve yaratıcı bireylerinden bazılarını kendine çekmiştir. Bu yetenek havuzu Madhouse'un çok çeşitli tür ve temaları ele almasına olanak tanıyarak anime tekliflerinin çeşitli olmasını ve geniş bir kitleye hitap etmesini sağlamaktadır. Ayrıca, Madhouse'un sektöre uyum sağlama ve sektörde yenilik yapma becerisi de etkisine katkıda bulunmuştur. Kaliteye olan bağlılığı, yetenekli ekibi ve yenilikçi yaklaşımının yanı sıra Madhouse'un etkisi, animelerinin popüler kültür üzerindeki etkisine de bağlanabilir. Stüdyonun yapımlarının çoğu ikonik hale gelip ve bir bütün olarak anime endüstrisi üzerinde kalıcı bir etkiye sahip olmuştur. Bu animeler sadece izleyicileri eğlendirmekle kalmadı, aynı zamanda tartışmalara yol açtı ve diğer yaratıcıları da etkilemiştir (Bakker, 2017).

“Madhouse, isimli yönetmenlere ve deneysel animasyona dayanan bir film odaklı anime kültürü sunar ve “anime” kavramının anlaşılmasını değiştirmeye çalışır. Her biri kendi tarzında Japonya'daki anime kültürünün sınırlarını zorlar. Bu nedenle, stüdyo markalarının himayesi altında, şirketlerin türlerle oynadığını, sıklıkla anlamları ve metinleri karıştırdığını ve tutarlı bir marka kimliği oluşturmak için bunu yaptığını görüyoruz. Bu karıştırmalar önemlidir çünkü her yapımcı-marka, “anime” çatısı altında nelerin dahil edilebileceği konusunda düşünceyi değiştirme potansiyeline sahiptir.” (Denison, 2015:583).

Genel olarak Madhouse'un etkisi, çeşitli türlerde düşündürücü ve eleştirmenlerce beğenilen animeler üretme konusundaki tutarlılığında yatmaktadır. Stüdyonun kaliteye olan bağlılığı, yetenekli ekibi, yenilikçi yaklaşımı ve popüler kültür üzerindeki etkisi, sektördeki en etkili animasyon stüdyolarından biri olarak ünlenmesine katkıda bulunmuştur.

Japonya'nın bir diğer önemli animasyon şirketi ve çalışmanın devamında, listelerde başı çeken filmleri incelenecek olan Kyoto Animation'dır. 1981 yılında kurulan ve genellikle KyoAni olarak anılan Kyoto Animation, yüksek prodüksiyon değerleri, duygusal hikâye anlatımı ve kendine özgü sanat tarzıyla ün kazanmıştır (Dasgupta, 2022)

Genellikle KyoAni olarak anılan Kyoto Animation, Japonya'nın Kyoto Eyaleti, Uji şehrinde bulunan, yaygın olarak tanınan ve oldukça saygın bir anime stüdyosudur. Yoko ve

Hideaki Hatta tarafından 1981 yılında kurulan şirket, ilgi çekici anlatıları, yüksek prodüksiyon değerleri ve kendine özgü, görsel olarak büyüleyici animasyon tarzıyla sektörde önemli bir etki yaratmıştır (Kyoto Animation Website, n.d.).

Kyoto Animation'ın etkisine katkıda bulunan temel faktörlerden biri, yüksek kaliteli animasyon tekniklerine ve estetiğine verdiği önemdir (Dasgupta, 2022). Stüdyo, izleyicileri büyüleyen ve çalışmalarını sektördeki diğerlerinden ayıran ayrıntılara, canlı renklere ve akıcı animasyona gösterdiği titizlikle tanınır. Görsel mükemmelliğe olan bu bağlılık hem hayranlardan hem de eleştirmenlerden övgü ve hayranlık kazanmıştır. Buna ek olarak, Kyoto Animation duygusal açıdan etkili anlatılar yaratma becerisiyle de övgüler almıştır (Dasgupta, 2022). Ayrıca, Kyoto Animation, personeli için olumlu ve destekleyici bir çalışma ortamını teşvik etme konusundaki kararlılığıyla tanınmıştır (Dasgupta, 2022). Stüdyo, animatörlerine istikrarlı bir istihdam ve büyüme ve gelişme fırsatları sağlamayı içeren benzersiz üretim yaklaşımıyla bilinmektedir. Çalışanlarının refahına yönelik bu odaklanma, yüksek motivasyonlu ve yetenekli bir ekiple sonuçlanmış ve bu da Kyoto Animation'ın anime yapımlarının yüksek kalitesine katkıda bulunmuştur.

Belirli çalışmalar açısından Kyoto Animation, sektördeki etkisini daha da sağlamlaştıran birkaç önemli anime dizisi ve filmi üretmiştir. Bunlar arasında “The Melancholy of Haruhi Suzumiya”, “A Silent Voice” ve “Miss Kobayashi's Dragon Maid” gibi popüler yapımlar bulunmaktadır (Dasgupta, 2022). Bu eserler eleştirmenlerin beğenisini kazanmış ve izleyicilerde yankı uyandırarak Kyoto Animation'ı ilgi çekici ve akılda kalıcı animeler yaratabilen bir stüdyo haline getirmiştir.

“19 Temmuz 2019 sabahı çıkan yıkıcı yangından önce Kyoto Animation, Japonya'nın en üretken ve en sevilen animasyon stüdyolarından biri olarak geniş çapta tanınıyordu. 2019 yangınından sonra verimlilikleri azalsa da fanlar tarafından sevgiyle KyoAni olarak adlandırılan stüdyo hâlâ birden fazla ödül kazanan eserler üretmekte ve sık sık fanlar ve eleştirmenler tarafından tüm zamanların en iyi anime'leri arasında değerlendirilmektedir. Bu nedenle, stüdyonun eserleri akademik olarak da incelenmektedir, ancak bu alanda hâlâ boşluklar bulunmaktadır.” (Dasgupta, 2022:86).

Çalışmada filmleri incelenecek bir diğer stüdyo ise Ufotable'dır. Olağanüstü animasyon kalitesi ve dijital tekniklerin kendine özgü kullanımıyla tanınan bir Japon animasyon stüdyosudur. 2000 yılında TMS Entertainment'ın eski çalışanları tarafından kurulan Ufotable, sektörde önde gelen bir yenilikçi olarak ün kazanmıştır. Benzersiz tarzı ve

animasyona yönelik gelişmiş yaklaşımı hem yerel hem de uluslararası beğeni toplayan çok sayıda başarılı yapımın önünü açmıştır.

Ufotable'ın en kayda değer çalışmalarından biri 'Fate' serisi, özellikle de “Fate/Zero” (2011-2012) ve “Fate/stay night: Unlimited Blade Works” (2014-2015), karmaşık anlatımı, iyi geliştirilmiş karakterleri ve muhteşem görsel uygulamasıyla övgü toplamıştır. Stüdyo ayrıca Japonya'da “Kimetsu no Yaiba” olarak bilinen “Demon Slayer” serisi (2019-2021) ile de övgü toplamaya devam etmektedir. Bu seri sadece Japonya'da olağanüstü bir hit olmakla kalmadı, aynı zamanda önemli bir uluslararası başarı da elde etti. Seriyeye eşlik eden “Demon Slayer: Mugen Train” filmi (2020) gişe rekorları kırarak Japon tarihinin en yüksek hasılat yapan filmi olmuştur (Demon Slayer the Movie: Mugen Train - Box Office Mojo, n.d.).

“Akademide ve hayran topluluklarında da genellikle izleyicilerin kendi estetik eğilimlerini ve sıklıkla en güçlü tanıtım veya konvansiyon varlığına sahip şirketleri değerlendiren bir fan-merkezli gelenek yansır. Örneğin, Production IG ve Madhouse gibi otaku (anime hayranı) odaklı şirketlerin eserleri hakkında çok fazla yazı yazılırken, One Piece'in yapımcısı Toei Animation, Naruto'nun yapımcısı Studio Pierrot ve Pokémon'un yapımcısı Oriental Light and Magic gibi şirketler satışlar açısından onları gölgede bırakır.” (Clements, 2023:245)

Bu stüdyoların her biri, benzersiz geçmişleri ve etkileriyle, anime endüstrisinin dinamik ve gelişen doğasını ifade etmektedir. Kümülatif etkileri, sektörü bugünkü küresel kültürel güç merkezi haline getirmiştir.

## **ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**

### **STUDIO GHIBLI, KYOTO ANIMATION VE UFOTABLE STÜDYOLARININ FİLM ANALİZLERİ**

Bu bölümde, araştırmanın amacı, önemi, problemi, metodolojisi, evren ve örneklemini açıklanacaktır. Ardından, araştırmanın yöntemi daha sonrasında ise seçilen filmlerin incelemeleri yapılacaktır. Daha sonra bulgular başlığı altında araştırma verilerinin analizleri gerçekleştirilecektir.

#### **3.1. Araştırmanın Amacı**

Manga ve anime üretiminde genellikle yönetmenin fikirleri ve yaratıcılığı belirleyici olsa da üretim sürecinde birçok farklı kişi ve departman yer alır. Ayrıca, bir anime veya mangada gördüğümüz nihai ürün, genellikle bir dizi editör, animatör, sanat yönetmeni, senarist, seslendirme sanatçısı ve diğer birçok kişi tarafından yapılan katkıların bir sonucudur.

Auteur teorisi genellikle sinema için geliştirildi, ancak animasyon ve manga gibi diğer medya biçimlerine uygulanabilir. Ancak, bu farklı medya biçimlerinin kendine özgü gereksinimlerini ve sınırlamalarını göz önünde bulundurmamak önemlidir. Örneğin, bir manga yaratıcısı (mangaka) genellikle kendi eserinin hem yazarı hem de çizeridir, bu nedenle auteur olarak görülebilir. Ancak bir anime yönetmeni, genellikle bir dizi farklı kişi ve departmandan oluşan bir ekibin bir parçasıdır, bu da onların auteur olarak görülme potansiyellerini etkileyebilir. Bu analiz sırasında, anime ve manga üretim süreçlerinin, Batı'daki geleneksel film yapım süreçlerinden ne kadar farklı olduğunu göz önünde bulundurmamak da önemlidir. Örneğin, birçok anime ve manga, önceden var olan bir esere (genellikle bir manga veya light novel) dayanır ve bu, yönetmenin yaratıcılık alanını sınırlayabilir. Ayrıca, anime ve manga genellikle belirli bir hedef kitleye hitap etmek için tasarlandığından, bu da auteur teorisinin uygulanabilirliğini etkileyebilir.

Bu tezin temel amacı, auteur teorisinin anime üretim süreçlerinde ve bu süreçlerin yaratıcılarında, özellikle anime stüdyolarındaki varlığını ölçmektir. Bu amaca hizmet etmek üzere, tezimizde öncelikle auteur kuramının tanımlanması ve bu kuramın sinema ve film yönetmenleri için nasıl kullanıldığının anlaşılması hedeflenmektedir. Ardından, bu kuramın anime ve manga sektörüne, daha spesifik olarak da bu sektörde faaliyet gösteren stüdyo ve yapımcı şirketlerin üretimlerinde varlığını ölçmek için nasıl kullanılabileceği üzerinde durulacaktır.

Çalışma, auteur kuramının, yönetmenden ziyade stüdyo ve yapımcı şirketlerin üretimlerinde varlığını ölçmeye yönelik olacaktır. Auteur teorisinin geleneksel uygulaması genellikle filmin yaratıcı direktörüne, yani yönetmenine odaklanır. Ancak bu tez, bu kuramın anime stüdyoları ve yapımcı şirketlerde ölçerek yeni bir bakış açısı geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Bu amaçla, seçilen örnek anime yapımlarının, belirli stüdyolar ve yönetmenler arasındaki auteur nitelikleri ve üslup farklılıklarını değerlendirirken, stüdyoların ve yapımcı şirketlerin eser üzerindeki etkilerini ve kontrolünü de göz önünde bulunduracaktır.

Sonuç olarak, bu tez, auteur teorisinin anime ve manga sektörüne, özellikle de yapımcı şirketlere ve stüdyolarda varlığını ölçerek nasıl uygulanabileceğini anlamayı hedefleyen bir araştırma çerçevesi oluşturacaktır. Bu çerçevede, kuramın uygulanabilirliğini ölçmek ve bu medya biçimlerinin yaratıcı süreçlerine daha derin bir bakış açısı getirmek, çalışmanın ana hedeflerindedir.

### **3.2. Araştırmanın Önemi**

Anime ve manga yapımlarının, eserin yaratıcısı olarak kabul edilen mangakaların (yönetmen ve manga yazarı) ünü ve değeri üzerindeki etkileri, bu çalışmanın merkezinde yer almaktadır. Geleneksel olarak, eserlerin başlangıcı, sonu ve hatta çerçevenin kenarlarına yerleştirilen yapımcı şirket logoları, mangakaların tanınırlığını ve değerini engellemektedir. Bu durum, zaman içerisinde yönetmenin çalışmalarının değerini azaltmakta ve stüdyonun çizim stilinin, kullanılan renk paletinin ve paylaştıkları platformların, yönetmenin tarih, din, sanat ve felsefi görüşlerine kıyasla daha ağırlıklı olduğu bir durumu ortaya çıkarmaktadır.

Genel bir değerlendirme yapılırsa, ayırt edici özelliklere sahip olan anime yapımları, yönetmenin değil, şirketin bir ürünü olarak algılanmaktadır. Bu algı durumu, şirketin pazardaki ürünlerinin izlenme oranlarını doğrudan etkilemektedir. İşte bu noktadan hareketle, bu çalışmanın temel amacı auteur teorisinin, sadece yönetmenler değil, yapımcı şirketleri ve stüdyolar için de varlığını ölçmektir.

Bu çalışma, auteur teorisinin daha geniş bir çerçeve içinde değerlendirilmesini ve değişken bir kuram olarak ele alınmasını sağlayacaktır. Yönetmenler üzerinden sınırlı bir şekilde kullanılan auteur teorisinin, bu çalışmada yapımcı şirketler ve stüdyolar gibi farklı bir kategoriye uygulanması, teorisinin ilerleyen dönemlerde daha geniş bir kullanım alanına sahip olabilmesinin kapılarını aralamaktadır. Bu çalışma, diğer araştırmacılara, farklı yapımcı şirketlerinin auteur olup olmayacağına dair daha geniş çaplı araştırmalar yapabilme imkanı sağlayarak, auteur teorisinin evriminde önemli bir basamak olacaktır. Bu nedenle, bu çalışmanın anime ve manga endüstrisi üzerindeki auteur teorisinin genişletilmiş



uygulamalarını keşfetmek ve anlamak açısından büyük bir öneme sahip olduğunu söyleyebiliriz.

### **3.3. Çalışmanın Problemi**

Geleneksel olarak, Auteur kuramı çerçevesinde, eserin yaratıcısı ve onun niteliklerini belirleyen kişi yönetmen olarak kabul edilmiştir. Ancak, 21. yüzyılda anime ve manga sektöründe, eserin niteliklerini belirleyen ve şekillendiren faktörlerin yapımcı şirketler ve stüdyolar olduğu yönünde bir algı değişimi gözlemlenmiştir. Bu değişim, Auteur kuramının uygulama alanını yeniden sorgulayarak akademik bir çalışma alanı yaratmaktadır.

Yapımcı şirketlerin ve stüdyoların, eserin çizim stili, renk paleti ve paylaşıldığı platformlar gibi birçok faktör üzerinde belirleyici bir etkiye sahip olması, Auteur kuramının geleneksel uygulamasını sorgulatmaktadır. Ancak, bu konuda yapılacak çalışmaların sayısı oldukça sınırlıdır. Ayrıca, bu çalışmalarda genellikle yönetmenlerin rolüne odaklanılmakta ve yapımcı şirketlerin ve stüdyoların etkisi göz ardı edilmektedir.

Bu bağlamda, bu çalışmanın merkezinde yer alan problem, Auteur kuramının, yönetmenler yerine, yapımcı şirketler ve stüdyolar üzerinde uygulanabilirliğinin olup olmadığı ve bu durumun eserlerin niteliklerini ve izleyici algısını nasıl etkilediği üzerine odaklanmaktadır. Bu nedenle, bu çalışmanın ana sorusu şu şekilde belirlenmiştir: “Auteur olan, yönetmenden çok yapımcı şirket/stüdyo mu?”

Bu çalışma, Auteur kuramının mevcut uygulamalarını genişletmeye ve bu kuramın anime ve manga sektöründeki yapımcı şirketlere ve stüdyolarda varlığını araştırmaya yöneliktir. Bu problem, mevcut literatürde hâlâ tam olarak çözülmemiş olup, bu çalışmanın amacı bu eksikliği gidermek ve Auteur kuramının farklı bağlamlarda kullanılabilirliği konusunda yeni bir bakış açısı getirmektir.

### **3.4. Çalışmanın Metodolojisi**

Bu araştırma, nitel bir metodoloji izleyecektir ve amacı, anime ve manga sektöründe Auteur kuramının stüdyo ve yapımcı şirketlerde varlığını keşfetmektir. Metodoloji üç ana aşamadan oluşmaktadır: örneklem seçimi, veri toplama ve veri analizi.

Öncelikle, farklı stüdyoların ve yapımcı şirketlerin eserlerini temsil eden bir anime örneklemine seçilmiştir. Bu örneklem, çeşitli türleri, çizim stilleri, yayın platformları ve hedef demografik grupları içerecek şekilde çeşitlilik gösterecektir. Daha sonra, bu eserler hakkında veri toplamak için dokümantasyon analizi ve görsel analiz gibi nitel veri toplama teknikleri kullanılacaktır. Dokümantasyon analizi, eserler hakkında var olan eleştirileri, incelemeleri ve akademik literatürü içermektedir. Verilerin analizi ise tematik analiz ve görsel analiz yöntemleri kullanılarak gerçekleştirilecektir. Bu analizler, stüdyoların ve yapımcı şirketlerin eserler üzerindeki etkisini belirlemek için eserler arasındaki benzerlikler ve farklılıklar üzerinde odaklanacaktır. Görsel analiz, eserlerin çizim stili, renk paleti ve genel estetiği hakkında bilgi sağlamak için kullanılacaktır. Ayrıca, bu analiz sürecinde Auteur kuramının stüdyolar ve yapımcı şirketler tarafından nasıl uygulanabileceğine dair bir çerçeve geliştirmeye çalışılacaktır.

Bu tez çalışması, dört ana bölümden oluşmaktadır. Birinci Bölümde başlangıcından itibaren, Auteur kuramının gelişim öyküsü genel hatları ile açıklanmakta, Auteur kuramının sinemaya etkileri ele alınmaktadır. Dört farklı eleştirmen ve kuramın geliştiricisi olan isimlerin farklı yöntemleri ele alınmış ardından ise Auteur kurama ve geliştirilen bu yöntemlere yapılan eleştiriler ayrı başlıklar altında incelenmiştir. İkinci Bölüm, anime ve manga sanatının açıklanmasını ve hem manga hem de animenin kökenleri, teknik ve estetik değerleri, ayırt edici özellikleri, auteur anime yönetmenleri ve son olarak Japon animasyon/anime şirketlerinin tanımlanmasını içermektedir. Üçüncü bölümde çalışmanın örneklemine oluşturan şirketler ve şirketlerin filmlerinden MyAnimeList verilerine göre en çok beğenilmiş ve hasılat yapan farklı yönetmenlere ait animasyon filmleri tanıtılmış ve hakkında kısaca bilgiler verilmiştir. Dördüncü bölümde ise incelenen filmlerin görsel ve tematik başlıkları altında auteur eleştiri yöntemi kullanılarak analizleri gerçekleştirilecektir. Beşinci ve son bölümde ise anket analizi gerçekleştirilecek ve bulgular açıklanacaktır.

Sonuç olarak, bu araştırma, Auteur kuramının anime sektöründe varlığını belirlemek için nitel bir metodoloji izleyecektir. Bu süreç, eserler hakkında detaylı bilgi toplama ve bu bilgileri çözümlenmeyi içerirken, aynı zamanda bu bilgileri kullanarak Auteur kuramının bu sektörde nasıl uygulanabileceğine dair bir çerçeve oluşturmaya çalışacaktır.

### 3.5. Araştırmanın Evreni ve Örneklem

Araştırmanın evreni, anime ve manga sanat eserleridir. Özel olarak, evren 2022 ve 2023 yıllarında MyAnimeList tarafından belirlenen en popüler ve en yüksek puan alan animeler ile bu animelerin yapımcı şirketlerini ve stüdyolarını kapsar. Seçilen şirketler rastgele olmayıp örnekleme yöntemlerinden kota örnekleme tekniği kullanılarak seçilmiştir. Kota örnekleme yöntemi “inceleme ve araştırma konusu olan topluluğun belli özelliklerini yansıtabilmek için, topluluğun içinde yalnız belli özelliklerde olan örneklerin alınmasını gerektiren araştırma yöntemidir.” (Kılıç, 2013:44). MyAnimeList ‘en iyi filmler’ 50 film sıralamasında birden fazla filmi bulunan ve filmleri yüksek sıralamalarda bulunan şirketler ele alınacaktır. Bu çalışma kapsamında, belirlenen örnekleme üç özel yapımcı şirket/stüdyo ve onların filmleri üzerine odaklanılacaktır: Kyoto Animation, Studio Ghibli ve Ufotable.

Kyoto Animation'dan seçilen eserler, en popüler 4. anime filmi olan Taichi Ishidate'nin yönettiği “Violet Evergarden Movie (Vaioretto Evägāden)” ve en popüler 2. anime olan Naoko Yamada'nın yönettiği “A Silent Voice (Koe no Katachi)”dır.

Studio Ghibli'den seçilen eserler, en popüler 8. anime olan Hayao Miyazaki'nin yönettiği “Spirited Away (Sen to Chihiro no Kamikakushi)” ve dünyanın en popüler 29. filmi olan Isao Takahata'nın yönettiği “Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka)”dır.

Ufotable'dan seçilen eserler, en popüler 9. film olan Tomonori Sudou'nun yönettiği “Fate/Stay Night movie: Heaven’s Feel – III. Spring Song” ve en popüler 14. film olan Haruo Sotozaki'nin yönettiği “Kimetsu no Yaiba: Kyōdai no Kizuna”dır.

Bu örneklemin seçilmesinin amacı, aynı stüdyoların farklı yönetmenlerinin eserleri arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları karşılaştırarak şirketlerde Auteur kuramının varlığını ölçmektir. Bu örneklem, araştırma evreninin kapsamını ve derinliğini yansıtacak şekilde belirlenmiştir ve farklı türleri, çizim stillerini, hedef demografik grupları ve yayın platformlarını kapsar.

### 3.6. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada, belirli anime filmlerini ve serilerini yaratan şirketlerin auteur olup olamayacağını belirlemek amacıyla auteurist eleştiri yöntemi kullanılacaktır. Bu yöntem, bir eserin, özellikle belirli özelliklerin belirli bir yaratıcıya (genellikle yönetmen) atfedilip atfedilemeyeceği hakkında bilgi sağlar (Sarris, 1962).

İncelenecek olan eserlerin her birine ayrıntılı bir analiz uygulanacaktır. Bu analiz, eserin teması, biçimsel özellikleri, motifleri ve içsel anlamları gibi öğeleri ele alacaktır. Bu özellikler, auteurist eleştiri yönteminin temelini oluşturur ve her bir eserin incelenmesi, belirli özelliklerin hangi yaratıcılara atfedilebileceğini belirlemeyi sağlar (Sarris, 1963).

Bu çalışmada ayrıca, auteur teorisinin temel taşları olan Sarris'in (1963) teknik ustalık, kişilik ve içsel anlam kavramlarına yer verilecektir. Bu öğeler, incelenen şirketlerin auteur olup olamayacağını belirlemede önemli bir role sahip olacaktır. Yöntemimizde ayrıca, filmlerin hem biçimsel hem de anlamsal özelliklerini ele alan bir auteurist yaklaşım benimsenmiştir. Bu yaklaşımla, filmlerin stüdyolara atfedilebilirliği belirlenmeye çalışılacaktır. Bu yaklaşım, Peter Wollen'ın semiyotik teorisine (Wollen, 1972) uygun olarak, anlambilimsel öğelerin yanı sıra sözdizimsel öğeleri de dikkate alır.

Ayrıca, filmlerin sosyal ve ideolojik bağlamlarını dikkate almak da bu çalışmanın önemli bir parçasıdır. Bu, filmlerin belirli özelliklerinin sosyal ve ideolojik faktörlerin bir sonucu olup olmadığının belirlenmesine yardımcı olacaktır.

Son olarak, auteurist eleştiri yaklaşımının bir şirketin auteur olup olmadığını belirlemede ne kadar etkili olduğu, bu çalışmanın sonuçlarını etkileyecek bir faktördür. Bu yaklaşımın etkinliği, belirli bir şirketin auteur olup olmadığını belirlemede ne kadar etkili olduğunu değerlendirmek için kullanılacaktır. Bu şekilde, yöntemin, anime film ve dizi eserlerini yaratan şirketlerin auteur olup olamayacağını belirlemede geniş bir perspektif sunması sağlanacaktır.

“Auteurist eleştiri kuramsal bir çerçeve oluşturmaktan çok auteurist tavra sahip eleştirmenlerin belirli yönetmenlerin filmlerini çözümlerken oluşturdukları eleştirel modellere dayanan bir yöntembilim geliştirmiştir. Bu eleştirel yöntembilim içinde iki temel tutum göze çarpmaktadır: İlk tutum içinde, auteur bir yönetmeni ve filmlerini ele alan bir eleştirmen bu yönetmeni temasal bütünlük, kullandığı motifler ve içsel anlamlar gibi yönlerden ele alarak daha içeriğe yönelik bir eleştirel yönelime sahip olmaktadır. İkinci tutum içinde ise, auteur bir yönetmen filmlerindeki biçimsel yapı ve mise en scene (sahneleme) yönünden daha biçimsel ağırlıklı olarak değerlendirilmekteydi. Peter Wollen bir

auteur'ün filmlerinin incelenmesinin her iki tutumu da içermesi gerektiğini düşünmektedir: “Auteur'ün yapıtında bir anlam boyutu vardır, bütünüyle biçimsel değildir. (...) Göreceğimiz gibi bir auteur'ün filminin anlamı 'aposteriori' olarak inşa edilir.” Auteur eleştiri yaklaşımının filmlerin anlambilimsel öğeler kadar sözdizimsel öğeleri de ele alması gerektiğini ileri süren Wollen, bu öğelerin sonsal olarak yapılacak çözümlemeyle ortaya çıkarılabileceği düşüncesini ortaya koymaktadır.” (Akbulut, 2018:144-145).

Bu yöntemlerin kombinasyonu, auteur kuramının yapımcı şirketlere/stüdyolara ne ölçüde uygulanabileceğini belirlemek için geniş ve dikkatli bir inceleme sağlar. Çalışmanın sonunda, auteur kuramının bu yeni bağlama uygulanabilirliği hakkında bir sonuca ulaşılabilecektir. Bu çerçevede animasyon şirketleri/stüdyolarının sanat yaşamı, dünya görüşü, filmlerinde yer alan ortak tema ve görünür özellikleri bir araya getirilerek, auteur nitelikleri ayrı başlıklar altında açıklanıp, şirket/stüdyoların auteur olup olamayacağı sonucuna ulaşılabilecektir.

### **3.7. Kyoto Animation Filmleri ve Genel İnceleme**

Kyoto Animation, ya da yaygın olarak bilindiği ismiyle KyoAni, Japon animasyon sektörünün en önemli stüdyolarından biridir. Kyoto Animation, kendine has tarzı, detaycı çizimleri ve insan odaklı hikâyeleri ile tanınır. Bu özellikler, stüdyonun filmlerine belirgin bir kimlik kazandırır ve sektördeki diğer stüdyolardan ayrılmasını sağlar.

‘The Shape of Voice/A Silent Voice’ (Koe no Katachi, 2018): Filmin başkarakteri olan Shōya Ishida, işitme engelli bir kız olan Shōko Nishimiya'ya karşı geçmişte uyguladığı zorbalığın suçluluğu ile boğuşur. Hayatı boyunca bu hatanın telafisini arayan Ishida, bu süreçte duygusal bir dönüşüm ve kişisel büyüme yaşar.

‘Violet Evergarden’ (Gekijōban Vaioletto Evāgāden, 2020): Bu film eski asker olan genç bir kadın, Violet'i konu alıyor. ‘Violet Evergarden: Eternity and the Auto Memory Doll’ filminin devamıdır. Kahramanımız CH Postal Company'de bir iş buluyor ve burada yazamayan veya duygularını mektuplarla ifade etmek için yardım arayan insanlar için bir hayalet yazar olarak çalışmaya başlıyor.

‘Tsurune: The Movie – The First Shot’ filmi, ‘Tsurune’ adlı bir anime serisinin bir uyarlamasıdır. Film, okçuluk üzerine odaklanan duygusal bir hikâyeyi anlatır. Ana karakterler, okçuluk takımında yer alan genç okçuların kişisel gelişim süreçlerini ve içsel mücadelelerini ele alır. Filmde, okçuluk sporunda başarıya ulaşma hedefiyle çaba gösteren

karakterlerin içsel engellerle mücadele etmeleri temalandırılır. Kendi yeteneklerini keşfetmek, rekabeti yönetmek, özgüvenlerini artırmak ve kişisel sınırları zorlamak gibi konulara odaklanılır. Karakterler arasındaki arkadaşlık ve takım ruhu da filmde önemli bir yere sahiptir.

‘K-On! The Movie’ (Keion!, 2011): Popüler K-On! serisinin bir devamıdır ve hafif müzik kulübü üyelerinin mezuniyet öncesi Londra'ya yaptıkları geziyi konu alır. Mezuniyetin getirdiği hüznle birlikte dostluk ve müziğin gücü filmde işlenen temalardan bazılarıdır.

‘Tamako Love Story’ (2014): ‘Tamako Market’ adlı seriye dayanan film, baş karakter Tamako'nun gençlik aşkını ve kendine olan keşfini anlatır. Film, aşk, dostluk ve büyüme üzerine odaklanırken, Tamako'nun hayatını ve mahallesini neşeli ve renkli bir şekilde tasvir eder.

‘The Disappearance of Haruhi Suzumiya’ (Suzumiya Haruhi no Shōshitsu, 2010): ‘The Melancholy of Haruhi Suzumiya’ adlı popüler anime serisinin devamı olan bu film, ana karakter Kyon'un kendini alternatif bir dünyada bulmasıyla başlar. Kyon, bu yeni dünyada Suzumiya'nın yokluğuyla baş etmek zorunda kalırken, aslında neyin önemli olduğunu keşfeder.

‘Free!: Take Your Marks’ (Tokubetsuban Free!, 2017): Üniversiteye gitmek için hazırlanan Haruka ve arkadaşlarının hikâyesini takip eden bu film, arkadaşlık, rekabet ve gençliğin verdiği heyecanı anlatır. Aynı zamanda yüzme sporunun güzelliğini ve heyecanını çarpıcı görsellerle yansıtır.

‘Beyond the Boundary: I'll Be Here (Gekijōban Kyōkai no Kanata: I'll Be Here, 2015): Beyond the Boundary: I'll Be Here, Past ve Future olarak aynı yıl bir ay arayla yayınlanmış bir film serisidir. Akihito ve Mirai'nin hikâyesine odaklanır. Mirai'nin hafızasını kaybetmesi ve eski hayatına dönmeye çalışması üzerine yoğunlaşan film, aşkın ve dostluğun gücünü vurgular.

‘Love, Chunibyo & Other Delusions! The Movie: Take On Me’ (Eiga Chūnibyō demo Koi ga Shitai! Teiku on mī, 2018): Yuuta ve Rikka'nın tatlı ve komik romantizmini sürdürür. Filmde, ikisi arasındaki romantik ilişkinin evrimi ve Rikka'nın 'chunibyo' (8. sınıf sendromu) ile nasıl başa çıktığı anlatılır.

‘High Speed!: Free! Starting Days’ (Eiga Hai Supīdo! Free! Starting Days, 2015): ‘Free!’ serisinin bir prequelidir ve Haruka ve Makoto'nun ortaokul günlerinde yüzme kulübünde yaşadıklarını anlatır. Film, arkadaşlık, rekabet ve gençliğin verdiği heyecanı işlerken, karakterlerin geçmişlerini ve birbirleriyle olan ilişkilerini derinlemesine incelemektedir.

Kyoto Animation filmlerinde belirgin olan özelliklerden biri, detaylı ve yüksek kaliteli çizimleridir. Çizimler, genellikle karakterlerin duygusal durumlarını, çevresel detayları ve atmosferi aktarmak için kullanılır. Ayrıca, KyoAni'nin çalışmaları genellikle derinlemesine karakter gelişimi ve kişisel hikâyelere odaklanır. Bu, izleyicinin karakterlerle güçlü bir bağ kurmasını sağlar ve hikâyenin daha fazla etkileyici olmasına yardımcı olur.

Son olarak, Kyoto Animation filmlerinde sıkça karşılaşılan bir diğer unsur ise hüzünlü ve duygusal hikâyelerdir. Stüdyonun eserlerinde genellikle insan ilişkileri, aşk, kayıp, kabul ve kişisel büyüme temaları üzerinde durulur. Bu temalar, filmleri izleyenlerin duygusal bir bağ kurmasını ve karakterlerin yaşadıklarını daha derinden hissetmesini sağlar. Çalışmanın devamında KyoAni'nin en popüler iki filmi olan Violet Evergarden ve A Silent Voice filmlerinin derinlemesine incelemesi yapılacaktır.

### **3.7.1. Violet Evergarden (Vaioretto Evāgāden) - Taichi Ishidate Violet Evergarden (Vaioretto Evāgāden) Filminin Künyesi**

Filmin Adı: Violet Evergarden: The Movie, Japonca: 劇場版 ヴァイオレット・エヴァーガーデン, (Gekijōban Vaioretto Evāgāden)

Yönetmen: Taichi Ishidate

Senaryo: Reiko Yoshida

Kaynak: Light Novel (Japon roman tipi), Kana Akatsuki'nin aynı isimli romanı

Müzik: Evan Call

Sinematografi: Kohei Funamoto

Editör: Kengo Shigemura

Yapımcı: Shinichiro Hatta, Shigeru Saito, Kazusa Umeda, Masayuki Nishide, Mikio Uetsuki, Shinichi Nakamura

Müzik Prodüksiyonu: Lantis

Dağıtım: Shochiku, Netflix

Tür: Drama, Romantizm, Fantazi

Süre: 140 dakika

Vizyon Tarihi: 18 Eylül 2020 (Japonya), 2 Nisan 2021 (Dünya çapında Netflix)

Dil: Japonca

Ödüller: 24. Japonya Medya Sanatları Festivali Mükemmellik Ödülü, 2021 Tokyo Anime Ödül Festivali'nde Yılın Animasyon Ödülü

Hasılat: 20,3 milyon dolar (Violet Evergarden: The Movie - Box Office Mojo, n.d.)

Başroller:

Yui Ishikawa (Violet Evergarden)

Daisuke Namikawa (Gilbert Bougainvillea)

Takehito Koyasu (Claudia Hodgins)

Hidenobu Kiuchi (Leon Stephanotis)

Aya Endo (Cattleya Baudelaire)

Minori Chihara (Erica Brown)

Haruka Tomatsu (Iris Cannary)

Ryouka Yuzuki (Olivia Webster)

### **Violet Evergarden (Vaioretto Evägäden) Filminin Özeti**

“Violet Evergarden: The Movie”, Violet Evergarden'ın hikâyesinin devamıdır. On üç bölümlük Violet Evergarden anime serisi ve ‘Violet Evergarden Gaiden: Eternity and the Auto Memory Doll Violet’ filminin devamı olan bu film, savaştan sonra 'Auto Memory



Doll' olarak çalışan ve insanların duygularını ve düşüncelerini mektuplara döken genç bir kadındır. Bu film, Violet'ın geçmişiyle ve sevdiği kişi Gilbert Bougainvillea ile olan karmaşık ilişkisi üzerine odaklanır.

Film, halkın savaştan tamamen toparlandığı ve teknolojinin geliştiği bir dönemde başlar. Violet, her zamanki gibi mektup yazmayı sürdürmektedir, ancak müşterilerin giderek daha fazla kendi mektuplarını yazmayı tercih ettiği ve bu tür hizmetlere olan ihtiyaçların azaldığı bir zamanda, işleri değişmektedir.

Bir gün Violet, bir mektup yazma işi alır ve bu iş onu sevdiği Gilbert ile bağlantıya geçirir. Gilbert, savaşta kaybolmuştur ve Violet, onun öldüğüne inanmakta direnmiştir. Ancak, bu mektup, Violet'ın Gilbert'ın akıbeti hakkında gerçeği öğrenmesine neden olur.

Bu gerçeğin ortaya çıkması, Violet'ın geçmişiyle yüzleşmesini sağlar. Violet, Gilbert ile olan ilişkisini ve savaş sırasında yaşadıklarını hatırlar. Bu süreçte Violet, Gilbert'a olan sevgisini, savaşın getirdiği yıkımı ve kendisini bir silah olarak görme şeklini sorgular. Aynı zamanda, Gilbert'ın kaybının acısını kabul etmeye ve onu serbest bırakmaya çalışır.

Violet'ın bu kişisel yolculuğu, film boyunca birçok duygusal anı beraberinde getirir. Violet'ın çevresindekilerle ve müşterileriyle olan etkileşimleri, insan ilişkilerinin karmaşıklığını ve güzelliğini gösterir. Ayrıca, Violet'ın kendi duygusal durumunu anlama ve ifade etme becerisi, onun büyüme ve olgunlaşma sürecini gösterir.

Film, Violet'ın Gilbert'ın kaybıyla başa çıkmayı öğrenmesi ve hayatının bu yeni aşamasına uyum sağlamasıyla son bulur. Aynı zamanda, Violet'ın hayatındaki değişikliklere uyum sağlama ve yeni bir hayat kurma yeteneği, onun gücünü ve dayanıklılığını gösterir.

Özetle, “Violet Evergarden: The Movie”, Violet'ın geçmişiyle yüzleşmesi, duygusal büyümesi ve geleceği kabul etmesi üzerine bir hikâyedir. Aynı zamanda, savaşın yıkımı, sevdiğiniz birini kaybetmenin acısı ve kişisel büyüme gibi evrensel temaları işler. Kyoto Animation'ın karakter gelişimi ve duygusal derinliği üzerindeki odaklanması, filmi güçlü ve etkileyici bir hale getirir.

### **Violet Evergarden (Vaioretto Evāgāden) Filminin Analizi**

“Violet Evergarden - The Movie” filminde, Violet Evergarden'ın karakter eğrisinin dokunaklı çözümüyle sonuçlanan derin ve çok katmanlı bir anlatı ortaya çıkmaktadır.

Violet'in hikâyesinin kapanışı niteliğindeki film, akademik ilgiyi hak eden karmaşık temalar, zıtlıklar ve paralelliklerle doludur. İnsanın kendini keşfetme yolculuğunu, sevmeye ve empati kurma kapasitesini irdeleyen dokunaklı bir anlatıdır. Hikâye, ordu için bir silah olarak yetiştirilen genç bir yetim olan Violet'in etrafında dönmektedir. Binbaşı Gilbert Bougainvillea'ya emanet edildiğinde hayatı değişir ve bu kişi ona değer ve sevgi kavramlarını tanıtır. Ancak bu duygular, şiddet ve itaatten başka bir şey bilmeyen Violet'e yabancıdır. Varoluşu bir araç olma etkinliğiyle tanımlanmıştır ve emirler olmadan anlam bulmaya çabalaması hikâyenin temelini oluşturmaktadır.

Filmin en çarpıcı yönlerinden biri, başlangıçlar ve sonlar üzerine yaptığı keşiftir. Violet'in karakterinin dönüşümü iki zıt alıntıda özetleniyor: Televizyon serisinin ilk bölümünde (Violet Evergarden, 2018) “Onun varlığı herkesten gizleniyordu. Ancak onu tanıyanlar onun bir silah olduğunu söylüyordu. O sadece bir araçtı... kalbi yoktu” ve filmde bahsedildiği şekilde (Violet Evergarden, 2020). “Bu adada yaşayan ve herkesin sevdiği popüler bir bebek vardı. Adı... Violet Evergarden'dı”. Bu alıntılar Violet'in yolculuğunda bir dönüm noktası işlevi görerek, kalpsiz bir araç olarak algılanmaktan sevilen bir figür olmaya doğru geçirdiği evrimi vurgulamaktadır.

Dizinin açılış bölümünde Violet elini göğsüne koyar, ona Gilbert'in gözlerini hatırlatan zümrüt bir broşa bakar ve sessizce çok önemli bir soru sorar: “Bunu gördüğümde yaşadığım şey... Bu duygu. Bunu nasıl ifade ediyorsunuz?” Seyirci olarak Violet'in yolculuğuna tanık oluruz ve açılış sahnesinde deneyimlediği şeyin “Aşk” olduğunu anlarız. Bu duyguyu anlık bir şok olarak yaşasa da onu tanımlayamamıştır. Anlamakta başarısız olmuştur. Tüm bu duygu karmaşasını hissettiğinde bile, küçük Violet duygularını sınıflandırmakta ya da anlamakta zorlanır. Bu nedenle dizi boyunca Gilbert'in kendisini sevdiğini iddia etmesinin anlamını kavramaya çalışarak çok fazla zaman geçirir. Hikâyenin özü, Gilbert'in ağır yaralandığı bir çatışmada iki kolunu da kaybeden Violet'in, Gilbert'in veda sözleriyle baş başa kalmasıyla ortaya çıkar: “Yaşa ve özgür ol. Kalbimin derinliklerinden seni seviyorum.” Bu sözler Violet'in aşkın özünü kavrama misyonunun katalizörü olur. Ancak Violet hikâyenin başlangıcı olan anime serisinde hiçbir zaman duygularını net bir şekilde dile getiremez. Sözleriyle açıkça ifade etmese de, tüm eylemlerinde izleyiciye gösterilir. Böylece Violet sessiz bir şekilde kendine şu soruları sormaya devam eder: “Bunu gördüğümde ne hissettim?” ve “Bu duygu... Siz buna ne diyorsunuz?”.

Violet filmde görüldüğünde, nihayet kendi sorusuna yanıt verebilecek kadar olgunlaşmıştır. Film aynı zamanda Violet'in yolculuğunun merkezinde yer alan aşk kavramını da irdelemektedir. Violet başlangıçta aşk duygusunu anlamakta zorlanır. Yolculuğuna, Gilbert'in "Seni seviyorum" sözlerinin ardındaki anlamı anlama arayışı damgasını vurur. Gilbert'in da onu sevdiğinin farkına varır ki bu daha önce bilmediği bir şeydir. Bu gerçeği fark ettiğinde onu bilgilendirme fırsatını hiç bulamadığını düşünerek üzülür. Bu sayede duygularınızı fırsat varken ifade edin çünkü çok geç olmadan onları kaybedebilirsiniz tavsiyesi, film boyunca sık sık tekrarlanan konulardan biri olmuştur. Violet'in Yuris'le yaptığı konuşmada Gilbert'e ne söylemek istediğini sorduğunu görmekteyiz. Çünkü Violet Gilbert'in "seni seviyorum" unu ancak şimdi anlamıştır. Yüzünde duygusal bir ifade varken başını eğer, duyguları anlamaya başlamıştır ancak sadece duyguları anlamak yeterli değildir. Gilbert'a olan aşkını itiraf etmek ister. Daha önce bunu dile getirememiştir. Bu fırsatı kaçırabileceğinden endişelense de bunu yüksek sesle ifade etmeyi ürkütücü bulur. Bu, filmin sonucuna yönelik bir ipucudur. Anlatı ilerledikçe Violet aşkın çok yönlü doğasına dair içgörü kazanır. Violet ve Gilbert arasındaki aşk katmanlı, karmaşık ve geleneksel kategorileri aşan bir aşk olarak tasvir edilir. Bu, paylaşılan travma, suçluluk duygusu ve karşılıklı anlayışla kurulan bir bağıdır. Her iki karakter de savaş sırasındaki eylemleri için kefaret ararken, aşkları affetme ve kabullenme temalarıyla da iç içe geçmiştir.

"Violet Evergarden - The Movie"de Violet ve Gilbert arasındaki aşkın doğası, üzerinde düşünmeye ve farklı yorumlara davet eden bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Film, ilişkilerini platonik, ailevi ya da romantik gibi tek bir kategoriye sokmaktan ustalıklı kaçınıp bunun yerine, derin olduğu kadar karmaşık da olan çok yönlü bir bağ sunmaktadır. Violet ve Gilbert arasındaki aşkın tanımlanmasındaki belirsizliğin kasıtlı olduğu ve insan duygularının karmaşıklığını yansıttığı iddia edilebilir. İlişkileri sadece basit bir sevgi değil; ortak deneyimlerden, travmalardan ve kişisel gelişimden örülmüş bir dokuya sahiptir. Onlar savaşın acımasız gerçekleriyle birbirine bağlanmış silah arkadaşlarıdır ve ittifakları ortak travma ve pişmanlık potasında dövülmüştür. Bu ortak tarih, aralarındaki bağı son derece kişisel ve neredeyse aşkın kılıp geleneksel etiketlerden sıyrılmasını sağlamaktadır.

Dikkate değer bir diğer tema da Violet ve Gilbert arasındaki paralellik ve zıtlıktır. Her iki karakter de savaşta eylemlerinden dolayı yaralı ruhlar olarak tasvir edilir. Fiziksel ve duygusal yaraları paylaşmış, her ikisi de başkalarına yardım etmeye odaklanan yeni

kimlikler ve roller üstlenerek bir dönüşüm geçirmektedirler. Bu durum özellikle Gilbert'in Ekarte Adası'nda yaşamaya karar vermesinde ve hayatını savaş nedeniyle harap olmuş topluma yardım etmeye adanmasında açıkça görülmektedir. Dahası, Violet ve Gilbert arasındaki paralellikler ve zıtlıklar dikkat çekicidir ve ilişkilerinin anlaşılmasını derinleştirmeye hizmet eder. Başlangıçta, Violet'in anıları aracılığıyla, Gilbert bir metanet ve empati figürü olarak tasvir edilirken, Violet saf ama şiddet eğilimli olarak tasvir edilir. Ancak film ilerledikçe, her iki karakterin de çatışma nedeniyle eşit derecede travmatize olduğu ortaya çıkıyor. Her ikisi de eylemlerinin ağırlığını taşıyan ve kefaret peşinde koşan benzer ruhlardır.

Gilbert'in çatışmanın sonuçlarının sürekli hatırlatıldığı bir adada yaşamayı seçmesi bir tür kefaret olarak görülebilir. Hayatını çatışmadan etkilenenlere yardım etmeye adan, tıpkı Violet'in yazışmalarını başkalarına teselli vermek için kullanması gibi. Bu paralellik sadece bir tesadüf değil, iç içe geçmiş kaderlerinin bir yansımasıdır. Her ikisi de geçmişlerini telafi etmeye ve başkalarına hizmet ederek huzur bulmaya çalışırlar. Filmde özellikle dokunaklı olan şey karakterlerin tersine dönmesidir. Dizide Gilbert'in rehberliği Violet'in gelişimi için çok önemliken, filmde Violet'in şefkati ve empatisi Gilbert'in rehabilitasyonu için destek olmaktadır. Bu rol değişimi, ilişkilerinin evrimini ve birbirlerinin hayatlarına kattıkları dengeyi simgelemektedir.

Filmde, özellikle Violet'in karakter gelişimi bağlamında, karakter eylemselliği ve özgür irade temaları ön plana çıkmaktadır. Dizi boyunca Violet, varlığı ayrılmaz bir şekilde Gilbert'a bağlı bir karakter olarak tasvir ediliyor. Ancak film, Violet'in kendi iradesine dayalı seçimler yapabilen özerk bir birey olarak ortaya çıkmasıyla karakterinde önemli bir evrim sergiliyor. Filmde Violet'in gelişimini örnekleyen en önemli olaylardan biri Gilbert ile birlikte olma kararıdır. Bu karar zorunluluktan ya da mecburiyetten değil, Violet'in tam anlamıyla kendini gerçekleştirmiş bir birey olarak yaptığı bilinçli bir seçimdir. Bu seçimin onun duygusal olgunluğunun ve kendi arzu ve gereksinimlerini ayırt edebilme yeteneğinin bir göstergesi olduğunu belirtmek gerekir. Dizi boyunca Gilbert, Violet'i kendi iradesini kullanması ve özgürce yaşaması için cesaretlendirir.

Başlangıçta, sevgi kavramına yabancı olan Violet, başkalarının duygularını yazışmalar yoluyla aktarmalarına yardımcı olan Otomatik Hafıza Bebeği olarak çalışmaya başladıkça, aşkın derinliğini ve karmaşıklığını kavramaya başlar. Violet, Otomatik Hafıza Bebeği olarak yeni varoluşuna başlarken, duygularını yazışmalar yoluyla aktarma

konusunda başlangıçta etkisizdir. Askeri mirası, yazışmalarını olgusal ve duygudan yoksun hale getirir. Ancak bir oyuncak bebek eğitim kursunda öğrenci arkadaşı olan Luculia Marlborough ile karşılaşması bir dönüm noktasına işaret eder. Violet, Luculia ile olan arkadaşlığı sayesinde insan duygularının karmaşıklığını ve kelimelerin bu duyguları aktarma gücünü kavrar. Bu kavrayış, Gilbert'a olan sevgisini ifade etme arzusuyla doruğa ulaşır.

Violet ve Gilbert arasındaki kavuşma sahnesi, Violet'in yaşadığı duygusal katarsisin derin bir temsilidir. Sahne sembolizmle doludur, çünkü Violet'i içine çeken sular, yaşadığı baskın duyguların bir metaforu olarak görülebilir. “Seni seviyorum” sözlerini ifade etmekte zorlanması, bu duyguların ezici ağırlığının ve öneminin simgesidir. Bu sahnedeki çarpıcı olan, dizinin başındaki Violet ile bu andaki Violet arasındaki tezattır. “Duygusuz” bir enstrümandan derin bir sevgi duyabilen bir insana dönüşüm sadece bir film karakteri gelişimi değil, aynı zamanda insanın değişim ve büyüme kapasitesinin bir kanıtıdır.

Bu olay aynı zamanda aşkın evrenselliğine de tanıklık etmektedir. Aşkın sadece bir kelime değil, deneyimlerin, duyguların ve bağlantıların bir birleşimi olduğu kavramını pekiştiriyor. Violet için Gilbert'a duyduğu sevgi, kendini keşfetme yolculuğu, geçmişiyile boğuşması ve geleceğe yönelik arzularıyla iç içe geçmiştir. Bu sahne ifadenin gücü ve derin duyguları dile getirmenin bazen aşılmaz zorluğu üzerine bir yansımadır. Birinin duygularını bir başkasına açması için gereken kırılabilirlik ve metanetin bir hatırlatıcısı olduğu için izleyicide bir yankı uyandırmaktadır. Violet ve Gilbert arasındaki aşk bir tür kurtarıcı aşk olarak görülebilir. Onaran, kurtaran ve dönüştüren bir aşk. Aşkları sayesinde geçmişleriyle yüzleşecek ve bir gelecek inşa edecek cesareti bulurlar. Aşkları, insan bağının en karanlık koşullarda bile ışığı getirme gücünün bir kanıtıdır.

Filmde Ekarte Adası, kefarete, kurtuluş ve miras temalarını içeren sembolik bir ortam olarak işlev görmektedir. Savaşın yok ettiği ve yetişkin erkek nüfusundan yoksun olan ada, müreffeh ve teknolojik olarak ilerleyen Leiden ile çarpıcı bir tezat oluşturuyor. Tarımsal yaşam tarzı, dul kadınları ve çocuklarıyla Ekarte Adası, çatışmanın insani bedelinin bir mikrokozmosudur. Violet ve Gilbert burada kendilerini toplumu restore etmeye ve geliştirmeye adanmışlarında bir amaç ve teselli duygusu keşfederler. Violet ve Gilbert'in Ekarte Adası'nda ikamet etmeyi seçmeleri, telafi etme ve kefarete bulma arzularının simgesidir. Her ikisinin de savaştığı çatışma nedeniyle doğrudan zarar gören ada, iyileşme ve yeniden yapılanmaya aktif olarak katkıda bulunabilecekleri bir yer haline gelir. Violet bir postane kurar ve okuryazarlığı teşvik ederek ada sakinleri arasında iletişimi ve bağlantıyı

besler. Ekarte Adası'nda kalma kararı, Violet ve Gilbert'in kendilerini Leiden'de kaçınılmaz olarak takip edecek olan övgü ve kahraman tapınmasından ayırma arzusunu da yansıtır. Onlar için ada, toplumsal beklentilerin yükü olmadan hizmete ve kişisel gelişime odaklanabilecekleri bir sığınak.

Filmin en dokunaklı yönlerinden biri de Violet'in mirasının tasviridir. Gilbert onun hayatının ayrılmaz bir parçası olsa da, mirası ilişkilerinin ötesine geçiyor. Violet'in etkisi, Daisy karakterinin de kanıtladığı gibi, nesiller boyunca hissedilir. Violet, mektupları ve cömert davranışlarıyla sayısız kişinin hayatında silinmez bir etki bırakmıştır. Otomatik Hafıza Bebeği olarak yaptığı çalışmalar ve sarsılmaz empatisi, başkalarının duygularını ifade etmeleri ve sevdikleriyle iletişim kurmaları için bir umut ve ilham kaynağı olmuştur. Ekarte Adası'nın ilerleyen yıllardaki gelişimi ve refahı Violet'in kalıcı etkisinin bir kanıtıdır. Violet bir postane kurması ve mektup yazmayı sürdürmesi, onuruna basılan hatıra pulları, eylemlerinin kalıcı etkisine işaret ediyor. Filmin doruk noktası olan Violet ve Gilbert'in yeniden bir araya gelişi, duyguları ifade etmede yazılı kelimelerin gücünün bir kanıtıdır. Bu sahne, dizinin bazen duyguların mektuplar aracılığıyla daha kolay aktarılabildiği temasına tam bir dönüş niteliğindedir. Bir zamanlar duyguları anlamakta zorlanan Violet, şimdi Gilbert'a olan aşkının derinliği karşısında şaşkına dönmüştür.

Filmde “Echo Through Eternity” isimli müzik, Violet'in yolculuğunun özünü yansıtmaktadır. Violet'in bir yolda yürürken, ayak seslerinin bir saatin vuruşuyla uyum içinde olduğu görsel temsil, zamanın geçişi ve onun mirasının kalıcı doğası için güçlü bir metafor olmaktadır. Şefkat ve empati eylemleri nesillere ilham ve teselli vermeye devam ettiğinden, onun yolculuğu zamanın ötesinde yankılanan bir yolculuktur.

Sonuç olarak, “Violet Evergarden - The Movie” kefare, miras ve insanın değişime olan eğilimi üzerine ustaca bir keşiftir. Ekarte Adası'nda geçen ve Violet'in kalıcı mirasını anlatan film, izleyiciyi şefkat, empati ve başkalarına hizmet etmenin dönüştürücü gücü üzerine düşünmeye davet eder. Violet'in yolculuğu, yılmaz insan ruhunun ve sonsuza kadar yankılanacak bir miras oluşturma yeteneğinin bir kanıtıdır.

### **3.7.2. A Silent Voice (Koe no Katachi) - Naoko Yamada** **A Silent Voice (Koe no Katachi) Filminin Künyesi**

Filmin Adı: A Silent Voice, Japonca: 聲の形, (Koe no Katachi, 'The Shape of Voice')

Yönetmen: Naoko Yamada

Senaryo: Reiko Yoshida

Kaynak: Yoshitoki Ōima'nın “A Silent Voice” mangası

Müzik: Kensuke Ushio

Sinematografi: Kazuya Takao

Editör: Kengo Shigemura

Yapımcı: Shinichi Nakamura, Shinichi Ueda, Shigeru Saito, Kazuya Hamana, Toshio Iizuka, Tetsuya Tsuchihashi, Masayuki Kubo, Nagaharu Ohashi

Müzik Prodüksiyonu: Pony Canyon

Dağıtım: Shochiku

Tür: Drama, Romantizm, Okul, Gençlik

Süre: 130 dakika

Vizyon Tarihi: 17 Eylül 2016 (Japonya)

Dil: Japonca

Ödüller: 2016'da En İyi Animasyon Film dalında Japon Film Eleştirmenleri Ödülleri; 2016'da Yılın Mükemmel Animasyonu dalında Japon Akademi Ödülü; 2017'de Yılın Animesi (film) ve En İyi Senaryo / Orijinal Hikâye (Reiko Yoshida) dalında Tokyo Anime Ödülü Festivali; 2017'de Animasyon Bölümü dalında Japonya Medya Sanatları Festivali - Mükemmellik Ödülü; 2017'de Yılın En İyi Animasyonu dalında Japonya Film Eleştirmenleri Ödülleri ve 2017'de Uzun Metraj Film dalında Camera Japan Festivali.

Hasılat: 30.7 milyon dolar (A Silent Voice: The Movie - Box Office Mojo, n.d.)

Başroller:

Miyu Irino (Shoya Ishida)

Saori Hayami (Shoko Nishimiya)

Aoi Yuki (Yuzuru Nishimiya)

Kensho Ono (Tomohiro Nagatsuka)

Yuki Kaneko (Naoka Ueno)

Megumi Han (Miki Kawai)

Toshiyuki Toyonaga (Toshi Mashibasa)

Mayu Matsuoka (Satomi Ishida)

### **A Silent Voice (Koe no Katachi) Filminin Özeti**

“Koe no Katachi” veya “A Silent Voice”, Shōya Ishida ve Shōko Nishimiya arasındaki ilişkiyi ve bunun etrafında dönen olayları konu alır. Film, çocuklukta yapılan zorbalığın uzun vadeli etkileri, kişisel affetme ve engelli bir bireyle empati kurma temalarını işler.

Film, Shōya Ishida'nın ilkokul yıllarına flashbackler ile başlar. Shōya, sınıfına yeni transfer olan işitme engelli kız Shōko Nishimiya'ya zorbalık yapar. Shōko, hiçbir zaman karşılık vermez ve bu durumu kabullenir, hatta Shōya ile arkadaş olmaya çalışır. Ancak, Shōya'nın zorbalığı ve sınıf arkadaşlarının çoğunun pasif katılımı sonucunda Shōko, okulu değiştirmek zorunda kalır.

Bu olaydan sonra, Shōya zorba olarak damgalanır ve sınıf arkadaşları tarafından dışlanır. Bu durum, Shōya'nın sosyal yaşamını ve benlik saygısını olumsuz etkiler, ve bu durum onun lise yıllarına kadar sürer. Shōya, yaptıkları için büyük bir suçluluk hissi duyar ve kendisini affetmek için Shōko'yu bulup özür dilemeye karar verir.

Buluşma, Shōya ve Shōko arasındaki yeni bir ilişkinin başlangıcı olur. Shōya, Shōko ile arkadaş olmayı başarır ve ona işaret dili öğrenir. Bu süreç, Shōya'nın Shōko'ya karşı olan tutumunu tamamen değiştirir ve ona karşı empati ve anlayış geliştirir. Shōya'nın bu çabaları, Shōko'yu anlama ve ona yardım etme isteğini gösterir.



Ancak, Shōya'nın bu çabaları her zaman mükemmel sonuçlar vermez. Shōya ve Shōko'nun yeni dostlukları, her ikisinin de geçmişiyle ve yüzleşmeleri gereken konularıyla karşı karşıya kalmasına neden olur. Film, Shōko'nun işitme engelliliği ve Shōya'nın zorbalığı gibi zor konuları ele alır ve bu durumların nasıl affedilebileceği ve üstesinden gelinebileceği konusunda derinlemesine bir bakış sunar.

Shōya ve Shōko'nun hikâyesi, kişisel büyüme, affetme ve kendini kabul etme üzerine bir yolculuktur. Her ikisi de hatalarını kabul etmeyi, kendilerini affetmeyi ve hayatlarını daha iyi bir şekilde sürdürmeyi öğrenirler. Bu süreç, her iki karakterin de duygusal olgunlaşmasını ve kendilerini daha iyi birer insan olmak için geliştirmesini sağlar.

“Koe no Katachi”, hem Shōya'nın hem de Shōko'nun perspektiflerini etkileyici bir şekilde sunar ve izleyicileri onların duygusal yolculuklarına dahil eder. Kyoto Animation'ın detaylı çizimleri ve etkileyici karakter gelişimi, filmi derinlemesine ve duygusal bir hale getirir.

### **A Silent Voice (Koe no Katachi) Filminin Analizi**

“A Silent Voice” (Koe no Katachi), sessiz çığlıkların ve duygusal arınmanın hikâyesi olarak anlatılabilecek, benzersiz bir filmidir. Anlattığı hikâyeyi etkili bir şekilde kullanarak, kısmen genç bir adam olan Shoya Ishida'nın, geçmişin acımasız hantallığından kaçma ve bunun sonucunda ortaya çıkan karmaşıklığı konu alır.

Filmin açılış Ishida'nın takvimine attığı çarpımlarla başlamaktadır. İlk ‘işten ayrıl’ yazılı günü işaretleyip ardından parasını alıp işten ayrıldığı sahneyi görürüz. İkinci sefer ise ‘banka’ yazılı günü işaretler ve ardından bankadaki parasının hepsini aldığı sahneyi görürüz. Daha sonra ise ‘son gün’ yazılı günü işaretler ve kendisini bir köprüde kollarını açıp belkide atlamının hayalini kurarken görürüz. Takvimde son günü işaretlerken de gördüğümüz üzere geri kalan sayfaların koparılması, onlara ihtiyaç duyulmaması karakterin geri dönüşü olmayan bir yola çıktığının göstergesidir. Köprü sahnesinde yakınında patlayan havai fişeklerin etkisi ile hayalden uyanan Ishida daha sonrasında elinde bir defterle yürüdüğü ek bir sahneyle görünür. Sadece bu birkaç sahnede karakter hakkında genel bir bilgiye sahip oluruz. Ishida'nın birçok intihar gibi dürtüsel değil planlı bir intihar girişiminde bulunduğu bu başlangıç sekansı ile bizlere anlatılmaktadır. Yarım kalan işlerini tamamlayan, annesine borcunu ödeyen ve işinden ayrılan Ishida'nın kim olduğu daha doğrusu nasıl bir insan olduğu

hakkında bir fikir sahibi oluruz. Film bu sahneden itibaren Ishida'nın ilkokul döneminin anlatıldığı bölüme geçiş yapar. Çocukluk sahnelerinin gösterildiği bu başlangıç bölümde arkaplan müziği olarak The Who – My Generation parçasının seçilmesi, eğlenceli ve hızlı görüntülere uymakta, mutlu hissettirmektedir. Ancak özellikle bu şarkının seçilmesi bir tesadüf değildir. “Neden hepiniz kaybolmuyorsunuz” ve “Umarım yaşlanmadan ölürüm” gibi sözlere sahip olan bu parça Shoko'nun sınıfa girmesi ile son bulur çünkü bu belanın başlangıcıdır.

Bu zamanlarında, işitme engelli bir kız olan Shoko Nishimiya ile tanışır ve onunla alay eder. Ishida'nın zorbalığı, o zamanlar Nishimiya'ya karşı ne kadar duygusal ve psikolojik zarar verdiğini kavramakta zorlanan genç bir çocuğun sığ ve düşüncesiz eylemleridir. Ancak, zaman geçtikçe ve Ishida büyüdükçe, bu eylemlerinin ağırlığına dair derin bir anlayışa ulaşır. Film, Ishida'nın bu anlayışın ağırlığı altında ezilirken, suçluluk, utanç ve öz nefretle nasıl boğuştuğunu gösterir. Nishimiya ile olan geçmişine dair pişmanlığı, Ishida'nın karakter gelişiminde merkezi kilit bir rol üstlenir. Bir çocukken, farklı olduğu için onunla alay etmeye ve onu dışlamaya yardımcı olan şey, aslında onu anlamaya çalışmak için bir çaba göstermemesiydi. Ancak, büyüdükçe ve daha fazla olgunluk kazandıkça, yaptıklarının ciddiyetini anlar ve içinde derin bir pişmanlık hissi uyandırır. Bu, onun Nishimiya'ya karşı tutumunu değiştiren dönüm noktasıdır. Nishimiya'ya yaptıklarının yanlış olduğunu anlamaya başlar ve ondan özür dileme ve yaptıklarını telafi etme isteği duyar.

“A Silent Voice”, iletişimin, anlayışın ve empatinin önemine dair bir anlatıya sahiptir. İlkokulda Nishimiya'ya yaptığı zorbalığın sonuçlarını anlamadan önce, Ishida'nın Nishimiya'ya karşı tutumu bir iletişim ve anlayış eksikliği gösterir. Ancak, geçmiş hatalarının farkına vardıkça, Ishida kendi içinde bir değişiklik yapmaya karar verir. Nishimiya'ya zarar veren eylemlerinin ağırlığını hissetmeye başlar ve bu suçluluk, onu Nishimiya'ya özür dilemeye ve yaptıklarını düzeltmeye teşvik eder. Film, karakterlerinin bu değişimlerini gösterirken, duygusal çalkantıları, zorbalık ve kendi kendini affetme teması etrafında kıvrılan bir hikâyeye de sahiptir. Shoya Ishida'nın, lise yıllarında başına gelen olayları ve bu süre zarfında yaşadığı kişisel gelişimi anlatan film, yalnızca güçlü bir hikâyeye değil, aynı zamanda çok yönlü karakterleri ve zengin duygusal karmaşıklığı ile de izleyiciyi kendine çeker.

Filmdeki en belirgin karakter gelişimi, hiç şüphesiz Shoya Ishida'nın kişiliğidir. İlkokul yıllarında, işitme engelli bir kız olan Shoko Nishimiya ile tanışması ve onunla alay

etmesi, Ishida'nın kaba, düşüncesiz ve anlayışsız tarafını açıkça ortaya koyar. Japonya eğitim sisteminde büyük bir sorun olarak kabul edilen bu durum dışlama-zorbalık (ijime) olgusudur. İjime, “Bir öğrenciye yönelik olarak; söz konusu öğrenci ile aynı okula kayıtlı olma gibi belirli bir insan ilişkisi dâhilinde diğer bir öğrencinin gerçekleştirdiği psikolojik ya da fiziksel etki yaratan eylemler sonucu (internet aracılığı ile olanları da kapsar), hedef konumundaki öğrencinin ruhsal ve fiziksel acı hissetmesi” (Toksöz, 2021:33) olarak tanımlanmaktadır. Ancak, Nishimiya'nın okuldan ayrılmasına ve Ishida'nın diğer arkadaşları tarafından dışlanmasına sebep olduğunda, bu durumun ciddiyeti Ishida için daha belirgin hale gelir.

Bu süreç, Ishida'nın kişisel yolculuğunda dönüm noktasıdır. İçinde bir değişiklik fark eder ve geçmişte yaptıklarının ağırlığını hissetmeye başlar. Bu ağırlık, Ishida'yı dönüşüm yolunda ilerlemeye ve kendini değiştirmeye zorlar. Nishimiya'ya yaptığı zorbalık eylemlerinin ciddiyetini anlamaya başladığında, içinde derin bir pişmanlık hissi oluşur ve bu durumu telafi etme çabası içine girer. Film boyunca, Ishida'nın karakterinde gerçekleşen değişimler çarpıcı bir şekilde işlenir. Özellikle de, Nishimiya'ya olan tutumu ve ona nasıl yaklaştığı konusunda göze çarpan bir değişiklik vardır. Zorbalığın ağırlığını hissettikten ve kişisel dönüşüm sürecine girdikten sonra, Ishida artık Nishimiya'ya daha anlayışlı ve duyarlı bir şekilde yaklaşmaktadır. Ona anlayışla yaklaşır, onun duygularına saygı gösterir ve hatta onunla iletişim kurabilmek için işaret dili öğrenir. Bu dönüşüm, Ishida'nın kendini değiştirme ve affetme yeteneği ile simgelenir. Kendi içinde yaşadığı suçluluk duygusunu yenmek için gösterdiği çaba, kendini kabul etme ve affetme yolunda atılan önemli bir adımdır. Bu, onun karakterinin büyüme ve olgunlaşma yolunda attığı belirleyici bir adımdır. Bu süreci ifade ederken film, “Lisede bir öğrenci vardı. Arkadaşlarının yanında her zaman popülerdi, bir çeşit liderdi. Ancak kimsenin bilmediği bir şey vardı, o kendi suçluluğuyla boğuşuyordu” (Yamada, 2016) diyerek Ishida'yı tanımlamaktadır.

Bu, Ishida'nın yolculuğunu işaret ederken, onun kendini ve başkalarını kabullenme sürecinde attığı önemli adımları simgeler. İlkokul yıllarında yapılan hataların sonucunda acı çekmeye başlayan Ishida, bu hataları kabullenir ve onları düzeltmek için çabalayan bir genç adam haline gelir. Kendi geçmiş hatalarını kabullenerek, Ishida kendini affetme yolunda büyük bir adım atar.

Ayrıca film, Nishimiya ve Ishida'nın birbirlerine olan karmaşık duygularını da vurgulamaktadır. Ishida'nın Nishimiya'ya olan suçluluğu ve pişmanlığı, zamanla daha

karmaşık bir duyguya dönüşür: aşk. Ancak bu aşk, bir özür ve telafi çabası olarak başlar ve zamanla daha olgun ve derin bir hale gelir. Bu süreç, Nishimiya'nın da Ishida'yı affetme yolunda ilerlemesine yardımcı olur. Bu durum, filmde belirtildiği gibi “Onun adı Shoya Ishida'ydı. Her ne kadar hataları olsa da, onları kabul etti ve kendini affetme yolunda ilerlemeye başladı ve belki de en önemlisi, o artık sessiz sözlerin değerini anlamıştı.” (Yamada, 2016).

“A Silent Voice” filminin bir başka önemli unsuru da, insanların yaptıkları hatalardan nasıl ders çıkarabildiğini ve bunları nasıl düzeltebildiğini vurgulamasıdır. Film, insanların geçmiş hatalarını ve bunların sonuçlarını kabul etme yeteneği olmadan, içsel huzur ve mutluluğa ulaşamayacaklarının altını çiziyor.

Örneğin, Ishida'nın başlattığı zorbalık, sadece Nishimiya'yı değil, aynı zamanda kendisini de yaralar. Nishimiya'nın okuldan ayrılması ve Ishida'nın dışlanması, onun yaptığı hataların sonuçlarını hissetmesine ve bunları düzeltmek için çabalamasına neden olur. Ishida'nın yaptığı bu değişiklikler, hem kendisi hem de Nishimiya için olumlu sonuçlar doğurur, yaptıklarının yanlış olduğunu anlaması ve bunu düzeltme çabası, hem kendisine hem de Nishimiya'ya huzur getirir. Nishimiya'nın Ishida'yı affetme süreci, her iki karakterin de geçmiş hatalarının üstesinden gelmelerine ve birbirlerine karşı daha anlayışlı ve sevgi dolu olmalarına yardımcı olur. Bu, “A Silent Voice” filminin ana mesajlarından biridir: insanların hatalarından ders çıkarabilmeleri, affedebilmeleri ve kendilerini geliştirebilmeleri gereklidir. Ishida'nın kişisel dönüşümü, bu mesajı vurgular ve izleyicilere, hataların düzeltilebileceği ve insanların değişebileceği umudunu verir.

“A Silent Voice” filmindeki bir diğer dikkat çeken unsur ise, karakterlerin iletişim kurma ve empati kurma zorluklarını, Shoya Ishida'nın yüzlerinde X işareti olduğu kişileri anlamlandıramaması sembolizmiyle tasvir edilir. Bu, Shoya'nın başkalarına güvenmek ve onlarla bağlantı kurma konusundaki korkusunu ve çaresizliğini temsil eder.

Shoya, çocukken sürekli olarak Shoko Nishimiya'ya zorbalık yapmış ve bunun sonucunda okul hayatı boyunca dışlanmıştır. Bu tecrübeler, onun başkalarıyla güvenilir ve sağlıklı ilişkiler kurma yeteneğini sarsar. Shoya'nın bu durumu, X işaretlerinin karakterlerin yüzünde belirmesiyle gösterilir. Bu, Shoya'nın başkalarını anlamakta ve onlarla bağlantı kurmakta ne kadar zorlandığını vurgular. Bu yüzlerdeki X işaretleri ancak Shoya, karakterlerle gerçek bir bağlantı kurmayı başardığında düşer. Bu da, Shoya'nın empati kurma ve başkalarını anlama yeteneğinin gelişmesiyle ilişkilidir. Film boyunca bu X işaretleri yavaş

yavaş kaybolur ve Shoya'nın çevresindeki insanları kabul etme ve anlama yeteneğinin arttığını görürüz. Bu, Shoya'nın kişisel gelişiminin ve olgunlaşmasının bir göstergesi olarak kabul edilebilir.

Film ayrıca, Shoko ve Shoya'nın her ikisinin de intihar girişimleriyle uğraştığını gösterir. Shoko'nun durumunda, zorbalığa maruz kalmanın ve hayatı boyunca işitme engelli olmanın neden olduğu baskı ve izolasyonla baş etme zorlukları nedeniyle bu aşamaya gelmiştir. Kendisini başkalarına yük olarak görür ve bu da onun hayatına son verme isteğini daha da güçlendirir. Shoya'nın durumunda, geçmişteki hatalarına duyduğu suçluluk ve utanç onu aşırı derecede depresyona sokar. Kendini affedememe ve yaptıkları hatayı düzeltme çaresizliği, yaşama isteğini kaybetmesine yol açar. Her iki karakterin de intihara teşebbüs etme eğilimleri, onların acı ve çaresizliklerini gözler önüne serer ve izleyiciye bu karanlık düşüncelerin ne kadar yıkıcı olabileceğini gösterir.

Ancak film, bu karanlık anların bir çözüm olmadığını ve hayatın değerli olduğunu da vurgular. Her iki karakterin de sonunda hayatta kalmayı seçmeleri ve yaşama sevinçlerini yeniden bulmaları, hayatın değerini ve kişinin kendini geliştirme, affetme ve başkalarıyla bağlantı kurma kapasitesini ele alır. Shoko ve Shoya'nın intihar girişimleri, izleyicilere hem zorbalığın hem de izolasyonun neden olduğu acının derinliğini gösteriyor. Ancak film, bu zorlukların üstesinden gelmenin, kişisel büyüme ve değişimin mümkün olduğunu da vurgulayarak, umutlu bir mesaj veriyor.

Film, başkalarını anlama ve onlarla empati kurma yeteneğinin, kişisel acıdan kurtulmanın ve huzuru bulmanın anahtarı olduğunu gösteriyor. Bu mesaj, Shoya'nın başkalarının yüzündeki X işaretlerini kaldırma süreci ve Shoko ve Shoya'nın intihar düşüncelerini aşma süreçleri aracılığıyla aktarılıyor.

Son olarak, film, kendi geçmiş hatalarını kabul ederek ve düzelterek kişisel büyüme ve dönüşümün mümkün olduğunu gösteriyor. “A Silent Voice”, herkesin hatalar yapabileceğini, ancak bu hataların bizi tanımlamak zorunda olmadığını gösteriyor. Bu mesaj, izleyicilere, kendilerini ve başkalarını affetmenin önemini hatırlatıyor ve insanların kişisel büyüme ve dönüşümünü teşvik ediyor.

Kısacası, “A Silent Voice” filminde izleyiciler, kendini affetme, duygusal büyüme ve sevgi teması etrafında dönen karmaşık ve dokunaklı bir hikâyeye karşı karşıya kalıyorlar. Filmin sonunda, izleyiciler Shoya Ishida'nın kişisel dönüşümünü ve başkalarını kabullenme sürecindeki ilerlemesini izlerken, kendilerini de içinde buldukları suçluluk duygusu ve

kendini affetme temaları üzerinde düşünmeye teşvik ediliyorlar. Bu şekilde film, sadece etkileyici bir hikâye ve karakter gelişimi sunmakla kalmıyor, aynı zamanda izleyicilere kendileri üzerinde düşünme fırsatı da sunuyor. Bu, filmin izleyicileri üzerinde bıraktığı güçlü ve kalıcı bir etkiyi garanti eder.

Sonuç olarak, “A Silent Voice” filmi, zorbalık, izolasyon, suçluluk ve utanç konularını işlerken, aynı zamanda kişisel büyüme, affetme ve empati kurmanın önemini vurguluyor. Karakterlerin başkalarının yüzündeki X işaretlerini kaldırma ve intihar düşüncelerini aşma süreçleri, bu mesajları güçlendiriyor ve filmi derin ve etkileyici bir hikâye haline getiriyor.

### **Manga ve Film Karşılaştırması**

Manga ve film, hikâyeyi çok fazla olmasada farklı şekillerde anlatır. Manga, daha çok detay ve daha geniş bir zaman dilimine sahip olma lüksüne sahipken, film hikâyeyi daha sıkıştırılmış bir formatla sunar. Filmin süresi nedeniyle, bazı yan hikâyeler ve karakterlerin arka planları manga kadar derinlemesine incelenememiştir. Örneğin, Nagatsuka'nın (Shōya'nın arkadaşı) ve Mashiba'nın (sınıf arkadaşı) hikâyeleri manga serisinde daha fazla ayrıntıya sahipken, filmde daha az yer verilmiştir. Manga, yan karakterlere daha fazla odaklanma fırsatı sunmaktadır. Örneğin, manga, Sahara'nın (Shōko'ya ilk başta dostça davranan kız) yurtdışında yaşadığı dönemi ve neden geri döndüğünü, Ueno'nun (Shōya'nın çocukluk arkadaşı) Shōko'ya olan duygusal karmaşasını, ve Shōya'nın annesinin Shōko'nun annesi ile olan ilişkisini daha ayrıntılı bir şekilde ele alır. Filmde ise bu hikâyelerin çoğu sadece yüzeyde incelenir veya tamamen çıkarılır.

Manga, daha geniş bir sayfa aralığına sahip olduğu için, karakterlerin duygusal gelişimini ve düşüncelerini daha detaylı bir şekilde anlatma fırsatı bulur. Öte yandan, film karakter gelişimini biraz daha hızlandırır ve daha az detay verir. Bu da bazı izleyicilerin, karakterlerin duygusal çözümlenmelerini ve değişimlerini filmde daha hızlı bulmasına neden olabilir.

Manga, hikâyeyi daha geniş bir zaman diliminde anlatır ve genellikle olayların daha yavaş gelişmesine olanak sağlar. Bunun aksine, filmde hikâye daha hızlı ilerler ve bazı olaylar manga ile tamamen aynı sırayla gerçekleşmez. Bu durum, filmin genel atmosferini ve izleyicinin olayları algılamasını etkileyebilir.

Bazı duygusal sahnelerin sunumu manga ve film arasında farklılık gösterir. Örneğin, Shōko'nun intihar girişimi sahnesi, manga ve filmde farklı şekillerde ele alınır. Manga, sahneyi daha ayrıntılı ve gerçekçi bir şekilde sunarken, film sahneyi biraz daha hafifletir ve daha az ayrıntı sunar. Bu, her iki formatın da izleyicilere farklı duygusal tepkiler verebileceği anlamına gelir.

Her ne kadar manga ve anime, aynı hikâyeyi anlatsa da, her ikisi de sanatsal olarak birbirinden farklıdır. Manga, siyah-beyaz çizimler ve metinlerle hikâyeyi anlatırken, anime filmi Kyoto Animation'ın güçlü görsel anlatımı ile hikâyeyi canlandırır. Film, çizimlerde ve animasyonda daha fazla ayrıntı sunar ve ses tasarımı ve müzikle birlikte duygusal etkileyciliği artırır.

Manga ve film, hikâyeyi biraz farklı şekillerde sonlandırır. Film, daha iyimser ve umut verici, daha kapalı bir son sunar, Shōya ve Shōko'nun ilişkisinin daha belirsiz kalmasına izin verir ve izleyicilere tatmin edici bir sonuç sunar. Manga ise daha gerçekçi bir ton taşır ve sonu daha açık bırakır, Shōya'nın Shōko ile birlikte daha fazla zaman geçirdiği ve Shōko'nun ailesi ile daha derin bir ilişki kurduğu bir son sunar ve karakterlerin gelecekte neler yapabileceği konusunda daha fazla spekülasyon imkanı sunar.

Sonuç olarak, “Koe no Katachi” (A Silent Voice) hem manga hem de film formatında güçlü bir hikâyedir. Her ikisi de Shōya ve Shōko'nun hikâyesini etkileyici bir şekilde anlatır, ancak farklı formatlar, hikâyenin ve karakterlerin farklı yönlerini vurgular. Her ikisinin de kendi güçlü yanları ve zayıf yanları vardır ve hangisinin “daha iyi” olduğunu söylemek tamamen kişisel tercihe bağlıdır.

Bütün bu örnekler, manga ve film arasındaki farklılıkların birkaçını göstermektedir. Her iki format da hikâyeyi kendi benzersiz şekillerinde anlatır ve izleyicilere farklı deneyimler sunar. Bu farklılıklar, hangi formatın tercih edileceği konusunda kişisel tercihlere bağlıdır.

### **3.8. Studio Ghibli Filmleri ve Genel İnceleme**

Studio Ghibli, animasyon dünyasında adını altın harflerle yazdıran, Hayao Miyazaki ve Isao Takahata gibi efsanevi yönetmenlerin yaratıcılıklarını konuşturduğu, Japon

animasyon stüdyosudur. Studio Ghibli'nin filmleri, etkileyici hikâyeleri, büyüleyici karakterleri ve göz alıcı sanatsal detaylarıyla bilinir.

'My Neighbor Totoro' (Tonari No Totoro, 1988): Mei ve Satsuki, hastane tedavisi gören annelerini ziyaret etmek için babalarıyla beraber kırsal bir alana taşınır. Orada, Totoro adlı büyük, dost canlısı bir orman ruhuyla tanışır. Totoro, kızlara ormanda yaşamamanın ve doğayla uyum içinde olmanın neşesini gösterir. Film, doğanın harikalarını keşfeden bu iki kız kardeşin hikâyesini anlatır.

'Spirited Away' (Sen to Chihiro no Kamikakushi, 2001): Genç Chihiro, ailesiyle birlikte yeni bir eve taşınırken, tuhaf bir tema parkına sapar. Ailesi, parkta buldukları yemekleri yedikten sonra domuzlara dönüşür ve Chihiro, tuhaf ve büyülü bir dünyada tek başına kalır. Chihiro, ailesini kurtarmak ve bu dünyadan kaçmak için korkularıyla yüzleşmeli ve büyümek zorundadır.

'Princess Mononoke' (Mononoke-hime, 1997): Prens Ashitaka, köyünü korurken bir demon tarafından lanetlenir. Laneti kaldırmak için yola çıkan Ashitaka, demir üreten bir köy ve ormanda yaşayan vahşi bir kız Mononoke ile tanışır. Ashitaka, insanoğlunun doğaya verdiği zararlarla yüzleşir ve iki taraf arasında barışı sağlamak için mücadele eder.

'Howl's Moving Castle' (Hauru no Ugoku Shiro, 2004): Sofie, kendi hayatını sıkıcı ve olağan bulan genç bir şapka yapımcısıdır. Bir gün, kıskanç bir cadı tarafından yaşlı bir kadına dönüştürülür. Sofie, büyülü ve değişken bir şatoda yaşayan büyücü Howl ile tanışır ve kendini, bir savaşı durdurma mücadelesinin içinde bulur.

'Kiki's Delivery Service' (Majo no Takkyūbin, 1989): 13 yaşındaki genç cadı Kiki, gelenek gereği bir yıl boyunca tek başına yaşamak üzere evinden ayrılır. Kendi teslimat servisini başlatır ve bağımsızlığını kazanmanın zorluklarıyla karşı karşıya kalır.

'Castle in the Sky' (Tenkū no Shiro Rapyuta, 1986): Sheeta ve Pazu, kayıp bir gökyüzü şehri olan Laputa'nın sırrını keşfetmek için tehlikeli bir maceraya atılır. Bu macera sırasında, savaşın ve hırsın doğaya ve insanlara verdiği zararı gözler önüne serer.

'Ponyo' (Gake no Ue no Ponyo, 2008): Ponyo, bir balık kızdır ve insan formuna dönüştürüldükten sonra denizden kaçır. Kıyıya vurduğunda, bir çocuk olan Sosuke tarafından bulunur. İkisi hızla arkadaş olur ancak Ponyo'nun büyülerinin denizin dengesini bozması onları zor duruma sokar.



‘The Wind Rises’ (Kaze Tachinu, 2013): Bu film, gerçek hayatta uçak tasarımcısı Jiro Horikoshi'nin hayatını konu alır. Jiro'nun gençliğinden, II. Dünya Savaşı sırasında Japonya'nın savaş çabalarına katılımına kadar olan süre boyunca, uçak tasarımındaki tutkusu ve aşk hikâyesi anlatılır.

‘Grave of the Fireflies’ (Hotaru no Haka, 1988): II. Dünya Savaşı sırasında Japonya'da yaşayan Seita ve küçük kız kardeşi Setsuko, bombalı saldırılar sonucu ailelerini kaybederler ve hayatta kalmak için mücadele etmeye başlarlar.

‘The Tale of the Princess Kaguya’ (Kaguya-hime no Monogatari, 2013): Bir bambu kesicisi, bir bambu çubuğun içinde küçük bir kız bulur. Kız hızla büyür ve güzel bir prenses haline gelir. Ancak, özgürlüğünü ve aşkı arama yolculuğu, onu beklenmedik bir yolculuğa çıkarır.

Studio Ghibli filmlerinin ortak özellikleri arasında, insanlık, doğa, savaş ve barış, çocukluk, büyüme ve olgunlaşma, aile ve dostluk gibi temalar üzerine derinlemesine düşünceleri bulunur. Filmler genellikle karmaşık ve nüanslı karakterlere, detaylı ve canlı görsellere, zarif müziklere ve yaratıcı hikâyelere sahiptir.

Her bir film, genellikle hem çocukları hem de yetişkinleri hedefleyen, evrensel temalar ve hikâyeler sunar. Buna ek olarak, Studio Ghibli filmleri, genellikle güçlü ve bağımsız kadın karakterlerin öne çıktığı bir kadın bakış açısını vurgular. Bu, animasyon dünyasında nadir görülen bir özelliktir ve Studio Ghibli'nin filmlerini benzersiz kılar.

Son olarak, Studio Ghibli filmleri, animasyonun sadece çocuklar için olmadığını, aksine her yaşta insanın keyif alabileceği ve üzerinde düşünebileceği karmaşık ve derin hikâyeler sunabileceğini kanıtlar. Bu filmler, sadece animasyonun sınırlarını zorlamakla kalmaz, aynı zamanda izleyicilere, dünyaya ve hayata dair güçlü ve etkileyici mesajlar verir.

### **3.8.1. Spirited Away (Sen to Chihiro no Kamikakushi) – Hayao Miyazaki Spirited Away (Sen to Chihiro no Kamikakushi) Filminin Künyesi**

Filmin Adı: Spirited Away, Japonca: 千と千尋の神隠し, (Sen to Chihiro no Kamikakushi)

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Senaryo: Hayao Miyazaki

Kaynak: Orjinal senaryo

Müzik: Joe Hisaishi

Sinematografi: Atsushi Okui

Editör: Takeshi Seyama

Yapımcı: Toshio Suzuki

Müzik Prodüksiyonu: Studio Ghibli

Dağıtım: Toho, Disney (İngilizce versiyon, 2002), Buena Vista Home Entertainment (DVD ve VHS format, 2003)

Tür: Animasyon, Fantastik, Macera

Süre: 125 dakika

Vizyon Tarihi: 20 Temmuz 2001 (Japonya)

Dil: Japonca

Ödüller: 75. Akademi Ödülleri'nde En İyi Animasyon Filmi dalında Akademi Ödülü "Oscar" ve 2002 Berlin Uluslararası Film Festivali'nde Altın Ayı (Bloody Sunday ile birlikte) dahil olmak üzere çok sayıda ödül kazandı. Ayrıca İngiliz Film Enstitüsü'nün "14 yaşına kadar görmemiz gereken 50 film" listesinde ilk 10'da yer almaktadır.

Hasılat: 357,2 milyon dolar (Spirited Away - Box Office Mojo, n.d.)

Başroller:

Rumi Hiiragi (Chihiro Ogino)

Miyu Irino (Haku / Kohaku River Spirit)

Mari Natsuki (Yubaba / Zeniba)

Bunta Sugawara (Kamaji)

Yasuko Sawaguchi (Chihiro'nun annesi)

Takashi Naito (Chihiro'nun babası)

Ryunosuke Kamiki (Boh)

Yumi Tamai (Rin)

Yo Oizumi (Bandai-gaeru)

### **Spirited Away (Sen to Chihiro no Kamikakushi) Filminin Özeti**

“Spirited Away” ya da Japonca adıyla “Sen to Chihiro no Kamikakushi”, Studio Ghibli'nin en önemli yapımlarından biridir ve Hayao Miyazaki'nin yönetmenliğini yaptığı bu film, 2003'te En İyi Animasyon dalında Oscar ödülü kazanmıştır.

Filmin başlangıcında, 10 yaşındaki Chihiro Ogino ve ailesi, yeni bir eve taşınırken yanlışlıkla mistik bir dünyaya girerler. Bu dünyada, anne ve babası, engelleyemedikleri bir yemek dürtüsüne kapılarak büyülü bir yemekten yerler ve domuzlara dönüşürler. Chihiro, ailesini kurtarmak için bu garip dünyada kalır ve burada, onu işe alan bir cadı olan Yubaba'nın yönettiği bir hamama girer.

Chihiro'nun adı, işe başladığında “Sen” olarak değiştirilir ve orada çalışırken, ailesini kurtarmak ve eski dünyasına dönmenin bir yolunu bulmaya çalışır. Bu sırada, Chihiro'nun yardım ettiği bir “Ruh” olan Haku, aslında bir nehir ruhu olduğunu ve Yubaba'nın onun adını çalarak hizmetinde tuttuğunu keşfeder. Chihiro, bu durumdan dolayı Haku'ya yardım etme kararı alır.

Bu sırada Chihiro, Yubaba'nın bebeği Boh ve onun sırdaşı Yu-bird'e de yardım eder, onları büyülü bir maceraya götürür ve onların da bu süreçte önemli birer dönüşüm geçirmelerini sağlar.

Film, sonunda Chihiro'nun hem ailesini hem de Haku'yu kurtarmasıyla sonuçlanır. Chihiro, ailesinin domuz formundan çıkarılmasını sağlar ve onları gerçek dünyaya geri getirir. Haku da adını yeniden hatırlar ve Yubaba'nın hizmetinden kurtulur.

“Spirited Away”, büyüme, öz-kimlik ve insanoğlunun doğayla olan ilişkisini ele alır. Chihiro karakteri film boyunca büyür, olgunlaşır ve kendi kimliğini bulur. Ayrıca, insanların

doğayla olan ilişkisine dair önemli bir eleştiri sunar; örneğin, Haku'nun nehir ruhu olarak varlığının, insanların doğal dünyayı tahrip etmesiyle tehdit altında olduğu ima edilir.

Görsel ve hikâye anlatımındaki olağanüstü detaylara rağmen, “Spirited Away” aynı zamanda Japon kültürüne ve geleneklerine de saygı gösterir. Shinto inancına dayalı ruhlar ve diğer doğaüstü öğeler, hikâyenin çok katmanlı yapısına derinlik katar. Bu nedenle, film hem görsel bir şölen hem de zengin bir tematik karmaşıklığa sahiptir.

### **Spirited Away (Sen to Chihiro no Kamikakushi) Filminin Analizi**

“Spirited Away” (Ruhların Kaçışı), yönetmen Hayao Miyazaki'nin yaratıcılığının ve Studio Ghibli'nin animasyon yeteneklerinin doruk noktasını temsil eder. Film, genç bir kız olan Chihiro'nun, ailesiyle birlikte taşındığı sırada girdiği gizemli bir dünyada geçen hikâyesini anlatır. Bu dünya, insanların ve doğaüstü varlıkların bir arada yaşadığı, karmaşık ve büyülü bir yerdir. Chihiro'nun bu dünyada yaşadığı deneyimler, onun kişisel gelişimini ve olgunlaşmasını sağlar. Film, Chihiro'nun başlangıçta korkak ve çocuksu bir karakter olmasına rağmen, zamanla cesaretini ve bağımsızlığını kazandığını gösterir. Bu, Chihiro'nun karakter gelişiminde önemli bir dönüm noktasıdır ve film boyunca sürekli olarak vurgulanır. Chihiro'nun bu dönüşümü, onun ailesini kurtarmak ve eski hayatına geri dönmek için gösterdiği çabalarla paralel olarak ilerler.

Film, Shinto ve Budist inançlarına dayanan birçok dini motif ve yansımayı içerir. Filmdeki en belirgin dini yansıma, Shinto inancının temel unsurlarından biri olan “kami” kavramıdır. Kami, doğaüstü varlıklar, doğa olayları veya hatta soyut kavramları temsil edebilir. Filmde, her biri bir tür kami olan birçok karakterle karşılaşırız. Örneğin, Yubaba'nın hamamında çalışan farklı ruhlar, Shinto inancındaki kami kavramını temsil eder. Ayrıca, filmdeki her bir karakterin, özellikle de No-Face karakterinin, kişiliklerinde ve davranışlarında dini yansımalar bulunmaktadır. Budizm, filmde özellikle reenkarnasyon ve karma kavramlarıyla yansıtılır. Chihiro'nun ailesinin domuzlara dönüştürülmesi ve daha sonra tekrar insan formuna dönüştürülmesi, reenkarnasyon kavramını temsil eder. Ayrıca, karakterlerin eylemlerinin sonuçlarına dayanarak değişen kaderleri, karma kavramını yansıtır.

Filmdeki en önemli dini yansıma “arınma” kavramıdır. Shinto inancında, arınma ritüelleri, kişinin ruhani kirlilikten (kegare) temizlenmesi için gerçekleştirilir. Filmde, Chihiro'nun Yubaba'nın hamamında çalışmaya başlamadan önce bir arınma ritüeli geçirmesi, bu kavramı temsil eder. Ayrıca, Stink Spirit karakterinin hamamda temizlenmesi de bir arınma ritüeli olarak görülebilir. Filmde birçok ruh Şinto dininin bir gerekliliği olan arınma ritüelini gerçekleştirmek için Banyo Evi'ne gelmektedir. Bu sahnede Nehir Ruhü “Kawa no Kami” nin kokuşmuş ruh “Kusatto no Kami” sanıldığını görmekteyiz. Çamur olan şeklinden ve karakterlerin davranışlarından kötü kokulu olduğunu bildiğimiz bu ruh banyoya temizlenmek için gelmesine rağmen evin çalışanları onu kötü bir ruh sanıp geri çevirmeye çalışmıştır. Ardından ise Banyo Evi'nin sahibi Yubaba gelenin kötü bir ruh olmadığını aksine kutsal bir ruh olduğu anlayıp onu içeri almıştır. Kirli ruhun temizlenme görevini ise Chihiro'ya vermiştir. Bu sahnede Chihiro ruhun temizlenmesi için elinden geleni yapmış ve boğulma tehlikesine rağmen onu bu pislikten arındırmıştır. Chihiro boğulduğu sırada ruha bir diken battığını görür. Chihiro ve diğer çalışanlar diken sandıkları o parçayı ruhtan çıkardıklarında o parçanın bir diken değil bisiklet olduğunu görürler. Ardından ise ruhun çamur olarak görünen vücudunun içinden bisiklet ile insanlara ait olan bazı parçalar dışarıya çıkar. Nehir Ruhü'nun içerisinden insana ait olan parçalar çıkmaya başladığında ruhun temizlendiğini ve gerçek haline dönüştüğünü görürüz. Önce yaşlı bir adam maskesine ardında ise beyaz ve güçlü bir su ejderhasına.

Bu sahnede kirlenmiş olarak karşımıza çıkan ruh aslında kutsaldır. Nehir Ruhü, kirlenip, kokuşmuş bir ruh olarak karşımıza çıkar ve arandıktan sonra saf ve temiz bir su ejderhası olarak oradan ayrılır. Chihiro ve orada çalışanlara hediye bırakmayı da ihmal etmez. Bu sahneyi, Şinto'daki, her şeyin içinde bir kutsallık olduğu ve bu kutsallığın zamanla kirlenerek, tozlanarak arındırılacak duruma gelmesi olarak yorumlayabiliriz. Bu sahne filmde çevre kirliliğine yapılan en açık göndermelerden biridir. Nehir Ruhü'nun içerisinden çıkanlara baktığımızda onların, modern insanların oluşturduğu günlük hayatımızın parçaları olduğunu görürüz. Bu pislikler Nehir Ruhü'nu kirlettiği için saflığını koruyamaz hale gelmiş ve en önemlisi içinde bulunan kami'yi deneyimlemekten mahrum kalmıştır. Diğer çalışanlar kokuşmuş ruhtan korkarken, Chihiro'nun içtenlikle ruha yardım ettiğini görürüz. Bu yüzden de ruhun içindeki saflığı ve berraklığı görebilmiştir. Nehir Ruhü'nun Chihiro'ya bıraktığı hediye ise bu arındırmanın bir ödülüdür ve aynı şekilde arınmak için kullanılabilir. Bu hediye ile anne ve babasına yardım etmeye çalışan Chihiro, bazı yanlış anlaşılmalardan sonucu amacına ulaşamaz ama Haku ve diğer bir karakter olan Yüzsüz

Ruh'un saf ve temiz hallerine dönmelerini sağlar. Yüzsüz açgözlülükle yediklerini, Haku ise Yubaba ve Zeniba kardeşlerden çaldığı tılsım ve mühürleri kusar. Bu sahneleri ise karakterlerin, temiz ve saf olan şeyleri içlerine yerleştirerek arınmaları olarak yorumlayabiliriz

Haku karakterinin yaşadıklarını incelediğimizde ise Kutsal Nehir Ruhu ile olan benzerliği göze çarpmaktadır. Haku ismi değiştirilmiş ve geçmişi unutturulan bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Chihiro ile aralarındaki bağın giderek artmasının sebebini, daha önce karşılaşmış olmalarından dolayı olduğunu filmin son sahnelerinde görüyoruz. Chihiro geçmişinde ayakkabısını Kohaku nehrine düşürmüş ve onu almak isterken boğulma tehlikesi yaşamıştır. Nehrin suları ile kıyıya taşınan Chihiro, Kohaku Nehri'nin ruhu tarafından kurtarılmıştır. Burada Kohaku nehrinin aslında Haku olduğunu öğreniyoruz. Ruhlar alemindeki lakabını nehrin adından alan bu kami ruhunun kaybolmasının ve geçişini unutmasının sebebini, sözü edilen nehrin üzerine yapılan binalar olduğunu görmekteyiz. Saflığını kaybetmiş ve binalardan dolayı geri dönüş yolunu bulamayan Haku'nun insan suretini almasının sebebi de yine insanların doğayı kirletmesi, saf olan güzelliği modern çağın yapıtlarıyla (doğayı yok eden aşırılaşmış inşaatlara karşı eleştirisi) bozmasıdır.

Chihiro'nun Kohaku Nehri'nde yıkanmasını ise önceden saflığı ve temizliği tadarak, kami doğası ile bütünleşik bir karakter olmasını sağlamıştır. Bu temiz ruhu sayesinde açgözlülükten arınmış ve Kokuşmuş Ruh zannedilen Nehir Ruhu'nun içindeki kutsallığı görebilmiştir. Bu özelliği sayesinde filmin sonuna kadar içtenlikle hareket edip ailesini ve diğer ruhları kurtarabilmiştir.

Hikâyenin bütününe baktığımızda insanların Banyo Evi'ne kabul edilmediğini görürüz. Banyo Evi'nde çalışanları incelediğimizde ise çoğu insan suretindedir. Chihiro'nun ise insan gibi koktuğu için kolaylıkla fark edilebileceği filmde çokça kez tekrar edilmiştir. Burada saflığını kaybeden ruhların isimlerini ve geçmişlerini unutarak insan formuna girdiklerini görüyoruz. Bu ayrıntıyı ise Şinto dinindeki, gündelik hayatın insanları tozuyla kirletmesi, onların saflığını yok etmesi ve kalplerini köreltmesi öğretisi ile bağdaştırabiliriz. Ruhlar Banyo Evi'nde kendilerini arındırır ama insanlar gündelik hayatın bir parçasıdır, kirlenirler ve bu sebeple ruhlara farklı kokmaktadırlar.

Bir diđer dini Őinto dini aısından incelenebilecek karakter ise No-Face (Yüzsüz) karakteridir. Bu karakter diđer ruhların aksine geçmişteki pişmanlıkları ve endişelerinden dolayı ortaya çıkmış ölü bir kişinin ruhudur. Yüzsüz ilgisiz, kasvetli ve melankolik bir havaya sahiptir. Tek derdi Chihiro ile arkadaş olmak olan Yüzsüz, Nehir Ruhu'nun Banyo Evi'nin terk ederken oradakilere hediye olarak altın bırakmasıyla gerçek benliğini ortaya çıkarmıştır. Topladığı altınlar ile evdeki çalışanları yanına çekerek onları yutar ve bir benliğe bürünmeye çalışır. Açgözlülüğü temsil eden Yüzsüz bu davranışını durduramaz ve çalışanları altın vaadiyle yutarak büyümeye devam eder. Korkulan bir karakter haline gelen Yüzsüz, Chihiro ile karşılaştığında onu kazanmak için bir avuç altın hediye eder ama Chihiro nazik bir şekilde onu reddeder. Chihiro'nun bu davranışı Yüzsüz'ü Banyo Evi'ndeki herkes için bir tehdide dönüştürür. Ancak Yüzsüz sabit bir kötülük figürü değildir. Filmin sonuna doğru Zeniba karakterinden tutumunu nasıl değiştireceğini ve başkalarına karşı nasıl davranması gerektiğini öğrenir. Yüzsüz'de gördüğümüz bu ahlaki kararsızlık türü Yubaba içinde geçerlidir. Bazen şiddetli öfkesiyle korkutucu olabilirken bazen de çocuğuna karşı oldukça şefkatli olabilmektedir. Yüzsüz'e cesaret veren ve onu kabul edilen bir karakter haline getiren Zeniba, Yubaba'nun ikiz kardeşidir. Őinto aısından baktığımızda Yubaba ve Zeniba karakterleri iyi ve kötünün sabit karşıtlıklarını temsil etmektedirler (Boyd ve Nishumura, 2004:10).

Japon ve genel olarak Uzak Dođu kültürleri ve inanışları, hiçbir şeyi saf iyi ya da kötü olarak görmez. Yin Yang simgesi de her şeyin içerisinde bir miktar zıddının bulunduğunu; her iyinin içerisinde bir miktar kötülük, her kötülük içerisinde bir miktar iyilik olduğunu temsil eder. Miyazaki filmlerinde de çoğunlukla karakterler bu anlamda dönüşümler yaşar. Bu açıdan bu filmdeki en büyük temsil Yüzsüz'dür. Yalnız bir ruhtan bir canavara, bir canavardan da sadık ve iyi bir arkadaşına ve yardımcıya dönüşür. Ancak bütün bu süreçte Chihiro onu reddetmez ve saf kötü olarak görmez, çünkü Chihiro'nun taze ve saf bir kalbi vardır ve onun doğasındaki kami'yi, her şeyin içerisinde var olan kutsallığı ve tanrısalığı gördüğü gibi görür. Aynı şekilde Zeniba'nın da yardımıyla Yüzsüz, huzura kavuşur ve dönüşür (Pehlivan, 2017:371-372).

Ruhların Kaçışı" filminde, modern Japon toplumunu eleştiren ve genç hedef kitesini geleneklerin önemine dair eğiten bir yapıya sahiptir. Film, geleneksel Japon kültürünün çeşitli yönlerini sergiler; bu yönler, ihtişamlı hamamdan basit ve sevimli ahşap evlere ve ruh kasabasındaki dükkanlara kadar uzanır. Hamam, 1920'lerin Japonya'sında zengin bir yerin temsilcisi olan kayar kâğıt kapıları ve devasa süslü 'Satsuma-ware' (Satsume eyaletine ait

Japon Çömlek türü) vazoları içerir. Bu, modern karakter Chihiro'ya karşı bir muhalefet olarak işlev görür, Chihiro üzerinde geleneksel Japon toplumunun yönleri kaybolmuştur.

Filmdeki önemli karakterlerden bazıları da geleneksel Japon folklorunun yönlerini içerir. Ruhlar, genellikle Shinto ve Budizm gibi iki büyük din tarafından etkilenen birçok eski Japon halk hikâyesinde karakter olarak yer alır. Chihiro'nun temizlemeye yardımcı olduğu eski 'Nehir Ruhü', bir Japon 'Noh' tiyatro maskesine benzeyen bir yüze sahip gibi görünür. Başka bir tiyatro maskesi de No-Face karakterinde yer alır. Film, Japonya'da dinin uygulanmasına ve gençlerin bu konudaki bilgisizliğine de gönderme yapar. Filmin başında bir sahnede Chihiro, bazı Shinto tapınaklarını tanımaz ve annesi onların rolünü açıklar, ancak onun için önemli olmadıkları bellidir.

Tüm bu noktalar, Ruhların Kaçışı'nda yer alan dünyanın, modern Japon toplumunu eleştiren ve filmin genç hedef kitlesini geleneklerin önemine dair eğiten geleneksel, tipik bir Japon kültürünü gösterdiğini pekiştirmiştir. Studio Ghibli ile Disney'in dünya çapında dağıtım anlaşması sayesinde, anime pazarı o kadar büyümüştür ki, artık sadece modern ve yarı-gelecekteki Japonya değil, aynı zamanda Japon geleneklerine dair anlayış da küresel bir bilinirlik kazanmıştır. Japon kişinin kimliği, fikri ve teknolojik Mekka olan çağdaş Japon toplumunda geleneksel kültürün kaybı konsepti, filmlerinin görsel çekiciliği ve sanatsal değeri açısından önemli olmuştur. Sadece kültürün belirli parçalarına, sanat, mimari ve din gibi, değil aynı zamanda geleneksel tiyatro ve davranışlara (bir eve girerken ayakkabıların çıkarılması gibi) da gönderme yapar. Filmde geleneksel kültürün tasvirinde diğer kültürlerle bazı hibridlikler kullanılsa da, Ruhların Kaçışı'nın temel “Japonluğu” açık ve tartışılmazdır.

“Spirited Away” ayrıca, insanların doğa ve doğaüstü varlıklarla olan ilişkisini de inceler. Filmde, insanların doğayı ve doğaüstü varlıkları nasıl etkilediği ve bu etkileşimlerin sonuçlarının ne olduğu gösterilir. Bu, filmdeki çevre temalarının merkezinde yer alır ve Chihiro'nun bu dünyada yaşadığı deneyimlerle vurgulanır.

“Ruhların Kaçışı” (Spirited Away) filmi, mimari ve doğayı hikâyenin ayrılmaz bir parçası olarak kullanır ve bu unsurlar, karakterlerin deneyimlerini ve hikâyenin genel atmosferini şekillendirir.

Filmde, mimari ve doğa arasındaki ilişki, özellikle Ruhlar Dünyası'ndaki banyo evi ve çevresindeki doğal çevre üzerinden incelenir. Banyo evi, filmdeki en önemli mekanlardan biridir ve hem mimari hem de doğal unsurların bir arada kullanıldığı bir yerdir. Bu yapı,



Japon mimarisinin geleneksel özelliklerini ve estetiğini yansıtırken, aynı zamanda fantastik ve doğaüstü bir atmosfer yaratır. Banyo evi, Japon mimarisinin geleneksel özelliklerini ve estetiğini yansıtırken, aynı zamanda fantastik ve doğaüstü bir atmosfer yaratır. Bu yapı, Japon mimarisinin geleneksel özelliklerini ve estetiğini yansıtırken, aynı zamanda fantastik ve doğaüstü bir atmosfer yaratır. Bu yapı, Japon mimarisinin geleneksel özelliklerini ve estetiğini yansıtırken, aynı zamanda fantastik ve doğaüstü bir atmosfer yaratır. Banyo evi, filmdeki en önemli mekanlardan biridir ve hem mimari hem de doğal unsurların bir arada kullanıldığı bir yerdir. Bu yapı, Japon mimarisinin geleneksel özelliklerini ve estetiğini yansıtırken, aynı zamanda fantastik ve doğaüstü bir atmosfer yaratır. Bu yapı, Japon mimarisinin geleneksel özelliklerini ve estetiğini yansıtırken, aynı zamanda fantastik ve doğaüstü bir atmosfer yaratır.

Bir başka örnek ise terkedilmiş eğlence parkının girişindeki saat kulesidir. Bu saat kulesi örneği ise filmde Chihiro'nun babasının deyimiyle 90'lı yılların başlarında yapılan ve sonrasında terkedilen lunaparkların girişlerine konumlandırılmışlardır. Bu kule mevcut bir mekanların kopyası olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir diğer örnek ise tünele girmeden önce yolda ağaç dibinde görünen ve Japonları Torii adını verdiği tahta kiriştir. Bu giriş konumlandırıldığı yerin kutsallığına vurgu yapmaktadır.

“Spirited Away” filmi, toplumsal cinsiyet konusunda da derinlemesine bir analiz sunar. Film, hem kadın karakterlerin güçlü ve çok boyutlu olarak tasvir edilmesi hem de geleneksel cinsiyet rollerini sorgulama yeteneği ile dikkat çeker.

Ana karakter Chihiro (veya daha sonra yeniden adlandırıldığı gibi Sen), filmin merkezinde yer alır ve ailesi domuza dönüştürüldükten sonra bir ruh dünyasında sıkışıp kalır. Film başladığında Chihiro, ailesinin şehir değiştirme kararından rahatsız olan ve hızlıca şikâyet eden tipik bir on yaşındaki kız olarak tanıtılır. Ancak film ilerledikçe, Chihiro, problemlerini yaratıcı düşünme ve cesaret yoluyla çözme yeteneğini öğrenerek daha güçlü bir benlik duygusu geliştirir. Banyo evinde çalışmak zorunda kaldıktan sonra Chihiro, birçok karakterle bağ kurar, ancak geleceğini tamamen kontrol etmeye devam eder ve bir erkek karakterin yardımına ihtiyaç duymaz. Chihiro, genellikle animasyon filmlerinde ve çizgi filmlerde sıkça görülen klişe bir dertli kadın karakter olmaktan ziyade hem zihinsel hem de fiziksel gücünü kullanarak kendini ruh dünyasından kurtarır ve ailesini kurtarır.

Filmdeki diđer kadın karakterler de cinsiyet rolleri üzerine önemli bir bakış açısı sunar. Yubaba, filmdeki merkezi kötü karakterdir ve hem korkulan hem de saygı gören bir pozisyonda, bir banyo evinin başında yer alır. Yubaba'nın kötülüğü, daha çok hırs ve kontrol arzusundan kaynaklanır, bu da onu karmaşık ve güçlü bir kadın karakter yapar.

Film, kadınların genellikle cinsel obje olarak tasvir edildiđi diđer Japon animasyonlardan farklı olarak, kadın karakterlerin cinselleştirilmediđi ve erkek karakterlerin hedefi veya bakışının nesnesi olmadığı çok boyutlu kadın karakterler sunar. Chihiro, genç ve naif bir Japon kızı olarak tasvir edilir, ancak zekası ve sıkı çalışma yeteneđi genellikle çocuklar olduđu için göz ardı edilen veya göz ardı edilen genç kızların bir yönünü ortaya çıkarır.

Sonuç olarak, “Spirited Away”, kişisel gelişim, toplumsal cinsiyet, din, çevre, kimlik ve dönüşüm gibi temaları derinlemesine inceler. Film, bu temaları, karmaşık ve büyülü bir dünyada geçen bir hikâye aracılığıyla ele alır ve bu sayede izleyicilere, bu temaların insan hayatındaki önemini ve karmaşıklığını gösterir. Bu, filmi sadece bir animasyon filmi olmaktan çıkarır ve onu, akademik ilgiyi hak eden bir eser haline getirir.

### **3.8.2. Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka) – İsa Takahata Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka) Filminin Künyesi**

Filmin Adı: Grave of the Fireflies, Japonca: 火垂るの墓, (Hotaru no Haka)

Yönetmen: Isao Takahata

Senaryo: Isao Takahata

Kaynak: Novel (kısa roman) Akiyuki Nosaka'nın aynı isimli romanı

Müzik: Michio Mamiya

Sinematografi: Nobuo Koyama

Editör: Takeshi Seyama

Yapımcı: Toru Hara, Ryoichi Sato, Yutaka Okada, Tatsumi Yamashita

Müzik Prodüksiyonu: Studio Ghibli

Dağıtım: Toho

Tür: Animasyon, Drama, Savaş

Süre: 89 dakika

Vizyon Tarihi: 16 Nisan 1988 (Japonya)

Dil: Japonca

Ödüller: Film, 1988 yılında Japonya Katolik Film Ödülü, 1989 yılında 31. Blue Ribbon Ödülleri Özel Ödülü, 1994 yılında Chicago Uluslararası Çocuk Filmleri Festivali Animasyon Jürisi ve Çocuk Hakları Ödülleri ve 1998 yılında 1. Moskova Uluslararası Çocuk ve Gençlik Filmleri Festivali Büyük Ödülü de dahil olmak üzere birçok ödül kazandı.

Hasılat: 516 bin dolar, yerel (Grave of the Fireflies - Box Office Mojo, n.d.).

Başroller:

Tsutomu Tatsumi (Seita Yokokawa)

Ayano Shiraishi (Setsuko Yokokawa)

Yoshiko Shinohara (Seita'nın Annesi)

Akemi Yamaguchi (Seita'nın Kız Kardeşi)

Tadashi Nakamura (Seita'nın Babası)

### **Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka) Filminin Özeti**

“Grave of the Fireflies” (Hotaru no Haka), yönetmenliğini Isao Takahata'nın yaptığı, II. Dünya Savaşı sırasında yaşanan insanlık dramını anlatan bir Studio Ghibli filmidir. Film, Akiyuki Nosaka'nın yarı otobiyografik aynı adlı kısa hikâyesine dayanmaktadır.

Film, 14 yaşındaki Seita ve 4 yaşındaki küçük kız kardeşi Setsuko'nun hikâyesini anlatır. Hikâye, 1945'te, II. Dünya Savaşı'nın son aylarında, Amerika'nın Japonya'ya yönelik yoğun hava saldırıları sırasında Kobe şehrinde geçer. Bir saldırı sırasında, çocukların annesi ağır yanıklar alır ve kısa süre sonra ölür. Babaları ise donanmada görevlidir ve çocukların hayatta kalmasına yardım edemez.

Anne ve babalarının yokluğunda, Seita ve Setsuko, teyzelerinin yanına taşınırlar. Ancak teyze, savaşın zor koşulları altında onları desteklemekte isteksizdir ve giderek daha az hoşgörülü ve yardımsever hale gelir. Sonunda, çocuklar teyzelerinin evinden ayrılır ve kendi başlarına hayatta kalmaya çalışırlar.

Çocuklar, bir mağara gibi kullanılan bir bomba sığınağına yerleşirler ve kendi yiyeceklerini toplamaya başlarlar. Ancak, savaşın getirdiği kıtlık ve yokluk koşulları altında hayatta kalmak giderek daha zor hale gelir. Setsuko, açlık ve hastalık nedeniyle giderek daha zayıf düşer.

Seita, Setsuko'yu iyileştirmek ve ona rahat bir hayat sağlamak için çaresizce çabalar. Ancak çabaları sonuçsuz kalır. Setsuko, sonunda açlık ve hastalıktan dolayı ölür. Film, Setsuko'nun ölümünün ardından Seita'nın da öldüğünü ve iki kardeşin ruhlarının, modern Japonya'nın gökdelenler arasında uçan ateş böcekleri olarak dolaştığını göstererek sona erer.

“Grave of the Fireflies”, savaşın masum insanlar üzerindeki yıkıcı etkisini ve insan ruhunun dayanıklılığını anlatır. Film, izleyicileri hem derinden etkileyen, hem de düşündürülen bir yapımdır. Ayrıca, savaşın çocuklar üzerindeki etkisini gözler önüne sererek, savaşın trajedilerini anlamamıza yardımcı olur. Bu yüzden, “Grave of the Fireflies” genellikle tüm zamanların en iyi savaş filmlerinden biri olarak kabul edilir.

### **Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka) Filminin Analizi**

Isao Takahata'nın yönetmenliğindeki “Grave of the Fireflies” (Ateşböceklerinin Mezarı), hem film yapımcılığında hem de hikâye anlatıcılığında gelen bir övgüye layık olan, sarsıcı bir animasyon şaheseridir. Film, insan tecrübesinin en karanlık ve en dokunaklı boyutlarını ortaya çıkarırken, ister çocuk ister yetişkin olsun, izleyicinin duygusal yoğunluğu ile yüzleşmesini sağlar.

“Grave of the Fireflies” II. Dünya Savaşı'nın sonlarında Japonya'nın bombardımana uğradığı bir dönemde geçer. Film, trajik bir şekilde ölen 14 yaşındaki Seita ve 4 yaşındaki kız kardeşi Setsuko'nun hayatta kalma mücadelesini, gözleri yaşartan bir şekilde anlatır.

Japonya'nın ekonomik gücünün zirve yaptığı, ülkeyi savaşın yıkıntılarında küresel bir ekonomik güç haline getiren dönemde, Studio Ghibli “Ateşböceklerinin Mezarı”nı gösterime sundu. Isao Takahata'nın yönettiği bu film, 1980'lerin gençliğini aşına olmadıkları

bir savař dönemine geri döndürmektedir. Bu film Ghibli'nin önceki çalıřmalarından önemli bir sapmanın sinyallerini veriyor, baş karakter Seita'nın ölümünden sonra anlattıkları dışında fantastik öğelerden vazgeçiyordu. Film, kendisiyle aynı dönemde çıkan “My Neighbor Totoro (Komřum Totoro)” filmindeki belli belirsiz tarihsel ortamından farklı olarak tarihseldir ve çağdař Japonya'nın yalnız bir sahnesiyle sona ermektedir. Tokyo'nun göz kamařtırıcı gece ıřıklarının bir yamaçtaki ateřböceklerinin soluk ıřıltısıyla yan yana geldiđi bu görüntü, filmin en derin mesajını içermektedir. Filmin adından da anlaşılacađı üzere, ölümlülüđün çeřitli yönlerini simgeleyen solan ateřböceklerinin yinelenen motifi, Tokyo'nun ıřıklandırmasının geçici dođasıyla paralellik gösterir.

“Ateřböceklerinin Mezarı”, İkinci Dünya Savařı'nın son günlerindeki hayatta kalma mücadelesinin dokunaklı tasviriyle, çocuklara ve hiçbir çocuđun tek başına katlanmaması gereken zulümlerin ortasında sınanan masumiyetlerine odaklanıyor. Gösterime girdiđinde pek çok kiři tarafından fazla melankolik bulunan film, mütevazı bir ticari başarı elde etti. Yine de, çağdařlarından ayrı bir yerde duran film, diđer Japon savař karřıtı filmlerden ve aslında dünya genelindeki savař karřıtı sinemadan önemli ölçüde farklıdır. Yirminci yüzyılın ikinci yarısı boyunca çok sayıda alegorik film, imparatorun halkın güvenini istismar etmesini ve kamikaze saldırılarıyla keyfi can kayıplarını eleřtirdi. Diđerleri ise Hirořima ve Nagazaki sakinlerinin hayatlarını geri dönölmez bir řekilde deđiřtiren, yođun ölüm ve hastalıklara neden olan atom silahlarının felaket kullanımının yasını tuttu. Yakuza'nın yeraltı dünyasında ya da tarihi dönemlerde geçen bazı filmler, namus kültürüne ve ailevi hükümet yapısına son verilmesi çağrısında bulunuyordu. Modern limanlarda ve hızlı Batılılařma bölgelerinde geçen diđerleri ise Amerikan kibrini ve Japon ürkekliđini tasvir ediyordu.

“Ateřböceklerinin Mezarı”, savař zamanı geçmesine rađmen suçlama yapmaktan kaçınır, ancak son derece hümanist bir savař karřıtı film olarak kalır. Amerikan uçakları gökyüzünde sadece gölgeli silüetler olarak tasvir edilirken, hiçbir Amerikalı savařçı gösterilmez. Amerika'yı acımasız, insanlık dıřı bir düşman olarak řeytanlařtırmak yerine, film onları dođanın kaçınılmaz bir gücü olarak sunar, ne saldırıları ne de hemen sonrası üzerinde durur. Filmdeki tek bir karakter bile sorumluluđu Amerikalılara atfetmez. Film bir hava saldırısı alarmı, sığınaklara kořan insanlar ve çocuk kahraman Seita'nın kız kardeři Setsuko'yu aceleyle hazırlaması ve eřyaları arka bahçeye gömmesiyle başlar. Annelerinin sığınađa gitmesi ve ardından ilaçları hakkında konuřmaları, Amerikan iřgal uçaklarına alışma süreçlerini ve önceliklerini ortaya koyar. Farkında olmadan, bu onların evleriyle ve

birbirleriyle son karşılaşmaları olacaktır. Çoğu zaman atom bombalarının gölgesinde kalan Tokyo'nun yangın bombardımanı, İkinci Dünya Savaşı'nın en felaket olaylarından biriydi; her iki atom bombasının toplamından daha fazla can kaybına yol açtı ve Tokyo'nun ahşap ve kâğıt evlerine onarılamaz şekilde zarar verdi. Halkın panik içinde kaçıışı ve Seita'nın şaşkın ifadesi, Amerikan varlığını pasif bir şekilde kabullenişinin hızla kırıldığıнын altını çizmektedir. Ancak anlatı hemen saldırı sonrasına geçer; Seita artık annesini bulmak ve Setsuko'nun moralini yüksek tutmakla görevlidir.

Filmin etkisine katkıda bulunan önemli bir unsur da melodramdan kaçınmasıdır. Sahnelerin aktarıldığı hızlı tempo, Seita ve Setsuko'nun hayatları çözüldürken hızla yol almaları gereken kargaşayı yansıtıyor. Seyirci, ağır şekilde yanmış annelerinin bir hastane yatağında iyileşmesine, ancak birkaç dakika sonra ölmesine tanık olur. Bir sosyal hizmet görevlisi, Seita'nın ayak uydurmakta zorlandığı bir sedyeyle gönderilmeden önce ölümünü işaretlemek için kolunu işaretler. Annesi, enfeksiyonun yayılmasını önlemek için toplu bir yakma töreni için diğer yaralılarla birlikte belirsiz bir şekilde bir hendeğe atılır. Bu sahne, anlatı Seita ve Setsuko'nun teyzelerine sığınma arayışına geçmeden önce sadece kısa bir süre sürer. Normalde duygusal bir dışavurumu gerektirecek bir noktada, film devam etmeden önce sadece geçici bir ana izin veriyor. Anneleri öldüğünden, kardeşler hızla hayatta kalma stratejileri geliştirmeli ve dramatik hoşgörüyü yer bırakmamalıdır.

Filmin uzun süren kederli sekanslardan kaçınmasının duygusal etkisini azaltacağı düşünülse de, filmin gerçek duygusal özü başka bir yerde yatmaktadır. Film daha uzun sekanslarını Seita ve Setsuko'nun sığınaklarının dışında oynadıkları ya da birlikte yemek yedikleri anlara ayırarak savaşın acımasızlığı ve çalkantıları arasında geçici zevk anlarını yakalamaya çalışır. Bu sahneler aynı zamanda filmin karakterlerle empati kurma konusundaki eşsiz kapasitesinin de altını çizmektedir. Seita'nın Setsuko'nun gözyaşlarını dindirmek için yorulmak bilmeden maymun çubuklarında sallanması ya da banyo suyunun altında bir bezi çekerek baloncuk yaratması gibi, izleyicinin bir kardeşin etkileşimini izleme deneyimini geliştiren çok sayıda ince ayrıntı, filmin olağanüstü gerçekçiliğinin ve masumiyetinin erken bir göstergesi olarak görülebilir. Animatörlerin çocukların dünyasını ne kadar iyi anladıkları ortada; çocukluk zevkini yansıtan bu görüntüler büyük bir özen ve şefkatle kurgulanmıştır.

Belkide filmin en dokunaklı sahnesi, Setsuko'nun küçük eylemlerinin, neşesinin ve yaşama tutkusunun bir toplamını içeren sahne, filmin sonlarına doğru ortaya çıkıyor. Sadece

Setsuko'nun günlük yaşamı takdir etmesinden kaynaklanan bu küçük, görünüşte önemsiz eylemler, bu çocukların neden birçok trajik filmin bocaladığı duygularımıza ulaşmayı başardıklarının altını çiziyor: yaşam sevgileri, kasvetli geleceklerinden bağımsız olarak her eyleme nüfuz ediyor. Onların trajik mücadelelerine tanık olurken, biz de bu anlara yatırım yapıyor, onları savaşın sonuna kadar hayatta kalma isteklerinin kanıtı olarak görüyoruz.

Her ne yaparlarsa yapsınlar nihayetinde eylemleri boşa çıkar. Film, Seita'nın “21 Eylül 1945. Öldüğüm geceydi.” (Tahakata, 1988) sözleriyle başlar. Bir sütuna yaslanmış, yırtık pırtık giysiler içindeki bir gence bakar; bu gencin, yoldan geçenler tarafından görmezden gelinen ya da alay edilen Seita'nın kendisi olduğunu hemen anlarız. İyi kalpli bir temizlik çalışmanı ona yiyecek ikram eder ama Seita'nın akli bir karış havadadır. Ölümle yaşamın eşliğinde sallanırken, sonunda “Bugün günlerden ne?” diye sorar. İşçiler onu başka bir kazazede olarak teşhis eder ve yakınlardaki diğer ölü bedenlerle ilgilenmeye devam eder. Bu koridorda belirsiz bir figüre, çatışmanın bir başka zayıfına dönüşür. Bir işçi cebinden bir teneke çıkarır ve Seita'nın hayaletinin onu geri aldığı yere atar. Bu teneke, her ne kadar boş ve çalışanlar tarafından değersiz görülse de, onların masumiyetinin ve varoluşlarının bir sembolü haline gelecektir. Böylece Seita'nın hayatı aniden sona erer ve varlığına dair her iz gelişigüzel bir şekilde yok sayılır. “Ateşböceklerinin Mezarı” filmi boyunca, Seita ve Setsuko'nun hayaletleri sık sık ortaya çıkar ve sessizce hayatlarının gelişimini izlerler. Yaşamları boyunca tefekküre dalmak yerine, ateşböceklerinin nazik ışıltısıyla sarmalanmış olarak, ölümlülüklerindeki eylemlerine geriye dönük olarak tanıklık etme fırsatı verilir. Bu hayalet gözlem, masumiyetlerini kaybetmeleri, hayatta kalma mücadeleleri, zevk ve mutluluk arayışları hakkında, hepsi de sözsüz olarak aktarılan çok şey ortaya koymaktadır. Filmde, Setsuko'nun acı çekmesine ve sonunda ölmesine rağmen, Seita'nın yine de umut ve yaşama arzusu taşıdığı anlar da vardır. Ancak bu umut, Setsuko'nun ölümü ile birlikte yok olur ve Seita'nın da ölümüne yol açar. Bu, ayrıca filmdeki en çarpıcı anlardan biridir ve izleyicilere, savaşın ve çaresizliğin insan ruhunu ne kadar zedeleyebileceğini hatırlatır.

Filmin başlangıcından sonra büyük ölçüde ortadan kaybolan anlatıcı, filmin sonunda Michio Mamiya'nın ağırbaşlı müziği eşliğinde hızlı ve acımasız bir finali müjdelemek üzere yeniden ortaya çıkar. Yaşayanların dünyasından ayrılıp Seita ve Setsuko'ya ölümden yeniden katılırsınız; onlar masumiyetlerini simgeleyen tenekeye sarılmış, ateş böcekleriyle çevrili bir halde şefkatle sohbet etmektedirler. Setsuko uykuya dalarken, film jeneriğe geçmeden önce Tokyo'nun bir görüntüsü belirir. Bu, yaşamları boyunca saklı tutulan duygusal doruk

noktasıdır ve sanki ani bir katarsis yaşamak istercesine, filmin başlarındaki ciddi görüntüler bir araya gelerek hiçbir çocuğun tanık olmaması gereken bir keder derinliğini deneyimlememizi sağlar. Bu, çok az eserin yaklaşabildiği yürek parçalayıcı bir deneyimdir. Film, genellikle Japon savaş deneyiminin göz ardı edilen boyutlarını gösterme eğilimindedir. Örneğin, ilk sahnelerde, Seita'nın hikâyesinin anlatıldığı flashbackler, Japonya'nın savaştan sonra ne kadar yıkıldığını ve insanların ne kadar çaresiz olduğunu gösterir. Bu sahneler, ayrıca savaşın gerçek maliyetini ve savaşın kişisel trajedilere yol açan geniş ölçekli bir felaket olduğunu vurgular. Ayrıca Seita ve Setsuko'nun yaşadığı ailevi bağ, filmin en önemli unsurlarından biridir. Bu bağ, onların dünyanın çöküşüne ve hayatta kalma mücadelelerine rağmen birbirlerine olan sevgi ve sadakatlerini ifade eder. Ayrıca, Seita'nın Setsuko'ya olan ağabeylik rolünün de altını çizer. İlk sahnelerde, Setsuko'nun ağabeyinin eşliğinde ilk kez bir ateşböceği gördüğü sahne, bu kardeşlerin arasındaki derin bağı vurgular.

“Ateşböceklerinin Mezarı” filminin etkileyiciliği, benzersiz bir deneyim sunması ve her izleyişte yeni içgörüler ortaya çıkarmasıdır. Ghibli, animenin canlı aksiyon yeteneklerini aşan fantastik huşu imgelerini nasıl inşa edebileceğini sürekli olarak göstermektedir. Film Seita ve Setsuko'yu takip edip, ekrandaki olayları onların bakış açısından yorumlamamızı istemektedir. Bu bağlamda, animasyonun yumuşak tonları her şeye masum bir nitelik katıp, annelerinin yanmış cesedi gibi daha sert görüntülerle keskin bir tezat oluşturmaktadır. Daha yumuşak renk paleti ve boya efekti bu sahnelerin gerçeküstü görünmesini sağlamaktadır, sanki anne rol yapıyormuş gibi. Sanki çocuklar bu imgeyi içselleştirmek yerine süslüyorlarmış gibi görünmektedir. Gece çöküp de çocuklar ateşböcekleriyle çevrelendiğinde, Ghibli'nin fantezilerine, hatta “Ruhların Kaçışı” kadar büyüleyici olanlarına bile rakip olabilecek bir huşu ve güzellik duygusu ortaya çıkar. Ertesi sabah, her zamanki soluk paletiyle Setsuko, ateşböceklerini annesinin kaderini yansıtan toplu bir cenaze töreniyle gömer. Bu ani değişim son derece insanidir ve animasyon her iki duyguyu da sırayla deneyimlememizi sağlayarak, onlara neredeyse acımasız gerçeklikten kaçmamızı sağlayan halüsinatif bir nitelik kazandırır. Filmdeki imgeler de oldukça semboliktir ve genellikle duygusal ve tematik katmanlar ekler. Örneğin, film boyunca ateşböceklerinin sürekli görünmesi, Seita ve Setsuko'nun masumiyetini, geçici hayatlarını ve savaşın acımasızlığında parlak bir ışık saçan umutlarını temsil eder. Ateşböceklerinin bir gece boyunca parladıktan sonra ölmesi, çocukların kısa ve trajik yaşamlarının bir metaforu olarak hizmet eder.



“Grave of the Fireflies”, bir yandan izleyiciye acı verici bir şekilde II. Dünya Savaşı'nın yıkımını ve masum yaşamların trajik sonunu gösterirken, diğer yandan umut, aile, kardeş sevgisi ve insan ruhunun direnci gibi evrensel temaları vurgular. Film, sadece animasyon tekniklerinin ve hikâye anlatıcılığının bir dersi olarak değil, aynı zamanda insan deneyiminin evrensel ve zamansız bir portresi olarak da görülebilir.

Film, Tokyo'yu bombalayarak Seita ve Setsuko'nun annesi de dahil olmak üzere sayısız insanın ölümüne neden olan Amerikalıları kınamaz. Hayatta kalma ve savaş çabalarıyla birbirlerine temel insani nezaketle bakamayacak kadar meşgul olan Japonları da suçlamaz. Çatışmalar sırasında hırsızlığa başvuran ve sonunda kibrinin Setsuko'yu kurtarmasını engellemesine izin veren Seita'yı da kınamaz. Herkes doğuştan gelen insani hataları nedeniyle sorumluluğu paylaşır ve bu nedenle “Ateşböceklerinin Mezarı” herhangi bir bireyi kınamak yerine, insanlarda bu korkunç çatışmaları uyandırdığı için savaşı kınar ve izleyicilere katlanmak zorunda kaldıkları çatışmaları hatırlatır. Seita ve Setsuko'nun dehşetin ortasında küçük mutluluk anları bulmalarını ve acımasız ölüm karşısında sırf hâlâ sevecek bir şeyler bulabildikleri için yaşamı seçmelerini göstererek paradoksal bir şekilde dünyanın çatışmayı haklı çıkaramayacak kadar çok mutluluk içerdiğini hatırlatır. İnsanlara her zaman birbirlerine saygı duymanın, hayata değer vermenin doğru zamanı olduğunu hatırlatır. Tüm bunlar filmi melankolik bir film olarak tasvir ediyor ki bu hiçbir şekilde yanlış değildir. “Ateşböceklerinin Mezarı” ismi dahi, filmin baskın motifi olarak ölümlülüğe vurgu yapmaktadır. Ancak anlatı bir ateşböceğinin hayatı gibi ilerler ve kaçınılmaz ölüm hayatlarını kısa keserken, nafile mücadelelerine anlam katan kısa ve etkileyici bir güzellik sunar.

Sonuç olarak, “Grave of the Fireflies”, animasyonun bir sanat formu olarak ne kadar güçlü olabileceğini kanıtlıyor. İzleyicilere savaşın yıkımını ve acımasızlığını sergilerken, aynı zamanda insan ruhunun direncini ve yaşama arzusunu da kutlar. Studio Ghibli'nin bu başyapıtı, seyircinin kalbine dokunmayı başarır ve tüm zamanların en etkileyici filmlerinden biri olarak listelerin en üstünde yerini korur.

### **3.9. Ufotable Filmleri ve Genel İnceleme**

Ufotable, Japon animasyon sektöründe öne çıkan stüdyolardan biridir. Bu stüdyo, olağanüstü görsel efektler ve dinamik savaş sahneleriyle tanınır. Birçok Ufotable yapımı, görsel anlatım ve hikâye anlatıcılığı açısından yenilikçi yaklaşımlarla öne çıkar.

Demon Slayer: Mugen Train (Gekijō-ban “Kimetsu no Yaiba” Mugen Ressha-hen , 2020): “Demon Slayer” anime serisinin bir devamı olan film, Tanjiro Kamado ve arkadaşlarının Mugen Treni'nde canavarlarla karşı karşıya gelmelerini anlatır. Bu ölümcül düşman, yolcuların rüyalarını kontrol edebilme yeteneğine sahiptir. Tanjiro, ablasını insanlığa döndürme misyonunu sürdürürken, trenin içinde ve dışında canavarlarla dolu bir dünya ile karşılaşır.

Fate/stay night: Heaven's Feel I. Presage Flower (2017): Bu film, “Heaven's Feel” hikâye rotasını takip eder ve genç bir çocuğun, Emiya Shirou'nun, Holy Grail (Kutsal Kase) Savaşı'nda savaşmak zorunda kalmasını konu alır. Shirou, Sakura Matou adlı genç bir kızla olan ilişkisini derinleştirdikçe, saklanmış sırlar ve kaderiyle yüzleşir..

Fate/stay night: Heaven's Feel II. Lost Butterfly (2019): Bu devam filmi, Shirou ve Sakura'nın hikâyesini daha da derinleştirir. Shirou, Sakura'yı korumak için her şeyi riske atar ve savaşta kendisi için neyin önemli olduğunu sorgular.

Fate/stay night: Heaven's Feel III. Spring Song (2020): Üçlemeyi tamamlayan bu film, Shirou'nun kaderine ve Holy Grail (Kutsal Kase) Savaşı'nda nasıl yer aldığına odaklanır.

The Garden of Sinners Film Serisi (Kara no Kyōkai, 2007-2013): Bu film serisi, garip ve doğaüstü olayları çözme çabasında olan Ryougi Shiki ve Kokutou Mikiya'yı takip eder. Her film, serinin genel hikâyesine katkıda bulunan ayrı bir olayı veya durumu anlatır.

Tales of Symphonia The Animation: Sylvarant Episode (2007): Bu 4 filmlik seri, “Tales of Symphonia” video oyununa dayanır ve bir dünyayı kurtarmak için mücadele eden bir grup kahramanın hikâyesini anlatır.

Tales of Zestiria the X: Dawn of the Shepherd (2014): Bu film, “Tales of Zestiria” video oyununun dünyasını ve karakterlerini anlatır.

Gyo: Tokyo Fish Attack (2011): Bu kısa film, balıkların karada yaşamaya başlamasıyla başlayan bir korku hikâyesini anlatır.

Rakiplerine kıyasla daha yakın tarihte kurulan ve çok daha az film ya da seriye sahip olan Ufotable filmleri genellikle canlı renkler, detaylı arka planlar ve akıcı hareketler ile bilinir. Ayrıca, stüdyo, genellikle büyük ölçekli savaş sahneleri ve hikâyenin dramatik anlarına yoğun bir odaklanma ile tanınır. Stüdyonun dijital kompozisyon yetenekleri, genellikle görsel efektler ve ışıklandırma kullanımı ile öne çıkar.

### **3.9.1. Fate/Stay Night movie: Heaven's Feel – III. Spring Song – Tomonori Sudou**

#### **Fate/Stay Night movie: Heaven's Feel – III. Spring Song Filminin Künyesi**

Filmin Adı: Fate/Stay Night Movie: Heaven's Feel - III. Spring Song

Yönetmen: Tomonori Sudou

Senaryo: Akira Hiyama

Kaynak: Visual Novel (görsel roman), Kinoko Nasu'nun aynı isimli görsel roman serisi

Müzik: Yuki Kajiura

Sinematografi: Yuichi Terao

Editör: Masaki Utsunomiya

Yapımcı: Hikaru Kondo

Müzik Prodüksiyonu: Aniplex

Dağıtım: Aniplex, Toho

Tür: Animasyon, Fantastik, Aksiyon

Süre: 120 dakika

Vizyon Tarihi: 15 Ağustos 2020 (Japonya)

Dil: Japonca

Hasılat: 19.2 milyon dolar (Fate/stay night [Heaven's Feel] III. spring song - Box Office Mojo, n.d.).

Başroller:

Noriaki Sugiyama (Shirou Emiya)  
Noriko Shitaya (Sakura Matou)  
Ayako Kawasumi (Saber)  
Kana Ueda (Rin Tohsaka)  
Junichi Suwabe (Archer)  
Tomokazu Seki (Gilgamesh)  
Yuu Asakawa (Rider)  
Mai Kadowaki (Illyasviel von Einzbern)

### **Fate/Stay Night movie: Heaven's Feel – III. Spring Song Filminin Özeti**

“Fate/stay night: Heaven's Feel III. spring song” (2020), Ufotable tarafından üretilen ve Fate/stay night serisinin “Heaven's Feel” rotasını takip eden bir anime filmidir.

Film, genç bir çocuk olan Emiya Shirou'nun, saklı güçlere sahip bir kız olan Matou Sakura'yı koruma çabalarına odaklanır. Film ayrıca Shirou'nun, saklı güçleri olan bir kız olan Matou Sakura ile ilişkisi üzerinde durur. Shirou, Sakura'nın hizmetkârı Rider'ın yardımıyla, Holy Grail Savaşı'ndaki diğer savaşçılara karşı kendini savunur.

Film, Shirou'nun Sakura'nın kabuslarla dolu geçmişini ve onun ağabeyi olan Matou Zouken'in korkunç planlarını öğrenmesiyle başlar. Zouken, Holy Grail'i elde etmek için her şeyi yapmaya hazırdır ve Sakura'yı bir araç olarak kullanır. Shirou, Sakura'yı korumak için her şeyi riske atar, ancak bu onu kendi hayalleri ve idealleriyle çatışmaya sokar.

Film ayrıca, Kutsal Kase Savaşı'nda diğer savaşçılarla olan çatışmalarını da içerir. Saber, Archer ve Gilgamesh gibi karakterler de filmde önemli rol oynarlar. Filmde, karakterlerin kişisel motivasyonları ve hedefleri üzerine yoğunlaşılırken, aynı zamanda büyük ölçekli savaş sahneleri ve etkileyici görsel efektler de mevcuttur.

“Spring Song”, çeşitli karakterler arasındaki ilişkileri ve çatışmaları ayrıntılı bir şekilde incelerken, aynı zamanda büyük ölçekli savaşların ve büyülü yeteneklerin heyecanını

da sunar. Film, Shirou'nun kendi idealleriyle Sakura'yı koruma isteği arasında nasıl bir denge bulunduğunu gösterir.

Sonuç olarak, “Fate/stay night: Heaven's Feel III. spring song”, karakter gelişimine ve hikâyeye odaklanan büyülü bir savaş hikâyesi sunar. Film, Shirou'nun kendi idealleri ile Sakura'ya olan bağlılığı arasında kalan bir kişi olarak büyümesini ve olgunlaşmasını anlatır. Bu, onun hem kendi kaderini hem de Sakura'nın kaderini belirleme şeklini etkiler ve sonunda onun ne tür bir kişi olacağını belirler.

### **Fate/Stay Night movie: Heaven's Feel – III. Spring Song Filminin Analizi**

Fate/stay night: Heaven's Feel III. Spring Song, Fate/stay night serisinin final bölümünü oluşturan bir animasyon filmidir. Ufotable stüdyosu tarafından üretilen ve 2020'de gösterime giren bu film, genel kurgunun özüne odaklanan, bir bireyin kaderine ve öz-bilincine dair derin sorgulamalarla karakterlerin iç dünyalarını aydınlatır.

Fate/stay night: Heaven's Feel III. Spring song, Fate/stay night: Heaven's Feel üçlemesinin üçüncü ve son bölümüdür. Film, Fate/stay night'ın 2004'te Japonya'da yayınlanan bir görsel roman (visual novel) ve bir “eroge (erotik oyun)” uyarlamasıdır. Görsel romanlar, hikâyenin çoğunlukla metin aracılığıyla anlatıldığı, ancak ses efektleri, müzik, görsel sanat ve ara sıra etkileşimli öğeler içeren bir medya formudur. Ancak film romandan farklı olarak cinsel içerikler barındırmamaktadır.

Fate/stay night, bir “Holy Grail War (Kutsal Kase Savaşı)” adı verilen kurgusal bir konsept etrafında döner. Burada, büyücü soyları, mit ve efsaneden figürlerin fiziksel formda çağrıldığı “Servant (hizmetkar)” adı verilen büyülü hizmetkarlarla modern günlerde savaşılır. Grail'in herhangi bir dileği yerine getirme gücü olduğu söylenir ve savaşı kazanırlarsa hem “Master (büyücü soyundan gelen çağırıcılar)” hem de “Servant” bu fırsatı talep edebilir. Bir genç olan Shirou Emiya, beşinci ve en son Holy Grail Savaşı'na kazara sürüklenir ve “Saber” adını veren bir Servant'ı kazara çağırır. Hikâye buradan çeşitli formlarda devam eder, bu da çoklu dallanan hikâye yollarını içerir.

Film, Fate/stay night'ın üç ana hikâye yayını ve buna bağlı olarak üç ana “kahramanı” içerir. İlk hikâye yayını (veya “hikâye rotası”) “Fate” olarak adlandırılır, bu da Fate/stay night veya daha geniş franchise'a atıfta bulunurken bazen kafa karışıklığına neden olur.

Neredeyse tüm bölümler de “Fate” kelimesiyle başlayan başlıklara sahiptir. İlk hikâye yayınında, Shirou kazara Saber'ı çağırır, o da Fate rotasının ana kahramanıdır. O, görünümü o kadar ünlü ki kimliğini hemen ortaya çıkaracak bir kılıç taşıyan mavi bir zırhlı elbise giyen sarışın bir kadındır. Servant'lar gerçek kimliklerini sıkı bir şekilde korurlar ve Saber, Archer veya Rider gibi takma adlarla anılırlar; gerçek isimleri bilinirse, rakipleri teorik olarak yetenekleri hakkında bilgi edinebilirler. Sonunda, aslında bu kurgu ayarında gizlice bir kadın olan Kral Arthur olduğunu öğreniriz.

Kapsamlı bir anlatı evreni olan Fate serisi, özellikle “Fate/stay night” bölümündeki “Fate” olarak bilinen hikâye yayıyla başlar. Bu açılış serisinin karmaşıklığı, seri boyunca isimlendirme kurallarındaki benzerlik göz önüne alındığında, genellikle bir dereceye kadar karışıklığa yol açmaktadır. Bu anlatı dizisinin ana odağı başkahraman Shirou ve onun beklenmedik bir şekilde kahraman Saber'i yaratmasıdır. Saber, sarı saçları ve gizlenmiş kılıcıyla çarpıcı, zırhlı bir figürdür. Silahının gerçek şeklini gizleyen bu kalkan önemli bir taktiktir çünkü gerçek kimliği ortaya çıkarsa düşmanlarına önemli bir stratejik avantaj sağlayacaktır. Zamanla, Saber'in aslında bu anlatıda bir kadın olarak yeniden hayal edilen efsanevi hükümdar Kral Arthur'un kişileştirilmiş hali olduğu ortaya çıkar. Saber ya da kadın Kral Arthur, Fate/stay night'in tartışmasız en iyi bilinen anlatı öğelerinden biridir ve sonraki bölümlerin yönünü önemli ölçüde etkilemiştir. Başlangıçta, ilk anlatı tasarımı bir kadın kahramanı ve bir erkek Saber'ı tasvir ediyordu; bu daha sonra izleyicinin istekleri için tersine çevrilmiştir. Bu yaratıcı karar klasik Arthur efsanelerine yeni yorumlar getirirken bazı karmaşıklıklara da davetiye çıkarmaktadır.

Shirou'nun geçmişi derinlemesine incelendiğinde, Kutsal Kase Savaşı'nın çalkantılı olaylarıyla olan derin bağlantısı ortaya çıkıyor. Geçmişinde, ailesini bir önceki savaşta trajik bir şekilde kaybetmesi ve bunun sonucunda savaş gazisi Kiritsugu tarafından evlat edinilmesi yer alıyor. Kiritsugu'nun son arzusu Shirou'nun ahlaki pusulasını şekillendirir ve onu çoğu zaman güvenliği pahasına amansız bir kurtarıcı olarak hareket etmeye zorlar. Zamanla Shirou ve Saber arasında sıkı bir bağ oluşur. Shirou, Saber'in dövüş yetenekleri, ruhani çekiciliği ve görünüşte ulaşılamaz bir idealin peşinden amansızca gitmesi karşısında büyülenir. Saber ise Shirou'nun geçmişten ders alma kararlılığından, eşsiz fedakârlığından ve mutfak uzmanlığından ilham alır. Bu bağ, serinin geniş çaplı popüleritesine katkıda bulunan önemli bir unsur olan samimi bir ilişkiye dönüşür.

Seri, tarihi mitolojiyi baştan çıkarıcı anlatılarla ustalıklı iç içe geçirerek, saygı duyulan tanrıları büyüleyici, savaşta sertleşmiş ve dostluk için yanıp tutuşan figürler olarak sunuyor. Bu tür unsurlar serinin cazibesini artırıyor ve hatta sanal bir kumarhane aracılığıyla ticarileştirilerek oyuncuların tercih ettikleri efsanevi figürleri elde etme olasılığıyla cezbediyor.

İlk rotanın hikâyesi, kötü bir Hizmetkar ve Efendisi Gilgamiş'in Kutsal Kase'yi ele geçirip yıkıcı gücünü açığa çıkarmasıyla doruk noktasına ulaşır. Saber, Excalibur'u ile tehdidi yok eder ve ayrılmadan önce Shirou'ya olan sevgisini ifade eder. Hakimiyetini kaybetmesine rağmen, koşullar altında elinden gelenin en iyisini yaptığını bilerek teselli bulur ve dokunaklı bir son sağlar. Bu olayların ardından Shirou, Saber'in sarsılmaz bağlılığı ve pişmanlık karşısında gösterdiği dirençten derinden etkilenerek ilkelerine olan bağlılığını yeniden teyit eder. Evlat edinen babasının izinden gitmeye karar verir ve tehlikelere aldırmaksızın fedakârca özgeciliği somutlaştırır.

Böylece Fate serisinin ilk rotası sona erer ve sonraki anlatı dizilerinin önü açılır.

“Unlimited Blade Works” başlıklı ikinci anlatı yolunda, anlatının vurgusu ilk bölümün kahramanı Shirou Emiya'dan hikâyenin bir diğer büyücüsü Rin Tohsaka'yı ve Archer olarak bilinen Hizmetkar'ı içerecek şekilde genişler. Bu karakterlerin dahil edilmesi, hikâyenin evrenini analiz etmek için daha geniş bir merceğe sağlayarak Kutsal Kase Savaşı'nın temellerinin ve Hizmetkarların benzersiz kimliklerinin sonuçlarının daha kapsamlı bir analizine olanak tanımaktadır.

Anlatı, Shirou'ya karşı her zaman ikircikli, neredeyse düşmanca bir tutum sergileyen esrarengiz figür Archer'ın aslında Shirou'nun kendisinin gelecekteki bir versiyonu olduğunu ortaya çıkarıyor. Bu bilgi, anlatının psikolojik derinliğini genişleterek öz kimlik, pişmanlık ve varoluşsal kriz temalarını ortaya çıkarmaktadır. Shirou'nun kendinden nefret etmesinin Archer'da kişileştirilmesi, kahramanlığın ölümsüzlüğe giden ödüllendirici olmayan yolculuğunun acı gerçeğini kristalize ediyor. Bu, idealizmin en uç noktasına kadar zorlanmasının sonuçları üzerine dokunaklı bir çalışma olarak karşımıza çıkmaktadır.

Shirou ve Rin Tohsaka arasındaki ilişki bu bölümde derinleşiyor. Rin'in bir büyücü olarak sorumluluğu ve insancıl duyarlılıkları arasında bölünmüş ikilemlerle doğası, karakterine çok boyutlu bir yön katıyor. İkili, Kutsal Kase Savaşı'nın karmaşık ve tehlikeli manzarasını müzakere ederken, ilk rotadaki romantik alt tonlardan ziyade yoldaşlık ve karşılıklı saygıya daha çok benzeyen bir dinamik kururlar. Antagonistik Hizmetkâr Gilgamiş'in varlığı bu

alternatif zaman çizelgesinde de sabit kalıyor. Birincil antagonist olarak hizmet eden Gilgamiş, ahlaki değerlerle sınırlandırılmamış gücün yıkıcılığını yansıtarak karakterlerin kendi kendilerini yok etmelerine ayna tutuyor. Shirou ve Rin'in ellerinde yenilgiye uğraması, bir kez daha özverinin dizginlenemez hırs karşısında zafer kazanması ana motifini vurgular.

Bu anlatı rotasının sonucu, ilkinde göre kesinlikle daha iyimserdir. Rin'in etkisiyle Shirou'nun adalet arayışı daha dengeli ve kendine daha az zarar veren bir yaklaşıma dönüşür. Bu olgunlaşma karakterin gelişimine işaret eder ve anlatının geçmiş deneyimlerden ders çıkarma temasını vurgular.

Özetle, Fate/stay night'taki “Unlimited Blade Works” hikâye akışı, karakterlerinin ve temalarının keşfini derinleştiren çok katmanlı bir anlatı sunuyor. Kutsal Kase Savaşı'nın kapsamını genişleterek, Fate serisinin genel anlatısını zenginleştiren psikolojik ve felsefi yönler giriyor.

Üçüncü anlatı yolu olan “Heaven's Feel”de anlatı, odağını kahramanlık idealleri ve motivasyonlarından insan duygularının, bağlantılarının ve insanların değer verdikleri kişileri korumak için ne kadar ileri gidebileceklerinin inceliklerine kaydırmaktadır. Ana kahraman Shirou, sevdiği kişiyi korumak uğruna önceki bölümlerde öne çıkan kahramanlık ideallerini terk ederek aşk, sadakat ve kişisel tercihlerle örülü bir anlatı yaratmaktadır.

Önceki rotalarda çoğunlukla yan karakter olarak yer alan bir karakter olan Sakura Matou, bu anlatıda merkez sahneyi üstleniyor. Tacizci kardeşi Shinji Matou ve kindar, yaşına meydan okuyan Zouken Matou da dahil olmak üzere ailesiyle olan çalkantılı ilişkisi melankolik bir tablo çizmektedir. Zouken'in Sakura'yı Kâse'nin yozlaştırıcı gücü için bir kaba dönüştürmesi, Sakura'yı yalnızca bir kurban olarak resmetmekle kalmıyor, aynı zamanda onu isteksiz bir düşman rolüne iterek karakterine karmaşıklık katıyor. Rin Tohsaka'nın kız kardeşi olduğunu ortaya çıkaran Sakura'nın daha önce kaydedilmemiş arka planının keşfedilmesi, bu karakterleri birbirine bağlayıp, anlatı içindeki bağlantısallığı genişletiyor. Babalarının Kutsal Kase Savaşı'nın peşinde onları ayırma kararı, rekabetin yıkıcı doğasını daha da vurgulamakta ve böylece hikâyenin fedakarlık ve hırs temalarını vurgulamaktadır.

Shirou'nun daha önceki ideolojisi yerine Sakura'nın iyiliğine öncelik verme kararı, karakterinde dramatik bir evrimi temsil etmektedir. Duygusal rezonansını derinleştirip önceki rotalarda karakter gelişiminin temel taşı olan tek yönlü idealizmine meydan okumaktadır. Shirou, Rin ve özgürlüğüne kavuşmuş Rider'ı Sakura'nın büyücülüğünün



şeytani yavrularına karşı konumlandırılan doruktaki çatışma, sevgi ve sadakatin çaresizliğini ve kararlılığını özetler. Shirou'nun bir önceki rotada Archer'ın gücünü kullanması, karakter gelişimini ve yeteneklerinde ustalaştığını göstermektedir. Dahası, inançları pahasına da olsa Sakura'yı korumaya olan bağlılığının altını çizmektedir.

Özetle, “Heaven's Feel” hikâye serisi Fate serisinde daha karanlık, daha duygu yüklü bir anlatı sunuyor. Fedakarlık, aşk ve kişisel seçim temalarını araştıran bu rota, Kutsal Kase Savaşı'nın duygusal ve psikolojik bedelini inceleyerek genel anlatıyı zenginleştiriyor.

“Heaven's Feel” film üçlemesinin son hikâyesi, duygusal yoğunluğu ve kapsamlı hikâye anlatımı ile çarpıcı bir sonuç sunmaktadır. Karakterlerin duygusal çalkantılarının zirveye ulaştığı, Holy Grail Savaşı'nın gerçekliğinin açığa çıktığı ve değerli olanı koruma adına verilen umutsuz bir mücadelenin patlak verdiği bu büyük final, filmin çözümlenmesinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Hikâyenin merkezinde Sakura yer alırken, onun hikâyesine odaklanmak Ilya ve Kirei gibi diğer önemli karakterlerin evrimini de gerçekleştirmiştir. Bu seçimler, çok yönlü bir hikâye olan “Heaven's Feel” içinde bazı temaların ve diyalogların eksik bırakılmasına neden olmuş, bu da filmin sonunun tamamen tatmin edici olmamasına yol açmıştır. Bununla birlikte, Sakura'ya odaklanma, hikâyenin duygusal yönüne keskin bir odak sağlar. Her duygusal dönüm noktası büyük bir ustalıkla sunulmuş, bu da izleyicinin hikâyeye daha fazla empati kurmasını sağlamıştır. Özellikle Rin ve Sakura arasındaki ilişkinin daha derinlemesine incelenmesi, kardeş sevgisi ekseninde duygusal bir tatmin sağlamıştır. “Heaven's Feel” üçlemesinin son filmi, hikâye anlatımı, duygusal derinlik ve teknik mükemmellik açısından güçlü bir izlenim bırakmaktadır. Hikâye tamamlanmış olmasa bile, film, bir görsel romanın metnini hayata geçiren bir canlılık sunar ve böylelikle izleyiciye duygusal bir tatmin sağlar. Film, huzur, kayıp ve arınma temalarını mükemmel bir şekilde yansıtır, bu da izleyicinin hikâyeyi kalıcı bir şekilde hatırlamasını sağlar. “Spring Song” sonunda, bütün bu zorlu mücadelelerin değerli olduğunu hissettirir.

Hikâye, önceki iki filmle belirlenen trajik bir ton ve duygusal yoğunluk üzerine kurulmuştur. Fakat Spring Song, kendi olay örgüsünü daha da genişleterek, sadece görsel bir şölen değil, aynı zamanda kıyametin eşiğindeki bir dünyada ahlaki ve etik sorunları tartışan bir yapıt olmayı başarır. Film, kişisel iradenin önemine, kaderle karşı karşıya gelmenin çelişkilerine ve insan hayatının değerine odaklanırken, seyirciyi etkilemek ve düşündürmek için bu temaları karmaşık bir şekilde işler. Karşımızda, bir yandan Kutsal Kase Savaşı'na odaklanan büyülü bir dünya, diğer yandan ise karakterlerin bireysel trajedileri,

idealleri ve hedefleri ile sarsılan kişisel dünyaları bulunmaktadır. Bu çatışma, filmin genel yapısını ve tematik örgüsünü oluşturur. Filmin ana karakteri Shiro Emiya, kendi idealleri ve hedeflerini gerçekleştirme çabasında olan bir kişi olarak karşımıza çıkar. Ancak, çelişkili bir şekilde, kendi hayatını korumak adına başkalarının hayatını tehlikeye atma durumuyla yüz yüze gelir. Bu çelişki, film boyunca Shiro'nun kendi değerlerini, ideallerini ve kendi kaderini sorgulamasına neden olur.

Filmin ana çatışması, Shiro'nun sevdiği insanlar ve idealleri arasında yaşanır. Bu, insanın içsel çelişmesini, bireyin toplum içindeki rolünü ve bireyin toplum için ne kadar feda etmeye hazır olduğunu sorgular. Filmin bu yönü, hem hikâyenin ilerleyişi, hem de karakterlerin gelişimi açısından belirleyici önemlidir.

Sanatsal olarak, Fate/stay night: Heaven's Feel III. Spring Song, güçlü görsel anlatımı ve etkileyici animasyonları ile dikkat çeker. Sahne tasarımları ve karakter animasyonları, hikâyenin duygusal yoğunluğunu ve tematik derinliğini yansıtır. Özellikle son sahnelerdeki görsel tasarım ve renk seçimleri, filmin genel tonunu ve duygusal atmosferini mükemmel bir şekilde vurgular. Aksiyon ve animasyon konusunda film, Ufotable'ın mükemmel teknik yetenekleri ile öne çıkmaktadır. Hem 2D hem de 3D unsurların etkileyici bir şekilde kullanılması, görsel bir zenginlik sunmaktadır.

Müzikal anlamda ise, Yuki Kajiura'nın özgün müziği, hikâyenin epik ölçeğini ve duygusal yoğunluğunu yükseltir. Her sahnede, müzik karakterlerin iç çatışmalarını, korkularını ve umutlarını yansıtır ve böylece hikâyenin genel anlatısını güçlendirir.

Sonuç olarak, Fate/stay night: Heaven's Feel III. Spring Song, hem hikâyesiyle hem de görsel ve müzikal anlatımıyla etkileyici bir deneyim sunar. Filmin karmaşık temaları ve etkileyici anlatısı, izleyicileri kendi kaderlerini, ideallerini ve değerlerini sorgulamaya teşvik eder. Ayrıca, film bir sanat eseri olarak animasyonun sınırlarını zorlar ve görsel bir şölen sunar. Bu nedenle, bu film sadece anime hayranları için değil, aynı zamanda film ve sanatın evrenselliğini arayan herkes için önemli bir eserdir.

### **3.9.2. Kimetsu no Yaiba: Mugen Train – Haruo Sotozaki**

#### **Kimetsu no Yaiba: Mugen Train – Haruo Sotozaki Filminin Künyesi**

Filmin Adı: Demon Slayer: Mugen Train, Japonca: 劇場版「鬼滅の刃」無限列車編, (“Kimetsu no Yaiba” Mugen Ressha-hen)

Yönetmen: Haruo Sotozaki

Senaryo: Ufotable

Kaynak: Koyoharu Gotouge'nin “Kimetsu no Yaiba” manga serisi

Müzik: Yuki Kajiura, Go Shiina

Sinematografi: Yuichi Terao

Editör: Manabu Kamino

Yapımcı: Hikaru Kondo

Müzik Prodüksiyonu: Aniplex

Dağıtım: Toho, Aniplex

Tür: Animasyon, Aksiyon, Korku, Fantastik

Süre: 117 dakika

Vizyon Tarihi: 16 Ekim 2020 (Japonya)

Dil: Japonca

Ödüller: 44. Japonya Akademi Ödülleri - En İyi Animasyon Film

Hasılat: 453.2 milyon dolar (Demon Slayer the Movie: Mugen Train - Box Office Mojo, n.d.), Kimetsu no Yaiba Movie'nin dünya çapındaki toplam gişe hasılatı satılan 41 milyondan fazla biletle 503 milyon doları aşarak 2020'nin en yüksek hasılat yapan filmi ve tüm zamanların en yüksek hasılat yapan anime ve Japon filmi oldu. Sinema tarihinde ilk kez Hollywood dışı bir yapım dünya çapında yıllık gişe hasılatının zirvesine yerleşti. Ayrıca tüm zamanların en yüksek hasılat yapan R-rated animasyon filmi oldu.

Başroller:

Natsuki Hanae (Tanjiro Kamado)

Akari Kito (Nezuko Kamado)

Hiro Shimono (Zenitsu Agatsuma)

Yoshitsugu Matsuoka (Inosuke Hashibira)

Satoshi Hino (Kyojuro Rengoku)

### **Kimetsu no Yaiba: Mugen Train – Haruo Sotozaki Filminin Özeti**

“Demon Slayer: Mugen Train” (2020), Ufotable tarafından üretilen ve Koyoharu Gotouge'nin “Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba” manga serisine dayanan bir anime filmidir. Film, anime serisinin birinci sezonunun hemen sonrasında başlar.

Ana karakter Tanjiro Kamado ve arkadaşları Zenitsu Agatsuma ve Inosuke Hashibira, kardeşi Nezuko ile birlikte Mugen Treni'ne binerler. Amaçları, bu trenin üzerinde kaybolan bir dizi Demon Slayer (İblis Avcısı)'ı bulmak ve neden bu kadar çok insanın kaybolduğunu araştırmaktır. Ayrıca, üst düzey bir Demon Slayer ve bir Hashira olan Rengoku Kyojuro da aynı tren üzerindedir.

Trenin kendisi, bir iblis tarafından lanetlenmiş ve tüm yolcuları derin bir uyku durumuna getiren ruhları emerek beslenmektedir. Bu iblisin adı Enmu'dur ve ana hedefi Tanjiro ve arkadaşlarının yanı sıra Rengoku'dur.

Tanjiro ve arkadaşları, hem Enmu'yu hem de rüyalarındaki kişisel kabusları ile mücadele etmek zorunda kalır. Tanjiro'nun rüyası, ailesinin hâlâ hayatta olduğu ve Demon avcısı olmadığı bir hayattır. Bu, Tanjiro için oldukça zordur çünkü rüya, gerçekte olanların aksine, en çok istediği şeyi yaşatır - ailesiyle birlikte olmayı. Ancak, Tanjiro'nun güçlü iradesi ve kararlılığı sayesinde, kendini rüyadan uyanmayı başarır ve Enmu'ya karşı savaşır.

Bu arada, Rengoku da kendi kişisel kabuslarıyla yüzleşir. O da rüyadan uyanmayı başarır ve Enmu'ya karşı koyar. Bu, filmde büyük bir klimaks olan büyük bir savaş sahnesine yol açar.

Ancak, Enmu'yu yenmenin ardından, Tanjiro ve arkadaşları başka bir tehditle karşı karşıya kalır: Akaza, Üst Düzey İblisler'den biri. Bu, Rengoku ve Akaza arasında epik bir savaşa yol açar. Film, bu savaşın sonuçları ve Tanjiro'nun iblis avcısı olarak yolculuğunda ne anlama geldiği üzerine durur.

“Demon Slayer: Mugen Train”, izleyiciyi karmaşık karakterler, güçlü duygusal anlar ve nefes kesici aksiyon sahneleri ile dolu bir yolculuğa çıkarır. Aynı zamanda, ana

karakterlerin kendi iç korkuları ve geçmişleriyle yüzleşmeleri, filmi duygusal bir yoğunluk ve derinlik katıyor. Bu deneyim, izleyicinin Tanjiro ve arkadaşlarının dünyasına daha da derin bir şekilde dalmalarını sağlıyor.

### **Kimetsu no Yaiba: Mugen Train – Haruo Sotozaki Filminin Analizi**

“Demon Slayer: Mugen Train” filmi, 2019'da başlayan ve büyük bir popülerlik kazanan “Demon Slayer” (Kimetsu no Yaiba) anime serisinin devamı niteliğindedir. Seri ,uzun süredir devam eden Manga serisinin film uzunluğundaki bir anime uyarlamasıdır ve olaylar mangada 54 ila 69. Bölümler arasında gerçekleşir ve Mugen Train arkı olarak bilinir. Seri, Taisho dönemi Japonya'sında geçer ve genç bir çocuğun, ailesi bir iblis tarafından öldürüldükten ve kız kardeşi bir iblise dönüştürüldükten sonra iblis avcısı olma hikâyesini anlatır. “Mugen Train” filmi, ilk sezonun ardından hikâyeyi devam ettirir ve karakterlerimizi bir tren yolculuğuna çıkarır, burada yeni tehditlerle ve düşmanlarla karşılaşır.

“Demon Slayer: Mugen Train” filminin merkezinde, Tanjiro, Nezuko, Zenitsu ve Inosuke'nin, Demon Slayer Corps (İblis Avcıları Birliği)'un Alev Hashira'sı Rengoku Kyojuro'yu bulma umuduyla Mugen Train'e (sonsuz tren) sızması yer alır. Ancak, grup, Oniki Kizuki'den biri olan Enmu tarafından karşılanır. Enmu, İblis Avcılarını derin bir uykuya sokmak ve ruhsal çekirdeklerini yok ederek onları etkisiz hale getirmek için büyü kullanır. Bu, dört kahraman ve trendeki yolcuların rüya haline geçerek bir koma durumuna girmesine neden olur. Enmu, onlara sonsuz bir huzur içinde rüya durumunda yaşama teklifinde bulunarak onlarla anlaşma yapmaya çalışır. Her bir rüya, her bir kahramanın içten içe duyduğu arzuları yoğun bir şekilde onlara gösterir; Tanjiro'nun ailesiyle yeniden bir araya gelme isteği, Nezuko'yla bir ilişki hayali kuran Zenitsu'nun arzuları, Inosuke'nin bir mağarayı keşfetme hikâyesi ve Rengoku'nun genç kardeşi Senjuro ile görüşme hayali gibi. Tanjiro, babasının ona rüyada kendini öldürme talimatını vermesi üzerine kendini bu uyku durumdan zorla uyandırır. Uyanır uyanmaz, Nezuko, tüm yolcuları bu komada tutan sihirli ipleri yakar, ancak yolcular hemen Tanjiro'ya saldırır. Genç İblis Avcısı, Nezuko'nun diğerlerini uyandırırken ikna edilen yolculara karşı mücadele eder. Bu büyük duygusal travmanın üstesinden gelerek, Tanjiro, Enmu'yu idam eder. Ancak Enmu, başı kesilmiş olmasına rağmen, başını sonsuz trenle birleştirerek mutant formunu alır ve yaşamaya devam eder. Rengoku'nun emri üzerine, Tanjiro ve Inosuke, Enmu'nun boynunu avlarlar, Alev

Hashira ve Tanjiro ise dolu vagonu korurlar. Enmu'nun bir kişinin bilincine nüfuz etme yeteneği, sadece kurbanının bahsedilen görünüm çevresinde kalmasıyla artar. Merkez, o kişinin ruhsal çekirdeğinin barındığı ve en güçlü arzusunun bulunduğu yerdir. Her rüyanın dış alanı, Enmu'nun her sahte-gerçekliği manipüle etme gücü ile kurbanın kişiliğinin bir uzantısıdır. Rüyalara dokuma yeteneğine sahip iblis, her bir kişinin rüyasına grupların sihirli ipi üzerinden saldırarak, İblis Avcılarını yok etme planlarının ilk aşamalarını gerçekleştirmeyi umar.

Film, hikâyesinin büyük bir kısmını hareket halindeki bir trene yerleştirerek mekânın sınırlılıklarını zorlar. Bu, filmi hem dinamik hem de yoğun kılar. Aksiyon sahneleri ufotable stüdyosunun yeteneğini sergilerken, hikâye ve karakter gelişimine de yer verilir. İblis avcılarında oluşan ekibimizin karşı karşıya geldiği iblis, karakterlerimizin kişisel korkuları ve travmaları üzerine derinlemesine bir bakış sağlar ve bu da onların karakter gelişimine katkıda bulunur. Tanjiro, Inosuke ve Zenitsu karakterlerinin, her biri ayrı bir rüya dünyasında, kişisel korkuları ve belirsizliklerle karşılaştığı sahneler özellikle etkileyicidir. Rüyalara, geçmişleri ve şimdiki halleri arasında köprü görevi görürken, aynı zamanda belirli bir hedefe veya çözülmesi gereken bir soruna işaret ederler. Bu sahneler, film boyunca gerçekleşen dış mücadelelerin yanı sıra, karakterlerin iç mücadelelerini de gösterir. Özellikle, Tanjiro ve Enmu'nun (ana iblis düşman) karşı karşıya geldiği son dövüş sahnesi, filmdeki aksiyonun zirvesini temsil eder. Bu sahne, görsel efektler ve akıcı animasyonun etkileyici bir birleşimi olup, hem Tanjiro'nun yeteneklerini hem de Enmu'nun iblis güçlerini gösterir. Bu sahnenin anlamı, sadece görsel açıdan değil, aynı zamanda hikâyenin genel çerçevesi içinde de önemlidir. Bu, Tanjiro'nun iblis avcısı olarak kişisel gelişimini simgelerken, aynı zamanda karakterlerimizin karşılaştığı zorlukları ve ne pahasına olursa olsun ailelerini ve sevdiklerini koruma arzularını da temsil eder.

Dikkate değer bir diğer karakter ise Hashira olarak bilinen üst düzey iblis avcısı, Rengoku'dur. Rengoku'nun karakteri, Tanjiro ve diğer genç avcılara hem mentorluk yapar hem de onlara örnek olur. Onun hikâyesi, iblis avcılığındaki kararlılığını, ailevi yükümlülüklerini ve onurlu bir iblis avcısı olmanın ne anlama geldiğini vurgular. Bu, genç iblis avcıları için bir yol gösterici olur ve onların kendi kişisel hedeflerini ve iblis avcısı olarak rollerini daha da belirginleştirir. “Demon Slayer: Mugen Train” filminin heyecan verici kısmının büyük bir kısmı, final savaş sahnesinde yatmaktadır. Kyōjurō Rengoku ile Azka demonu arasındaki savaş, Ölümlülük ve Ölümsüzlük arasındaki mücadele olarak

adlandırılabilir. Azka, Rengoku'yu bir demon haline getirmek için elinden geleni yapar ancak Rengoku, gerçek bir Hashira'dır. İnsanlığını veya annesine verdiği sözleri inkar edemez. Bu yüzden Azka, Rengoku'nun ölümlülüğü ile alay ettiğinde, Rengoku kahramanca, yaşlanmanın ve ölmenin, insan gibi geçici bir varlık olmanın güzelliğinin bir parçası olduğunu anlatır. Rengoku'nun “Yaşlanıp ölmemiz, insan hayatını dayanılmaz derecede değerli ve soylu yapan şeydir.” (Sotozaki, 2020) sözleri bunu kanıtlar niteliktedir. Büyük sözleri ve yüksek değer anlayışına rağmen, Rengoku'nun gücü Azka'ya karşı hiçbir şey değildir. Ancak bu gerçek, Rengoku'nun iradesini çökertmez. Güneş doğana kadar son nefesine kadar savaşır. Güneş ışığı, iblislerin varlığına ölümcül olduğu için Azka, vücudunu kurtarmak için karanlık ormana doğru koşar. Rengoku ölür ve bu yüzden iblisin peşinden gidemez. Tanjiro ve diğerleri ise yaralı oldukları için bu savaşı devam ettiremezler. Rengoku, son anında, ölü annesinin ruhunu görür ve onay arar. Annesi ona, onuruna yaraşır bir şekilde savaştığının güvencesini verir. Dünyadan ayrılmadan önce, Rengoku, Tanjiro'yu ve diğer Demon Slayer adaylarını, zayıf olsalarda kalplerini alevlendirmeleri konusunda teşvik eder. “Şeytanlar ne kadar çok hayat alırsa alsınlar, asla ezemeyecekleri bir şey vardır, o da insanın iradesidir.”

Anime filmi, ölümlülüğün derinlemesine bir keşfidir. Son savaş sahnesi aracılığıyla, hikâye, bu hayatın sona ereceğini bildiğimiz için cesur olduğumuzu örneklendirir. Sonsuz zamanımız olduğunu bilseydik, ölümlüler gibi cesur veya düşüncesiz kararlar almayı göze alamazdık. İnsan irademiz, ölümlülüğümüz tarafından beslenir ve bu yüzden gücümüzdür. Bu tüm filmde etkileyiciliği yüksek olan en önemli sahnelerden biridir.

Filmdeki savaş sahneleri Ufotable stüdyosunun animasyon yeteneklerinin en iyi örneklerinden bazılarıdır. Hem 2D animasyon hem de 3D modelleme ve efektler kullanılarak oluşturulan sahneler, etkileyici görsel detaylar ve akıcı hareketlerle izleyicinin gözlerini ekrana kilitlemektedir. Ayrıca, her dövüş sahnesi, karakterlerin iblis avcısı olarak gelişimlerini gösterme fırsatı da sunar.

“Mugen Train” filmi, “Demon Slayer” serisinin hikâyesini hem duygusal hem de aksiyon dolu bir şekilde iletir. Her bir karakterin iç dünyası, rüyalar aracılığıyla ve iblisle olan mücadeleler sırasında detaylı bir şekilde incelenir. Bu, sadece karakterlerin kişisel gelişimlerini değil, aynı zamanda onların hedeflerini, motivasyonlarını ve iblis avcısı olarak neden savaştıklarını da anlamamızı sağlar. Ayrıca, film boyunca ufotable'ın animasyon yetenekleri, serinin aksiyon ve dövüş sahnelerini daha da etkileyici kılar. Bu nedenlerle,

“Mugen Train” filmi, “Demon Slayer” serisinin devamı olarak başarılı ve etkileyici bir eserdir.

### **Manga ve Film Karşılaştırması**

“Demon Slayer: Mugen Train” (2020), Koyoharu Gotouge'nin popüler manga serisi “Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba”nın 7. ve 8. ciltlerine dayanmaktadır. Film, mangada yer alan olayları sadık bir şekilde takip eder ve çoğu ayrıntıyı büyük ölçüde korur. Ancak, manga ve film arasında bazı farklar ve özellikler vardır.

Filmde Tanjiro, Inosuke ve Zenitsu'nun tren yolculuğunda daha fazla etkileşim sahnesi bulunmaktadır. Akşam yemeği sahnesindeki komik diyaloglar ve karakterler arasındaki samimi anlar yaşanırken mangada bu sahneler bulunmamaktadır. Filmin rüya sahnelerinde Tanjiro'nun geçmişe dair hatıralarının gösterilmesi ve daha uzun süren, daha ayrıntılı dövüş sahneleri mangadan ayırt edici özelliklerdir. Mangada olan ancak filmde olmayan veya değiştirilen bazı sahnelerde bulunmaktadır. Bazı arka plan hikâyeleri ve karakterlerin geçmişi, filmde daha kısaltılmış veya atlanmış şekilde anlatılmıştır. Bazı karakterlerin diyalogları veya etkileşimleri, filmde farklı bir şekilde sunulmuş hatta tamamen değiştirilmiştir. Bazı dövüş sahneleri, filmde farklı açılardan veya animasyon teknikleriyle yeniden tasarlanmış, yine bazı detaylar veya araştırma sahneleri, filmin akışını hızlandırmak veya odak noktasını değiştirmek için kısaltılmış hatta filmde çıkarılmıştır.

Bu farklılıklar, filmin orijinal hikâyeyi daha sinematik bir deneyim için uyarlarken bazı değişiklikler yapabileceğini göstermektedir. Ancak, genel anlamda film, “Kimetsu no Yaiba” serisine sadık kalmış ve ana hikâyeyi başarılı bir şekilde aktarmıştır.

Manga, siyah-beyaz çizimlerle sınırlıdır ve bu da bazı sahnelerin görsel olarak anlatılmasını sınırlar. Ancak, anime filmi, renk ve animasyonu kullanarak hikâyeyi daha canlı ve etkileyici bir şekilde sunar. Özellikle savaş sahneleri ve karakterlerin duygusal anları, animasyonun sunduğu hareket ve renk paleti sayesinde daha da etkileyici hale gelir. Ses tasarımı ve müzik de filmin manga versiyonundan ayrı bir deneyim sunar. Karakterlerin seslendirilmesi, duygusal tonları ve kişilikleri belirlemede önemli bir yere sahiptir. Ayrıca, Yuki Kajiura ve Go Shiina tarafından bestelenen müzik, hem aksiyon dolu sahnelerde hem de duygusal anlarda atmosferi zenginleştirir.



Film, mangadan farklı olarak, karakterlerin iç düşüncelerini ve duygusal durumlarını daha fazla vurgular. Özellikle, Tanjiro, Zenitsu, Inosuke ve Rengoku'nun rüya sahneleri, karakterlerin geçmişlerine, iç çatışmalarına ve motivasyonlarına daha derin bir bakış sağlar. Bu, karakter gelişimine daha fazla derinlik katar ve izleyicinin karakterlere daha fazla bağlanmasını sağlar.

Manga, hikâyeyi belirli bir hızda ilerletir, okuyucunun kendi hızında okumasına ve her sahneyi kendi hızında işlemesine olanak sağlar. Ancak, film, belirli bir süre sınırlaması içinde hikâyeyi anlatmak zorunda olduğu için, bazı sahneler daha hızlı bir şekilde ilerler. Bu, bazı sahnelerin daha hızlı hissettirebileceği anlamına gelir, ancak aynı zamanda filmdeki kısa süre zarfında daha fazla aksiyon ve dram sağlar.

Genel olarak, “Demon Slayer: Mugen Train”, manga serisinin etkileyici bir uyarlamasıdır. Hem manga hem de film, hikâyeyi kendi benzersiz yollarında etkili bir şekilde anlatırken, her ikisi de aynı kalp atışını ve duygusal derinliği bizlere hissettirir.

## **DÖRDÜNCÜ BÖLÜM**

### **AUTEUR KURAM ÇERÇEVESİNDE ŞİRKETLERİN ANALİZİ**

Bu bölüm, Auteur kuramının özünde yatan prensipleri bir adım daha ileri taşımayı amaçlamaktadır. Filmin tüm yaratıcı yönlerinin yönetmene atfedildiği bu kuramın, bir film veya anime serisi üzerinde aynı ölçüde etkiye sahip olabilecek bir başka faktör olan yapımcı şirketlere veya stüdyolarda varlığını sorgulamaktadır. Bu düşüncüyü test etmek adına, anime dünyasının üç önemli şirketi; Kyoto Animation, Studio Ghibli ve Ufotable incelenecektir.

Anlatı ve biçimsel özellikler olmak üzere iki ana başlık altında değerlendirilecek olan bu yapımlar, alt başlıklar aracılığıyla daha da ayrıntılı bir şekilde analiz edilecektir. Anlatı özellikleri açısından ‘tema’, ‘tür’ ‘anlatı yapısı’, ‘karakter’ üzerinde durulurken; biçimsel özellikler açısından ‘mekan’, ‘ses ve müzik’, ‘kurgu’ ve ‘renk ve ışık’ değerlendirilecektir. Biçimsel özelliklerden ‘kamera’ unsuru incelemeye tabi tutulmamıştır. Genel olarak görsel romanlar ve mangalar, animelerin ana esin kaynağıdır ve bu yüzden anime yapımcıları manga sanatçısının çizimlerini ve sahnelemelerini dikkate alır. Dolayısıyla, manga serilerinden animeye uyarlanan eserlerde, ‘kamera’ terimi genellikle sahnelemeyi ve

perspektifi ifade eder ve gerçek bir kamera kullanımını değil, sanatçının veya animatörün çizim ve animasyon yeteneklerini ve kararlarını temsil eder. Bu sebeple, anime incelemelerinde 'kamera' kullanımının geleneksel sinema incelemelerindeki gibi analiz edilmesi pek mümkün değildir.

Öncelikle, Kyoto Animation bünyesinde çıkan iki film, "A Silent Voice" ve "Violet Evergarden", farklı yönetmenlerin kontrolünde üretilmiş olmalarına karşın, belirli ortaklık gösteren özellikleri ve auteur nitelikleri belirginleştirerek şirketin genel karakterini ortaya çıkarabilecek midir? Aynı şekilde, Studio Ghibli'nin farklı yönetmenlerin eserleri olan "Spirited Away" ve "Grave of the Fireflies" filmlerinin analizi, bu filmlerin belirgin bir Ghibli estetiğini ve anlatısını taşıdığını doğrulayabilecek midir? Son olarak, Ufotable'nin "Demon Slayer Mugen Train" ve "Fate Stay Night 3 Spring Song" adlı yapımları, aynı kriterlere tabi tutularak değerlendirilecektir. Ayrıca örnekleme belirleyen şirketlerin iki popüler filmi dışında diğer farklı yönetmenlere ait filmleride incelenmiş ve tema, tür ortaklıkları analiz edilmiştir.

Bu analitik süreç, yapımcı şirketin veya stüdyonun anime üzerindeki etkisinin ne derece belirleyici olduğunu, ve dolayısıyla Auteur kuramının bu bağlamda nasıl genişletilebileceğini ortaya koymayı hedeflemektedir. Nitel bir araştırma sürecine tabi tutulan her bir yapımdan elde edilen sonuçlar, yönetmenlerden çok yapımcı şirketlerin veya stüdyoların 'Auteur' olabileceği hipotezini doğrulayıp doğrulamayacağını gösterecektir.

#### **4.1. Kyoto Animation Filmlerinin Anlatı Özellikleri**

Kyoto Animation'ın filmlerinin anlatısal özellikleri, bu özelliklerin şirketin yapımları aracılığıyla aktarmayı hedeflediği duygusal ve düşünsel motiflerin temelini oluşturan temaları, hikâye anlatımını gerçekleştirme biçimlerini ve olay örgüsünün nasıl kurgulandığını kapsar. Karakterler, her bir filmde temaları ve konuları destekleyen ve bu anlatısal yapıları canlandıran önemli araçlar olarak ele alınmıştır. Bu ele alış, Kyoto Animation'ın anlatısal özelliklerini ve bu özelliklerin şirketin belirli bir 'Auteur' olarak tanımlanmasında nasıl bir rol oynadığını daha derinlemesine anlamamıza yardımcı olacaktır. Bu süreçte, 'A Silent Voice' ve 'Violet Evergarden' filmleri MAL (MyAnimeList) sıralamalarına göre kotalı örnekleme yöntemi kullanılarak karşılaştırmalı analiz için seçilmiştir.

#### 4.1.1. Kyoto Animation Filmlerinde Tema

Filmlerde tema, filmin izleyicisine iletteği merkezi fikri veya altta yatan mesajı ifade eder. Filmin anlatısı, karakterleri ve görsel unsurları aracılığıyla araştırdığı ve keşfettiği ana kavram veya konudur. Tema, filme daha derin bir anlam ve amaç katarak izleyicilerin hikâyeye daha derin bir düzeyde bağlantı kurmasını sağlar.

Filmlerde temanın belirlenmesi çeşitli yöntem ve yaklaşımlarla yapılabilir. Yaklaşımlardan biri hikâyeyi ve nasıl anlatıldığını analiz etmektir. “Hikâye; tema, karakterler, olay örgüsü ve sahneleri belirler. Bu unsurlar da, hikâyenin nasıl anlatıldığına (estetik) etki eder. Aynı zamanda, sanatsal ifadeler, seyircinin hikâyeyi ne kadar anlayabileceği ve duyguları ne kadar deneyimleyebileceği üzerinde etkili olur.” (Wang vd., 2020:720). Anlatı yapısı ve gelişen olaylar incelenerek, filmin genel temasına katkıda bulunan yinelenen motifler, semboller ve çatışmalar tespit edilebilir.

Bir başka yaklaşım da filmde aktarılan içeriği ve mesajları analiz etmektir. Bu, araştırmacıların filmde tasvir edilen belirli temaların sıklığını ve doğasını incelediği içerik analizi yoluyla yapılabilir (Harriger vd., 2022). Bu yöntem ile, süper kahraman filmleri üzerine yapılan bir çalışmada, yaygın olumlu temalar arasında başkalarına yardım etme/halkı koruma, aile/arkadaşlarla olumlu ilişkiler ve ekip çalışması/işbirliği yer alırken, yaygın olumsuz temalar arasında şiddet/kavga eylemleri ve silah/bıçak/öldürücü silah kullanımı yer almaktadır (Bauer vd., 2016:1).

Ayrıca, kültürel bağlam ve toplumsal değerler de filmlerdeki temayı etkileyebilir. Örneğin, Çin film ve televizyon çalışmalarında ana tema genellikle vatanseverlik, ulusal birlik ve devrimci kahramanlık etrafında dönmektedir (Xiangyang, 2018:189).

“Violet Evergarden: The Movie” ve “A Silent Voice” filmlerinin, 3. Bölümde yapılan analizlerine göz önünde bulundurulduğunda, her ikisi de geniş bir duygusal yelpazeyi kapsayan yoğun ve kişisel hikâyeler anlatır. Filmler arasındaki ortak temaların analizinde, filmlerin ana temalarıyla birlikte, filmler arasında paylaşılan ve birbirini tamamlayan temaları bulmak mümkündür. Yukarıda detaylı bir şekilde belirtildiği gibi, “Violet Evergarden: The Movie”nin ana teması, savaşın etkileriyle başa çıkmak, insan duygularını anlamak ve ifade etmek, ve iletişim ve anlamının gücüdür. Film, Violet'in geçmişiyle yüzleşmesi ve toplumun bir parçası olmaya çalışması aracılığıyla, duygusal büyüme ve öz-

anlayışın önemini vurgular. “A Silent Voice” ise izolasyon, kendini affetme, ve diğerlerine olan etkilerimiz üzerine yoğunlaşır. Film, başkarakter Shoya Ishida'nın, geçmişte işlediği zorbalığın sonuçlarıyla başa çıkmak ve kendini affetmek için verdiği mücadeleyi anlatır. Bu süreç, Shoya'nın içsel çatışmasını, kendine ve başkalarına zarar verme yeteneğini ve bunun sonuçlarını derinlemesine inceler. Her iki film de duygusal büyüme ve öz-anlayışa yoğun bir odaklanma sergiler. Violet Evergarden'da Violet, geçmişinde yaptığı şeylerle yüzleşirken, A Silent Voice'da Shoya, geçmişteki eylemlerinin sonuçlarıyla başa çıkmak zorunda kalır. Her iki durumda da, karakterler bu deneyimlerle büyür ve gelişirler. İki filmde de iletişim ve anlayışın önemli bir rol oynadığı açıkça görülmektedir. Violet, duygularını anlamayı ve ifade etmeyi öğrenirken, Shoya da diğer insanları anlama ve empati kurma yolunda ilerler. Bu, her iki filmde de iletişimin, duygusal büyümeyi destekleyen ve karakterlerin duygusal yüklerini hafifleten bir araç olarak gösterilmesine yol açar. Örnek olarak, Violet Evergarden filminde, Violet'in Gilbert'e olan duygularını ifade etmeye çalıştığı sahneler, Violet'in duygusal ifade ve anlayış kapasitesinin gelişimini gösterir. A Silent Voice filminde ise, Shoya'nın işitme engelli Shoko Nishimiya ile olan etkileşimleri, Shoya'nın empati yeteneğinin gelişimini gösterir. Ayrıca her iki film de, pişmanlığın önemini vurgular. Violet Evergarden, geçmişinden pişmanlık duyar ve geçmişini telafi etmeye çalışır. Shoko Nishimiya ise, zorbalık yaptığı için pişmanlık duyar ve Shoko'dan özür diler. Son olarak ise her iki film de, bağışlamanın önemini vurgulanır. Violet Evergarden, Gilbert'i affederek, duygusal olarak iyileşir. Shoko Nishimiya ise, sınıf arkadaşlarını affederek, yeni bir başlangıç yapar. Böylece her iki film de, izleyicilerin kendi duygusal yaralarını iyileştirmelerine yardımcı olabilecek ilham verici hikâyeler anlatmaktadır. Sonuç olarak, “Violet Evergarden: The Movie” ve “A Silent Voice” filmlerindeki ortak temalar, duygusal gelişim, öz-anlayış, iletişimin gücü, pişmanlık ve bağışlamadır. Bu temalar, filmlerin hikâyeleri, karakterleri ve sahneleri aracılığıyla birbirlerini tamamlarlar ve her iki filmde de güçlü bir şekilde vurgulanırlar.

Aşağıdaki tabloda Kyoto Animation stüdyosunun farklı yönetmenlere ait farklı filmlerinde bu temalar ile karşılaşılıp karşılaşılmadığı gösterilmektedir.

Tablo 1: Kyoto Animation filmlerinde tema

Yönetmen	Film	Duygusal Gelişim	Öz-Anlayış	İletişimin Gücü	Pişmanlık	Bağışlama

<b>Taichi Ishidate</b>	Violet Evergarden: The Movie	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet
<b>Naoko Yamada</b>	A Silent Voice	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet
<b>Takuya Yamamura</b>	Tsurune: The Movie – The First Shot	Evet	Evet	Evet	Hayır	Evet
<b>Eisaku Kawanami</b>	Free! The Final Stroke	Evet	Evet	Evet	Hayır	Evet
<b>Tatsuya Ishihara</b>	Love, Chunibyo ve Other Delusions! Take on Me	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet
<b>Yasuhiro Takemoto</b>	High Speed! Free! Starting Days	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet

#### 4.1.2. Kyoto Animation Filmlerinde Tür

Filmlerde tür, filmleri ortak özelliklerine, temalarına ve anlatı yapılarına göre kategorize eden bir sınıflandırma sistemini ifade eder (García-Sánchez vd., 2021). Filmleri benzer unsurları paylaşan farklı kategorilerde gruplandırmanın bir yoludur ve izleyicilerin türüne göre bir filmin içeriği ve tarzı hakkında beklentilere sahip olmasını sağlar (Hsu, 2006a:473). Türler aksiyon, komedi, dram, korku, gizem, romantizm, gerilim, western, savaş, bilimkurgu, müzikal ve daha fazlası dahil olmak üzere çok çeşitli kategorileri kapsayabilir (García-Sánchez vd., 2021:5). Tür kavramı, film endüstrisinde çeşitli nedenlerden dolayı önemlidir. İlk olarak, filmlerin pazarlanmasına ve tanıtımına yardımcı olur. Örneğin video mağazaları envanterlerini türlere göre düzenleyerek müşterilerin ilgilendikleri filmleri bulmalarını kolaylaştırır. Film tanıtım kampanyaları genellikle bir filmin türüne açıkça atıfta bulunarak potansiyel izleyicilere ne tür bir film olduğu konusunda fikir verir (Hsu, 2006a). İkinci olarak, film türü, filmlerin tanımlanmasında, izleyiciye sunulmasında ve keşfedilmesinde ön plana çıkar. İzleyicilerin geniş bir film koleksiyonu arasında gezinmesine ve tercihlerine uygun filmleri bulmasına olanak tanır. Ayrıca tür analizi, tür etiketlerinin nasıl uygulandığına, türlerin nasıl oluştuğuna ve zaman içinde nasıl değiştiğine ve türlerin birbirleriyle nasıl karşılaştırıldığına dair içgörüler sağlayabilir (Matthews ve Glitre, 2021).

Bununla birlikte, türleri tanımlamak ve sınıflandırmak zor olabilir. Akademisyenler, türlerin katı bir şekilde tanımlanamayacağı ve tanımlamaktan ziyade fark edilmelerinin daha kolay olduğu konusunda hemfikirdir. “Mevcut literatürde, bir film türünü neyin oluşturduğunun tanımı konusunda fikir birliği yoktur” (Hadida, 2009:72). Farklı akademisyenler, filmleri türlere ayırmak için farklı kriterlere sahip olabilir ve bu da bazı tartışmalara yol açabilir. Bununla birlikte, tür, filmleri anlamak ve tartışmak için yararlı bir araç olmaya devam etmekte ve belirli kategorilerdeki ortak temaların, anlatı yapılarının ve izleyici beklentilerinin keşfedilmesine olanak sağlamaktadır (García-Sánchez vd., 2021). Son yıllarda, nicel yöntemler kullanarak türleri büyük ölçekte incelemeye yönelik ilgi giderek artmaktadır. Araştırmacılar, tür etiketlerinin nasıl uygulandığını, türlerin nasıl oluştuğunu ve değiştiğini ve türlerin nasıl karşılaştırıldığını analiz etmek için metinsel film özetlerine denetimsiz konu modellemesi uygulamıştır (Matthews ve Glitre, 2021). Bu yaklaşım, birçok türün sözcüksel imzalarıyla kolayca tahmin edilebileceğini ve tür

kompozisyonunun zaman içinde değişebileceğini ortaya koymuştur (Matthews ve Glitre, 2021).

Sonuç olarak, filmlerde tür, filmleri paylaşılan özelliklere, temalara ve anlatı yapılarına göre kategorize eden bir sınıflandırma sistemini ifade eder. Filmlerin pazarlanması, tanımlanması, gezinilmesi ve keşfedilmesi önemli bir etkiye sahiptir. Türleri tanımlamak ve sınıflandırmak zor olsa da, tür analizi belirli kategorilerdeki ortak temalar, anlatı yapıları ve izleyici beklentileri hakkında içgörü sağlar. Son zamanlarda yapılan araştırmalar, türleri geniş ölçekte incelemek için nicel yöntemler kullanmış ve zaman içinde tür kompozisyonundaki kalıpları ve değişiklikleri ortaya çıkarmıştır.

Anime, geniş bir yelpazede hikâyeler, temalar ve sanatsal stilleri kapsayan bir formattır. Tıpkı film, televizyon ve romanlar gibi, anime de farklı türlerde olabilir. Filmlerden farklı olarak animeler kendi içerisinde onlarca farklı türe ayrılabilir. Bu tür karmaşası genelde manga uyarlaması olan animelerin esin kaynakları ile aynı başlık altında tanımlanmak istemelerinden kaynaklanmaktadır. Cho vd. (2018) “Facet Analysis of Anime Genres: The Challenges of Defining Genre Information for Popular Cultural Objects” çalışmasında animenin tür bilgilerinin mevcut organizasyonel sistemlerde eksik olduğu belirtilmektedir. Çalışmada animenin tür bilgilerine daha güçlü erişim noktaları sağlamanın ve mevcut koleksiyonlara erişimi kolaylaştırmanın önemli olduğu ifade edilmektedir. Ayrıca, anime'nin tür bilgisinin belirsiz ve karmaşık olduğu, hatta bazı anime hayranlarının bile bazı tür terimlerine aşina olmayabileceği belirtilmektedir. Bu nedenle, animenin tür bilgisini daha iyi organize etmek ve tanımlamak için daha net bir yöntem ihtiyacı olduğu ifade edilmektedir. Anime türleri arasında Shonen, Shojo, Seinen, Joesi, Isekai, Harem, Mecha, Kodomomuke vb, onlarca tür bulunmaktadır. Bunlardan bazıları demografik grupları ifade ederken tür olarakta kullanılmaktadır.

“Violet Evergarden” ve “A Silent Voice” filmleri, hikâyelerinin içeriği ve sundukları duygusal derinlik sayesinde anime sinemasının önemli örnekleridir. Her iki film de dram, romantizm ve gelişim hikâyesi türlerinde izler taşır, ancak bu türlerin yanı sıra, her iki film de kendi hikâyelerini özgün bir şekilde ele alır ve bu nedenle kendine özgü bir tür daha oluşturur. Violet Evergarden bir bilim kurgu, dram ve gelişim hikâyesi türlerinin karışımıdır. Film, romantik, dramatik ve hatta biraz da aksiyon içeren sahnelerle izleyicinin duygularını harekete geçirir. Az olan bilim kurgu öğeleri, özellikle Violet'in metal kolları ve mekanik “Oto Belleme” makineleri ile göze çarpar (Ishidata, 2020). A Silent Voice: “A Silent Voice”

(Koe no Katachi) ise, bir drama ve romantizm animesidir. Film, işitme engelli bir kıza zorbalık yaptıktan sonra suçluluk duyan bir çocuğun hikâyesini anlatır. Film, karakterlerin duygusal büyümesi ve kişisel gelişimlerini gösterirken genç yetişkinlere yönelik bir gelişim hikâyesi türünü de içerir (Yamada, 2016). Her iki film de, duygusal ve derin hikâyeleri ile drama ve gelişim hikâyesi türlerinin klasik özelliklerini taşımaktadır. İki filmde MyAnimeList sıralamalarında klasik tür kategorilerinden ‘dram’ türü altında yayınlanmıştır. (Drama - Anime - MyAnimeList.net, n.d.). Aynı zamanda, her iki film de genç karakterlerin yaşadığı zorlukları ve bu zorluklarla başa çıkmalarını ele aldığı için genç yetişkinler için de uygun içerikler sunar. Bir manga uyarlaması olan A Silent Voice filmi, başlangıçta Weekly Shōnen Magazine dergisinde yayınlanmaktaydı. Bu sayede hitap ettiği demografik grubun ‘Shonen’ olduğunu kolaylıkla söyleyebiliriz ancak Violet Evergarden filmi bir light novel uyarlaması olup başlangıçta belirli bir demografik gruba hitap etmemektedir. Violet Evergarden'ın light novel olan kökenleri, serinin nasıl kategorize edilebileceği konusunda biraz boşluk bırakmaktadır. Ancak film içeriğinde filmin Shonen olduğunu iddia etmek için yeterince bilgi bulunmaktadır. Shonen kelime anlamı olarak erkek(ler) anlamına gelmektedir. “Bu terim, erkekler için olan veya shōnen (erkek gençlik) manga'sı olarak adlandırılan bir kitleyi ayırt eder. Shōnen manga genellikle aksiyon, mizah, onur ve toplumsal sorumluluk gibi konulara odaklanan hikâyeleriyle ayırt edilir.” (Brenner, 2007:304).

Aşağıdaki tabloda Kyoto Animation’ın farklı yönetmenlere ait filmlerinin hedeflenen demografik grupları belirtilmiştir.

Tablo 2: Kyoto Animation'da hedeflenen demografik gruplar

<b>Filmin Adı</b>	<b>Yönetmen</b>	<b>Hedeflenen Demografik Grup (Japonca)</b>	<b>Tür</b>
<b>Violet Evergarden: The Movie</b>	Taichi Ishidate	青年向け(Shōnen -muke) Gençler için	Drama, Romantik
<b>A Silent Voice</b>	Naoko Yamada	青年向け (Shōnen -muke) Gençler için	Drama, Okul, Romantik



<b>Tsurune: The Movie – The First Shot</b>	Takuya Yamamura	青年向け (Seinen-muke) Yetişkinler ve gençler için	Spor, Gençlik, Drama
<b>Free! The Final Stroke</b>	Eisaku Kawanami	青年向け (Seinen-muke) Yetişkinler ve gençler için	Spor, Gençlik, Drama
<b>Love, Chunibyo ve Other Delusions! Take on Me</b>	Tatsuya Ishihara	少年向け (Shōnen-muke) Gençler için	Komedi, Drama, Romantik, Okul
<b>High Speed! Free! Starting Days</b>	Yasuhiro Takemoto	少年向け (Shōnen-muke) Gençler için	Spor, Gençlik, Okul, Drama

#### 4.1.3. Kyoto Animation Filmlerinde Anlatı Yapısı

Filmlerdeki anlatı yapısı, bir filmdeki hikâye unsurlarının organizasyonu ve düzenlenmesi anlamına gelir. Olay örgüsünün ortaya çıkış şeklini, olayların sırasını, karakterlerin gelişimini ve genel hikâye anlatma yaklaşımını kapsar. Anlatı yapısı, hikâyeyi izleyiciye sunmak için bir çerçeve sağlar, onların filmi anlamalarına ve filmle ilgilenmelerine rehberlik eder (Obot ve Obong, 2023).

Bir filmin anlatı yapısına katkıda bulunan çeşitli unsurlar vardır. Bu unsurlar arasında protagonist ve antagonistin doğası, dramatik eylemin yapısı, katalizör olay, anlatı tarzı ve yapısı ve ton yer alır (Hsu, 2006b:427). Anlatı yapısı, filmin genel akışını ve tutarlılığını şekillendirmeye yardımcı olarak izleyicinin hikâyeyi takip etmesini ve ekranda gelişen olayları anlamlandırmasını sağlar.

Farklı filmler, türlerine, temalarına ve hikâye anlatma hedeflerine bağlı olarak farklı anlatı yapıları kullanabilir. Örneğin, bir film, olayların kronolojik sırayla geliştiği ve net bir neden-sonuç ilerlemesine izin veren doğrusal bir anlatı yapısını takip edebilir (Obot ve

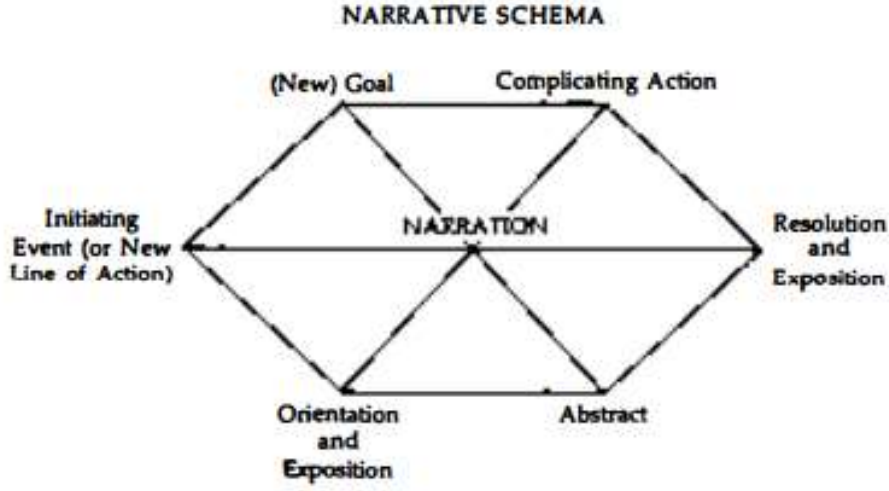
Obong, 2023:2). Öte yandan, bir film, olayların kronolojik sıranın dışında sunulduğu, gizem veya karmaşıklık hissi yaratan doğrusal olmayan bir anlatı yapısı da kullanabilir.

Anlatı yapısı aynı zamanda bir filmdeki sahnelerin, çekimlerin ve sekansların düzenlenmesini de içerir. Akademisyenler, film çekimlerinin sıralamasını analiz etmek ve tanımlamak için cümle yapıları ve dönüşüm kuralları gibi çeşitli modeller ve çerçeveler önermişlerdir. Bu modeller, tutarlı bir anlatı akışı oluşturmak için çekimlerin nasıl organize edildiğini ve birbirine bağlandığını anlamaya yardımcı olur (Cohn, 2013). Bir filmin anlatı yapısı, izleyicinin dikkatini çekmede ve amaçlanan mesajı ya da temaları iletmekte kritik bir öneme sahiptir. Hikâyenin duygusal etkisini, izleyicinin karakterlerle kurduğu bağı ve genel hikâye anlatımı deneyimini etkiler. Film yapımcıları, anlatı yapısını dikkatli bir şekilde oluşturarak izleyicinin beklentilerini manipüle edebilir, gerilim yaratabilir, duyguları uyandırabilir ve tatmin edici bir çözüm sunabilir (Muschler, 2021).

Sonuç olarak, filmlerdeki anlatı yapısı, bir filmdeki hikâye unsurlarının organizasyonu ve düzenlenmesi anlamına gelir. Olay örgüsünü, karakter gelişimini, olayların sıralanışını ve genel hikâye anlatımı yaklaşımını kapsar. Anlatı yapısı, hikâyenin akışını ve tutarlılığını şekillendirerek izleyicinin filmi anlamasına ve filmle etkileşim kurmasına rehberlik eder. Farklı filmler türlerine, temalarına ve hikâye anlatma hedeflerine bağlı olarak farklı anlatı yapıları kullanabilir. Bir filmdeki sahnelerin, çekimlerin ve sekansların düzenlenmesi de anlatı yapısına katkıda bulunur. Film yapımcıları anlatı yapısını etkili bir şekilde oluşturarak izleyicinin ilgisini çekebilir, vermek istedikleri mesajı iletebilir ve akılda kalıcı bir hikâye anlatımı deneyimi yaratabilirler.

Edward Branigan (1992:17-18) bir anlatıyı bileşenlerine ayırmak için, Anlatı Şeması adını verdiği bir yöntem geliştirmiştir. Bir anlatı şemasının öğeleri altıgen olarak gösterilmiştir. Bir anlatı, hareket, sahne, bölüm, dizi vb. seviyelerinde desenler oluşturmak için altıgen üzerinde ilerleyerek oluşturulur.

Görsel 1: Anlatı şeması (Branigan, 1992:17)



Şemadaki aşamaları Champbell ve Elmer (2018:8) şu şekilde açıklamaktadır.

- Soyutlama (Özetleme): İzleyicinin ne izleyeceğine dair bir açıklama.
- Oryantasyon: Zaman dilimini, mekanı ve karakterleri sunar.
- Başlatıcı Olay (Yeni eylem planı): Hikâyenin yönünü değiştiren bir olay. Karakterlerin oryantasyonunu değiştirebilir veya karmaşıklaştırabilir.
- Hedef: Karakterin başlatıcı olaya verdiği tepki.
- Karmaşık Eylem: Karakterin başlatıcı olaya verdiği tepkiden kaynaklanan problemler.
- Doruk Noktası ve Çözüm: Karmaşık eylemler ve başlatıcı olaylar çözümlenir.
- Epilog: Karakterler bir ders çıkarır veya olaylardan bir sonuç çıkarılır.
- Anlatım: Anlatıcı, olayların neden önemli olduğunu ve hikâyeyi anlatan kişi olarak neden güvenilir olduğunu açıklar.

“Violet Evergarden” filminin başlangıcı, bir genç kızın büyük büyükannesinden kalma mektupları bulmasıyla başlar. Bu ilk 15 dakika, izleyicilere Violet Evergarden'ın ne olduğunu ve hikâyesinin ana çerçevesini belirler. Açılışta bir genç kız, büyük büyükannesinin mektuplarını keşfeder ve bu mektupların, büyük büyükannesinin ölümünden sonra bile “Auto Memories Doll” veya halk dilinde 'Doll' olarak bilinen Violet Evergarden tarafından yazılmaya devam ettiğini öğrenir. Bu durum, genç kızın ve izleyicilerin merakını uyandırır ve Violet'in geçmişi, kim olduğu ve nasıl bir yaşam sürdüğü

hakkında bilgi edinmeyi sağlar. Bu soyutlama bölümü, filmin ana karakteri Violet Evergarden'ın geçmişi ve kimliği hakkında bir giriş sağlar. Violet'in bir 'Doll' olarak ne tür bir yaşam sürdürdüğü, hangi zorlukları aştığı ve hayatındaki önemli kişilere nasıl bağlandığı bu bölümde merak uyandıran sorular olarak ortaya çıkar. Violet'in bir fotoğrafının bulunduğu gazete kütürü ve onun çocuk yaşta keşfedildiği, askere alındığı ve bir isim verildiği sahneler, izleyicinin Violet'le olan bağlantısını güçlendirir ve hikâyenin ilerleyen kısımlarında neler olabileceği hakkında ipuçları sunar. Bu açılış bölümü, Violet'in kim olduğu ve bu hikâyede ne tür bir rol oynadığı hakkında önemli bilgiler verirken, aynı zamanda izleyicinin başlangıçta bir savaş makinası olarak eğitilen, gerçek ismi dahi olmayan Violet'in nasıl bu mektupları yazabilecek seviyeye geldiğini ve bunu sadece 18 yaşına kadar yaptığını, Violet'in hayatına olan ilgisini ve merakını da artırır.

Violet Evergarden, savaş sonrası bir dönemde Leidenschaftlich'te geçmektedir. Savaştan döndükten sonra Violet, Albay Gilbert'in yakın dostu Claudia Hodgins tarafından bir posta şirketi olan CH Posta Şirketi'nde bir işe alınır. Film, Violet'in bu yeni çevreye uyum sağlama çabalarını ve “Bebek” (otomatik mektup yazarı) olarak yeteneklerini geliştirme sürecini aktarır. Oryantasyon aşamasını ise bu sahneler aracılığıyla anlamlandırabiliriz.

Başlatıcı olay ise, Violet'in Albay Gilbert'in savaşta öldüğünü öğrenmesiyle gerçekleşir. Bu, Violet'in hayatındaki en büyük değişikliklerden birini oluşturur ve onu duygusal bir karmaşanın içine sürükler. Gilbert'in kaybı, Violet'in duygusal yolculuğunu ve kendini anlama sürecini başlatır. Başlatıcı olayın ardından Violet'in hedefi, Gilbert'in ona son sözlerinde ne demek istediğini anlamak olur. Bu sözler, Violet için belirsiz ve anlaşılmazdır çünkü duygusal ifadeleri ve insani duyguları anlamada zorluk çeker. “Bebek” olarak çalışarak, insanların duygularını, düşüncelerini ve isteklerini anlamayı ve ifade etmeyi öğrenmeye çalışır.

Karmaşık Eylem aşamasında ise Violet, Gilbert'in son sözlerinin anlamını çözmeye çalışırken, aynı zamanda insanlarla duygusal bağ kurma ve duygusal yükümlülükleri anlama çabasıdadır. Bu süreçte, Violet çeşitli zorluklarla ve çelişkilerle karşılaşır. Ayrıca, savaşta yaptıklarının travmasıyla da baş etmek zorundadır. Devamında ise ulaştığı nokta, doruk noktası, Violet'in Gilbert'in son sözlerinin “Seni seviyorum” anlamına geldiğini anladığı andır. Bu, Violet'in duygusal gelişiminde bir dönüm noktası oluşturur. Çözüm ise, Violet'in duygusal karmaşasını çözdüğü ve kendisine olan anlayışını derinleştirdiği zamandır. Kendi duygularını ve Gilbert'e olan sevgisini anlar ve bu duyguları kabullenir.

Epilog aşamasında ise, Violet ve Gİlbert kavuşur. Violet'in artık duyguları daha iyi anladığı, ifade edebildiği ve başkalarının duygularını anlamada daha yetenekli hale geldiği görülür. Violet, insanların duygularını anlama yolculuğunda büyük bir gelişim göstermiş ve olgunlaşmış bir karaktere dönüşmüştür. Filmin en sonunda ise başlangıçta gördüğümüz genç kızın anlatıcı görevini üstlediğini sahneyi görürüz. Violet'i'n postanede işini bırakıp adada ki deniz fenerinde bu işe devam ettiğini ve herkesin sevdiği bir 'bebek' olduğunu söyler. Genç kızın kendi annesine yazdığı mektup ve Violet'in yürüdüğü sahne ile anlatının son bulduğunu görürüz. Mektupta yazan ise "Seni seviyorum" dur.

"Violet Evergarden", izleyiciye duygusal bir yolculuk sunan, insani duyguları, sevgiyi, pişmanlığı ve kendini kabullenmeyi anlatan bir hikâyedir. Violet'in içinde bulunduğu duygusal karmaşa ve bu karmaşanın çözülmesi, hikâyenin merkezini oluşturur ve izleyicinin bu duygusal yolculukta Violet'e eşlik etmesine olanak sağlar. Anlatıcı görevi gören, Violet'in büyükannesine mektuplar yazdığı kız, olayların neden önemli olduğunu ve bu duygusal yolculuğun neden izlenmeye değer olduğunu açıklar. Bu anlamda, Violet'in hikâyesi izleyiciye duygusal bir gelişim ve öz-anlama yolculuğu sunar.

"A Silent Voice" filmi, Shoya Ishida isimli karakterin karaladığı takvim yaprakları sahneleriyle başlar. Filmin başlangıcı, izleyicilere ne izleyeceklerine dair bir çerçeve sunar; Shoya'nın intiharı düşündüğü kısa bir başlangıç sahnesi ve onun ilkokul günlerine dair flashbackler ile karşılaşırız. Bu ilk sahneler soyutlama olarak, Shoya'nın yaşadığı iç çatışmayı, geçmişteki hatalarını ve bu hataların onun üzerindeki etkisini gösterir. Film oryantasyon kısmında, Shoya'nın hayatındaki önemli karakterleri ve onun dünyasını tanıtmaya devam eder. Shoya eski arkadaşı ve kurbanı olan Shoko Nishimiya'yla tekrar karşılaşır. Shoya, geçmişteki eylemlerinin Shoko üzerindeki etkisini anlamaya ve onunla yeniden bağlantı kurmaya çalışır. Bu kısım aynı zamanda başlatıcı olay olarak karşımıza çıkar. Shoko ile tekrar karşılaşma, filmde bir dönüm noktası oluşturur. Shoya, geçmişte yaptığı hataları düzeltmek için bir yol arar ve Shoko'ya yaptığı hataları telafi etmek için çabalar.

Shoya'nın hedefi, Shoko'ya zarar verdiği için kendini affetmek ve ona yaptıklarını telafi etmektir. Bu hedef, filmdeki eylemlerini ve kararlarını belirler. Devamında karmaşık eylemler ise Shoya'nın geçmişi ile yüzleşme çabası ve Shoko'ya yaptıklarını telafi etme çabasıdır. Kendisiyle ve diğerleriyle ilişkisini düzeltme çabaları, çatışmalara ve yanlışlara yol açar. Shoya, geçmiş hatalarını kabul ettiği ve Shoko'ya yaptıklarını telafi etmeye çalıştığı

doruk noktasına ulaşır. Bu süreçte, Shoya kendisi ve diğerleri hakkında önemli anlayışlar kazanır ve sonuç olarak kişisel büyüme ve değişim yaşar ki bu kısım doruk noktası ve çözümü bizlere göstermektedir. Filmin sonunda yani epilog aşamasında ise, Shoya'nın kişisel yolculuğu sona erer. Kendini affettiği, insanların yüzlerindeki X işaretlerinin kalktığı ve başkalarıyla daha sağlıklı ilişkiler kurduğu görülür. Shoya'nın hikâyesi, kişisel büyüme ve affetme dersleriyle sona erer. “A Silent Voice” filminin anlatıcısı Shoya'dır ve olayları kendi bakış açısından anlatır. Bu, Shoya'nın duygusal durumunu, düşüncelerini ve eylemlerini daha derin bir şekilde anlamamızı sağlar.

“Violet Evergarden” ve “A Silent Voice”, farklı yönetmenlere ve farklı hikâyelere sahip olan iki ayrı yapım olmalarına rağmen, temeldeki benzer yapıları ve temaları nedeniyle karşılaştırılabilir. Bu benzerliklerin çoğu, karakterlerin kişisel gelişimi, suçluluk ve bağışlama, ve iletişim aracılığıyla anlatılmaktadır. İki hikâye de, bireylerin geçmiş hatalarıyla yüzleşmeleri ve kendilerini bağışlama süreci üzerine yoğunlaşmaktadır. Violet Evergarden'da Violet, savaştaki eylemlerinin etkileriyle başa çıkmak zorunda kalırken, A Silent Voice'da Shoya, çocukken yaşadığı zorbalığın sonuçlarıyla uğraşmaktadır. Her iki karakter de bu suçluluk duygusu ile baş etmeyi öğrenirken kişisel büyüme ve olgunlaşma yaşarlar. Bağışlama temalı bu iki hikâye, karakterlerin bu süreçte başkalarıyla kurdukları ilişkiler üzerinden anlatılır. Violet, müşterilerinin mektupları aracılığıyla insan duygularını ve insanlık hali üzerine derin bir anlayış kazanırken, Shoya ise eski sınıf arkadaşları ve özellikle de zorbalık kurbanı Shoko ile yeniden bağ kurar. Bu süreçte her iki karakter de başkaları tarafından bağışlanmayı ve kendilerini bağışlamayı öğrenirler. İletişim ve anlamak konuları da her iki hikâyede ön plandadır. Violet, duygusal anlamları ve insan ilişkilerini anlamak için yazılı kelimeye başvurur. Bu onun hem kendi duygusal anlayışını geliştirmesine, hem de başkalarının duygularını ve deneyimlerini daha iyi anlamasına yardımcı olur. Öte yandan, A Silent Voice'da Shoya, hem sözlü hem de işaret dili aracılığıyla Shoko ile daha iyi iletişim kurmayı öğrenir. Bu, Shoya'nın başkalarının deneyimlerini daha iyi anlamasına ve Shoko ile daha derin bir bağ kurmasına yardımcı olur. Bu iki hikâye, bireysel gelişimin yanı sıra duygusal bağışlama ve iletişimin önemini vurgular. Her iki karakter de duygusal yaralarını iyileştirmek ve suçlulukla başa çıkmak için bu unsurlara başvurur. Violet Evergarden ve A Silent Voice, duygusal anlayışın ve kişisel gelişimin derinlemesine bir incelemesi olarak, seyirciye benzer temaları farklı bağlamlarda sunarlar. Aynı anlatı yapısına sahip olan bu iki film, hem karakterlerin kişisel gelişimlerine ve

başkalarıyla ilişkilerine dair derin bir anlayış sağlar, hem de seyirciye suçluluk, bağışlama ve iletişimin karmaşıklığı üzerine düşünme fırsatı verir.

#### **4.1.4. Kyoto Animation Filmlerinde Karakter**

Film dünyasında karakter, bir film eserinde temsil edilen hayali bir kişiyi ifade eder. “Karakter “bir film eserinde temsil edilen hayali bir kişi”, rol ise “belirli bir sosyal ortamda bir kişinin normal veya alışılmış faaliyeti “dir. Aslında, bir karakter farklı sosyal durumlara göre farklı roller oynayabilir. “Karakter” kelimesini kullanmak daha doğrudur.” (Weng vd., 2009:257). Karakterler hikâye anlatımında çok önemli bir yere sahiptir ve izleyicinin anlatıya katılımı ve anlatıyı anlaması için gereklidir. Olay örgüsünü ilerleten, diğer karakterlerle etkileşime giren ve film boyunca kişisel gelişim ya da dönüşüm geçiren bireylerdir. Filmlerdeki karakterler çok çeşitli ve çok yönlü olabilir, çok çeşitli kişilikleri, geçmişleri ve motivasyonları temsil edebilir. Her biri genel hikâyeye ve temalarına katkıda bulunan kahramanlar, kötüler veya yardımcı karakterler olabilirler. Filmlerdeki karakterlerin tasviri türe, kültürel bağlama ve film yapımcılarının niyetlerine bağlı olarak değişebilir.

Filmlerdeki karakterlerin önemli bir yönü de izleyiciyle özdeşleşmeleridir. Araştırmalar, karakterlerle özdeşleşme derecesinin izleyicinin filmde aldığı keyifle ilişkili olduğunu göstermiştir (Igartua, 2010). İzleyiciler bir karakterle özdeşleştiklerinde, hikâyeye duygusal olarak yatırım yapma ve anlatıya dahil olma olasılıkları daha yüksektir. Bu özdeşleşme, karakterin ilişkilendirilebilirliği, sevilebilirliği ve deneyimlerinin izleyicide ne ölçüde yankı uyandırdığı gibi çeşitli faktörlerden etkilenebilir.

Filmlerdeki karakterler sadece bireysel özellikleri ve eylemleriyle sınırlı olmayıp daha geniş sosyal ve kültürel mesajların iletilmesinde de rol oynarlar. Örneğin, filmlerdeki toplumsal cinsiyet rollerinin tasviri toplumsal norm ve beklentilerden etkilenebilir (England ve Collier-Meek, 2011). Karakterler stereotipik, nötr veya karşıt stereotipik cinsiyet özellikleri sergileyerek hakim cinsiyet normlarını yansıtabilir ve pekiştirebilir. Benzer şekilde, filmlerdeki karakterler ırk, din, sosyal sınıf ve kimliğin diğer yönlerine yönelik toplumsal tutumları da yansıtabilir ve bunlara meydan okuyabilir (Choiron ve Eliyanah, 2020:104).

Filmlerdeki karakterlerin inşası, kişilikleri, özellikleri ve psikolojik yapıları da dahil olmak üzere çeşitli unsurları içerir. Bir karakterin kişiliği, yapısının önemli bir yönüdür ve

eylemlerini, kararlarını ve diğer karakterlerle etkileşimlerini etkileyebilir. Örneğin klasik Hollywood sineması, hikâyedeki anlatı kategorilerinin işlevselliğine göre şekillenen kahramanlar ve kadın kahramanlar yaratırken genellikle belirli eğilimleri takip eder (Maestre ve Ruffi, 2022). Bir karakterin kişiliği de sevilebilirliğine ve izleyicinin onunla duygusal bağ kurmasına katkıda bulunabilir. Filmlerde kahraman, kötü adam veya düzenbaz gibi arketipik karakterler, evrensel insan deneyimlerini ve mücadelelerini temsil edebilir. Filmlerdeki karakterler bu arketipleri somutlaştırarak kolektif bilinçdışına dokunabilir ve izleyicide daha derin bir yankı uyandırabilir.

Karakterlerin filmlerdeki tasvirleri izleyicilerin tutumları, inançları ve davranışları üzerinde de etkili olabilir. Karakterler, izleyicinin algılarını etkileyen ve dünya görüşlerini şekillendiren rol modelleri veya ilham kaynakları olarak hizmet edebilir (Guo, 2023). Örneğin, filmlerde güçlü, güçlendirilmiş kadın karakterlerin temsili, geleneksel toplumsal cinsiyet normlarına meydan okuyabilir ve izleyicilere, özellikle de genç kızlara, benzer nitelikleri ve başarıları arzulamaları için ilham verebilir (Hine vd., 2018:13). Ayrıca, filmlerdeki karakterler duygusal tepkiler uyandırabilir ve izleyicilerin empati kurmasını sağlayabilir. İzleyicilerin karakterlerle duygusal bağ kurması, genel izleme deneyimlerini geliştirebilir ve filmi daha akılda kalıcı ve etkili hale getirebilir. Zacks vd. göre (2009) “Bir hikâye okurken veya bir film izlerken, anlayanlar tasvir edilen olayları anlamak için bir dizi temsil oluştururlar.” Kişisel gelişim gösteren, zorluklarla karşılaşan ya da engelleri aşan karakterler izleyicide neşe, üzüntü, korku ve hayranlık gibi bir dizi duygu uyandırabilir.

Sonuç olarak, filmlerdeki karakterler hikâye anlatımının temel bileşenleridir ve izleyicinin ilgisini çekmede ve anlatıyı aktarmada çok önemli bir yere sahiptirler. Çok çeşitli kişilikleri, geçmişleri ve motivasyonları temsil ederek çeşitli ve çok yönlü olabilirler. Karakterlerin filmlerdeki tasvirleri toplumsal normları ve beklentileri yansıtabilir ve pekiştirebilir, aynı zamanda bunlara meydan okuyabilir. Karakterler duygusal tepkiler uyandırabilir, empati uyandırabilir ve karmaşık temaları ve fikirleri keşfetmek için araç görevi görebilir. Karakterlerin inşası kişilikleri, fiziksel özellikleri, davranışları ve sembolik temsilleri dahil olmak üzere çeşitli unsurları içerir. Genel olarak, filmlerdeki karakterler izleyiciler için sürükleyici ve anlamlı sinematik deneyimler yaratmada etkilidir.

Violet Evergarden filminde Violet karakteri, hikâyenin başında karmaşık post-travmatik stres bozukluğu (C-PTSD) belirtileri göstermektedir. C-PTSD, uzun süreli veya



tekrarlayan travmatik olaylara maruz kalmanın sonucunda ortaya çıkan bir bozukluktur ve duygusal uyuşma, sürekli bir tehdit altında olduğu hissi ve başkalarına ve dünyaya karşı olumsuz inançlar gibi belirtiler gösterir.

“ICD-11 modeline göre PTSD'nin semptomları üç kümeyi yansıtmaktadır: (1) travmanın şu anda yeniden yaşanması (Re), (2) travmatik hatırlamalardan kaçınma (Av) ve (3) artmış uyarılma ve aşırı uyanıklıkla kendini gösteren sürekli bir tehdit hissi (Th). Bu semptomlar, PTSD'yi belirli bir travmatik olayla ilişkili bir derecede korku veya dehşetle karakterize bir tepki olarak tanımlar. Bununla birlikte, CPTSD'nin semptom profili, temel PTSD semptomlarına ek olarak “öz-düzenlemelerde bozulma” (DSO) olarak tanımlanan üç ek semptom içerir: (1) duygu düzenleme bozukluğu (AD), (2) olumsuz benlik kavramı (NSC) ve (3) ilişkilerde bozukluklar (DR).” (Karatzias vd., 2017:183).

Bu semptomlar çeşitli şekillerde ortaya çıkabilir ve geri dönüşler, kabuslar, duygusal düzensizlik, disosiyasyon, ilişki kurma ve sürdürmede zorluklar ve olumsuz benlik algısını içerebilir. (Karatzias vd., 2017) C-PTSD'li bireyler ayrıca duygularını düzenlemede zorluklar yaşayabilir, çarpıtılmış bir benlik algısına sahip olabilir ve suçluluk ve utanç duygularıyla mücadele edebilir (Rentmeesters ve Hermans, 2023).

Violet Evergarden'in karakteri, post-travmatik stres bozukluğu (PTSD) ve karmaşık post-travmatik stres bozukluğu (C-PTSD) belirtilerinin çeşitli örneklerini sunar. Violet, özellikle savaş zamanı anılarını defalarca yeniden yaşar. Bu durum genellikle rüyalarında veya savaşı çağrıştıran tetikleyicilerle karşılaştığında olur. Bunlar, ciddi psikolojik stres yaşadığı ve duygusal rahatsızlık yaşadığı durumlardır. Bunlar travmanın yeniden yaşanmasının örnekleridir. Travmatik hatırlamalardan kaçınma konusunda ise Violet, anılarının ve duygularının daha fazla acı çekmesine neden olabileceğini hissettiğinde genellikle bu duygulardan uzaklaşmaya çalışır. Mektup yazma ve insanları anlamaya çalışma süreci buna bir örnektir. Ayrıca savaşla ilişkili durumlardan kaçınma veya belirli yerler ve insanlar gibi tetikleyicilerden kaçınma eğilimide Violet'te görülmektedir. Tehdit algısı ve artmış uyarılma hali ise hipervijilans veya aşırı uyanıklıkla sonuçlanmıştır. Savaşta hayatta kalmak için geliştirdiği savaş mekanizmaları, normal yaşamında sürekli uyanık ve hazır olma ihtiyacını yaratmıştır.

C-PTSD belirtileri ile ilgili olarak ise duygu düzenleme bozukluğu ön plana çıkmaktadır. Violet, duygularını anlamak ve ifade etmek konusunda belirgin zorluklar yaşar. İlk bölümlerde, duygusal tepkileri neredeyse yoktur ve diğer insanların duygusal hallerini

anlamakta zorlanır. Ancak zamanla, diğere insanların duygusal hallerini anlamayı ve kendi duygularını ifade etmeyi öğrenir. Olumsuz benlik kavramı ise savaşta bir araç olarak kullanıldığı ve çok sayıda insanın ölümüne neden olduğu için kendisini olumsuz bir şekilde görmesiyle sonuçlanır. Bu durum, suçluluk, utanç ve değersizlik duygularını içerir. Ancak, zamanla bu olumsuz benlik algısını aşar ve kendi değerini ve insanlık durumunu kabul etmeyi öğrenir. İlişkilerde bozukluklar da Violet'te görülen özelliklerdendir. Başkalarıyla ilişki kurmakta ve sürdürmekte zorluk çeker. İlk bölümlerde, sosyal etkileşimler konusunda belirgin bir rahatsızlık ve anlayış eksikliği gösterir. Ancak, hikâyenin ilerleyen bölümlerinde, başkalarıyla sağlıklı ve anlamlı ilişkiler kurmayı öğrenir.

Bu belirtiler ve tepkiler, Violet Evergarden'ın hem PTSD'nin hem de C-PTSD'nin karmaşık ve çok boyutlu doğasını yansıtır. Ancak, karakterin gelişimi aynı zamanda, bu zorlukların üstesinden gelme ve kişisel büyüme ve iyileşme potansiyelini de gösterir.

Violet'in duygusal ve sosyal kodları anlama yeteneği eksik olduğu için, aleksitimi ile bağlantılı olabilir. Aleksitimi, kişinin kendi duygularını tanımlama, tanımlama ve ifade etmedeki zorlukları ifade eden psikolojik bir yapıdır. “Aleksitimi, bireyin kendi duygusal durumunu tanımlama ve açıklama konusunda zorluklar yaşadığı, altklinik bir durumdur. Örneğin, aleksitimiye sahip bireyler bir duyguyu deneyimlediklerini bilebilirler, ancak bu duygunun üzüntü, öfke veya korku gibi hangi duygu olduğunu fark edemeyebilirler.” (Bird ve Cook, 2013:2). Duyguları tanıma ve söze dökme becerisinin azalmasının yanı sıra sınırlı bir hayal gücü ve fantezi yaşamı ile karakterize edilir. “Aleksitimi üzerine yapılan daha yeni çalışmalar, aleksitimiye duyguların belirlenmesi ve ifade edilmesinde zayıflık olarak tanımlamıştır; ayrıca aleksitimi dışa dönük düşünceleri ve sınırlı hayal gücünü de kapsamaktadır” (Bratis vd., 2009:2). Aleksitimik bireyler genellikle bedensel duyumlar ile duygular arasında ayırım yapmakta zorlanırlar ve bu da duygusal farkındalık ve içgörü eksikliğine yol açar. Ayrıca Yeşil vd, (2023:18) bunlara ek olarak, “aleksitimik kişiler diğere insanların duygularını takdir etmekte güçlük çekerler ve empatik görünmezler.” semptomları belirtmişlerdir. Violet, belirgin bir aleksitimiye sahip olma olasılığına işaret eden bir dizi özelliğe sahiptir. Hikâyenin başlarında kendi duygularını ve başkalarının duygularını tanımlama yeteneği neredeyse yoktur, bu durum en belirgin olarak “sevgi” kavramını anlamak için verdiği çabada görülmektedir. Genellikle somut ve doğrudan bir düşünme biçimine sahip olan Violet'in hayal gücü veya soyut düşünme yeteneği eksiktir, örneğin Gilbert'e olan hislerini genellikle somut ve mecazi olmayan bir dilde ifade etmektedir.

Duygusal yanıtlarını bedensel duyumlarla ifade eder, Gilbert'e sevgisini ifade ederken "yanıyor" kelimesiyle sevgisini tanımlar, bu durum duyguların ve fiziksel duyguların birbirine karıştığını ve onun duygusal durumunun tam anlamıyla anlaşılmadığını gösterir. Kendi duygusal durumunu ve başkalarının duygusal durumunu anlamakta zorluk çeker, özellikle hikâyenin başlarında diğer karakterlerle etkileşime girerken ve onların duygusal yanıtlarını ve beklentilerini anlamakta zorluk çeker. Başkalarının duygusal durumlarını anlamak ve takdir etmek konusunda belirgin zorluklar yaşar, ancak zamanla bu zorlukların üstesinden gelir ve duygusal ve sosyal becerilerini geliştirir. Bu, Violet'in aleksitimi belirtilerini göstermesine rağmen, bunların mutlaka sabit veya değişmez olmadığını, aksine bireylerin duygusal farkındalık ve anlama yeteneklerini geliştirebileceğini gösterir.

Hikâye ilerledikçe, Violet, duygusal olgunluğa doğru büyür. Bu, Erikson'un psikososyal gelişim teorisi ile ilişkilendirilebilir, ki bu teori bireyin yaşam boyunca belirli psikososyal krizleri çözme süreci olarak kişisel gelişimini betimler (Erikson, 1998). Violet, başkalarıyla sağlıklı ilişkiler kurmayı ve kendisine olan anlayışını geliştirmeyi öğrenir, bu da Erikson'un teorisindeki 'kimlik kazanmaya karşı kimlik karmaşası (11-17)' ve 'yakınlığa karşı yalıtılmışlık (17-30 yaş)' aşamalarıyla ilişkilidir. Ergenlik döneminde bireyler, kimliklerini aramaya başlarlar ve özdeşleşme ve taklit mekanizmalarını kullanarak kimliklerini belirlemeye çalışırlar.

Kimlik karmaşası yaşayanlar, kararsızlık ve şaşkınlık yaşayabilirler. Ancak, olumlu bir kimlik duygusu geliştirebilmek için daha önceki gelişim dönemlerinde kazanılan kişilik özellikleri ve destekleyici çevre büyük önem taşır. Anne babalar, öğretmenler ve çevresindeki önemli kişiler, ergenlere yeni rolleri keşfetmeleri için izin vermeli ve desteklemelidir. Bu şekilde ergenler, sağlıklı bir şekilde kimliklerini oluşturabilirler. (Gürses ve Kılavuz, 2011:157) Violet karakterinin 11-17 yaş aralığında duygusuz bir asker olarak yetiştirilmesi kimlik kazanmaya karşı kimlik karmaşası aşamasında kimliğini oluşturamaması ile sonuçlanmıştır. Violet isminin dahi ona başkası tarafından bu yaşlarda verilmesi filmin başlangıcında gösterilmektedir. Ergenlik döneminde kimliğini bulan birey, daha geniş ilişkiler kurmaya ve topluma karışmaya başlar. Arkadaşlıklar ve yakın ilişkiler önem kazanırken, evlilik ve iş kariyeri gibi konular da öncelikli hale gelir. Bu dönemdeki krizi sağlıklı bir şekilde atlatan birey, sevgiyi verme ve alma yeteneğine sahip olur. Ancak, sosyal ilişkilerde güçlük çeken gençler psikolojik bir yalnızlık yaşayabilirler (Gürses ve

Kılavuz, 2011:158). Yakınlığa karşı yalıtılmışlık aşaması ise Violet'in 18 yaşında mektup yazmayı bırakıp kendi kararlarını vermesiyle başlamaktadır.

“A Silent Voice” filminin ana karakteri olan Shoya Ishida'nın psikolojik durumu, post-travmatik stres bozukluğu (PTSD), karmaşık post-travmatik stres bozukluğu (C-PTSD) ve aleksitimi ile ilişkilendirilebilir. Ayrıca, Erikson'un psikososyal gelişim teorisi de Shoya'nın yaşadığı zorlukları ve onların üstesinden gelme sürecini anlamada yardımcı olabilir. Ishida Shoya'nın PTSD ve C-PTSD semptomları üzerine yapılan bir inceleme, belirtilerin karakterin duygusal ve sosyal yaşantısı üzerinde belirgin etkileri olduğunu göstermektedir. PTSD'nin başlıca belirtileri arasında travmanın yeniden yaşanması, olaya bağlı uyarılardan kaçınma ve artan uyarılma ve aşırı uyanıklık hali bulunur. Ishida, geçmişindeki zorbalık olaylarından sonra yoğun suçluluk ve utanç duyguları yaşar. Nishimiya'ya uyguladığı zorbalığı sürekli olarak yeniden yaşar, hem zihinsel olarak hem de fiziksel olarak bunu sürekli yaşar. İç dünyasındaki suçluluk, travmatik olayın yeniden yaşanması olarak görülebilir ayrıca başkalarının ona aynı zorbalığı uygulaması da yeniden yaşanmanın en büyük örneğidir. Aynı zamanda, Nishimiya ve diğer eski arkadaşlarıyla yüzleşmekten kaçınır, bu da kaçınma belirtisini gösterir. İçsel ve dışsal uyarılma düzeyleri de genellikle artmıştır; örneğin, sosyal durumlarda sık sık gergin ve huzursuz hisseder.

C-PTSD belirtileri daha karmaşıktır ve genellikle negatif öz imaj, sosyal ilişkilerde zorluklar ve duygusal düzensizlikleri içerir. Ishida'nın belirgin bir şekilde olumsuz bir öz imajı vardır, bu da genellikle kendine yönelik değersizlik hissi ve suçluluk duygusu olarak kendini gösterir. Aynı zamanda, sosyal ilişkilerde de zorluklar yaşar. Bu, başkalarıyla anlamlı bağlantılar kurmada ve sürdürmede güçlük olarak görülür, bu da genellikle sosyal anksiyete ve izolasyon hali ile sonuçlanır. Ishida ayrıca duygusal düzensizlikler yaşar, özellikle de yoğun ve kontrol edilemeyen suçluluk ve utanç duyguları gibi.

Shoya'nın yaşadığı duygusal anlama ve ifade etme zorlukları, aleksitimi belirtilerini gösterebilir. Aleksitimi, bireyin kendi duygusal durumunu tanımlama ve açıklamada zorlandığı, alt klinik bir durumdur. Shoya, çocuklukta genellikle duygularını ifade etmekte zorlanır ve bunun yerine duygusal huzursuzluğunu agresif ve düşmanca davranışlarla ifade eder. İlerleyen yaşlarda ise tamamen izole bir döneme geçiş yapar ve tanımadığı, tanımak istemediği her karakterin yüzünde X işareti görmeye başlar.

Erikson'un psikososyal gelişim teorisi, Shoya'nın yaşadığı zorlukları anlamak için bizlere bir çerçeve sağlar. Bu teori, bireyin hayatının belirli aşamalarında belirli psikososyal

krizlerle karşılaştığını ve bu krizlerin çözülme şeklinin bireyin kişilik gelişimini şekillendirdiğini ileri sürer. Shoya, özellikle genç yetişkinlik aşamasındaki “samimiyet vs. izolasyon” kriziyle karşı karşıya gibi görünüyor. “Duygusal yakınlığın zıddı olan psikososyal kavram, izolasyondur. İzolasyon, ayrı ve “tanınmayan” bir şekilde kalma korkusudur ve genç yetişkinlik döneminin temel patolojisi olabilir.” (Erikson, 1998:59). Bu dönem aynı zamanda ‘kimlik kazanmaya karşı kimlik karmaşası’ dönemidir. Daha sonrasında ise Violet gibi ‘yakınlığa karşı yalıtılmışlık’ döneminde, Nishimiya ile olan ilişkisi ve diğer kişilerle yeniden bağlantı kurma çabaları, bu krizin çözülmesine yardımcı olur.

Violet karakterinin bir başka öne çıkan özelliği ise film boyunca yas tutması gerçeğidir. Gilbert’in ölümünü kabullenme sürecini, yas tutarak geçiren Violet, yaşanan birçok psikolojik sorunu yas tutmasına bağlayabiliriz. Kübler-Ross'un yasın beş aşaması olarak da bilinen yas aşamaları, bireylerin ölümcül bir hastalıkla veya sevdikleri birinin kaybıyla karşı karşıya kaldıklarında yaşayabilecekleri duygusal ve psikolojik tepkileri tanımlayan bir çerçevedir. Aşamaların doğrusal veya sıralı bir düzende yaşanması gerekmez ve bireyler aşamalar arasında ileri geri hareket edebilir veya bunları eş zamanlı olarak deneyimleyebilir (Suart vd., 2020:985).

Kübler-Ross tarafından önerilen yasın beş aşaması aşağıdaki gibi gerçekleşmektedir: (Suart vd., 2020).

- **İnkâr:** Bu aşama, kaybın gerçekliğini kabul etmeyi reddetmeyi içerir. Bireyleri bunaltıcı duygulardan korumak için bir savunma mekanizması görevi görür. İnkâr inançsızlık, şok veya hissizlik hissi olarak ortaya çıkabilir.

- **Öfke:** Bu aşamada bireyler öfke, kızgınlık ve hayal kırıklığı duyguları yaşayabilir. Öfkelerini kendilerine, başkalarına ve hatta merhuma yöneltebilirler. Öfke, kaybın algılanan adaletsizliğine verilen normal bir tepkidir.

- **Pazarlık:** Pazarlık aşamasında, bireyler kaybı tersine çevirmek veya ertelemek için müzakere etmeye veya anlaşma yapmaya çalışabilir. Kederlerinin ortasında bir anlam ya da amaç bulmaya çalışabilirler. Bu aşama genellikle suçluluk duygularını ve kontrolü yeniden kazanma arzusunu içerir.

- **Depresyon:** Depresyon aşaması, derin bir üzüntü ve derin bir kayıp hissi ile karakterize

edilir. Bireyler boşluk, umutsuzluk ve çaresizlik duyguları yaşayabilir. Yas bağlamındaki depresyonun klinik depresyondan farklı olduğunu ve yas sürecinin normal bir parçası olduğunu belirtmek önemlidir.

- Kabullenme: Son aşamada, bireyler kaybın gerçekliğiyle yüzleşir. Kabullenme, bireyin kaybın “üstesinden geldiği” veya artık üzüntü hissetmediği anlamına gelmez, daha ziyade bir anlayış noktasına ulaştıkları ve kaybı hayatlarına entegre edebildikleri anlamına gelir. İlerlemek ve hayatlarını yeniden inşa etmek için yollar bulmaya başlayabilirler.

“İlginçtir ki Kübler-Ross'un (1969) ölüm ve ölme aşamaları, yas tutanlarla değil ölmekte olan hastalarla yaptığı çalışmalarla geliştirilmiştir.” (Rothaupt ve Becker, 2007:7). Ancak model, sevilen birinin kaybı, iş kaybı ve diğer önemli yaşam değişiklikleri de dahil olmak üzere çeşitli yas ve kayıp türlerine yaygın olarak uygulanmıştır (Suart vd., 2020:985). Kübler-Ross'un yas aşamaları, kayba verilen duygusal tepkilerin anlaşılmasında etkili olmuş olsa da, yasin son derece bireysel ve karmaşık bir süreç olduğunu kabul etmek önemlidir. Herkes tüm aşamaları deneyimlemeyebilir ve her aşamanın süresi ve yoğunluğu bireyler arasında büyük farklılıklar gösterebilir. Ayrıca, kültürel ve kişisel faktörler bireylerin yaslarını nasıl deneyimlediklerini ve ifade ettiklerini etkileyebilir.

Violet Evergarden karakteri, Kübler-Ross'un yas aşamalarını çeşitli şekillerde deneyimler. İlk aşama olan inkâr aşaması, Violet'in Gilbert'in ölümünü kabul etmemesi ve onun hâlâ hayatta olduğuna inanmakta ısrar etmesiyle gösterilir. Violet, başlangıçta Gilbert'in ölümünün gerçekliğiyle yüzleşmek yerine, onun hâlâ hayatta olduğuna inanmayı tercih eder. Öfke aşaması, Violet'in diğerlerine ve kendisine yönelik öfkesi ile görülür. Violet, kendisini Gilbert'in ölümünden sorumlu tutar ve aynı zamanda onu korumadığı için askeri hiyerarşiye öfke duyar. Aynı zamanda, kendine öfkelenir çünkü Gilbert'in hayatını koruyamadığını düşünür. Pazarlık aşaması, Violet'in kendini protez kol çalışması ile yeniden tanımlama çabalarında görülebilir. Violet, bir nevi Gilbert'in ölümünün etkilerini hafifletme ve belki de onun hayatta olabileceği bir dünya yaratma çabası olarak protez kol yeteneklerini geliştirmeye çalışır. Depresyon aşaması, Violet'in çaresizlik ve umutsuzluk duygularını yoğun bir şekilde hissettiği zamanlarda ortaya çıkar. Gilbert'in ölümünün ardından Violet, hayatta olmanın anlamını ve değerini sorgular. Kendini derin bir üzüntü ve boşluk içinde bulur. Son olarak, kabullenme aşaması, Violet'in nihayet Gilbert'in ölümünü kabul ettiği ve onunla birlikte geçirdiği zamanların değerini anladığı zamanlarda görülür. Violet, Gilbert'in ölümünü kabullenir ve onunla olan ilişkisini değerli bir anı olarak kabul eder. Gilbert'e

yazdığı ve duyguları açıkça ifade ettiği son mektup ile bunu görürüz. Bu aşama, Violet'in hayatını yeniden inşa etmeye ve ilerlemeye başladığı zamanı işaret eder. Tüm bu aşamaların birbirini takip eden sıralı bir dizi olmadığı, daha çok birbirine geçmiş veya eş zamanlı olarak deneyimlenebileceği belirtilmelidir. Violet'in yas süreci, filmin farklı bölümlerinde bu aşamaların farklı yönlerini yansıtır.

Ishida Shoya karakteride, “A Silent Voice” filmi boyunca Kübler-Ross'un yas aşamalarını kendi yolculuğu boyunca bir dizi şekilde deneyimler. İlk aşama olan inkâr aşaması, Ishida'nın Nishimiya'ya karşı davranışının sonuçlarını tam olarak kabul etmemesiyle başlar. Nishimiya'ya yaptıklarıyla ilgili suçluluk hissetmek yerine, başlangıçta kendini inkâr içinde bulur ve suçluluk duygularını bastırır. Öfke aşaması, Ishida'nın içinde hissettiği suçluluk ve utançla baş etmek için öfke ve kızgınlığı kullandığı zamanlarda gözlemlenebilir. Ishida, kendine, Nishimiya'ya ve hatta durumunun adaletsiz olduğunu düşündüğü için genel olarak yaşama karşı öfke duyar. Pazarlık aşaması, Ishida'nın Nishimiya ile ilişkisini düzeltmeye çalıştığı ve geçmişteki yanlışlarını düzeltme çabalarında görülür. Ishida, kendini affettirebilmek ve eski hayatına geri dönebilmek için çabalar. İşaret dili öğrenir ve Nishimiya'nın ailesi ile tanışır. Bu aşama genellikle onun suçluluk duygularını ve kontrolü yeniden kazanma arzusunu yansıtır. Depresyon aşaması, Ishida'nın Nishimiya ile ilişkisinde hissettiği hayal kırıklığı ve umutsuzluk duygularını yaşadığı dönemleri gösterir. Ishida, yalnızlık, umutsuzluk ve çaresizlik duyguları yaşar ve bu süreçte kendini sosyal çevresinden izole eder. Yüzlerde beliren X sembolleri bu döneme işaret eder. Son olarak kabullenme aşaması, Ishida'nın sonunda geçmişteki hatalarını ve suçluluk duygularını kabul ettiği ve bunları hayatının bir parçası olarak gördüğü dönemi ifade eder. Ishida, hayatını yeniden inşa etme ve ilişkilerini düzeltme yollarını bulmaya başlar.

Bu aşamalar Ishida'nın hikâyesinde belirli bir sıraya sahip olmasa da, karakterin yas süreci ve suçlulukla baş etme yolculuğu boyunca çeşitli şekillerde gözlemlenebilir. Ayrıca, Ishida'nın bu aşamaları aynı anda veya farklı zamanlarda deneyimlediği görülmektedir, bu da Kübler-Ross'un modelinin doğrusal olmayan doğasını yansıtır.

#### **4.2. Kyoto Animation Filmlerinin Biçimsel Özellikleri**

Kyoto Animation'ın filmlerinin biçimsel özellikleri, şirketin yapımlarını ayırt eden, duygusal ve görsel zenginlik sunan özgün ve tutarlı bir dizi stil ve teknik kullanımını kapsar.

Bu özellikler, mekanın kullanımını, kamera tekniklerini, ses ve müzik tasarımını, kurgu tekniklerini ve renk ile ışık seçimlerini içerir. Biçimsel özellikler, filmlerdeki temaları ve konuları çerçevelemekte ve desteklemekte önemli bir role sahip olup, Kyoto Animation'ın özgün sanatsal ifadesinin temelini oluşturur. Bu, Kyoto Animation'ın bir 'Auteur' olarak nasıl tanımlandığını ve tanınabildiğini anlamamıza yardımcı olur. Stüdyonun kullandığı belirli teknikler ve stilistik tercihler, onun yapımlarını benzersiz ve hemen tanınabilir kılar. Biçimsel özellikler üzerine yoğunlaşmak, yapımların hikâye anlatma ve görsel ifade açısından nasıl ayırt edilebildiğini ve Kyoto Animation'ın diğer animasyon stüdyolarından nasıl farklılaştığını daha iyi anlamamızı sağlar.

#### **4.2.1. Kyoto Animation Filmlerinde Mekân**

Mekan, animasyon filmleri de dahil olmak üzere filmlerde önemli bir yere sahiptir. Filmlerde mekânın önemi, hikâye anlatımını geliştirme, duyguları aktarma ve izleyici için bir sürükleyicilik hissi yaratma becerisinde yatar. Filmlerde mekan, anlatının içinde geliştiği fiziksel ve kavramsal çevreyi ifade eder. Mekânlar, konular ve filmin genel mekânsal tasarımını içerir. Animasyon filmlerde mekan özellikle önemlidir çünkü hikâyenin daha esnek ve yaratıcı bir şekilde ifade edilmesine olanak tanır. Animasyon filmler, yaratıcının düşüncesinin derinliğini yansıtabilecek gerçek dışı anlatı dünyaları yaratma avantajına sahiptir. Animasyondaki görece özgür ifade alanı, canlı aksiyon filmlerinde mümkün olmayabilecek karakterlerin ve hikâyelerin tasvir edilmesini sağlar. Bu özgürlük, daha yaratıcı ve görsel olarak büyüleyici bir hikâye anlatımı deneyimi sağlar.

Animasyon filmlerde mekan kullanımı, animasyon dünyasının tasarımı, çekimlerin kompozisyonu ve karakterlerin mekan içindeki hareketleri de dahil olmak üzere filmin çeşitli yönlerinde görülebilir. Animasyon dünyasının mekânsal tasarımı, filmin atmosferini, ruh halini ve genel görsel stilini oluşturmada çok önemlidir (Di vd., 2021:2). Animasyon mekanında renk, ışık ve doku kullanımı belirli duyguları uyandırabilir ve anlatıyı geliştirebilir. Animasyon filmlerdeki çekimlerin kompozisyonu da görsel ilgi yaratmak ve izleyicinin dikkatini yönlendirmek için mekânı kullanır. Karakterlerin ve nesnelerin çerçeve içindeki yerleşimi onların ilişkilerini, duygularını ve eylemlerini aktarabilir. Farklı kamera açıları ve perspektiflerin kullanılması, filmin uzamsal dinamiklerini daha da geliştirebilir ve bir derinlik ve boyut hissi yaratabilir.



Film medyasında karakterler arasındaki mekansal ilişkiler (uzaklıklar ve açılar) ve kamera çekimleri (karakterlerin nasıl kadraja yerleştirildiği, hangi kamera açısı ve uzaklık altında) hikâye anlatımında önemli faktörlerdir. Onları farklı şekillerde koordine etmek, izleyiciye farklı mesajlar iletebilir ve bir kamera davranışının özünü oluşturabilir. Film kliplerinden hangi özelliklerin çıkarılması gerektiği kararı, bu davranışları anlama ihtiyacı doğrultusunda yönlendirilir, yani iki karakterin gelişen konfigürasyonları ile kamera açıları, kadrajlama ve uzaklıkların evrimi arasındaki ilişkilerin anlaşılmasını sağlamak için. (Jiang vd., 2020:4).

Ayrıca, karakterlerin animasyon alanı içindeki hareketi, animasyon filmlerde hikâye anlatımının önemli bir yönüdür. Karakterlerin çevreyle etkileşime girme ve mekânda gezinme biçimleri kişiliklerini, motivasyonlarını ve ilişkilerini ortaya çıkarabilir. “Filmler, mimari unsurları temsil ederek mekânda hareket ve eylemlere neden olabilir. İzleyiciler üzerindeki çevresel etkiler duyarlılık açısından farklılık göstermektedir” (Sakhaei vd., 2023:4). Animasyon filmlerde mekân kullanımı, görsel hikâye anlatımını geliştirebilecek yaratıcı ve dinamik hareketlere olanak tanır. Hikâye anlatımındaki rolüne ek olarak, animasyon filmlerdeki mekan kültürler arası iletişim potansiyeline de sahiptir. Animasyon filmler, benzersiz ve yaratıcı mekânlarıyla kültürel sınırları aşabilir ve küresel bir izleyici kitlesine hitap edebilir. “Yönetmenin sinematografi ve çeşitli ev mimari stillerini kullanması, her film anlatısının sosyal ve kültürel koşullarını aktarmaya yardımcı olur. Filmde mekânın amacı, gerçeklik koşullarını temsil etmek ve manipüle etmek ve anlatıyı ilerletmektir.” (Barlas,2023:72). Animasyon filmlerin görsel dili duyguları, fikirleri ve temaları evrensel bir şekilde iletebilir ve bu da onları farklı kültürel geçmişlerden gelen izleyiciler için erişilebilir hale getirir.

Genel olarak, animasyon filmler de dahil olmak üzere filmlerdeki mekan, hikâye anlatımını geliştirmede, duyguları aktarmada ve izleyici için bir daldırma hissi yaratmada büyük önem taşımaktadır. Mekân tasarımı, çekimlerin kompozisyonu ve karakterlerin mekân içindeki hareketleri, genel sinema deneyimine katkıda bulunur. Animasyon filmlerde, nispeten özgür ifade alanı, daha yaratıcı ve yaratıcı bir hikâye anlatımı yaklaşımına izin verir. Animasyon filmlerde mekan kullanımı görsel olarak büyüleyici dünyalar yaratabilir, duyguları aktarabilir ve kültürler arası iletişimi kolaylaştırabilir.

Kyoto Animation'ın A Silent Voice ve Violet Evergarden filmleri, hem anlatsal hem de biçimsel açıdan çarpıcı örnekler sunmaktadır. Özellikle mekan kullanımı, bu iki film arasındaki benzerlikleri ortaya çıkaran önemli bir unsur olarak karşımıza çıkar. Her iki filmde de mekanlar, hikâyenin ilerlemesine, karakterlerin gelişimine ve genel temaların

sunulmasına katkıda bulunur. Okul, hem A Silent Voice hem de Violet Evergarden'da belirgin bir mekandır. A Silent Voice'da, okul ortamı Shoya'nın zorbalık deneyimlerinin merkez üssüdür ve karakterin içinde bulunduğu çatışmaları ve pişmanlıklarını somutlaştırır. Violet Evergarden'da ise okul, Violet'in yaşamının yeni bir dönemini temsil eder, bir öğrenme ve gelişme alanıdır. Okul, her iki filmde de hayatın dönüm noktalarının, gelişimlerin ve çatışmaların merkezi olarak hizmet eder. Her iki filmde de doğa, huzuru ve içsel dönüşümleri sembolize eder. A Silent Voice'da nehir sahneleri, Shoya'nın içsel çatışmalarını ve dönüşümlerini sembolize ederken, Violet Evergarden'da çiçek tarlaları, gökyüzü ve deniz, Violet'in duygusal gelişimini ve özgürleşmesini sembolize eder. Bu doğa sahneleri, karakterlerin iç dünyalarını ve duygusal durumlarını yansıtan güçlü semboller olarak hizmet eder. Her iki filmde de şehir, hem belirgin bir atmosfer yaratma hem de karakterlerin yaşamlarındaki belirli dönemleri temsil etme aracı olarak kullanılır. A Silent Voice'da, karmaşık şehir manzaraları Shoya'nın sosyal çevresinin yoğunluğunu ve çözülmesi gereken sorunlarını simgeler. Violet Evergarden'da ise, Violet'in posta teslimat görevlerinde dolaştığı farklı şehir manzaraları, Violet'in kişisel yolculuğunu ve toplum içindeki değişimini gösterir. Ev ortamı da her iki filmde önemli bir mekandır ve karakterlerin iç dünyalarını ve yaşamlarının belirli yönlerini yansıtır. A Silent Voice'da, Shoya'nın evi onun iç çatışmalarının ve ailesiyle olan ilişkisinin bir yansımasıdır. Violet Evergarden'da ise Violet'in evi, onun yavaşça insan duygularını anlamaya başladığı ve kendini ifade etmeyi öğrendiği bir mekan haline gelir. Ayrıca, hem A Silent Voice hem de Violet Evergarden filmlerinde mekanların detaylı ve görsel açıdan çarpıcı bir şekilde tasvir edildiğini gözlemleyebiliriz. Her iki filmde de mekanlar, görsel bir zenginlik sunarken aynı zamanda hikâyenin anlatısına ve temalarına katkıda bulunur. Kyoto Animation'ın animasyon ve sanat yönetimi yetenekleri, mekanların bu ikili rolünü etkili bir şekilde gerçekleştirmesini sağlar.

Sonuç olarak, A Silent Voice ve Violet Evergarden filmlerinde mekanların kullanımı, Kyoto Animation'ın hikâye anlatma ve karakter geliştirme tekniklerinin önemli bir parçasıdır. Her iki filmde de mekanlar, hikâyenin genel anlatısına, temalarına ve karakterlerin duygusal gelişimine önemli bir katkı sağlar. Mekan kullanımı, Kyoto Animation'ın film yapımlarının belirgin bir özelliği olarak karşımıza çıkar ve bu stüdyonun diğerlerinden farklılaşmasına yardımcı olur.

### 4.2.3. Kyoto Animation Filmlerinde Ses ve Müzik

Sinema deneyiminde ses ve müzik; duygusal etkiyi, hikâye anlatımını ve izleyiciyi genel olarak içine çekmeyi artırır. Sinemada ses ve müzik kullanımını kapsamlı bir şekilde incelenmiş ve atmosfer yaratmak, duyguları aktarmak ve anlatıyı şekillendirmek için güçlü bir araç olarak kabul edilmiştir.

“Sinema dünyasında ses genellikle görsellerden daha önemli kabul edilir” (Salin ve Kumar, 2023:31). Sinemada ses, izleyicinin duygularını, ruh halini, hikâyesini ve hislerini etkileyen bilinçaltı bir zanaattır. Filmlerin yaratımında kullanılan üç tür ses; insan sesleri, müzik ve ses efektleridir. Bir izleyicinin bir filmi gerçek olarak yorumlayabilmesi için bu üç ses türünün mevcut olması gerekir (Salin ve Kumar, 2023). Film müziği, izleyicilerin karakterlere atfettikleri niyet ve ilişki türlerini etkiler. Film müziğindeki periyodiklik, perde, ses yüksekliği, ses çeşitliliği, melodi çeşitliliği ve tınının duygusal değer taşıdığı tespit edilmiştir (Lenti Boero ve Bottoni, 2008 akt. Bálint vd., 2022:4).

Sinemada ses ve müziğin önemi birkaç faktöre bağlanabilir. İlk olarak, ses ve müzik duyguları uyandırma ve belirli bir ruh hali veya atmosfer yaratma yeteneğine sahiptir (Mazzoni ve Bryan-Kinns, 2016:10). Farklı müzik tarzlarının, melodilerin ve ritimlerin kullanılması izleyicide heyecan, gerilim, üzüntü veya neşe gibi çeşitli duygusal tepkiler uyandırabilir (Mazzoni ve Bryan-Kinns, 2016). Öte yandan, ses efektleri filmin gerçekçiliğini artırabilir ve çevrenin seslerini veya ekranda gerçekleşen eylemleri taklit ederek bir daldırma hissi yaratabilir (Salin ve Kumar, 2023:32).

Ayrıca, sinemada ses ve müzik, bilgi aktarmaya, karakterleri geliştirmeye ve olay örgüsünü ilerletmeye yardımcı olan bir anlatı aracı olarak da hizmet edebilir. Örneğin, belirli bir sahnedeki müzik seçimi, bir karakterin duyguları veya motivasyonları hakkında fikir verebilir veya gelecekteki olayların habercisi olabilir. Ses efektleri, kapanan bir kapının veya çalan bir telefonun sesi gibi önemli olayları veya eylemleri belirtmek için de kullanılabilir (Matthew vd., 2023).

Sinemada ses ve müzik, anlatsal ve duygusal işlevlerinin yanı sıra bir filmin estetik ve sanatsal niteliklerini de geliştirebilir. Farklı seslerin yerleştirilmesi ve karıştırılması da dahil olmak üzere ses tasarımının kullanımı, görsel görüntülere başka bir anlam katmanı ekleyerek bir derinlik ve mekansallık hissi yaratabilir (Meinel ve Bullerjahn, 2022). Sadece filmlerde değil oyunlarda da ses ve müziğin görsel unsurlarla bütünleştirilmesi, izleyiciyi

daha derin bir düzeyde meşgul eden çok duyulu bir deneyim yaratabilir (Lenzi ve Ciuccarelli, 2020).

Dahası, sinemada ses ve müzik, izleyicinin filmi algılaması ve yorumlaması üzerinde önemli bir etkiye sahip olabilir. çalışmalar, müziğin izleyicilerin anlatımın duygusal içeriğini anlamalarını ve karakterler ve ilişkiler hakkındaki yorumlarını etkileyebileceğini göstermiştir (Bálint vd., 2022). Bir filmin görsel ve işitsel unsurları arasındaki uyum, örneğin görülen ve duyulan arasındaki zamansal, ruh hali ve anlamsal uyum, izleyicinin filmin anlatısına ilişkin yorumunu şekillendirebilir (Graham, 2022).

Sinemada ses ve müziğin önemi geleneksel sinema deneyimiyle sınırlı değildir. Teknolojideki ilerlemelerle birlikte ses ve müzik, belgeseller, video oyunları ve çevrimiçi videolar gibi diğer görsel-işitsel medya biçimlerinin de ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir (Lenzi ve Ciuccarelli, 2020). Bu bağlamlarda ses ve müzik, hikâye anlatımını geliştirmek, sürükleyici deneyimler yaratmak ve izleyicinin ilgisini çekmek için kullanılır (Lenzi ve Ciuccarelli, 2020).

Sonuç olarak, ses ve müzik sinemada hayati bir işlev üstlenir ve bir filmin duygusal etkisine, hikâye anlatımına ve genel estetik niteliklerine katkıda bulunur. Sinemada ses ve müzik kullanımı duyguları uyandırabilir, atmosfer yaratabilir, bilgi aktarabilir, karakterleri geliştirebilir ve izleyicinin filmi algılamasını ve yorumlamasını geliştirebilir. Sinemada ses ve müzik, izleyiciyi çok duyulu bir düzeyde meşgul eden, daha sürükleyici ve unutulmaz bir sinema deneyimi yaratan güçlü araçlardır.

“A Silent Voice” ve “Violet Evergarden: The Movie” hem görsel anlatımı hem de ses ve müzik kullanımı ile izleyiciyi derinden etkileyen animasyon filmleridir. Filmlerdeki ses tasarımı ve müzik, hikâyenin duygusal yoğunluğunu artırırken, aynı zamanda karakterlerin iç dünyalarını ve yaşadıkları çatışmaları da vurgular.

Ses tasarımı, “A Silent Voice” filminde hikâyenin anlatımında temel bir görev üstlenir. Özellikle ana karakterlerden Shoko Nishimiya'nın işitme engelli olması nedeniyle film, sesin ve sessizliğin kullanımı konusunda oldukça dikkat çekicidir. Filmin çeşitli sahnelerinde, izleyici Shoko'nun perspektifinden olayları deneyimler ve bu da filmdeki ses kullanımını daha da önemli kılar. Shoko'nun dünyasını deneyimlerken, normalde duyduğumuz seslerin büyük bir kısmı eksik veya bozulmuş olarak sunulur. Bu ses tasarımı tercihi, izleyicinin Shoko'nun deneyimlerini daha derinlemesine anlamasına yardımcı olur. Aynı zamanda, filmdeki diğer sesler de duygusal tonu ve atmosferi belirlemede belirleyici

bir unsurdur. Okul çanının sesi, neşeli ve gürültülü öğrencilerin sesi, kuşların cıvıltısı gibi sesler, hikâyenin genel atmosferini yaratır ve izleyicinin deneyimini zenginleştirir.

Violet Evergarden filmdeki ses tasarımı ise, atmosferi oluşturmada ve hikâyenin duygusal tonunu belirlemede önemli bir rol oynar. Örneğin, filmde Violet'in otomatik yazı makinelerinin tıklama sesleri, onun iç düşüncelerini ve duygusal durumunu ifade eder. Bu sesler, aynı zamanda izleyicinin Violet'in dünyasına ve onun gözünden hikâyeye daha derinlemesine girmesine yardımcı olur. Sadece yazı yazdığı sahnelerde değil birçok sahnede duyulan otomatik yazı makinası sesleri Violet'in geçmiş hatıraları ve pişmanlıklarının bir habercisi olarak karşımıza çıkar. Film boyunca gerçekleşen bir diğer ses tasarımı özelliği de doğa seslerinin kullanımındır. Kuş cıvıltıları, rüzgar sesleri ve yaprak hışırtıları, filmin genel atmosferini belirler ve izleyicinin hikâyenin ruhuna daha iyi bağlanmasını sağlar. Özellikle Violet'in doğa ile olan etkileşimlerinde, bu sesler onun iç huzurunu ve arınma sürecini simgeler.

Müzik, "A Silent Voice" filminin hikâye anlatımında kritik bir öneme sahiptir. Hüzünlü ve duygusal melodiler, Shoya ve Shoko'nun hikâyelerini ve yaşadıkları iç çatışmaları anlatır. Film boyunca, müzik genellikle karakterlerin duygusal durumlarını vurgulamak için kullanılır. Örneğin, Shoya'nın geçmişteki hatalarının farkına varıp pişmanlık duyduğu sahnelerde, hüzünlü ve düşündürücü bir melodi çalar. Bu sahnelerde tercih edilen enstrüman ise kemandır. Bu, Shoya'nın duygusal yolculuğunu ve içinde bulunduğu çatışmayı izleyiciye aktarır. Müzik Violet Evergarden: The Movie'nin anlatısında da önemli bir yere sahiptir. Film boyunca, genellikle duygusal sahnelerde piyano ve keman kullanılır. Bu enstrümanların yumuşak ve duygusal tonları, izleyicinin sahnelerin duygusal yoğunluğunu daha derinden hissetmesine yardımcı olur. Örneğin, Violet'in Gilbert'e olan özlemini ifade ettiği ve "seni seviyorum" sözlerinin anlamını aradığı sahnelerde, müzik, izleyicinin Violet'in duygusal durumunu daha iyi anlamasını sağlar.

Aynı şekilde, Shoko'nun duygusal hallerini ve yaşadığı zorlukları anlatan sahnelerde, duygusal ve etkileyici bir müzik çalar. Bu, Shoko'nun yaşadığı çatışmaları ve duygusal gelişimini vurgular ve izleyicinin Shoko ile empati kurmasını sağlar. Müzik ayrıca, karakterler arasındaki ilişkilerin ve filmdeki ana temaların vurgulanmasında da vazgeçilmez bir unsurdur. Violet'in müşterileri ile olan etkileşimlerinde ve onların hikâyelerini dinlediğinde, genellikle duygusal ve düşündürücü bir müzik parçası çalar. Bu, Violet'in duygusal büyümesini ve insanlarla daha derin bir bağlantı kurma çabalarını simgeler.

#### 4.2.4. Kyoto Animation Filmlerinde Kurgu

Film kurgusu, nihai ürünün şekillendirilmesinde ve izleyicinin hikâyeyi algılayıp anlamasında önemli bir rol oynadığı için film yapım sürecinin çok önemli bir yönüdür. Kurgu, çeşitli çekimlerin ve sahnelerin uyumlu ve tutarlı bir anlatı halinde derlenmesini içerir. Çekim sırasında yakalanan görüntülerin yeniden yaratılmasıdır ve bir filmin sanatsal yaratımının önemli bir parçası olarak kabul edilir (Gong, 2023).

Film kurgusunun temel işlevlerinden biri anlatıda süreklilik ya da süreksizlik hissi yaratmaktır. Film yapımcıları, izleyicinin olayların pürüzsüz ve kesintisiz bir akışını algılamasını sağlamak için devamlılık kurgusu tekniklerini kullanır. Devamlılık kurgusu, çekimler arasında mekânsal, zamansal ve eylemsel sürekliliğin korunmasını içerir. Bu teknik, anlatıda gerçekçilik ve tutarlılık hissi yaratmaya yardımcı olur. Öte yandan, film yapımcıları anlatı akışında kasıtlı kırılmalar veya kesintiler yaratmak için süreksizlik kurgusu tekniklerini de kullanabilirler. Bu kırılmalar belirli bir anlamı iletme ya da izleyicide belirli duyguları uyandırmak için kullanılabilir. Atlamalı kесmeler ya da montaj sekansları gibi süreksiz kurgu teknikleri gerilim, sürpriz ya da yönelim bozukluğu hissi yaratabilir (Magliano ve Zacks, 2011).

Film kurgusu süreci, filmin yaratıcı amacının, genel konseptinin, temasının, içeriğinin, karakter örgüsünün, sahnesinin ve atmosferinin derinlemesine anlaşılmasını gerektirir. Kurgu sürecine dahil olan kurgucular, yönetmenler ve diğer yaratıcılar, filmin amaçlanan sanatsal çekiciliğe ulaşmasını sağlamak için bu unsurları kapsamlı bir şekilde kavramalıdır. Net fikirlere, sıkı bir yapıya, sürekliliğe, akıcılığa ve sanatsal çekiciliğe sahip bir eser yaratmak için dikkatli seçimler ve çekim kombinasyonları yapmalıdırlar (Gong, 2023).

Film kurgusunun izleyicinin hikâyeyi algılaması ve anlaması üzerindeki etkisi küçümsenemez. Araştırmalar, kurgu tekniklerinin insanların bir anlatı filmindeki olayların yapısını nasıl algıladıklarını etkileyebileceğini göstermiştir. Örneğin, süreklilik kurgusu izleyicinin filmi anlamlı olaylara bölme becerisini geliştirebilirken, süreksizlik kurgusu bu bölme sürecini bozabilir (Magliano ve Zacks, 2011). İzleyicinin hikâyeyi anlamadaki başarısı, kurgu sürecinin sonuçlarından büyük ölçüde etkilenir.

Film kurgusu, izleyici üzerindeki etkisinin yanı sıra, algı ve hafızayla ilgili bilişsel süreçlerde de rol oynar. Araştırmalar, film izlerken süreklilik yanılması, görsel biliş araştırmalarından bilinen temel etkiler ile filmsel kurgu tekniklerinin birleşiminin bir sonucu olduğunu göstermiştir. Film yapımcıları, filmsel süreklilik izlenimini korumak için bir kahramanın dönen başı veya konuşma dönüşleri gibi dikkat ipuçlarını stratejik olarak kullanır. Bu dikkat ipuçları izleyicinin dikkatini yönlendirmeye ve nihayetinde görsel aksaklıkları gizlemeye yardımcı olur (Meitz vd., 2019:752-753). Dahası, film kurgusu filmin görsel yönleriyle sınırlı değildir. Ses kurgusu da genel sinema deneyimini geliştirmeye yardımcı olduğu için kurgu sürecinin ayrılmaz bir parçasıdır. Film kurgusunda görsel ve işitsel unsurların bir araya getirilmesi, izleyiciler için daha sürükleyici ve ilgi çekici bir deneyim yaratabilir (Meitz vd., 2019).

Sonuç olarak, film kurgusu, çeşitli çekimlerin ve sahnelerin uyumlu ve tutarlı bir anlatı halinde derlenmesini içeren film yapım sürecinin çok önemli bir yönüdür. Nihai ürünün şekillendirilmesinde ve izleyicinin hikâyeyi algılayıp anlamasında önemi büyüktür. Kurgu sürecine dahil olan film editörleri, yönetmenler ve diğer yaratıcılar, filmin amaçlanan sanatsal çekiciliğe ulaşmasını sağlamak için filmin yaratıcı amacını ve genel konseptini derinlemesine anlamalıdır. Film kurgusunda kullanılan süreklilik ve süreksizlik kurgusu gibi teknikler, izleyicinin algısı, bilişsel süreçleri ve genel sinema deneyimi üzerinde derin bir etkiye sahip olabilir.

“Violet Evergarden: The Movie” ve “A Silent Voice” filmlerinde, anlatı ve duygusal derinliğini desteklemek için çeşitli kurgu teknikleri kullanılmış ve bu da filmi izleyiciler için görsel ve duygusal bir deneyim haline getirmiştir.

İki filmde de, farklı sahneler arasında geçiş yapmak için bir kurgu tekniği olarak çapraz kesmeyi (cross-cutting) kullanır ve genellikle paralel bir eylem hissi yaratır veya farklı karakterlerin deneyimlerini karşılaştırır. Örneğin, Violet'in deneyimleri ile müşterilerinin deneyimleri arasında geçiş yapmak için çapraz kesim kullanılmıştır ve bu karakterlerin duygusal manzarasının daha derin bir şekilde anlaşılmasını sağlar. ‘A Silent Voice’ da ise Shoya ve Shoko'nun deneyimlerinin yanı sıra hikâyede gelişen olaylara bakış açılarını karşılaştırmak ve zıtlıktırarak için kullanılmıştır. Filmlerde ayrıca iki farklı sahneyi görsel veya tematik benzerlik yoluyla birbirine bağlamak için eşlemeli kesmeler(Match cut) kullanılır. Bu kurgu tekniği genellikle zaman veya mekandaki geçişleri göstermek için kullanılır. ‘Violet Evergarde’ filmdeki kayda değer bir örnek, Violet'in daktilo yazdığı bir

sahnenin, zamanın geişini göstermeye yardımcı olan bir mektubun teslim edildiđi bir sahneye gemesidir. ‘A Silent Voice’da ise Shoya'nın suçluluđunun etrafındaki insanların yüzlerindeki X işaretleriyle görsel olarak temsil edildiđi sahne, ardından gemişiyile yüzleşmeye karar verdiđi ve bir kişinin yüzündeki X işaretini kaldırdıđı bir sahneye geilmesidir. Bu kurgu tekniđi, Shoya'nın duygusal yolculuđunun görsel bir temsilini sađlamaktadır.

Filmlerde ayrıca sahnelerin kesintiye uğramadan ilerlemesini sađlayan uzun çekimler de kullanılmıştır. Bu uzun çekimler genellikle duygusal anlarda ya da anlatı açısından önemli sahnelerde kullanılır. Örneđin, Violet'in Gilbert'in kaderini öğrendiđi sekans, duygusal etkiyi arttıran uzun bir çekimle sunulur. Bu uzun çekimler izleyicilerin kendilerini sahnenin duygusal yoğunluđuna tamamen kaptırmalarını sađlar. Shoko'nun köprüde Shoya'ya duygularını ifade etmeye çalıştıđı ve ardından gelen yanlış anlaşılmanın uzun bir çekimde ortaya çıktığı sahne buna bir örnektir. Bir diđer teknik olan ağır çekim kurgu ise, dramatik anları vurgulamak için kullanılır ve izleyicilerin bu sahnelerin tüm etkisini hissetmelerini sađlar. Bu teknik filmde Violet'in gemişindeki aksiyon sahnelerinde sıkça kullanılır ve bu anlara yoğunluk ve dram katar. ‘A Silent Voice’ da bu durum, Shoya'nın okul festivalinde yer aldıđı önemli bir sahnenin duygusal etkisini arttırmak için ağır çekim sunulması, filmin son sahnesi olan doruk noktasında açıkça görölmektedir. Filmlerde geiş olarak ışık kullanımı da kullanılmaktadır. Ayrıca filmlerde karakterlerin arkasında parlayan güneş ve ay ışığının artması ile sahne geişinin sađlandığı sahnelerde bulunmaktadır.

Ayrıca filmlerde diegetik geişlerde kullanılmıştır. Bu geişler, diegetik ses veya görsel ipuçları kullanılarak bir sahneden diđerine sorunsuz bir şekilde gemek için kullanılır. Örneđin, bir sahnedeki tren sesi, trenin görüldüđü bir sonraki sahneye geerek sahneler arasında yumuşak ve dođal bir ilerleme sađlamaktadır. ‘A Silent Voice’dan buna bir örnek olarak ise, okulun ortam seslerinin bina içindeki farklı mekanlar arasında geiş yapmak için kullanılması verilebilir.

#### **4.2.5. Kyoto Animation Filmlerinde Renk ve Işık**

Renk, sinemada çeşitli amaçlara hizmet eden ve farklı anlamlar taşıyan anahtar bir faktördür. Sadece dekoratif amaçlarla kullanılmaz, aynı zamanda karakterlerin duygularını ve durumlarını ifade etmeye de yardımcı olur. Filmlerde rengin yoğun kullanımı, modern



film ve televizyon sanatının kendini yenilemesini ve teknolojik atılımlarını yansıtmaktadır (Lu ve Zhang, 2023). “Renk, başta film ve televizyon çalışmaları olmak üzere tüm görsel sanatlarda önemli bir unsurdur” (Lin, 2021:66). İzleyici üzerinde güçlü bir estetik ve duygusal etkiye sahiptir ve genellikle film dramaturjisinin organik bir parçasıdır. Farklı ekran kronotopları genellikle renk yardımıyla belirtilir, istenen aksiyon atmosferini yaratır ve öznel algıyı aktarır.

Sinemada renk kullanımı, öznel ve nesnel faktörler nedeniyle Asyalı ve Batılı film yönetmenleri arasında farklılık göstermektedir (Lu ve Zhang, 2023:323). Farklı halkların kültürlerindeki renk algısı belirli nüanslarda farklılık gösterir ve ulusal gelenekler ve tarihsel olarak yerleşmiş stereotipler de dahil olmak üzere birçok faktöre bağlıdır. Çinli, Koreli ve Japon film yapımcıları renk seçimleriyle sanatsal özgünlük ve sıra dışı anlamsal çözümler sunarlar. Filmlerdeki renk sembolizmi kültürel geleneklerden de etkilenir ve karakterlerin içsel psikolojik durumlarını ve durumlarını yansıtabilir.

Sinemada renk sadece estetik amaçlarla kullanılmaz, aynı zamanda sembolik bir ifade ve fikir ve temaları aktarma aracı olarak da hizmet eder. Film yapımcıları, filmin amaçlanan temasına göre duygusal atmosferi ve hikâyeyi vurgulamak için rengi kullanır. Renk derecelendirme süreci, yönetmenlerin renkleri manipüle etmesine ve renklerle belirli duygular arasındaki ilişkiden yararlanmasına olanak tanır. Sıcak renkler genellikle olumlu duyguları aktarmak için kullanılırken, yüksek kontrast ve koyu tonlar belirli olay örgüsünün kasvetini vurgular (Xue vd., 2013).

Sinemada renk, estetik ve sembolik işlevlerinin yanı sıra, bir yer duygusu yaratmada ve filmin anlatım dilini geliştirmede de rol oynar. Sinemada zaman algısı, mimari ve mekânsal bir imge yaratmakla ilişkilidir ve sinema ile mimari arasındaki etkileşim, sinemasal bir mekân algısı yaratmada önemlidir. Sinemada sanal mekânlar yaratılabilir ve mimari ve mekânsal unsurlar ile birlikte ışık, renk ve gölge genel sinema deneyimine katkıda bulunur (Karaca ve Agocuk, 2021).

Aydınlatma da, bir filmin genel görsel estetiği ve hikâye anlatımı üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu için sinemada merkezi bir görevi vardır. Işık sinemada atmosfer yaratmak, duyguları uyandırmak, önemli unsurları vurgulamak ve izleyicinin dikkatini yönlendirmek için kullanılır (El-Nasr vd., 2009). Belirli etkiler elde etmek ve bir filmin anlatısını geliştirmek için farklı aydınlatma teknikleri ve stilleri kullanılabilir.

Işığın sinemada kullanılmasının ana nedenlerinden biri görünürlük sağlamaktır. Aydınlatma, nesnelerin ve mekanların görülmesini sağlayarak renklerini, dokularını ve genel görünümünü şekillendirir (Mohammadi, 2022:14). Film yapımcıları ışığın yoğunluğunu, yönünü ve rengini manipüle ederek farklı ruh halleri yaratabilir ve bir sahnenin görsel çekiciliğini artırabilir (El-Nasr vd., 2009). Örneğin, yüksek kontrastlı aydınlatma bir dram veya gerilim duygusu aktarmak için kullanılabilirken, yumuşak ve dağınık aydınlatma daha romantik veya rüya gibi bir atmosfer yaratabilir (Mohammadi, 2022).

Aydınlatma, izleyicinin dikkatini bir sahnedeki önemli unsurlara yönlendirmede de büyük bir katkısı vardır. Film yapımcıları farklı aydınlatma teknikleri kullanarak belirli nesnelere, karakterlere veya eylemlere vurgulayabilir, izleyicinin odağını yönlendirebilir ve hikâye anlatımını geliştirebilir. Örneğin, bir spot ışığı dikkati belirli bir karaktere veya nesneye çekmek için kullanılabilirken, arkadan aydınlatılmış bir silüet gizem veya entrika duygusu yaratabilir (El-Nasr vd., 2009).

Sinemada ışık, görsel etkisinin yanı sıra anlam ve sembolizm de taşıyabilir. Işığın kullanım şekli karakterlerin içsel durumlarını ve duygularını yansıtabilir, tematik unsurları ve motifleri aktarabilir. Örneğin, ışık ve gölge arasında güçlü kontrastlar içeren düşük anahtarlı aydınlatma kullanımı genellikle kara filmle ilişkilendirilir ve karanlık, tehlike veya ahlaki belirsizlik hissi verebilir. Öte yandan, eşit ve dengeli aydınlatmaya sahip yüksek anahtar aydınlatma, neşeli ve iyimser bir atmosfer yaratmak için genellikle komedilerde veya hafif yürekli sahnelerde kullanılır (Mohammadi, 2022).

Renk ve ışık, animasyon filmlerinin yaratımında ve etkisinde hayati bir işlev görür. Animasyon filmlerde renk kullanımı, duyguları aktarmak, ruh halini belirlemek ve hikâye anlatımını geliştirmek için çok önemlidir. Renk seçimleri belirli duyguları uyandırabilir ve izleyiciyle iletişim kuran görsel bir dil oluşturabilir (Zhang, 2021). Farklı duyguları veya temaları temsil etmek için farklı renkler kullanılabilir ve rengin manipülasyonu izleyicinin dikkatini yönlendirmeye ve genel görsel deneyimi geliştirmeye yardımcı olabilir (Jing, 2021). Animasyon filmlerde ışıklandırma da genel estetik ve atmosfere katkıda bulunan kritik bir unsurdur. Aydınlatma teknikleri derinlik yaratmak, önemli unsurları vurgulamak ve bir sahnenin genel tonunu belirlemek için kullanılabilir. Işık ve gölge kullanımı dramatik etkiler yaratabilir, animasyonun üç boyutluluğunu artırabilir ve görsellere gerçekçilik katabilir (Moen, 2019).

Animasyon filmlerde renk ve ışık kombinasyonu, izleyiciler için görsel olarak çarpıcı ve sürükleyici deneyimler yaratabilir. Renklerin ve ışıklandırma tekniklerinin dikkatli bir şekilde seçilmesi ve manipüle edilmesi hikâye anlatımını geliştirebilir, duyguları uyandırabilir ve film için benzersiz bir görsel stil yaratabilir. Renk ve ışık kullanımı animasyonun genel sanatsal ifadesine ve estetik çekiciliğine de katkıda bulunabilir (Jiang ve Liang, 2016).

Genel olarak renk, sinemada dekorasyon, duygusal ifade, sembolizm ve yer duygusu yaratma gibi birçok amaca hizmet eden önemli bir unsurdur. İzleyicinin görsel algısını geliştirir ve filmin genel estetiğine ve anlatısına katkıda bulunur. Sinemada renk kullanımı kültürel geleneklerden, sanatsal özgünlükten ve filmin amaçlanan tema ve duygularından etkilenir. Film yapımcıları renk aracılığıyla fikirleri aktarabilir, duyguları uyandırabilir ve izleyiciler için benzersiz bir görsel deneyim yaratabilir. Aynı zamanda aydınlatma da sinemada son derece önemlidir. Görünürlük sağlamak, atmosfer yaratmak, dikkati yönlendirmek, anlam ve sembolizm iletmek ve bir filmin genel estetik ve sanatsal ifadesini geliştirmek gibi birçok amaca hizmet eder. Belirli efektler elde etmek ve hikâye anlatımını geliştirmek için farklı aydınlatma teknikleri ve stilleri kullanılabilir.

'A Silent Voice' filminde, belirli duyguları uyandırmak, karakterlerin psikolojik durumlarını temsil etmek ve anlatıdaki önemli anları belirtmek için stratejik olarak renk kullanılmaktadır.

Filmin renk paleti, karakterlerin, özellikle de başkarakter Shoya Ishida'nın değişken duygusal durumlarını yansıtacak şekilde önemli ölçüde değişkenlik gösteriyor. Filmin başında, Ishida'nın çocukluk sahnelerinde, parlak ve sıcak renkler öne çıkıyor. Bu tonlar çocukluğun görünüşte masum ve kaygısız dünyasını temsil ediyor. Ancak, Ishida sınıfa yeni gelen sağır kız Shoko Nishimiya'ya zorbalık yapmaya başladığında ton dramatik bir şekilde değişir. Renk paleti, Ishida'nın artan zalimliğini ve karakterinde ortaya çıkan karanlığı yansıtacak şekilde belirgin bir şekilde daha koyu ve daha bastırılmış hale gelir. Ishida zorbalığı nedeniyle dışlanmasının ardından suçluluk duygusuna ve yalnızlığa sürüklendikçe, filmin renkleri daha da sessiz ve donuk hale geliyor. Günümüzde geçen sahneler genellikle soluk, griler ve koyu maviler hakimdir. Bu renk düzeni, suçluluk duygusuyla boğuşan ve intihar düşünceleriyle mücadele eden Ishida'nın ruhsal durumuyla uyumludur. Ayrıca, Ishida'nın hayatındaki neşe ve canlılık eksikliğini görsel olarak tasvir ederek, kendini diğerlerinden soyutlamasını pekiştiriyor. Ishida'nın dünyasını temsil eden sessiz renklerin

karşısında ise Nishimiya'ya özgü daha canlı renkler yer alır. Karşılaştığı zorluklara rağmen, genellikle yumuşak, sıcak renklerle çevrilidir ve bu da onun nezaketini, direncini ve hayata iyimser bakışını sembolize eder. İki ana karakter arasındaki bu renk farklılıkları, onların zıt duygusal durumlarını ve bakış açılarını etkili bir şekilde göstermektedir.

Filmin renk kullanımında önemli bir nokta, Nishimiya'nın intihara teşebbüs ettiği sahnedir. Sahne, tehlike ve duygusal kargaşaya işaret eden şok edici bir kırmızı patlamasıdır. Bu renk değişimi anın yoğunluğunun altını çizer ve duygusal etkisini artırır. 'A Silent Voice' da renk kullanımı karakterlere de uzanıyor. Her karakterin, karakter gelişimine ve ilişkilerine katkıda bulunan, kendileriyle ilişkilendirilen belirli bir rengi vardır. Örneğin, Ishida üzüntüsünü ve depresyonunu simgeleyen mavi renkle ilişkilendirilirken, Nishimiya nezaketini ve masumiyetini temsil eden pembe renkle ilişkilendiriliyor. Film aynı zamanda renkleri, anlatıda kilit bir tema olan sesleri temsil etmek için de kullanıyor. Sağır bir kız ve kurtuluş arayan bir erkek hakkında bir hikâyeye olan "A Silent Voice", ses kavramını ve eksikliğini göstermek için de renkleri kullanmakta. Örneğin, havai fişek gösterisi gibi gürültülü ve kaotik sahnelere eşlik eden canlı renkler, böyle anlardaki ezici gürültüyü görsel olarak ifade etmektedir.

'Violet Evergarden'ın renk paleti ise, canlılığı ve sıcak ve soğuk tonlar arasındaki hassas dengesiyle öne çıkıyor. Film boyunca bu renkler belirli atmosferler yaratmaya, karakterlerin duygusal durumlarını aktarmaya ve anlatıdaki önemli anları vurgulamaya hizmet ediyor. Mavi renk filmde öne çıkan bir renktir ve genellikle başkahraman Violet Evergarden ile ilişkilendirilir. Mavi, hüznü ve özlemi simgeleyen bir renktir ve Violet'in geçmişiyle boğuştuğu ve eski komutanı ve sevdiği adam Gilbert'ı özlediği duygusal yolculuğuyla uyumludur. Violet'in tek başına ya da iç gözlem anlarında yer aldığı sahnelerde bu renk sıklıkla kullanılır. Ancak mavi aynı zamanda sakinlik ve huzurla da ilişkilendirilen bir renktir ve Violet'in soğukkanlı ve metanetli dış görünüşüne karşılık gelir. Filmin mavi kullanımını Violet'in karakterinin ikili yönünü vurgular - dışa dönük dinginliği ve içsel kargaşası. Soğuk mavilerle tezat oluşturan sıcak tonlar ise mutluluk, aşk ve insani bağ anlarına eşlik ediyor. Bu anlar zengin ve parlak renklerle işlenerek daha durgun sahnelerle keskin bir tezat oluşturuyor. Örneğin Violet'in operaya gittiği sahne, o anın sıcaklığını ve neşesini yansıtan canlı kırmızılar ve altınlarla doludur. Filmde yeşil renk de yoğun olarak kullanılıyor, özellikle de dünyanın yemyeşil manzaralarının yer aldığı sahnelerde. Yeşil doğanın ve yaşamın rengidir ve öne çıkması Violet'in karakter gelişiminin merkezinde yer

alan büyüme ve dönüşüm temalarının altını çizer. Film, anlatıdaki önemli dönüm noktalarını belirtmek için sık sık renk değiştirme tekniğini kullanır. Bunun en önemli örneklerinden biri, filmin sonlarına doğru Violet'in nihayet Gilbert ile yeniden bir araya geldiği sahnedir. Sahne, yeniden bir araya gelmelerinin sevincini ve aşkını simgeleyen sıcak, altın rengi ışıkla doludur. Duygusal tonu belirlemenin ve anlatıdaki gelişmeleri vurgulamanın yanı sıra, "Violet Evergarden: The Movie"deki renkler filmin çarpıcı görsel estetiğine de katkıda bulunmaktadır.

'Violet Evergarden' filminin ışık kullanımında ise gerçekçilik hissi yaratmak ve ayrıntılı ortamların güzelliğini artırmak için genellikle doğal ışık kullanılmıştır. Pitoresk manzaralar ve şehir manzaraları gibi açık havada geçen sahneler doğal ışıkla yıkanarak onlara canlılık ve hayat hissi katmaktadır. Film, gün doğumu ve gün batımının yumuşak, sıcak parıltısını, gün ortasının sert, parlak ışığını ve geceleri ay ve yıldızların serin, dingin ışığını tasvir ederek gün boyunca doğal ışığındaki değişikliklere dikkat etmektedir. Dış mekan sahnelerinin aksine, iç mekanlarda geçen sahnelerde genellikle daha yumuşak, daha dağınık bir ışık kullanılıyor ve bu da bir samimiyet ve sıcaklık hissi yaratmaktadır. Violet'in CH Posta Şirketi'nin ofisinde müşterileri için mektup yazdığı sahne bunun dikkate değer bir örneğidir. Oda, lambaların yumuşak ve sıcak ışığıyla aydınlatılır ve Violet'in işinin duygusal yoğunluğuyla tezat oluşturan rahat bir atmosfer sağlar. Filmde ışıklandırma aynı zamanda duygusal durumları ve anlatıdaki gelişmeleri ifade etmek için de kullanılıyor. Örneğin, Violet'in üzüntü ya da kargaşa anlarında yer aldığı sahnelerde genellikle ışık ve gölge arasında keskin kontrastlar içeren düşük tonlu aydınlatmalar vardır. Bu ışıklandırma bir gerilim ve dram duygusu yaratarak bu sahnelerin duygusal ağırlığının altını çizer. Öte yandan, mutluluk ya da katarsis sahneleri genellikle parlak bir şekilde aydınlatılır ve bir sıcaklık ve rahatlama hissi verir.

Filmde ışığın önemli bir kullanımı Violet'in mekanik kollarının yer aldığı sahnelerdedir. Bu kollar genellikle ışıkta parlarken gösterilir ve Violet'in bir savaş silahı olarak geçmişini ve insani duyguları anlamak ve ifade etmek için devam eden mücadelesini sürekli hatırlatır. Işıklıdırmanın bir başka dikkat çekici kullanımı da Violet'in Gilbert'la yeniden bir araya geldiği final sahnesindedir. Gün batımının sıcak, altın ışığıyla yıkanan sahne, kavuşmalarının sevincini ve aşkını simgeler. Bu ışık kullanımı, Violet'in duygusal yolculuğunun çarpıcı bir görsel temsilini sağlayarak sahnenin duygusal etkisini artırır.

'A Silent Voice' filminde ışık kullanımı ise neşeli ve sakin anlarda, sahneyi sıcak ve davetkar bir atmosferle dolduran, minimum gölgeli yüksek tonlu aydınlatma kullanılır. Ishida ve Nishimiya'nın çocukluk sahnelerinde parlak ışıklandırmanın kaygısız bir masumiyet hissini yansıttığı bir örnek görülebilir. Bunun aksine, gerginlik, suçluluk ya da yalnızlık hissini yansıtan sahnelerde belirgin gölgeler içeren düşük tonlu ışıklandırma kullanılır. Bu durum, Ishida'nın Nishimiya'ya zorbalık ettiği için dışlanması ardından yalnız kaldığı sahnelerde açıkça görülmektedir. Bu sahnelerdeki loş ışık ve keskin gölgeler, Ishida'nın suçluluk duygusunu ve yalnızlığını görsel olarak ifade ederek izleyicinin onun duygusal durumunu anlamasını kolaylaştırır. Doğal ışık da filmde stratejik olarak kullanılmaktadır. Parlak gün ışığından sakin alacakaranlığa ve sessiz geceye kadar günün değişen zamanları, karakterlerin değişen duygusal durumlarını yansıtır. Ishida'nın sabah güneşi altında okula yürüdüğü sahneler yeni bir başlangıca işaret ederken, alacakaranlık sahneleri melankoli ve düşünme hissi uyandırmaktadır.

Işıklandırmanın en etkili kullanımlarından biri, Ishida'nın etrafındaki insanların yüzlerindeki 'X' işaretiyle temsil edilen sosyal kaygısını içeren sahnelerde görülmektedir. Sonunda başkalarına açılmaya başladığında, 'X' işaretleri düşer ve bu ana genellikle karakterlerin yüzlerinde umudu ve bağlantıyı simgeleyen bir ışık huzmesi eşlik eder. Film, temalarının altını çizen çarpıcı görsel kontrastlar yaratmak için de ışıklandırmayı kullanmaktadır. Örneğin, havai fişeklerin yer aldığı sahneler, Nishimiya'nın sessizliğiyle tezat oluşturan ve duyamamanın izole edici deneyimini simgeleyen canlı renkler ve parlak ışıklarla doludur.

Aşağıda filmlerin renk paletleri verilmiştir.



Görsel 2: Violet Evergarden: The Movie (2020), Renk paleti



Görsel 3: A Silent Voice (2016), Renk paleti

### 4.3. Studio Ghibli Filmlerinin Anlatı Özellikleri

Studio Ghibli filmleri, geniş bir duygusal ve düşünsel yelpazeyi temsil eden anlatısal özelliklerle bilinir. Bu anlatısal özellikler, şirketin yapımlarında işlenen geniş temalar ve duygusal motiflerle eşsiz bir birliktelik oluşturur. Karakterler, her bir filmde bu temaları ve konuları daha da zenginleştiren ve anlatının çeşitli yönlerini canlandıran hayati unsurlardır. Bu yaklaşım, Studio Ghibli'nin anlatısal özelliklerinin ve bu özelliklerin, şirketin 'Auteur' olarak bilinen belirli bir tarzının ve vizyonunun tanımlanmasında nasıl kilit bir rol oynadığını daha net bir şekilde anlamamızı sağlar. Bu süreçte, 'Spirited Away' (Ruhların Kaçışı) ve 'Grave of the Fireflies' (Ateşböceklerinin Mezarı) filmleri, genel kabul görmüş eleştirel başarıları ve popülerlikleri nedeniyle MAL listelerinden, karşılaştırmalı bir analiz için kotalı örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Bu iki film, Studio Ghibli'nin geniş katalogundaki

temaları ve anlatı tekniklerini etkileyici bir şekilde temsil eder ve bu nedenle, şirketin anlatı özelliklerinin derinlemesine incelenmesi için mükemmel birer örnektir.

#### 4.3.1. Studio Ghibli Filmlerinde Tema

Studio Ghibli, çağdaş pop kültürüne önemli katkılarda bulunmuş ünlü bir Japon animasyon film stüdyosudur. Stüdyo 1985 yılında yönetmenler Hayao Miyazaki ve Isao Takahata ile editör Toshio Suzuki tarafından kurulmuştur (Rendell ve Denison, 2018:5). Studio Ghibli, *Spirited Away*, *My Neighbor Totoro* ve *Howl's Moving Castle*, *Grave of the Fireflies* gibi çok sayıda ikonik anime filmi üretmiştir (Noviana, 2020). Bu filmler uluslararası tanınırlık kazanmış ve hikâye anlatımı, animasyon kalitesi ve tematik derinlikleriyle övgü toplamıştır.

Studio Ghibli filmlerinde dikkat çeken temalardan biri, insan-doğa ilişkilerinin ve çevresel temaların keşfedilmesidir. Önceki araştırmalar Hollywood animasyon filmlerindeki çevresel temalara odaklanırken, çevresel temalara sahip Batılı olmayan animasyon filmler üzerine sınırlı araştırma yapılmıştır (Pan, 2020). Studio Ghibli filmleri, Batılı bakış açılarından farklı olabilecek kültürel değerleri bir araya getirerek bu temalara benzersiz bir bakış açısı sağlar. Studio Ghibli filmlerinin Netflix tarafından satın alınması da bu filmleri yeni izleyicilere açarak erişim alanlarını daha da genişletmiştir (Pan, 2020). Çevrecilik belki de Studio Ghibli filmlerinin en belirgin temasıdır. Miyazaki'nin “*Nausicaä of the Valley of the Wind*” (Rüzgarın Vadisi'nden Nausicaä) adlı filmi, insanların doğayla olan karmaşık ilişkisine odaklanır. Filmde, insanların doğayı yok etme eylemlerinin doğadaki türlerin ve ekosistemlerin ölümüne neden olduğunu gösterir. Bu tema, “*Princess Mononoke*” (Prens Mononoke) ve “*Spirited Away*” (Ruhların Kaçışı) gibi diğer Ghibli filmlerinde de sık sık tekrarlanır. Filmlerde genellikle insanların doğaya karşı sorumsuz davranışlarının doğayı ve onun güzelliklerini yok edeceği konusunda uyarılar vardır. Miyazaki, çevreci mesajını güçlü ve sıkça tekrarlar ve bu durum, onun filmlerinin çoğunun temelini oluşturur. Ancak *Grave of the Fireflies* filmide savaş sonrası film olmasına rağmen öncelikle barış temasına ve doğaya verilen zarar gibi temaları içinde barındırır.

Studio Ghibli filmlerinde yinelenen bir diğer tema da toplumsal cinsiyet rollerinin tasviridir. Önceki çalışmalar Batılı çocuk animasyonlarındaki toplumsal cinsiyet rollerini kapsamlı bir şekilde analiz etmiş olsa da, Studio Ghibli filmlerindeki toplumsal cinsiyet



rolleri üzerine sınırlı sayıda araştırma yapılmıştır. Bununla birlikte, Studio Ghibli filmlerinin hem Japonya'da hem de uluslararası alanda popüler olması, bu filmlerdeki toplumsal cinsiyet temsilinin incelenmesini önemli kılmaktadır. Beş Studio Ghibli filmindeki erkek ve kadın kahramanların davranışlarını analiz eden bir çalışma, filmlerin karakterleri genellikle toplumsal cinsiyet rollerinin geleneksel ve bazen de olumsuz temsilleri içinde gösterdiğini ortaya koymuştur (Cho ve Macomber, 2022). Stüdyo, çoğunlukla genç kızları ve kadınları ana karakter olarak seçer ve onlara özgür irade, kararlılık ve özerklik gibi nitelikler atfeder. “Kiki's Delivery Service” (Kiki'nin Uçan Dostları), “Howl's Moving Castle” (Yürüyen Şato) ve “Spirited Away” (Ruhların Kaçışı) gibi filmler, genç kızların ve kadınların kendilerini bulmalarını ve toplumlarındaki rollerini yeniden tanımlamalarını anlatır. Bu filmler, genç kadınların sadece romantik ilgi konuları olmadığını, aksine kendi hikâyelerini yaratma ve kontrol etme yeteneğine sahip olduklarını vurgular.

Barış ve savaş karşıtlığı, Ghibli filmlerinin bir diğer belirgin temasıdır. Miyazaki ve Takahata, savaşın felaketlerini ve acılarını vurgularlar. “Grave of the Fireflies” (Ateşböceklerinin Mezarı) adlı film, II. Dünya Savaşı sırasında Japonya'da yaşayan iki çocuğun acı dolu hikâyesini anlatır ve savaşın yıkıcı etkilerini gösterir. Miyazaki'nin “The Wind Rises” (Rüzgar Yükseliyor) filmi de, savaş uçakları tasarlayan bir mühendis üzerine olan öyküsüyle savaşın etkilerini anlatır.

Studio Ghibli filmleri aynı zamanda sıklıkla Japon kültürü, folkloru ve maneviyatı unsurlarını da içermektedir. Örneğin, “Heisei Tanuki Gassen Pon Poko” filmi, baş karakter olarak tanukiyi (vahşi rakun köpeği) kullanarak Japon Şinto ve Budist inançlarının yanı sıra kültürel unsurları da yansıtmaktadır (Taniyama, 2023). Kültürel unsurların bu şekilde bir araya getirilmesi, Studio Ghibli filmlerindeki hikâye anlatımına derinlik ve zenginlik katmaktadır. Studio Ghibli filmleri, tematik derinliklerinin yanı sıra teknik ve sanatsal mükemmellikleriyle de övgü toplamaktadır. Bu filmlerdeki animasyon kalitesi ve detaylara gösterilen özen, küresel başarılarına katkıda bulunmuştur (Denison, 2008). Studio Ghibli'nin başarısı sadece filmlerin üstün kalitesine değil, aynı zamanda stüdyonun yayınevleri ve TV yayıncıları gibi film yapımında yer alan diğer taraflarla olan ilişkisine de bağlanabilir. Stüdyonun işbirliği ve tanıtım stratejileri ticari başarısında önemli bir rol oynamıştır (Yoshioka, 2022).

Ayrıca, Studio Ghibli filmleri animasyon alanında önemli bir etkiye sahip olmuş ve Japon animasyon endüstrisinin gelişimini etkilemiştir. Filmler, Studio Ghibli'nin lider bir

animasyon stüdyosu olarak kurulmasına katkıda bulunmuş ve bir bütün olarak Japon animasyon algısını şekillendirmiştir. Studio Ghibli filmlerinin başarısı, animenin Japon kültürünün bir sembolü haline gelmesiyle, animenin bir yumuşak güç biçimi olarak tanınmasına da yol açmıştır (Yuliani vd., 2021).

“Spirited Away” (Ruhların Kaçışı), Hayao Miyazaki tarafından yönetilen ve Studio Ghibli tarafından üretilen, hem eleştirel başarı elde etmiş hem de küresel bir izleyici kitlesi kazanmış bir animasyon filmidir. Bu film, zengin anlatısı ve derinlemesine işlenen temaları ile bilinir ve her seyirci kitlesi için değerli dersler ve anlam taşıyan bir hikâye sunar.

Film, genç bir kız olan Chihiro'nun, ebeveynleriyle birlikte yeni bir eve taşınırken yol üzerinde rastladıkları terk edilmiş bir eğlence parkında geçirdiği maceraları anlatır. Ancak bu park, gerçekte büyülü bir dünya olan ruhların dünyasıdır ve Chihiro'nun ebeveynleri burada domuzlara dönüştürülür. Bu, Chihiro'nun bu yabancı dünyada hayatta kalmak ve ailesini kurtarmak için verdiği mücadeleyi başlatır. “Spirited Away” filminin ana temalarından biri kişisel büyüme ve olgunlaşmadır. Chihiro, filmin başında korkulu ve bağımlı bir karakterdir. Ancak, zorluklara göğüs germe ve yabancı bir dünyada hayatta kalma mücadelesi, onu daha bağımsız ve cesur bir kişiye dönüştürür. Bu değişim, Chihiro'nun çocukluktan genç kızlığa geçiş sürecini temsil eder ve büyümeye dair evrensel bir hikâye sunar. Başka bir önemli tema da hırs ve açgözlülüktür. Bu, Chihiro'nun ebeveynlerinin, bilinmeyen bir yerde karşlarına çıkan yemekleri rahatça tüketmeleriyle ve bunun sonucunda domuzlara dönüşmeleriyle sembolize edilir. Bu, açgözlülüğün ve kontrolsüz tüketimin sonuçlarını gösterir. Aynı zamanda, karakterler arasındaki ilişkiler ve davranışlar da hırs ve açgözlülüğün olumsuz etkilerini gösterir. Kendini kabul etme ve kimlik bulma, “Spirited Away” filminde işlenen diğer bir temadır. Chihiro, kendisine verilen yeni isimle, yani “Sen” ile, yeni kimliğini kabul etme ve bu kimlikle yaşama zorunda kalır. Bu süreçte, kendini tanıma ve kendi gücünü bulma yolunda ilerler. Kendi kimliğini bulma ve kabul etme, Chihiro'nun büyüme sürecinin önemli bir parçasıdır. Filmdeki başka bir tema da doğa ve çevre ile uyum içinde yaşamadır. Bu, Miyazaki'nin diğer filmlerinde de sıkça gördüğümüz bir temadır. Spirited Away'deki “Stink Spirit” (Kokmuş Ruh) karakteri, bu temanın bir örneğidir. Bu karakter, aslında bir nehir tanrısıdır, ancak insanların nehrini kirletmesi nedeniyle kirlenmiştir. Bu, doğa ile uyumlu yaşamın ve çevreyi korumanın önemini vurgular. Son olarak, “Spirited Away” filmindeki bir diğer önemli tema ise merhamet ve empatidir. Chihiro, bu yabancı dünyada birçok zorluğa göğüs gererken,

başkalarına karşı nazik ve anlayışlı olmayı asla bırakmaz. Bu, No Face karakteriyle olan ilişkisinde de görülür. Chihiro'nun No Face'e gösterdiği empati ve anlayış, onun karakterinin ve büyümesinin önemli bir parçasıdır.

Isao Takahata tarafından yönetilen ve Studio Ghibli tarafından yapılan “Grave of the Fireflies” (Ateşböceklerinin Mezarı), Japonya'nın II. Dünya Savaşı sırasındaki hayatta kalma mücadelesini anlatır. Film, trajik ve duygusal hikâyesi ile tanınır ve birçok eleştirmen tarafından en güçlü anti-savaş filmlerinden biri olarak kabul edilir. Film, birçok temayı ele alır ve her birini dikkatlice işler, hikâyeyi daha da derinleştirir ve etkileyici kılar. Filmin ana karakterleri Seita ve küçük kız kardeşi Setsuko'dur. Annesi bir hava saldırısı sırasında öldürülür ve babaları donanmada olduğu için çocuklar yalnız kalır. Film, bu iki kardeşin hayatta kalma mücadelesini anlatır ve bu süreçte hem fiziksel hem de duygusal zorlukları işler.

“Grave of the Fireflies” filminin ana temalarından biri savaşın vahşetidir. Bu, hikâyenin merkezinde yer alır ve her sahnede hissedilir. Savaş, hayatlarını altüst eden ve çocukların hayatta kalmak için mücadele etmek zorunda olduğu bir güç olarak tasvir edilir. Filmde, savaşın insanları nasıl etkilediği, hem fiziksel hem de duygusal anlamda nasıl tahrip ettiği vurgulanır. Savaşın vahşeti temasının yanı sıra, film ayrıca insan ruhunun direncini de ele alır. Seita ve Setsuko, hayatta kalma mücadelelerinde direnç gösterirler. Açlık, yoksulluk ve hastalıkla karşı karşıya kaldıklarında bile, hayatta kalmak için mücadele etmeye devam ederler. Bu, insan ruhunun savaşın yıkıcı etkilerine karşı ne kadar dirençli olabileceğini gösterir. “Grave of the Fireflies”, aile bağlarının önemini de işler. Seita ve Setsuko'nun birbirlerine olan bağlılıkları, hikâyenin kalbine yerleştirilmiştir. Birbirlerine olan bağlılıkları ve sevgileri, savaşın getirdiği acılara rağmen onları bir arada tutar ve hayatta kalma mücadelelerini sürdürmelerine yardımcı olur. Ayrıca, filmde çocukluk masumiyeti teması da işlenir. Setsuko'nun dünyayı masum gözlerle görmesi ve çevresindeki korkunç olaylara rağmen hâlâ bir çocuk olmayı sürdürmesi, filmde işlenen bu temanın bir örneğidir. Ayrıca, filmde savaşın masumiyeti nasıl çaldığını ve çocukları hızla büyüttüğünü de görüyoruz.

Her iki filmin belki de en belirgin ortak teması, çocuk karakterlerin büyüme ve olgunlaşma süreçleridir. “Spirited Away” filminde Chihiro, başlarda korkulu ve belirsiz olan bir kızıdan, yabancı bir dünyada hayatta kalmayı ve ailesini kurtarmayı başaran cesur ve özgüvenli bir genç kıza dönüşür. Benzer şekilde, “Grave of the Fireflies” filminde Seita, küçük kız kardeşi Setsuko'ya bakmak ve onu korumak için sorumluluk almak zorunda kalan

genç bir çocukken, ağır yetişkin sorumluluklarını üstlenmek zorunda kalır. Bu büyüme ve olgunlaşma süreci, her iki filmde de kişisel gelişimi ve direnci simgeler. Ayrıca, her iki filmde, bireylerin zorlu durumlarla başa çıkmak için gösterdikleri direnç ve dayanıklılık temasını işler. “Spirited Away” filminde, Chihiro, yabancı bir dünyada hayatta kalmak ve ailesini kurtarmak için bir dizi zorluğa göğüs gerer. “Grave of the Fireflies” filminde ise, Seita ve Setsuko, savaşın yıkıcı etkilerine rağmen hayatta kalmaya çalışırlar. Her iki filmde, karakterlerin zorluklar karşısında gösterdikleri direnç ve dayanıklılığı yani metaneti öne çıkarır. Ayrıca, her iki filmde, bireylerin karşılaştığı etik ve ahlaki zorlukları ele alır. “Spirited Away” filminde, Chihiro'nun, Yubaba'nın baskılarına karşı koyması ve No-Face'e karşı gösterdiği şefkat, doğru olanı yapmanın önemini vurgular. “Grave of the Fireflies” filminde ise, Seita ve Setsuko'nun, hayatta kalmak için ne yapması gerektiği konusunda karşılaştığı etik ve ahlaki zorluklar vardır. Her iki filmde, karakterlerin etik ve ahlaki zorluklarına odaklanır ve doğru olanı yapmanın önemini vurgular. Son olarak, her iki filmde, aile bağlarının ve sevginin önemini vurgular. “Spirited Away” filminde, Chihiro'nun ailesini kurtarmak için verdiği mücadele, aile bağlarının ve sevginin gücünü temsil eder. “Grave of the Fireflies” filminde ise, Seita'nın küçük kız kardeşi Setsuko'ya olan bağlılığı ve onu koruma çabası, aynı temayı işler. Her iki filmde de, doğa ve doğaüstü varlıklar, hikâyenin merkezinde bulunan paralel bir dünyanın temel parçalarıdır. “Spirited Away” filminde Chihiro'nun yolculuğu, bir insanın doğal dünya ile olan etkileşimini, bu dünya ile nasıl uyum içinde yaşayabileceğini ve bu dünyanın değerini nasıl anlayabileceğini öğrenme sürecidir. Özellikle filmdeki karakterlerden Haku ve No-Face, doğanın insanlar tarafından nasıl istismar edildiğini ve doğal dünyanın değerini insanların nasıl anladığını sembolize eder. Haku, bir nehir tanrısı olarak doğanın bir parçasıdır ve insanların nehirlerini kirletmeleri sonucu kimliğini kaybetmiştir. No-Face, insanların hırsı ve bencilliği tarafından şekillendirilmiş bir varlıktır ve bu, doğayı istismar etme ve yok etme eğilimlerini yansıtır. “Grave of the Fireflies” filminde ise, insan-doğa ilişkisi daha ziyade savaşın doğa üzerindeki yıkıcı etkileri ve insanların bu etkilerle nasıl başa çıktığı üzerinden incelenir. Filmin başından sonuna kadar Seita ve Setsuko, doğanın yıkıcı gücüyle karşı karşıya kalır. Ancak aynı zamanda doğa, onlara sığınak ve geçim kaynağı sağlar. Filmdeki ateşböcekleri, doğanın güzelliğini ve kırılganlığını simgeler. Ayrıca ateşböceklerinin kısa yaşamları, insan hayatının kısa ve geçici olabileceğini hatırlatır ve bu da Seita ve Setsuko'nun kendi hayatlarının geçiciliğini ve savunmasızlığını yansıtır.

Genel olarak, Studio Ghibli animasyon dünyası ve popüler kültür üzerinde derin bir etki yaratmıştır. Stüdyonun filmleri, insan-doğa ilişkileri, metanet, büyüme ve olgunlaşma, etik ve ahlaki zorluklar ve aile bağları gibi çeşitli temaları araştırırken, aynı zamanda teknik mükemmellik ve sanatsal yenilikler de sergilemiştir. Studio Ghibli'nin başarısı, yetenekli yönetmenlerine, işbirliğine dayalı ortaklıklarına ve filmlerinin kalıcı cazibesine bağlanabilir. Sonuç olarak, Studio Ghibli bir ev ismi haline gelmiş ve filmleri dünya çapında izleyicileri büyülemeye devam etmektedir.

Aşağıda ise Ghibli'nin farklı yönetmenlerinin farklı filmlerinde bu temaların varlığı tablo halinde gösterilmiştir.

Tablo 3: Studio Ghibli filmlerinde tema

<b>Yönetmen</b>	<b>Film</b>	<b>İnsan-Doğa İlişkileri</b>	<b>Metanet</b>	<b>Büyüme ve Olgunlaşma</b>	<b>Etik ve Ahlaki Zorluklar</b>	<b>Aile Bağları</b>
<b>Hayao Miyazaki</b>	Spirited Away	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet
<b>Isao Takahata</b>	Grave of the Fireflies	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet
<b>Goro Miyazaki</b>	From Up on Poppy Hill	Evet	Evet	Evet	Hayır	Evet
<b>Hiromasa Yonebayashi</b>	The Secret	Evet	Hayır	Evet	Hayır	Evet

	World of Arrietty					
<b>Yoshifumi Kondo</b>	Whisper of the Heart	Hayır	Evet	Evet	Evet	Evet
<b>Michael Dudok De Wit</b>	The Red Turtle	Evet	Evet	Evet	Hayır	Evet

#### 4.3.2. Studio Ghibli Filmlerinde Tür

Studio Ghibli'nin iki ikonik filmi olan “Grave of the Fireflies” (Ateşböceklerinin Mezarı) ve “Spirited Away” (Ruhların Kaçışı), türlerin sınırlarını aşan karmaşık anlatıları ve evrensel temaları ile anime sinemasında öne çıkan eserlerdir. Her iki film de, izleyicilere hem eğlendirici hem de derinlemesine düşündürülen hikâyeler sunar.

Studio Ghibli filmlerinin belirleyici özelliklerinden biri, zorlayıcı anlatıları ve benzersiz görsel stilleriyle izleyicileri büyüleme yetenekleridir. Stüdyonun filmleri genellikle fantezi ve gerçeklik unsurlarını bir araya getirerek zengin ve sürükleyici bir hikâye anlatımı deneyimi yaratır (Rustin ve Rustin, 2012). Örneğin, “Ruhların Kaçışı” kendini bir ruhlar dünyasında kapana kısılmış bulan ve ailesini kurtarmak için bu dünyanın gizemlerinde gezinmek zorunda kalan genç bir kızın hikâyesini anlatır. Bu film, Studio Ghibli'nin diğer birçok filmi gibi, fantastik unsurları ilişkilendirilebilir karakterler ve temalarla birleştirilerek büyüleyici ve duygusal olarak yankı uyandıran bir izleme deneyimi sunuyor (Callis, 2020).

“Grave of the Fireflies”, savaş draması türünün bir örneğidir, ancak aynı zamanda çocukluk, aile ve hayatta kalma temalarını ele alarak drama ve aile türlerini de kapsar. Film, II. Dünya Savaşı sırasında Japonya'da hayatta kalmaya çalışan iki kardeşi, Seita ve Setsuko'yu merkezine alır. Filmde, insanların savaşın acımasızlığına karşı nasıl direndiği ve hayatta kalmak için nasıl mücadele ettikleri anlatılır. Filmdeki dramatik unsurlar, izleyicinin

karakterlerin zorluklarına ve çaresizliklerine empati kurmasını sağlar. Aile türü, kardeşler arasındaki güçlü bağ ve birlikte hayatta kalma çabaları üzerinden işlenir. “Spirited Away” ise fantastik, macera ve aile türlerini bir araya getirir. Film, ailesiyle birlikte taşınan genç bir kız olan Chihiro'nun, gizemli bir dünyaya sürüklenmesini ve orada hayatta kalma ve ailesini kurtarma çabalarını anlatır. Fantastik tür, bu gizemli dünyadaki doğaüstü varlıklar, büyüler ve olaylar üzerinden işlenir. Macera türü ise Chihiro'nun bu dünyayı keşfetmesi, karşılaştığı engelleri aşması ve bu süreçte kişisel büyümesi üzerinden ele alınır.

Büyüleyici anlatılarına ek olarak, Studio Ghibli'nin filmleri çeşitli kültürel ve sosyal temaları da keşfetmektedir. Örneğin, “Ateşböceklerinin Mezarı” İkinci Dünya Savaşı'nın son günlerinde iki Japon çocuğun mücadelesini anlatarak savaşın masum hayatlar üzerindeki yıkıcı etkisini vurgulamaktadır. Bu film, Studio Ghibli'nin diğer filmleriyle birlikte, cesur gerçekçiliği ve karmaşık ve hassas konuları ele alma becerisi nedeniyle övgü toplamıştır. Ayrıca, Studio Ghibli'nin filmleri genellikle Şinto ve Budizm gibi Japon kültürünün unsurlarını içermekte ve izleyicilere Japonya'nın zengin kültürel mirasına bir bakış sağlamaktadır (Taniyama, 2023).

“Grave of the Fireflies”, savaş draması türünün bir örneğidir, ancak aynı zamanda çocukluk, aile ve hayatta kalma temalarını ele alarak drama ve aile türlerini de kapsar. Film, II. Dünya Savaşı sırasında Japonya'da hayatta kalmaya çalışan iki kardeşi, Seita ve Setsuko'yu merkezine alır. Filmde, insanların savaşın acımasızlığına karşı nasıl direndiği ve hayatta kalmak için nasıl mücadele ettikleri anlatılır. Filmdeki dramatik unsurlar, izleyicinin karakterlerin zorluklarına ve çaresizliklerine empati kurmasını sağlar. Aile türü, kardeşler arasındaki güçlü bağ ve birlikte hayatta kalma çabaları üzerinden işlenir. “Spirited Away” ise fantastik, macera ve aile türlerini bir araya getirir. Film, ailesiyle birlikte taşınan genç bir kız olan Chihiro'nun, gizemli bir dünyaya sürüklenmesini ve orada hayatta kalma ve ailesini kurtarma çabalarını anlatır. Fantastik tür, bu gizemli dünyadaki doğaüstü varlıklar, büyüler ve olaylar üzerinden işlenir. Macera türü ise Chihiro'nun bu dünyayı keşfetmesi, karşılaştığı engelleri aşması ve bu süreçte kişisel büyümesi üzerinden ele alınır.

Studio Ghibli filmlerinin tür sınıflandırması, birden fazla türü harmanlama ve geleneksel kategorizasyona meydan okuma yetenekleri nedeniyle karmaşık olabilir. Bazı filmler fantezi veya macera olarak sınıflandırılabilirken, diğerleri dram, romantizm ve hatta psikolojik keşif unsurlarını içerebilir. Stüdyonun filmleri genellikle tür sınırlarını aşarak, onları diğer animasyon filmlerinden ayıran benzersiz ve farklı bir tarz yaratır. Türlerin bu

şekilde harmanlanması, Studio Ghibli'nin çok çeşitli izleyicilere hitap eden anlatılar yaratmasına ve farklı tema ve konuları keşfetmesine olanak tanır (Mes ve Agnoli, 2021).

Her iki film de, izleyicilere sadece hikâyeleriyle değil, aynı zamanda türlerin sınırlarını aşan ve çeşitli temaları ele alan karmaşık anlatılarıyla hitap eder. Bu filmler, izleyicilere sadece eğlendirici bir deneyim sunmakla kalmaz, aynı zamanda onları derinlemesine düşünmeye ve farklı yaşamları, deneyimleri ve düşünceleri anlamaya teşvik eder. “Grave of the Fireflies” ve “Spirited Away” gibi Ghibli filmleri, karmaşık anlatıları ve evrensel temaları ile anime sinemasında önemli bir yer tutar. Bu filmler, türlerin sınırlarını genişleterek ve çeşitli temaları ele alarak, izleyicilere hem eğlendirici hem de anlamlı hikâyeler sunar. Bu filmler, sadece hikâyeleriyle değil, aynı zamanda türlerin sınırlarını aşan ve çeşitli temaları ele alan karmaşık anlatılarıyla da izleyicilere hitap eder. Bu nedenle, bu filmler sadece anime sinemasının değil, dünya sinemasının da önemli bir parçasıdır.

Aşağıda Studio Ghibli'nin filmlerinde tür tablosu verilmiştir. Filmler uyarlama olmadığı ve Disney, Netflix gibi şirketler aracılığıyla dünyada yayınlandığı için japonca tür terimleri kullanılmamaktadır.

Tablo 4: Studio Ghibli’de hedeflenen demografik gruplar

<b>Filmin Adı</b>	<b>Yönetmen</b>	<b>Hedeflenen Demografik Grup</b>	<b>Tür</b>
<b>Spirited Away</b>	Hayao Miyazaki	Her Yaştan İzleyici için	Fantastik, Macera, Drama
<b>Grave of the Fireflies</b>	Isao Takahata	Genç Yetişkinler ve Yetişkinler için	Drama, Savaş, Tarihi
<b>From Up on Poppy Hill</b>	Goro Miyazaki	Genç Yetişkinler ve Gençler için	Tarih, Romantik, Okul
<b>The Secret World of Arrietty</b>	Hiromasa Yonebayashi	Her Yaştan İzleyici için	Fantastik, Macera, Drama



<b>Whisper of the Heart</b>	Yoshifumi Kondō	Genç Yetişkinler ve Gençler için	Romantik, Okul, Drama
<b>The Red Turtle</b>	Michael Dudok de Wit	Her Yaştan İzleyici için	Macera, Drama, Fantastik

#### 4.3.3. Studio Ghibli Filmlerinde Anlatı Yapısı

Branigan'ın anlatı şeması kullanılarak Spirited Away ve Grave of the Firefly filmlerinin yapısı analize edilecektir. Spirited Away filminin soyutlama kısmında, 10 yaşındaki bir kız olan Chihiro ve ailesinin yeni bir eve taşınırken kayboldukları tema parkı sahnesidir. Bu dünyaya en başta girmek istemeyen, bir terslik olduğunu hisseden Chihiro, ailesini ikna edemez. İçeride farklı yüzlerce yemek ile karşılaşan ailenin açgözlülüğü Chihiro'yu görmezden gelmelerini sağlar ve hikâye bu şekilde başlar. Bu sahneler ilerleyen süreçte ailesini kurtarmak için Chihiro'nun bir şeyler yapması gerektiğini anladığımız andır. Oryantasyon aşaması ise Chihiro ve ailesi ve hayalet kasabanın ruhlar alemi olduğunu öğrendiğimiz andır. Bu, hikâyenin ilk başlangıcını ve ana karakterin dünyasını tanımlar. Daha sonrasında ise diğer ruhlar aleminin diğer karakterleri tanıtılır. Chihiro'nun ailesinin domuza dönüştüğünü ve kendisinin sıkışıp kaldığını keşfetmesi, filmdeki başlatıcı olaydır. Bu, hikâyenin yönünü değiştirir ve Chihiro'nun hayatta kalabilmesi için gizemli dünyanın kurallarını anlamasını gerektirir. Chihiro'nun hedefi ise, ailesini kurtarmak ve bu gizemli dünyadan kaçmaktır. Bunu gerçekleştirmek için, yeni ve korkutucu çevresine hızlı bir şekilde uyum sağlamalı ve kendi başının çaresine bakmayı öğrenmelidir. Chihiro'nun bu hedefe ulaşmak için karşılaştığı zorluklar, karmaşık eylemleri oluşturur. Bu zorluklar, onun kim olduğunu ve ne yapabileceğini keşfetme yolculuğunu da kapsar. Daha sonrasında ise No-Face adlı bir yaratığın yarattığı kaosu durdurmayı başaran Chihiro, filmdeki doruk noktasını oluşturur. Bu başarı, ailesinin üzerindeki laneti kırar ve onları geri döndürür, böylece filmdeki karmaşık eylemleri çözer. Film, Chihiro'nun ailesiyle birlikte normal dünyaya döndüğü sahneyle sonlanır. Ancak bu, Chihiro'nun başlangıçtaki kişiliğine geri döndüğü anlamına gelmez. Aksine, fantastik dünyada yaşadığı deneyimler onun cesaretini bulmasını, olgunlaşmasını ve dünyayı farklı bir şekilde anlamasını sağlar. Film boyunca, anlatıcı veya Chihiro'nun iç sesi gibi bir unsur yoktur. Ancak, filmin hikâyeyi nasıl anlattığı

ve hikâyenin neden önemli olduğunu izleyiciye sunduğu şekiller, onun güvenilirliğini artırır. Filmde, izleyicinin büyüme, bağımsızlık ve ailenin değerini anlaması için hikâyeyi nasıl kurguladığı görülür.

“Grave of the Fireflies”, II. Dünya Savaşı sırasında Japonya’da geçer. 14 yaşındaki Seita ve 4 yaşındaki kız kardeşi Setsuko'nun hikâyesini anlatır. Bir hava saldırısı sonucu evsiz kalan ve ailesini kaybeden bu iki kardeşin hayatta kalma mücadelesini anlatır. Film başlangıçta anlatıcı Seita'nın “21 Eylül 1945. Öldüğüm geceydi.” sözleriyle başlar. Bitkin bir halde yerde oturan ve ölümün eşiğinde olan Seita'nın öldüğünü bildiğimiz bu başlangıç sekansı izleyici için beklentiyi arttıran bir sahne olarak karşımıza çıkar. Devamında hikâye, Seita ve Setsuko'nun normal hayatının, Kobe şehrine yapılan hava saldırısı sonucu mahvolmasıyla başlar. Bu, karakterlerin ve mekanın tanıtıldığı yerdir. Kardeşlerin evsiz kaldığı, ailesinin öldüğü ve savaşın Japonya'nın her yerinde yıkıma neden olduğu bu nokta, oryantasyon aşamasını oluşturur. Başlatıcı olay, Seita ve Setsuko'nun teyzeleri tarafından terk edildikleri andır. Bu, hayatta kalmalarını daha da zorlaştırır ve Seita'nın hem kendisinin hem de kız kardeşinin hayatta kalması için yeni bir plan yapmasını gerektirir. Seita'nın hedefi ise, hem kendisi hem de Setsuko'nun hayatta kalması ve herhangi bir şekilde yiyecek bulmaktır. Bunun için bir dizi strateji ve çözüm yolu bulmaları gerekmektedir. Seita ve Setsuko'nun hayatta kalma çabaları, film boyunca karşılaştıkları zorlukları ve karmaşık eylemleri temsil eder. Bu, Seita'nın yiyecek bulma, Setsuko'nun hastalığını yönetme ve her ikisinin de acımasız bir dünyada yaşama isteğini sürdürme çabalarını içerir. Filmdeki doruk nokta, Setsuko'nun ölümüdür. Bu, Seita'nın tüm çabalarının boşa gittiği ve karmaşık eylemlerin sonuçsuz kaldığı noktadır. Ancak bu, aynı zamanda Setsuko'nun acılarının sona erdiği ve çözüme ulaştığı anı temsil eder. Film, Seita'nın da öldüğü ve Setsuko ile birlikte yanında oturduğu sahneyle sonlanır. Bu, hem Seita'nın hem de Setsuko'nun hikâyesinin sona erdiği, ama aynı zamanda iki kardeşin birbirleriyle tekrar bir araya geldiği anı simgeler. “Grave of the Fireflies” filminde, anlatıcı olarak Seita'nın hayaleti görev yapar. Seita'nın ölümünün ardından hikâyenin anlatılması, olayların önemini ve etkisini izleyiciye ileten güçlü bir araçtır. Ayrıca bu, filmin başından itibaren izleyiciye anlatının trajik sonunu bildirir, böylece izleyicinin hikâyeye olan etkileşimini artırır.

#### **4.3.4. Studio Ghibli Filmlerinde Karakter**

Studio Ghibli filmleri, büyüleyici hikâyeleri, göz alıcı sanatı ve unutulmaz karakterleri ile tanınır. Bu filmler sadece animasyonun ne kadar etkileyici olabileceğini göstermekle kalmaz, aynı zamanda karmaşık ve derin karakter gelişimini ve anlatıyı da sergiler.

Studio Ghibli filmlerindeki karakterler genellikle her yaş grubundan izleyiciye hitap eder. Ana karakterler genellikle çocuk veya gençtir, ancak yetişkinler ve yaşlılar da sıklıkla yan karakterler olarak önemli roller oynar. Bu karakterler, farklı yaş, cinsiyet, sınıf ve toplumlar arasındaki ilişkileri keşfederken aynı zamanda büyüme, öğrenme ve kişisel gelişim süreçlerinden de geçerler. Özellikle çocuk ve genç karakterlerin kişisel gelişimleri, filmlerin temel odak noktalarından biri olmuştur. Studio Ghibli filmlerindeki karakterler genellikle çok katmanlı ve karmaşıktır. Birçok filmde, karakterler farklı zorluklarla karşılaştıklarında veya büyüdükçe ve değiştikçe karakterlerinin farklı yönlerini ortaya çıkarırlar. Birçok filmde, karakterlerin güçlü yanları ve zayıflıkları, neşe ve üzüntüleri, hayalleri ve korkuları gösterilir. Bu, karakterlerin daha gerçekçi ve bağ kurulabilir olmasını sağlar. Bununla birlikte, Studio Ghibli filmlerindeki karakterler genellikle karmaşıktır ve çoğu zaman belirli bir klişeye veya stereotipe uymazlar. Her bir karakterin eşsiz ve ilginç bir hikâyesi vardır, ve bu hikâyeler genellikle karakterin kişiliğini, inançlarını ve değerlerini şekillendirir. Bu, karakterlerin daha zengin ve daha karmaşık olmasını sağlar ve izleyicilere daha derin ve daha tatmin edici bir deneyim sunar.

Studio Ghibli'nin çizdiği kadın karakterler de özellikle ilgi çekicidir. Kadın karakterler genellikle güçlü, bağımsız, zeki ve kararludur. Ayrıca genellikle erkek karakterlerle eşit veya onlardan daha yetenekli ve beceriklidirler. Bu, japon animasyon türünde nadiren görülen bir özelliktir ve Studio Ghibli filmlerini öne çıkaran bir özelliktir. Studio Ghibli filmlerindeki karakterlerin bu karmaşıklığı ve derinliği, izleyicilerin kendilerini karakterlerle özdeşleştirebilmelerini ve onların deneyimlerini anlayabilmelerini sağlar. Studio Ghibli filmlerindeki karakterlerin işlenişi, bireysel özelliklerinin ve rollerinin ötesine uzanır. Stüdyo, toplumsal cinsiyet rollerini ve temsilini keşfetmesiyle tanınır.

Studio Ghibli filmlerinin içerik analizi, bu filmlerdeki kadın kahramanların genellikle eril ve dişil özelliklerin bir dengesini sergilediğini ve geleneksel cinsiyet kalıplarına meydan okuduğunu ortaya koymuştur. Karakter gelişimine yönelik bu yaklaşım kapsayıcılığı teşvik etmekte ve izleyicileri kendi bireyselliklerini kucaklamaları için güçlendirmektedir. Cho ve Macomber (2022) tarafından yapılan bir çalışmada, “Castle in the Sky” ve “Spirited Away”

de dahil olmak üzere beş Studio Ghibli filmindeki erkek ve kadın kahramanların davranışları analiz edilmiştir (Cho ve Macomber, 2022). Çalışmada, her filmde erkek ve kadın kahramanlar tarafından sergilenen cinsiyetlendirilmiş özelliklerin sıklığını izlemek ve kaydetmek için kodlanmış bir içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Sonuçlar, erkek kahramanların geleneksel olarak daha erkeksi özellikler sergilerken, kadın kahramanların eşit düzeyde erkeksi ve kadınsı özellikler sergilediğini ve erkek meslektaşlarına göre daha androjen olduklarını göstermiştir (Cho ve Macomber, 2022). Bu bulgu, Studio Ghibli filmlerinin kadın karakterleri daha dengeli ve karmaşık bir şekilde tasvir ederek geleneksel toplumsal cinsiyet kalıplarına meydan okuduğu fikrini desteklemektedir. Ayrıca, Cho ve Macomber (2022) tarafından yapılan çalışmada, Studio Ghibli filmlerindeki başkahramanların kurtarma eylemleri de incelenmiştir. Bulgular, bu filmlerdeki kadın kahramanların da kurtarma eylemlerinde bulduklarını göstererek, anlatılardaki eylemliliklerini ve aktif rollerini daha da vurgulamıştır (Cho ve Macomber, 2022). Bu durum, animasyon filmlerindeki kadın karakterlerin yalnızca pasif ve kurtarılmaya muhtaç olduğu düşüncesine meydan okumaktadır.

Filmlerdeki toplumsal cinsiyet rollerinin tasvirinin, çocukların toplumsal cinsiyet, sosyal davranışlar ve normlar hakkındaki inanç ve fikirleri üzerinde bir etkisi olabileceğini belirtmek önemlidir. Yapılandırmacı yaklaşım ve yetiştirme teorisi, filmlerde yer alan cinsiyet rolü tasvirlerinin çocukların algılarını etkileyebileceğini öne sürmektedir (England ve Collier-Meek, 2011). Dolayısıyla, Studio Ghibli filmlerindeki kadın karakterlerin güçlü, bağımsız ve yetenekli bireyler olarak tasvir edilmesi, çocukların toplumsal cinsiyet rollerini anlamaları üzerinde potansiyel olarak olumlu bir etkiye sahip olabilir.

Studio Ghibli filmlerinde toplumsal cinsiyet rollerinin tasvirine ilişkin araştırmalar sınırlı olsa da, stüdyonun uluslararası tanınırlık kazandığını ve çağdaş pop kültürü üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu belirtmek gerekir. Hayao Miyazaki tarafından yönetilenler de dahil olmak üzere Studio Ghibli tarafından üretilen filmler, animasyon türünün ikonları haline gelmiş ve stüdyonun hem Japonya'da hem de uluslararası alanda popülerliğine katkıda bulunmuştur (Noviana, 2020). Ayrıca, bu karakterlerin hikâyeleri genellikle daha büyük temaları ve mesajları yansıtır, bu da izleyicilere daha derin ve daha zengin bir anlatı deneyimi sunar. Studio Ghibli'nin bu karmaşık ve derin karakter işleminin, animasyonun sadece çocuklar için değil, aynı zamanda yetişkinler için de ilgi çekici ve zengin bir anlatı ortamı olabileceğini gösterdiği söylenebilir. Studio Ghibli filmleri, izleyicilere karmaşık

karakterler, zengin hikâyeler ve güçlü temalar sunarak animasyonun ne kadar derin ve etkileyici olabileceğini gösterir.

“Spirited Away”, özellikle ana karakteri Chihiro ve etrafındaki karakterlerin karmaşıklığı ve derinliği ile bilinen bir Studio Ghibli klasiğidir. Chihiro, başlangıçta sıradan bir kız çocuğu gibi görünen, ancak son derece karmaşık bir karaktere dönüşen 10 yaşında bir kızdır. Film başladığında, Chihiro yeni bir eve taşınmanın zorluklarına uyum sağlamaya çalışan genç bir kızdır. Başlangıçta, Chihiro çekingen, korkak ve yeni bir duruma uyum sağlamakta zorlanan bir çocuk olarak tasvir edilir. Ancak, ailesi gizemli bir dünyada domuzlara dönüştürüldüğünde, Chihiro'nun bu yeni ve tehditkar ortamda hayatta kalabilmesi ve ailesini kurtarabilmesi için hızla büyümesi ve değişmesi gerekmektedir. Chihiro'nun bu hızlı ve dramatik kişisel gelişimi, karakterin psikolojik derinliğini ve karmaşıklığını gösterir. Chihiro, korkularıyla yüzleşmek, kendine güven kazanmak ve yeni ve korkutucu durumlarıyla başa çıkmak için büyük cesaret gösterir. Aynı zamanda, ailesini kurtarabilmek için diğer karakterlerle işbirliği yapmayı ve onlara güvenmeyi öğrenir. Chihiro ayrıca, insanları ve dünyayı daha derin bir şekilde anlamayı ve onlarla daha etkili bir şekilde etkileşim kurmayı öğrenir.

Chihiro, engellerin üstesinden gelmeye kararlı cesur bir kadın kahraman olarak tasvir edilir. Film boyunca eylemlilik ve dayanıklılık göstererek geleneksel dinamiklere ve toplumsal beklentilere meydan okur. Chihiro'nun yanı sıra, Ruhların Kaçışı'nda önemli roller oynayan başka kadın karakterler de vardır. Örneğin, hamamda çalışan ve Chihiro'nun arkadaşı ve müttefiki olan genç bir kız olan Lin'dir. Lin, yolculuğu boyunca Chihiro'ya destek ve rehberlik sağlayan güçlü ve becerikli biri olarak tasvir edilir (Dincer vd., 2022). Bu, Chihiro'nun karakterinin psikolojik derinliğini ve karmaşıklığını gösterir ve onu izleyiciler için daha anlamlı bir karakter haline getirir. Spirited Away'deki diğer karakterler de benzer şekilde karmaşık ve derin karakterlerdir. Haku, Chihiro'nun en yakın müttefiki ve dostudur. Haku, başlangıçta gizemli ve belirsiz bir karakter olarak tanıtılır, ancak zamanla, o da Chihiro gibi, kendi kişisel zorluklarıyla yüzleşmek ve büyümek zorunda kalır. Haku, kendi kimliğini ve geçmişini hatırlamak için mücadele eder ve bu süreçte Chihiro'ya yardım etmeyi öğrenir. Yubaba ise filmdeki başlıca antagonisttir, ancak o da karmaşık ve çok boyutlu bir karakterdir. Yubaba, başlangıçta sadece bir düşman gibi görünebilir, ancak zamanla, o da kendi motivasyonlarını, korkularını ve zayıflıklarını açığa çıkarır. Yubaba, oğlunu korumak için her şeyi yapmaya hazır, güçlü ve kararlı bir anne olarak tasvir edilir.

Yubaba, hem olumlu hem de olumsuz özellikleri olan karmaşık ve çok yönlü bir karakter olarak tasvir edilir. Filmde güçlü ve otoriter bir kadın figürünü temsil eder (Dincer vd., 2022). Bu, onu sadece bir düşman olmaktan çok daha fazlası haline getirir ve onu izleyiciler için daha anlamlı ve ilginç bir karakter haline getirir. Spirited Away'deki diğer karakterler, No-Face gibi, aynı zamanda karmaşık ve çok boyutlu karakterlerdir. No-Face, başlangıçta gizemli ve tehditkar bir varlık olarak görünür, ancak zamanla, o da kendi zorlukları ve korkuları ile yüzleşmek zorunda kalır. No-Face, kabul görmek ve sevilme için desperate bir arzusu olan, aslında yalnız ve üzgün bir karakter olarak ortaya çıkar. Bu, onu daha karmaşık ve duygusal bir karakter haline getirir ve onun hikâyesi izleyicilere daha derin ve daha tatmin edici bir deneyim sunar.

“Grave of the Fireflies”, karakterlerinin derinliği ve karmaşıklığı ile bilinen etkileyici bir animasyon filmidir. Ana karakterler Seita ve Setsuko'nun hikâyesine ve filmin diğer karakterlerine derinlemesine bakacağız. Seita, 14 yaşında bir çocuk ve küçük kız kardeşi Setsuko'ya bakma sorumluluğunu üstlenen bir gençtir. Filmde, Seita, hayatta kalma mücadelesi, trajediler ve savaşın zorlukları ile yüzleşmek zorunda kaldıkça psikolojik olarak karmaşık bir karakter haline gelir. Seita'nın cesareti, kararlılığı ve kız kardeşine olan sevgisi, karakterinin kalbinde yer alır ve onu izleyiciler için duygusal bir şekilde güçlü ve etkileyici bir karakter haline getirir. Seita, çocukluk masumiyetini ve güvencesini kaybetmiş bir genç olarak tasvir edilir. Yetişkinliğe geçişin zorlukları ve ailesinin yokluğunda liderlik etme gerekliliği, onun karakterinde derin bir çelişki oluşturur. Bu çelişki, Seita'nın kararlarını ve davranışlarını etkiler ve onun hikâyesini daha da karmaşık ve etkileyici hale getirir. Setsuko, filmde Seita'nın küçük kız kardeşi ve aynı zamanda filmin kalbinde yer alır. Setsuko'nun çocukça masumiyeti ve sevgi dolu doğası, savaşın acımasızlığının ve zorluklarının karşısında bir ışık gibi parlar. Setsuko'nun karakteri, izleyicilere, savaşın en masum kurbanlarından birinin gözünden dünyayı gösterir. Setsuko, hayatta kalma mücadelesinin ve savaşın zorluklarının üzerine neşe ve umut getiren bir karakter olarak tasvir edilir. Onun neşeli ve masum kişiliği, filmdeki trajediyi daha da vurgular ve izleyicilere onun masumiyetini ve hayat sevgisini hatırlatır. “Grave of the Fireflies” filmindeki diğer karakterler, Seita ve Setsuko'nun teyzesi gibi, daha az ekrana çıkmalarına rağmen, onlar da kendi zorlukları ve kişisel çatışmaları ile karşı karşıyadırlar. Teyze, Seita ve Setsuko'yu evinde barındırır ve onlara yardım etmeye çalışır, ancak kendi zorlukları ve korkuları ile de yüzleşmek zorundadır. Teyzenin karakteri, izleyicilere savaşın nasıl aileleri parçalayabileceğini ve insanları zorlu seçimler yapmaya zorlayabileceğini hatırlatır.

Ateşböceklerinin Mezarı'ndaki karakterler sadece iyi geliştirilmekle kalmıyor, aynı zamanda daha derin temaları ve mesajları keşfetmek için araç görevi görüyorlar.

Film, Seita ve Setsuko'nun deneyimleri aracılığıyla, savaşın insani maliyeti ve bireyler ve toplumlar üzerindeki etkisi hakkında önemli sorular ortaya atmaktadır. Karakterlerin mücadeleleri ve fedakarlıkları, çatışmanın yıkıcı sonuçlarına dair güçlü bir hatırlatma işlevi görüyor (Pamungkas vd., 2019:86).

Nihayetinde, Studio Ghibli'nin karakter işlenişi, izleyicileri düşünmeye, hissetmeye ve dünyayı ve insanları daha derin bir şekilde anlamaya teşvik eder. Bu, Studio Ghibli'nin sadece büyüleyici ve eğlenceli filmler yapmakla kalmadığını, aynı zama izleyicileri daha derin ve daha zengin bir anlatı deneyimine davet ettiğini gösterir. Studio Ghibli filmleri, animasyonun sadece çocuklar için bir eğlence formu olmadığını, aynı zamanda derin ve karmaşık hikâyeleri ve karakterleri anlatabilen bir sanat formu olduğunu gösterir. Bu filmler, izleyicilere unutulmaz karakterler, derin hikâyeler ve zengin temalar sunarak animasyonun potansiyelini gösterir.

#### **4.4. Studio Ghibli Filmlerinde Biçimsel Özellikler**

Studio Ghibli filmleri, animasyon sanatının sınırlarını zorlayan ve türün çeşitli biçimsel özelliklerini ustaca kullanarak benzersiz ve unutulmaz anlatılar yaratan yapımlarla tanınır. Ghibli'nin geniş film kataloğu, karmaşık karakter tasarımları, ayrıntılı arka planlar, renkli ve canlı animasyonlar ve derinlemesine düşünülmüş hikâye yapıları ile doludur. Bu biçimsel özellikler, şirketin filmlerini benzersiz kılan ve aynı zamanda Studio Ghibli'nin 'Auteur' olarak kabul edilen belirgin tarzını ve vizyonunu belirleyen unsurlardır. Bu inceleme sürecinde, 'Spirited Away' (Ruhların Kaçışı) ve 'Grave of the Fireflies' (Ateşböceklerinin Mezarı) filmleri, hem eleştirel başarıları hem de popülerlikleri nedeniyle, Studio Ghibli'nin biçimsel özelliklerinin ve bu özelliklerin, Ghibli'nin belirgin tarzını ve vizyonunu nasıl şekillendirdiğini anlamak için MAL listelerinden kotalı örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Her iki film de, Ghibli'nin animasyonun biçimsel özelliklerini benzersiz ve etkileyici bir şekilde kullanarak, izleyicilerin aklında kalan ve film endüstrisine özgün katkılar sağlayan yapımlardır.

#### 4.4.1. Studio Ghibli Filmlerinde Mekan

Studio Ghibli filmleri benzersiz ve büyüleyici mekânlarıyla tanınır. Filmler genellikle fantastik ve gerçek dünya ortamlarını bir araya getirerek sürükleyici ve görsel olarak çarpıcı ortamlar yaratır. Studio Ghibli filmlerinde kullanılan mekanlar, kırsal manzaralardan hareketli şehirlere ve büyülü diyarlardan günlük ortamlara kadar geniş bir yelpazede çeşitlilik gösterir. Bu mekanlar anlatıda önemli bir yere sahiptir ve filmlerin genel atmosferine ve temalarına katkıda bulunur.

Studio Ghibli filmlerinde kullanılan yaygın bir mekan türü doğal çevredir. Filmler genellikle yemyeşil ormanları, inişli çıkışlı tepeleri ve sakin gölleri tasvir ederek doğanın güzelliğini sergiler. Örneğin, “Komşum Totoro” filminde hikâye, geniş tarlalar, yüksek ağaçlar ve karakterlerin dost ruhlarla karşılaştığı büyülü bir ormanın bulunduğu kırsal bir kır ortamında geçer. Studio Ghibli filmlerindeki doğal ortamlar genellikle büyüleyici ve mucize dolu olarak tasvir edilir ve insanlar ile doğa arasındaki bağlantı vurgulanır (Noviana, 2020). Studio Ghibli filmlerinde doğal ortamların yanı sıra kentsel ve mimari mekânlar da yer alır. Bunlar arasında hareketli şehirler, şirin kasabalar ve benzersiz binalar yer alır. Örneğin, “Ruhların Kaçışı” filminde başkahraman kendini, hikâyede merkezi bir konum olarak hizmet veren fantastik ve karmaşık bir yapı olan ruhlar için bir hamamda bulur. Studio Ghibli filmlerindeki mimaride ve canlı şehir manzaralarında ayrıntılara gösterilen özen, sürükleyici deneyime katkıda bulunur ve bir yer duygusu yaratmaya yardımcı olur (Williams, 2020).

Ayrıca, Studio Ghibli filmleri genellikle fantezi ve büyülü diyarların unsurlarını içerir. Bu filmler izleyicileri efsanevi yaratıklar, uçan şatolar ve gizli diyarlarla dolu hayali dünyalara taşır. Örneğin, “Howl'un Yürüyen Şatosu” filmindeki şato, yürüyebilen ve uçabilen fantastik bir yaratıktır ve hikâyeye tuhaflık ve macera duygusu katar. Bu fantastik mekânlar, yaratıcı hikâye anlatımına olanak tanır ve izleyiciler için bir kaçış duygusu sağlar (Rendell ve Denison, 2018). Studio Ghibli filmlerindeki mekanların yalnızca arka plan ortamları değil, hikâye anlatımının ayrılmaz parçaları olduğunu belirtmek gerekir. Animasyondaki detaylara gösterilen özen ve renk, ışık ve ses kullanımı, her bir mekânın genel atmosferine ve ruh haline katkıda bulunur. Mekanlar genellikle doğanın önemi, kimliğin keşfi ve hayal gücünün kutlanması gibi filmlerin temalarını ve mesajlarını yansıtır (Denison, 2018).



“Spirited Away” filminin açılış sahnesinde, Chihiro ve ailesinin taşınma sürecinde oldukları ve genç kızın bu durumdan hoşnut olmadığına dair bir durum belirtilir. Bu, izleyiciye Chihiro'nun eski evine, eski yaşamına duyduğu özlemi ve yeni bir yere taşınmanın getireceği belirsizliğe duyduğu korkuyu yansıtan bir mekandır. Burada kullanılan mekan, izleyiciye Chihiro'nun duygusal durumunu ve filmin genel temasını tanıtmaya rolü oynar. Aynı zamanda, bu mekan aynı zamanda Chihiro'nun yaşadığı dönüşümün başlangıcını belirler. Chihiro ve ailesi, gizemli bir tünelin ardında bulunan ve terk edilmiş gibi görünen bir tema parkına geldiklerinde, mekanlar hikâyenin gidişatını belirleyen önemli bir faktör olarak karşımıza çıkar. Bu parkın detaylı tasarımı ve atmosferi, izleyiciye parkın gizemli ve korkutucu doğasını hissettirir. Chihiro'nun bu mekandaki rahatsızlığı, izleyicinin filmin atmosferine daha fazla çekilmesini sağlar. Film ilerledikçe, Chihiro'nun çalışmak zorunda kaldığı hamamın detaylı tasarımı ve atmosferi, mekanın hikâyenin genel temasına olan katkısını gösterir. Hamamın karmaşık tasarımı, Chihiro'nun bu yeni dünyada karşılaştığı karmaşıklığı ve düzensizliği yansıtır. Aynı zamanda, hamamda bulunan karakterlerin çeşitliliği ve yaratıcılığı, mekanın filmdeki önemini daha da vurgular. Bu mekanın kullanımı, filmdeki anlatıyı daha da derinleştirir ve Chihiro'nun bu fantastik dünyada geçirdiği zamanı izleyicilere daha etkili bir şekilde aktarır. Filmin sonunda, Chihiro'nun tekrar normal dünyaya dönmesi ve ailesiyle tekrar birleşmesi, mekanların hikâyenin genel anlatısına olan katkısını gösterir. Chihiro'nun döndüğü dünya, film boyunca geçirdiği dönüşümün ve gelişiminin bir sonucu olarak, filmin başındaki dünyadan çok farklı bir yerdir. Bu mekanın kullanımı, izleyiciye Chihiro'nun hikâyesindeki dönüşümü ve gelişimi yansıtır.

“Spirited Away” filminde kullanılan mekanların bir kısmı gerçek dünyadaki yerlere dayanmaktadır. Bu mekanlar, genellikle Japonya'daki belirli bölgeler veya yapılar olup, filmin çizimlerine ve tasarımlarına ilham kaynağı olmuşlardır.



Görsel 4:Spirited Away filminde hamam - Dōgo Onsen

Filmin bilinen ilham kaynağı Ehime Eyaletindeki Dōgo Onsen (道後温泉). Miyazaki'nin kendisi aslında birkaç tane olduğunu söylese de, bazı insanlar filmdekine ilham veren tek hamam olmasıyla övünür. Dōgo Onsen'in Japonya'da 1000 yılı aşkın geçmişiyle en eski kaplıca tesislerinden biridir (Studio Ghibli Films' Real-Life Locations in Japan, n.d.).



Görsel 5: Spirited Away filminde kazan dairesi - Takei Sanshodo kırtasiyesi

Kamaji'nin çalıştığı kazan dairesi gerçek bir kazan dairesinden değil aslında Tokyo'daki Edo-Tokyo Açık Hava Mimari Müzesi'ndeki Takei Sanshodo (武居三省堂) kırtasiye dükkanından esinlenilmiştir. Miyazaki, Studio Ghibli'nin de Koganei Şehri'nde

bulunması nedeniyle çalışmalarına ilham almak için müzeyi sık sık ziyaret ettiğini söylüyor. İkonik ahşap raf duvarlarının yanı sıra, Ruhların Kaçışı hamamının diğer pek çok bölümü bu müzenin iç mekanlarından esinlenmiştir (Studio Ghibli Films' Real-Life Locations in Japan, n.d.).

“Grave of the Fireflies”, Japonya'nın ana adası Honshu'nun güney tarafındaki hareketli bir metropol olan Kobe şehrinde başlıyor. Bu kentsel ortam, karakterler için ilk statükoyu oluşturmada hayati önem taşıyor. Ana karakterler Seita ve Setsuko'nun anneleriyle birlikte, şehir hayatının gündelik konfor ve kolaylıklarıyla çevrili normal bir hayat sürdürdüklerini görüyoruz. Ancak, Kobe Amerikan B-29 uçakları tarafından bombalandığında bu durum hızla değişir. Bir zamanlar normalliğin ve rahatlığın sembolü olan şehir, korku, tehlike ve ölümün sembolüne dönüşür. Evlerinin yıkılması, Seita ve Setsuko'nun trajik yolculuğunu başlatan olay olur. Artık yetim olan kardeşler, başka bir şehirdeki uzak bir akrabalarının evine taşınırlar. Bu ev, hem fiziksel hem de metaforik olarak, yaşam koşullarında ciddi bir değişimi temsil eder. Kobe'nin kentsel ortamı savaşa rağmen canlı ve hareketli olarak tasvir edilirken, akrabanın evi soğuk, misafirperver olmayan ve boğucu olarak tasvir edilir. Buranın Seita ve Setsuko'nun kalabileceği bir yer olmadığı anlaşılır ve Seita, Setsuko ile birlikte ayrılmaya karar verir. Kardeşler kırsalda terk edilmiş bir bomba sığınağına sığınır ve burası onların derme çatma evi olur. Bomba sığınağı, korkunç imalarına rağmen, bir sığınak olarak tasvir edilir. Seita ve Setsuko burada, doğanın doğal güzelliğinin ortasında, yetişkinlerin yargısından ve acımasızlığından uzak, geçici neşe anları yaşarlar. Ateş böceklerini yakalar, dere kenarında oynar ve kısa süreliğine de olsa savaşın dehşetini unutmayı başarırlar. Ancak yiyecek kıtlığı ve Setsuko'nun sağlığı kötüleştiği, başlangıçta bir sığınak olan kırsal kesim, kötüleşen koşullarını yansıtan ıssız bir manzaraya dönüşür. Ateşböceklerinin Mezarı'ndaki mekan kullanımı, gerçekçilik ve sembolizmin ustaca bir karışımıdır. Kobe şehrinden akrabanın evine ve kırsaldaki bomba sığınağına kadar her mekân önemli bir anlatı ağırlığına sahip. Bunlar sadece arka plan değil, karakterlerin içsel durumlarını, toplumsal koşulları ve savaşın inatçı ilerleyişini yansıtarak hikâye anlatımının ayrılmaz parçalarıdır. Ayrıca kentsel ve kırsal ortamları tasvir edilirken keskin bir zıtlık kullanılmaktadır. Kalabalık sokakları ve sıkışık yaşam koşullarıyla karakterize edilen kentsel manzaralar, toplumsal baskıyı ve bireysel özgürlüğün kaybını temsil eder. Öte yandan, kırsal manzaralar bir özgürleşme hissi sunarken, aynı zamanda toplumdan uzakta hayatta kalmanın kıtlığının ve zorluğunun da altını çizmektedir. “Grave of the Fireflies” filmi, gerçek olaylara ve yerlere dayanmaktadır. Film, II. Dünya Savaşı sırasında

Japonya'nın yaşadığı zorlukları ve savaşın kişisel bedelini göstermektedir. Filmde yer alan bazı gerçek mekanlar bulunmaktadır. Film, Japonya'nın Kobe şehrinde başlar. Bu şehir, Amerikan bombardımanı sonrasında büyük ölçüde yıkılmıştır. Kobe, filmde önemli yere sahiptir çünkü ana karakterlerin evinin bulunduğu yer burasıdır. Gerçek hayatta, Kobe II. Dünya Savaşı sırasında büyük zarar görmüştür. Seita ve Setsuko'nun kırsal bir bomba sığınağına taşındığı yer olan Nishinomiya, Hyōgo vilayetinde bir şehirdir. Bu şehir, ayrıca roman yazarı Akiyuki Nosaka'nın (hikâyenin yazarı) çocukluğunu geçirdiği yerdir. Belirtmek gerekir ki, tüm bu mekanlar, tarihsel olayların ve Nosaka'nın kişisel deneyimlerinin bir yansıması olarak filmde kullanılmıştır. Bu nedenle, filmdeki belirli mekanların gerçek hayatta tam olarak aynı olmaması mümkündür, ancak genel olarak film, II. Dünya Savaşı sırasındaki Japonya'nın atmosferini ve koşullarını doğru bir şekilde yansıtmaktadır.

#### **4.4.2. Studio Ghibli Filmlerinde Ses ve Müzik**

“Spirited Away” ve “Grave of the Fireflies” filmlerinde, Studio Ghibli'nin benzersiz bir özelliği olan atmosferik ses kullanımı belirgin şekilde görülür. İki filmde de doğal sesler ve ambiyans ses efektleri, hikâyenin genel tonunu ve atmosferini oluştururken, duygusal tepkileri güçlendirir.

Spirited Away'de kullanılan sesin bir yönü de terapötik sestir. Terapötik ses, stresten kurtulma hissi yaratmak ve dikkati olumsuz deneyimlerden uzaklaştırmak için kullanılır (Henry vd., 2008). Terapötik ses, sesin iyileşmeyi, rahatlamayı ve genel refahı teşvik etmek için bir terapi biçimi olarak kullanılmasını ifade eder. Terapötik sesler stresi ve kaygıyı hafifletmek ve uyku kalitesini artırmak için kullanılmıştır. Dikkatlice seçilmiş ses kombinasyonları olan ses manzaralarının kullanımının bilişsel, sosyal, duygusal ve fiziksel faydaları olduğu bulunmuştur.

Filmde, sakinleştirici bir atmosfer yaratmak ve tinnitus ile akustik ortam arasındaki kontrastı azaltmak için yatıştırıcı ve arka plan sesleri kullanılmıştır. Bu, izleyiciler için daha sürükleyici bir deneyim yaratmaya yardımcı olur ve dikkatleri dağılmadan anlatıya odaklanmalarını sağlar. Chihiro'nun Ruhlar Trenine bindiği sahnede, arka planda dinleyiciyi adeta meditatif bir duruma sokacak kadar sakinleştirici bir melodi çalar. Bu melodi, filmde genellikle yüksek enerjili ve hareketli olan sahnelerin aksine, huzurlu bir atmosfer oluşturur.

Ayrıca trenin raylarda ilerlerken çıkardığı monoton ses, izleyicinin dikkatini dağıtmadan hikâyeye odaklanmasını sağlar. Bu sahne, izleyicinin Chihiro'nun iç dünyasına daha derinlemesine girebilmesi için bir ara verir ve bu sayede film boyunca yaşanan karmaşık olaylardan biraz olsun uzaklaşmayı sağlar. Filmin başlarında, Chihiro ve ailesi terk edilmiş tema parkına doğru yürüdüklerinde de, arka planda çalan hafif rüzgar sesleri ve kuş cıvıltıları, izleyicinin huzurlu ve sakin bir atmosfere girmesine yardımcı olur. Ancak bu, Chihiro'nun yakında kendisini bulacağı fantastik dünyaya adım atmak üzere olduğunun habercisi olan bir öncü huzurdur. Yubaba'nın banyosunda Chihiro'nun çalışmaya başladığı sahnede ise, suyun akışı ve yüzeyine düşen damlaların çıkardığı sesler, dinleyiciyi sakinleştirir ve Chihiro'nun yaşadığı stresi azaltır. Bu sahnede, suyun akışı, hayatın ve zamanın akışını sembolize ederken, su seslerinin rahatlatıcı etkisi izleyiciye terapötik bir deneyim yaşatır. Chihiro, Kamaji'nin kazan dairesinde çalışmaya başladığında, kazanın hafifçe kaynaması ve odadaki diğer huzurlu arka plan sesleri duyulur. Bu sesler, izleyicinin filmin gizemli dünyasına daha da dalmasına ve Chihiro'nun bu yeni ve tuhaf çevresine uyum sağlama sürecine tanıklık etmesine yardımcı olur. Ayrıca Chihiro'nun Yum-Yum'u beslediği sahnede, yemeğin yutulması ve Yum-Yum'un tatmin olmuş hırıltısı gibi rahatlatıcı sesler duyulur. Bu terapötik sesler, izleyicinin Chihiro'nun Yum-Yum ile olan ilişkisini ve bu ilişkinin onun karakter gelişimine nasıl yardımcı olduğunu anlamasına yardımcı olur.

“Grave of the Fireflies” filmi de terapötik seslerin etkili kullanıldığı bir animasyondur. Bu sesler, izleyicinin filmi daha yoğun bir şekilde deneyimlemesine yardımcı olur. Filmdeki ilk büyük bombardımandan sonra, savaşın gürültüsünün yerini çığırdayan ateşin ve yanan nesnelerin çığırdayan sesleri alır. Bu sesler, izleyicinin savaşın yıkıcı etkisini hissetmesini sağlar. Seita ve Setsuko'nun barınakta geçirdiği geceler, genellikle çığırdayan ateş ve hışırdayan yaprakların sesleriyle doludur. Bu sesler, onların mevcut durumlarını ve hayatta kalmak için verdikleri mücadeleyi vurgular. Dere, film boyunca tekrar tekrar görünen bir mekandır. Suyun hışırtısı ve kuşların cıvıldaması gibi sesler, doğanın varlığını ve karakterlerin savaşın ortasında bile doğayla bağlantısını hatırlatır. Film boyunca, ateşböceklerinin hafif ışıltıları ve çıkan sesler sürekli olarak görülür ve duyulur. Bu sesler, filmdeki umutsuzluk ve trajediye karşı bir nevi umut ve masumiyet sembolü olarak işlev görür. Filmdeki tren istasyonu sahnelerinde, trenlerin geçişi sırasında duyulan sesler ve istasyonda bekleyen insanların kısık ve karmaşık konuşmaları, Seita ve Setsuko'nun yaşadığı dönemin gerçekçiliğini ve hayatta kalma mücadelesini yansıtır.

Ayrıca, bu filmlerde dikkati olumsuz deneyimlerden aktif olarak uzaklaştırmak için ilginç sesler kullanılır. Bu ilginç sesler çevresel sesleri, müziği ve konuşmayı içerebilir (Henry vd., 2008). Ruhların Kaçışı'nda ilginç seslerin kullanımı, görsellere eşlik eden çeşitli ses efektlerinde ve müzik bestelerinde gözlemlenebilir. Bu sesler izleyicinin ilgisini çekmeye ve onları filmin dünyasına daha fazla çekmeye yardımcı olur. Filmde, çeşitli yōkai (Japon mitolojisindeki doğüstü varlıklar) için özel efektler ve sesler kullanılır. Örneğin, No-Face'in sesi, normal konuşma sesinin yanı sıra eşsiz ve hafif tiz bir tonla eşleştirilir ki bu onun doğüstü niteliğini vurgular. Ayrıca banyonun kazan dairesindeki yaşlı adam Kamaji, ilginç ve karakteristik bir sese sahiptir. Kamaji'nin sesi, karmaşık ve çalışkan doğasını yansıtmaktadır. Ayrıca tuhların varlığı, farklı ses efektleriyle belirginleştirilmiştir. Hüzünlü veya ürpertici sesler, ruhların etrafında oluşturulan gizemli ve ürkütücü atmosferi destekler. "Grave of the Fireflies" filminde ise bu seslere verilebilecek en iyi örnek ateşböceklerinin sesleridir. Ateşböceklerinin titrek, alışılmadık dışındaki ışıltılı sesi film boyunca sıklıkla duyulur ve genellikle hüznü ve yalnızlık anlarında kullanılır. Bu sesler, Seita ve Setsuko'nun yaşadığı acıyı ve umutsuzluğu sembolize eder. Ayrıca Seita ve Setsuko'nun hayatta kalma mücadeleleri boyunca, özellikle mağarada olduklarında, izolasyon ve yalnızlık hissini belirtmek için düşük bir uğultu sesi duyulabilir. Bu ses, genellikle yalnızlık ve çaresizliği temsil eder. İki filmdeki önemli bir başka ses kullanımı tekniği ise sessizliktir. Her iki filmde de sessizlik, dramatik etki yaratmak için kullanılır. "Spirited Away"de, Chihiro'nun ilk kez yemek salonuna girdiği sahnede, salondaki her şeyin ani sessizliği, Chihiro'nun korkusunu ve yabancılaşma hissini artırır. Benzer şekilde, "Grave of the Fireflies"da, Seita'nın Setsuko'yu ölü bulduğu sahne tamamen sessizdir. Bu, sahnenin trajik ve duygusal yoğunluğunu artırır.

Ruhların Kaçışı'nda kullanılan bir diğer ses unsuru da dinleyiciye doğru hareket eden ya da ondan uzaklaşan ses kaynaklarının algılanmasıdır. Sinemada uzak ve yakın ses kullanımı, izleyicinin algısı ve filmle etkileşimi üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Batten ve Smith (2018) tarafından yapılan araştırma, ses tasarımının izleyici davranışı ve dikkati üzerindeki etkisini araştırmaktadır. Yazarlar, müzik, diyalog ve ses efektleri gibi farklı işitsel bileşenlerin izleyicinin bakışı ve algısı üzerindeki ayrı ve bütünlük etkisini incelemektedir. Yazarlar, filmdeki ses tasarımının, izleyicinin dikkatini odaklayarak ve duyguları aktararak sahnelerin yönlerini temsil etme ve vurgulama gücüne sahip olduğunu savunmaktadır (Batten ve Smith, 2018). Ayrıca araştırmalar, işitsel hareket algısında cinsiyet farklılıkları olduğunu ve erkeklerin uzamsal dönüşüm gerektiren görevlerde kadınlardan daha iyi performans gösterme eğiliminde olduğunu göstermiştir (Neuhoff vd., 2009). Bu araştırma, dinleyiciye

dođru veya ondan uzaklařan ses kaynaklarının algılanmasının genel sinematik deneyim üzerinde bir etkisi olabileceđini göstermektedir. Sinemada ses tasarımı, izleyici için zengin ve sürükleyici bir işitsel deneyim yaratmayı amaçlayan oldukça gelişmiş bir zanaattır. Anlatıyı güçlendirmek, duyguları uyandırmak ve izleyicinin dikkatini yönlendirmek için ses unsurlarının dikkatli bir şekilde seçilmesini ve manipüle edilmesini içerir. Uzak ve yakın seslerin kullanımı, genel sinema deneyimine katkıda bulunan ses tasarımının yalnızca bir yönüdür. Film yapımcıları, hareket ve uzamsal farkındalık hissi yaratmak için sesi stratejik olarak kullanarak izleyicinin filme dalmasını sağlayabilir. “Spirited Away” filminde bu seslere örnek olarak, tren istasyonundaki trenin yaklaşma sesi, banyodaki kötü ruhu temizleme sahnesinde su seslerinin hem yaklaşıp uzaklaşması, filmin başlangıcında yürüyen ailesinin uzaklaşan ayak sesleri ve No-Face’in ilk görüldüğü sahnede “Ah...” seslerinin yaklaşması buna birer örnektir. “Grave of the Fireflies” filminde ise verilebilecek örnekler ise borbardımanda düşen bombaların yaklaşan sesleri, ateşböcekleri sahnelerinin sonunda ateşböceklerinin uzaklaşan sesleri ve hava sirenlerinin yaklaşan sesleridir.

Ruhların Kaçışı filminde müzik kullanımı, filmin genel hikâye anlatımının ve duygusal etkisinin önemli bir yönüdür. Müzik, anlatıyı güçlendirmede, atmosfer yaratmada ve izleyicide duygu uyandırmada çok önemli bir etken oluşturur.

Ruhların Kaçışı'nın müzikleri, yönetmen Hayao Miyazaki ile yoğun işbirliği yapmış olan ünlü Japon besteci Joe Hisaishi tarafından bestelenmiştir. Hisaishi'nin Ruhların Kaçışı için bestelediđi müzik, geleneksel Japon müziđi, orkestral düzenlemeler ve filmin tuhaf ve fantastik doğasını yakalayan melodik temaların bir karışımıdır. Müzik, görselleri tamamlamak ve hikâye anlatımını geliştirmek için özenle hazırlanmış ve izleyiciler için kusursuz ve sürükleyici bir deneyim yaratmıştır. Spirited Away'de müziđin temel işlevlerinden biri filmin ortamını ve atmosferini oluşturmaktır. Müzik, seyirciyi filmin büyülu dünyasına taşımaya yardımcı olur ve ortaya çıkan hikâyenin tonunu belirler. Örneđin, filmin açılış sahnesinde, başkahraman Chihiro ruhlar dünyasına girerken, müzik bir merak ve gizem duygusu yaratarak izleyiciyi fantastik aleme çeker. Müzik, Ruhların Kaçışı'ndaki karakterlerin duygularını ve içsel düşüncelerini aktarmak için de kullanılır. Melodiler ve armoniler, kahramanın ve diđer karakterlerin duygusal yolculuđunu yansıtarak deneyimlerine derinlik ve karmaşıklık katar. Örneđin, gerilim veya çatışma anlarında müzik daha yoğun ve dramatik hale gelerek sahnenin duygusal etkisini artırır. Ayrıca, Spirited

Away'de müzik kullanımı filmin kültürel bağlamını oluşturmaya yardımcı olur. Shamisen ve koto gibi geleneksel enstrümanların kullanımı gibi geleneksel Japon müzik unsurlarının bir araya getirilmesi, film müziğine otantik ve farklı bir tat katmaktadır. Bu kültürel aşılama sadece filmin ortamını zenginleştirmekle kalmaz, aynı zamanda izleyicinin hikâye ve karakterlerle olan bağını da derinleştirmektedir. Spirited Away'deki müzik, anlatsal ve duygusal işlevlerinin yanı sıra pratik bir amaca da hizmet etmektedir. Filmi hızlandırmaya ve seyircinin dikkatini yönlendirmeye yardımcı olur. Müziğin kilit sahnelerdeki zamanlaması ve yerleşimi, bir ritim ve akış duygusu yaratmaya yardımcı olarak izleyicinin hikâyeye bağlı kalmasını ve yatırım yapmasını sağlamaktadır. Müzik, izleyicinin odağını yönlendiren ve anlatıyı anlamasını sağlayan yol gösterici bir güç görevi görmektedir. “Spirited Away” filmi için Hisaishi'nin bestelediği müzik, filmdeki fantastik ve gizemli atmosferi tamamen yansıtır. “One Summer's Day” adlı açılış parçası, filmin genel tonunu belirler. Bu parça, başrol oyuncusu Chihiro'nun kendini bulma yolculuğunu ve ailesini kurtarma hedefini yansıtan hüzünlü ve umutlu bir melodiye sahiptir. Bu parça aynı zamanda, Chihiro'nun dünya görüşünün ve karakterinin nasıl geliştiğini anlatan filmin duygusal yoğunluğunu da yansıtır. “Reprise” adlı parça ise, filmdeki önemli olayların ardından Chihiro'nun deneyimlediği değişim ve büyümeyi ifade eder. Bu parça, dinleyiciye Chihiro'nun içsel mücadelelerini ve başarılarını aktarır. Özellikle bu parça, Chihiro'nun kendine olan güvenini kazandığı ve ailesini kurtarmak için gereken cesareti bulduğu dönüm noktalarında çalar.

“Grave of the Fireflies” (Ateşböceklerinin Mezarı), hikâyesinin duygusal etkisini ve karakterlerin karmaşık duygusal durumlarını desteklemek için müziği ustaca kullanan bir film. Film boyunca kullanılan müzik, izleyiciyi karakterlerin dünyasına derinden çekmeye yardımcı olur, duygusal atmosferi yoğunlaştırır ve filmi daha da etkili hale getirir. Filmde, müzik genellikle Seita ve Setsuko'nun hikâyesinin duygusal yüksekliklerinde kullanılır. Örneğin, Seita'nın Setsuko'ya bir mağarada ev kurduğu sahne, neşeli ve oyunbaz bir müzikle süslenmiştir. Bu, izleyicilere bir umut hissi verir ve iki kardeşin bu korkunç savaşın ortasında bile masumiyet ve sevinç bulabilme yeteneğini gösterir. Buna karşın, filmdeki dramatik ve acı dolu anlarda genellikle melankolik ve hüzünlü bir müzik kullanılır. Setsuko'nun ölüm sahnesinde çalan müzik, izleyiciye derin bir hüznün ve acıma hissi aşılar. Müzik, bu sahnenin etkisini artırır ve izleyiciyi Seita'nın yaşadığı acıya daha da yakınlaştırır. Ayrıca, filmde kullanılan müzik bazen karakterlerin duygusal durumlarını da yansıtır. Örneğin, Seita'nın umutsuzlukla dolu anlarında genellikle hüzünlü ve ağır bir müzik çalar. Bu, onun



umutsuzluğunu ve acılarını daha da vurgular. Filmin “Home Sweet Home” (Evim Güzel Evim) parçası, ev ve aile sevgisi, kayıp ve özlem temalarını ele alır. Şarkının sözleri İngilizce olmasına rağmen, evin ve ailenin değerini, savaşın acımasızlığı arasında bir barınak ve huzur sembolü olarak vurgulayarak bu temaları evrensel hale getirir. Şarkı, filmin çeşitli yerlerinde kullanılır ve izleyicinin Setsuko ve Seita'nın deneyimlerini daha da etkileyici bir şekilde anlamasına yardımcı olur.

#### **4.4.3. Studio Ghibli Filmlerinde Kurgu**

Kurgu teknikleri, bir filmin anlatısını ve görsel deneyimini şekillendirmede temel bir etken olarak görülür. Studio Ghibli tarafından yönetilen “Ateşböceklerinin Mezarı” filminde, hikâye anlatımını geliştirmek ve izleyicide duygusal tepkiler uyandırmak için çeşitli kurgu teknikleri kullanılmıştır.

Film kurgusunda yaygın olarak kullanılan tekniklerden biri, bir eylemin ortasında bir kesmenin gerçekleştiği eş-eylem kurgusudur (Shimamura vd., 2014). Bu teknik çekimler arasında kesintisiz bir geçiş yaratır ve hareketin sürekliliğini korur. “Ateşböceklerinin Mezarı”nda, karakterlerin eylemlerini ve hareketlerini akıcı ve doğal bir şekilde tasvir etmek için eş-aksiyon kurguları kullanılmıştır. Örneğin, bir sahnede Seita, küçük kız kardeşi Setsuko için yemek pişirirken gösterilir. Kamera, tenceredeki yemekten Seita'nın yüzüne, sonra da onun etrafında olanlara sürekli geçiş yapar. Bu sahnede, eş-eylem kurgusu, Seita'nın eylemlerinin sürekliliğini ve hikâyenin akışını sağlar. Yemek pişirme eylemi, kesintisiz bir şekilde farklı açılardan gösterilerek izleyicinin bu eylemi tamamen anlamasını sağlar. Ayrıca, bu teknik, Seita'nın durumunun aciliyetini ve yaşam mücadelesini vurgular. Başka bir örnekte, Setsuko'nun ateş böceklerini yakaladığı sahneyi düşünebiliriz. Setsuko'nun elleriyle hızla ateş böceklerini yakalamaya çalıştığı, sonra onları inceliyor olması ve nihayet onları serbest bırakması, kesintisiz bir şekilde gösterilir. Bu sahne, Setsuko'nun masumiyetini ve çocuksu merakını vurgularken, aynı zamanda izleyicilere karakterin duygusal durumunu ve yaşam sevincini aktarır. Son bir olarak ise, Seita ve Setsuko'nun bombardıman sonrası evlerinin enkazını araştırdığı sahnede de eş-eylem kurgusunun kullanıldığını görebiliriz. Kamera, çocukların enkazda arama yaparken, buldukları eşyalara, yüz ifadelerine ve çevrelerindeki yıkıma odaklanır. Bu, seyirciye olayların dramatik doğasını ve çocukların yaşadığı trajediyi hissettirir.

“Sprited Away” filminde ise ilk olarak, filmde ana karakter Chihiro'nun ailesinin domuza dönüştüğü sahne bu tekniği çok iyi bir şekilde sergiler. İlk başta, Chihiro'nun ailesi yemek masasında otururken gösterilir, daha sonra kamera Chihiro'ya doğru hızla hareket eder. Bu çekimler arasında Chihiro'nun tepkisi ve ailesinin dönüşümü arasında kesintisiz bir geçiş sağlanır. Kamera hareketi ve kesinti, izleyiciye olayın şaşırtıcı ve ani doğasını hissettirir. Bir başka sahnede ise, Chihiro'nun banyo evinde çalışmaya başladığı sahne, eş-eylem kurgusunu öne çıkarır. Chihiro'nun çeşitli görevleri yerine getirirken gösterildiği sahneler arasında kesintisiz geçişler vardır. Bu, onun çalışma rutininin yoğunluğunu ve hızını vurgular. Son örnekte ise, Chihiro'nun ebeveynlerini bulmak için labirentten geçtiği sahneler, eş-eylem kurgusunu kullanır. Bu sahnelerde, Chihiro'nun labirentteki yolculuğu boyunca çeşitli zorluklarla karşılaştığı ve bu zorlukları aştığı görülür. Bu sahneler arasındaki kesintisiz geçişler, izleyiciye Chihiro'nun bu zorlu yolculuğunun sürekli ve zorlu doğasını hissettirir.

Film kurgusunun bir diğer önemli yönü de izleyicinin dikkatini ve algısını manipüle etmek için kesmelerin ve geçişlerin kullanılmasıdır. Araştırmalar, film kurgularının bilişsel işlemeyi bozabildiğini ve izleyicileri anlık olarak “körleştirebildiğini”, yumuşak hareketleri algılamak için eylemin tekrarlanmasını gerektirdiğini göstermiştir (Shimamura vd., 2014). Kurgu körlüğü olarak bilinen bu olgu, film kurgucuları tarafından kesintileri gizlemek ve izleyicinin ilgisini canlı tutmak için kullanılabilir (Shimamura vd., 2015). “Ateşböceklerinin Mezarı” bağlamında, kullanılan kurgu teknikleri izleyicinin dikkatini ve anlatıya duygusal bağlılığını sürdürmeyi amaçlamak için kullanılmıştır. Bir sahnede, Seita ve Setsuko'nun evleri bombalanır. Bombardımanın patlama sesleri ve çıkan alevler, ardından aniden sahnenin küçük bir ateş böceği üzerine odaklanmasıyla kesilir. İzleyici, aniden değişen sahne ve ton sayesinde “körleşir”, bu da bombardımanın gerçeklik ve şokunu vurgular. Daha sonra kamera, seyircinin algısını tekrar yönlendirmek için çocukların yüzlerine geri döner. Filmde bir başka örnek ise, Setsuko ve Seita'nın yiyecek buldukları bir akşam yağmura yakalandıkları sahnedir. Kamera, yağmurlu havayı ve sokakları gösterir. Ancak, bu sahne aniden Setsuko'nun ciddi şekilde hasta olduğunu gördüğümüz ve Seita'nın onunla ilgilenmeye çalıştığı bir sahneyle kesilir. Bu ani geçiş, izleyiciyi Setsuko'nun durumunun ciddiyetine hızlıca odaklanmaya zorlar ve dramatik etkiyi artırır. Bir başka sahnede, Seita bir kutu meyve şekerinin içini boşaltırken gösterilir. Bu eylem, Seita'nın Setsuko'ya son bir hediye vermek için bu meyve şekeri kutusunu doldurduğu daha sonraki

bir sahneye kesilir. Bu durum, izleyicinin algısını manipüle ederek, olayların beklenmedik bir şekilde gelişmesini sağlar.

“Spirited Away”de ise, Chihiro'nun yabancı bir dünyaya giriş yaptığı ve büyülü bir dünyaya uyum sağlamaya çalıştığı sahneler buna örnektir. Bu sahnelerde, izleyicinin Chihiro'nun şaşkınlığını ve korkusunu hissetmesini sağlamak için çeşitli kurgu tekniklerini kullanılmıştır. Örneğin, Chihiro'nun büyülü dünyaya ilk girdiği sahnede, Chihiro'nun yeni çevresine alışmaya çalıştığı bir dizi hızlı kesinti ve çekim yapılır. Bu kesintiler ve geçişler, izleyicinin Chihiro'nun kafa karışıklığını ve endişesini hissetmesini sağlar. Ayrıca Chihiro'nun No-Face ile karşılaştığı sahne, kurgunun izleyiciyi “körleştirme” yeteneğini sergiler. Bu sahnede, kamera No-Face'in kimliğini gizlemek için ustaca yerleştirilmiştir. Bu, izleyicinin No-Face hakkında daha fazla bilgi edinme isteğini artırır ve onları merak içinde bırakır. Bu sahne, izleyicinin ilgisini canlı tutmak ve filmin gizemli ve büyülü atmosferini vurgulamak için kurgunun nasıl kullanılabileceğini gösterir. Bir başka örnek ise, Chihiro'nun Kaonashi'yi beslediği ve sonunda onu dışarı çıkardığı sahnelerde, kurgu izleyicinin duygusal bağlılığını sürdürmek için kullanılır. Bu sahnelerde, Chihiro'nun Kaonashi'ye yemek verirken ve Kaonashi'nin değişimini izlerken çekimler arasındaki kesintisiz geçişler, izleyiciye Chihiro'nun Kaonashi'ye olan duygusal bağlılığını ve merhametini hissettirir.

Öne çıkan bir diğer kurgu tekniği ise yan yana getirme tekniğidir. Belirli bir etki yaratmak veya belirli bir anlamı iletmek için çekimlerin veya sahnelerin birbirine yakın yerleştirilmesi anlamına gelir (Azizah vd., 2020). “Ateşböceklerinin Mezarı” filminde yan yana getirme, savaşın sert gerçeklerini ana karakterler Seita ve Setsuko'nun masumiyeti ve kırılganlığıyla karşılaştırmak için kullanılmıştır. Filmin kurgusu, yıkım ve acı sahnelerini hassasiyet ve umut anlarıyla yan yana getirerek izleyicide güçlü bir duygusal tepki uyandırmaktadır. Bunun belirgin bir örneği, Seita ve Setsuko'nun evlerinin bombardımanını izleyen sahnelerde görülür. Evlerinin harabeye döndüğü sahne, çocukların deniz kenarında eğlenirken gösterildiği bir sahne ile karşılaştırılır. Bu iki sahnenin yan yana getirilmesi, savaşın yıkıcılığını ve çocukların masumiyetini keskin bir şekilde karşılaştırarak güçlü bir duygusal tepki yaratır. Bir diğer örnekte, Seita'nın Setsuko için son bir hediye aradığı sahne ve Seita'nın açlık ve umutsuzluk içinde tren istasyonunda ölümünü gösteren sahneler karşılaştırılır. Bu iki sahnenin yan yana getirilmesi, Seita'nın umutsuz durumu ve Setsuko'ya olan sevgisi arasında güçlü bir kontrast oluşturur. Ayrıca, Seita ve Setsuko'nun gece boyunca ateş böcekleriyle oynadıkları sahne, ertesi sabah tüm ateş böceklerinin öldüğünü keşfettikleri

sahne ile karşılaştırılır. Bu iki sahnenin yan yana getirilmesi, çocukların oyununun geçiciliğini ve hayatın kırılğanlığını gösterir.

“Spirite Away” filminde bu tekniği ilk olarak, Chihiro'nun ailesinin domuzlara dönüştürüldüğü sahnede, gerçeklik ile fantastik olanın yan yana getirilmesine şahit oluyoruz. Bir anda, izleyici, Chihiro'nun ailesinin domuzlara dönüştüğünü gösteren bir sahneye kesintisiz bir geçişle taşınır. Bu yan yana getirme, izleyiciye filmdeki gerçek dünya ile fantastik dünya arasındaki net farkı hemen hissettirmektedir. Daha sonra, filmin çeşitli sahnelerinde Chihiro'nun normal bir çocuk olarak yaşadığı gündelik deneyimler, onun aynı zamanda fantastik bir dünyada yaşamak zorunda olduğu gerçeğiyle kontrast oluşturur. Örneğin, Chihiro'nun hamamda temizlik yaparken betimlendiği sahneler, onun bir yandan da büyü bir dünyada hayatta kalmak için mücadele ettiği sahnelerle yan yana getirilmiştir. Ayrıca, filmin sonlarında, Chihiro'nun yeni arkadaşları Haku ve Lin ile geçirdiği sıcak ve samimi anlar, onun yabancı bir dünyada yalnız başına kaldığı ve ailesini aradığı sahnelerle kontrast oluşturur. Bu yan yana getirme, izleyiciye Chihiro'nun yaşadığı duygusal gelgitleri hissettirir ve onun karakter gelişimini vurgular.

#### **4.4.4. Studio Ghibli Filmlerinde Renk ve Işık**

Renk, bir filmde ortamın, karakterlerin ve olayların duygusal tonunu belirlemek için güçlü bir araçtır. Film yapımcıları, renk paletlerini ve renk düzenlemelerini belirli bir duygusal tepki uyandırmak, bir tema veya sembolizm oluşturmak veya belirli bir karakter ya da olayla ilişkilendirmek için kullanırlar. “Spirited Away” filminde de renk kullanımı, hikâyenin genel atmosferini oluştururken, aynı zamanda karakterlerin duygusal durumlarını ve filmin temalarını yansıtmak için stratejik olarak kullanılmıştır. Filmde renk kullanımının ilk etkili örneği, Chihiro'nun ailesinin domuzlara dönüştüğü ve Chihiro'nun kaosu ortasında kaldığı sahnede görülür. Bu sahne, kırmızı ve mor tonlarındaki yoğun renk kullanımıyla belirginleşir. Bu renkler genellikle tehlike, korku ve belirsizliği sembolize eder. Miyazaki, bu sahnede kırmızı ve mor tonları kullanarak Chihiro'nun yeni ve korkutucu dünyada ne kadar yabancı ve korkmuş olduğunu görsel olarak ifade eder. Filmdeki banyo evi sahnelerinde mavi ve yeşil tonlarına ağırlık verilir. Bu renkler genellikle huzuru, sakinliği ve doğayı simgeler. Miyazaki, bu renkleri kullanarak banyo evinin doğa ile uyumlu, ama aynı zamanda gizemli ve yabancı bir yer olduğunu vurgular. Banyo evi sahnelerindeki mavi

ve yeşil tonlarının yoğunluğu, banyo evinin aynı zamanda bir tür sığınak olduğunu gösterir - Chihiro'nun korku ve belirsizlikle dolu bu yeni dünyada bulduğu tek güvenli yer. Bir başka örnek ise, Haku karakteri genellikle beyaz ve mavi tonlarıyla betimlenir. Bu renkler genellikle masumiyet, sadakat ve huzuru sembolize eder. Haku'nun beyaz ve mavi renklerle tasvir edilmesi, onun Chihiro için güvenilir bir dost ve rehber olduğunu gösterir. Ayrıca, Haku'nun gerçek kimliğini - bir nehir ruhu olduğunu - sembolize eder. Ayrıca, filmin sonlarına doğru renk paleti daha aydınlık ve pastel tonlara kayar. Bu, Chihiro'nun bu fantastik dünyaya uyum sağladığını ve kendine olan güvenini yeniden kazandığını sembolize eder. Ayrıca, bu renk değişikliği Chihiro'nun ailesine kavuşacağı ve bu fantastik dünyadan gerçek dünyaya döneceği umudunu yansıtır. “Spirited Away” filminde, renk eşleştirme teknikleri ustaca kullanılır. Film, iki dünya arasında geçişlerle doludur: ruhlar ve insanlar dünyası, gençlik ve tecrübe dünyası, gece ve gündüz dünyası ve daha fazlası. Film boyunca gece ile gündüz arasındaki geçiş, hem hamam evinin dünyasına hem de manevi çöküşe yönelik bir belirti olarak kullanılır. Filmde, Chihiro'nun gece olmadan kaçma mücadelesi verdiği ilk dakikalarda, günün pastel ve sakin renklerinden geceye, yapay ışıkların ve ruhani unsurların tehlikesine doğru bir renk geçişi görülür. Ayrıca filmde renk, karakterleri ve izleyicileri belirli bir zaman dilimine yerleştirmek için bir araç olarak kullanılır. Bu zaman bilincine uygun olarak, filmdeki daha masum, çocuksu anlar sıcak, pastel renklerle ilişkilendirilebilir. Öte yandan, hamam evinin içindeki floresan, yapay ışık ve parlak bir ortamda misafirlerin koşuşturmasının canlı renklerle tasvir edilmesi, genellikle kötü veya “yetişkin gibi” bir olayın gerçekleşeceğini gösterir. Bu durum, genellikle kaybolan ve geri kazanılan masumiyet, deneyimler aracılığıyla büyüme ve Miyazaki'nin kapitalizmin tehlikelerine dair görüşlerine atıfta bulunur. Film, doğanın sakin sahnelerini sergiler ve bunları hamam evinin daha canlı renklerle tasvir edilen hırs ve kaos anlarıyla karşılaştırır. Sıcak renklerden agresif, doygun renklere olan bu geçiş, kapitalist etkilerin temalarına (Chihiro'nun ebeveynlerinin domuzlara dönüşmesi, No Face'in hava karşılığında altın üretmesi vb.) bağlanır. Böylece, filmdeki iki farklı atmosferi oluşturmak için renk tonları ve doygunluklar kullanılır: bir yandan yalnızlık ve huzur, diğer yandan kapitalist kaos ve hırs. Studio Ghibli yapım koordinatörü Hirokatsu Kihara'nın “zamanın renk olduğu” (Interview: Studio Ghibli Production Coordinator Hirokatsu Kihara, n.d.)ndan bahsettiği bir röportajda “aynı şeyler için farklı renkler kullanırız: sabah, gün batımı ve alacakaranlık için renkler. Günün farklı zamanları için renkleri değiştirerek zaman yaratıyoruz.” (Studio Ghibli: The

Techniques ve Unimaginable Work That Goes Into Each Animation Revealed, n.d.) sözlere, renk eşleştirme tekniğinin kullanımının filmlerdeki yoğunluğunun bir göstergesidir.

“Grave of the Fireflies” filminde ise renklerin kullanımı, duygusal hikâyenin anlatılmasında ve karakterlerin hislerinin ve durumlarının yansıtılmasında kritik bir konumdadır. Film boyunca, renklerin seçimini ve kullanımını özenle yönetildiği gözlemlenmektedir. Filmde sık sık gözlemlenen solgun ve mat renkler, Saita ve Setsuko'nun çaresizliğini ve umutsuzluğunu vurgular. Bu renkler, filmin tarihi arka planı olan II. Dünya Savaşı'nın yıkıcı etkilerini de somutlaştırır. Özellikle filmde ateşböceklerinin parlak ve canlı renkleri, başkarakterlerin karanlık ve kasvetli dünyasında belirgin bir kontrast oluşturur. Ateşböceklerinin canlı ve parıldayan renkleri, Seita ve Setsuko'nun karşı karşıya olduğu karamsar gerçeklik karşısında bir umut ışığı ve masumiyet sembolü olarak işlev görür. Ayrıca, filmdeki savaş sahneleri ve bombardıman anlarındaki yoğun kırmızı ve turuncu tonları, savaşın yıkıcı ve tahrip edici gücünü görsel olarak vurgular. Bu yoğun ve korkutucu renkler, izleyicilere karakterlerin yaşadığı dehşeti ve korkuyu daha da derinlemesine hissettirir. Genel olarak, “Ateşböceklerinin Mezarı”, yangın bombardımanının kurbanlarının acısını tasvir etmek için kırmızı rengi kullanır. Setsuko'nun vücudunu kaplayan kırmızı yaralar, malnütrisyonunun bir sonucudur ve bu durum, doktorlar, hemşireler ve hatta polisler de dahil olmak üzere toplumun birçok üyesi tarafından görülür; ancak onlar bu duruma kayıtsız kalırlar. Annesinin bandajları arasından akan kırmızı kan, arka planın soluk kahverengi ve gri tonlarına karşı çarpıcıdır. Filmin doruk noktasında, Setsuko'nun ölümünden sadece dakikalar önce halüsinasyonlar gördüğü bir sahnede, Seita onun acısını hafifletmek için ona bir dilim kırmızı karpuz sunar. Kırmızı renk, hayatın sembolüdür; bu renk, içimizde var olan ve ölümlerle birlikte dışarı çıkan kanın rengidir. Setsuko'nun cansız parmakları arasında bırakılan kırmızı karpuz, toplumun en zayıf üyelerine bakamayan ve çocukların acı çekmesini duyarsızca izleyen bir toplumu simgeler.

“Spirited Away” filminde, Chihiro'nun dev Kaonashi ile karşılaştığı hamam sahnesinde yüksek anahtar ışığı kullanır. Anahtar ve dolgu ışıkları arasında eşit bir denge sağlayarak, ışık ve karanlık arasındaki kontrastı azaltır ve odak noktasını karakter detaylarından daha geniş resme kaydırır. Gölgenin olmaması, izleyicinin dikkatini tamamen karakterler arasındaki belirgin boyut farkına çeker. Küçük boyutlu Chihiro ekranın bir tarafına yerleştirilirken, dev Kaonashi diğer yarısını kaplar, iki karakter arasında çarpıcı bir görsel karşılaştırma oluşturur. Kaonashi'nin devasa boyutu, Chihiro'nun bu yeni ruh

dünyasındaki derin kafa karışıklığını sembolize eder. Kaonashi'nin önüne çıkan her şeyi yiyişine benzer şekilde, Chihiro da metaforik olarak kendisine verilen tüm zorlukları ve problemleri 'yutar'. Aydınlatma, makyaj ve dekor sayesinde, Chihiro'nun zihinsel gelişimini etkili bir şekilde sergilenir. Chihiro'nun zihinsel gelişim yolculuğu, onun ve Kaonashi'nin Zeniba'yı ziyarete gittiği tren sahnesinde daha da ilerler. Burada, ışığı kullanarak gerçeküstü bir huzur havası yaratır, bu da Chihiro'nun iç huzurunu yansıtır. Hamam sahnesinin aksine, Kaonashi orijinal boyutuna döner ve Chihiro'nun yanında oturur, bu da Chihiro'nun zihinsel durumunun dengeli bir duruma ulaştığını simgeler: artık ne yapması gerektiğini bilir - Haku'yu ve ebeveynlerini kurtarmak için Zeniba'dan yardım istemektir. Işığın düşüşü ve yan tarafta iz bırakması, Chihiro ve Kaonashi arasındaki ilişki dinamiklerinin değişimine dikkat çeker. Sıcak, sarı aydınlatma, Chihiro'nun yeni bulunan huzurunu ve kararlılığını vurgular, bu da önceki dengesiz durumundan belirgin bir ayrılıktır.

Film, Chihiro'nun zihinsel durumunu aktarmak için aksesuarların tasarımını ve ışıklandırma ile olan etkileşimini de kullanır. Hamam sahnesindeki abartılı aksesuarlar, renklere karmaşıklık katarken, Chihiro'nun karışık zihinsel durumunu iletiyor. Yüksek anahtar ışığın Kaonashi ve Chihiro'nun beden özelliklerine odaklanmasının yanı sıra, Chihiro'nun küçük figürü Kaonashi'nin yarattığı yıkımın kalıntıları ve arta kalan yiyecekler arasına yerleştirilmesi, Chihiro'nun karmaşanın içinde sıkışıp kaldığını gösterir. Kendisini Yubaba'nın kontrolü altına alan Chihiro, kim olduğunu yavaş yavaş unutur. Sahnedeki aşırı renklilik, Chihiro'nun karmaşık zihin durumunu, hamamda kalmak ve çalışabilmek için Yubaba ve Kamaji gibi herkese hitap etmeye çalıştığı durumunu yansıtır. Ayrıca, kullanılan kaplar ve tabaklar hamamın etrafına dağılmıştır, yerde hareketsiz bir şekilde dururlar. Bu, Chihiro'nun ailesini lanetten kurtarmak için bir yol bulamadığı, çaresiz ve bu yeni dünyada tıkanıp anlamsız zihinsel durumunu anlatır. Tren sahnesindeki huzurlu ortamda, Chihiro'nun zihinsel durumundaki değişikliği açıklamak için hamam sahnesindeki aksesuarlarla benzer bağlantılar kurmak mümkündür. Haku'yu kurtarmak için geri dönüş bileti olmadan trene binme kararı, ne kadar tehlikeli olursa olsun ilerlemeye kararlı olduğunu gösterir. Tren sahnesi ayrıca Chihiro'nun hamamdan ilk kez ayrıldığı, bilinmeyen bir yolculuğa ilk adımını attığı andır. Hamamda sunulan yiyeceklerin bol renklerine benzer şekilde, neon ışıklar pencerelerin dışında ek renkler sunar, Chihiro'nun olgunluğundaki bir başka büyümeyi gösterir. Farklı dükkanların neon ışıkları göz alıcı ve ilgi çekicidir, bu da trenin içindeki sıcak, sarı ışıklarla tezat oluşturur. Her iki sahnede aksesuarların renk düzeni, Chihiro'nun yaşadığı zihinsel durum ve problemleri belirtir. Işıkların trenin dışında yer

alması, hamamda aksesuarların iç mekanda yerleştirildiği durumun aksine, Chihiro'nun zihinsel durumunun değişmekte olduğunu ima eder. Artık başkalarının emirleri altında mücadele etmez, kendi yolunu takip edebilir, başkalarının ne dediğini önemsemez, “gürültüleri” dışarıda bırakır ve iç sesini dinler. Trenin neon ışıklar arasında geçişi, Chihiro'nun karakterinin hamamın zemininde yatan hareketsiz aksesuarların aksine, sabit bir pozisyonda kalmak yerine başka bir maceraya doğru ilerlediği fikrini daha da ileri taşır.

Film, Ruhların Kaçışı'ndaki görsel tasarımı kullanarak, ışık ayarları ve karakterleri ayrıntılı bir şekilde sunmak için birkaç unsurun birleşimini sağlar. Kaonashi'yi Chihiro'nun zihinsel durumunun ana yansıması olarak belirleyerek, ışıklandırma, makyaj, renkler ve aksesuarların birleşimi, ruhların fantastik dünyasında yolculuğu boyunca ana karakterin zihinsel durumundaki değişimi betimler. Kaonashi'nin makyajının Chihiro'nun beden boyutuyla tezat oluşturduğu hamam sahnesinden, her iki karakterin birbirinin yanında ve eşit olduğu tren sahnesine kadar, ışıklandırmadaki değişiklik renk tonundaki değişikliğe yol açar ve izleyicinin dikkatini ilk sahnede tam resimden sonraki sahnede spot ışığa yönlendirir. Aksesuarların renkleri ve hareketleri, Chihiro'nun karar verme anındaki değişimi vurgular - kafa karışıklığından çıkmak, durumunu kontrol altına almak ve en çok önemseydiği kişileri kurtarmanın bir yolunu bulmaya çalışmak. Aksesuarları Chihiro'nun eylemlerini yansıtmak için ve Kaonashi'nin varlığını Chihiro ve zihinsel durumu arasındaki ilişkinin geçişini göstermek için kullanarak, izleyici Chihiro'nun karakter büyümesine, tereddütlüden güvenli bir hale gelmeye tanıklık eder.

“Grave of the Fireflies” filminde benzer ışık kullanımına bir örnek ise, Seita ve Setsuko'nun evlerinin yanmasından sonra barınaklarına geçtiği sahnedir. Bu sahne, düşük anahtar ışığı ve gölgeli doku kullanımıyla karakterize edilir. Alevlerin ve dumanın çıkan kırmızı ışığı, yıkılan hayatları ve değişen kaderlerini temsil eder. Gölgenin ve düşük ışığın baskınlığı, acıları ve umutsuzlukları vurgular. Seita ve Setsuko'nun hafifçe aydınlatılan figürleri, karanlıkta hayatta kalma mücadelelerini ve dirençlerini sembolize eder. Bunun yanında, filmdeki bir diğer önemli sahne, kardeşlerin ilk defa ateşböceklerinin yanıp sönen ışığına tanık olduğu sahnedir. Bu sahne, yüksek anahtar ışığını ve aydınlık renklerin zengin kullanımını içerir. Böceklerin ışığı, kaos ve yıkımdan kaçmak için umuda tutunma çabalarını temsil eder. Seita ve Setsuko'nun yüzlerinin aydınlatılması ve arıların etrafında oynamaları, belirsizlik ve korkuya rağmen umut ve masumiyetin izlerini gösterir. Bu sahne, film boyunca karşılaştıkları zorluklara rağmen kardeşlerin birbirlerine olan sevgisini ve bağlılığını



vurgular. Filmdeki nesnelerin tasarımı ve ışıklandırma ile olan etkileşimi, “Grave of the Fireflies”ın güçlü anlatısını daha da derinleştirir. Kardeşlerin barınağındaki az sayıdaki eşya, hayatta kalmak için mücadele ettikleri savaşın acımasızlığını anlatır. Bu eşyaların gölgeli ve düşük ışıkta görüntülenmesi, savaşın yıkıcı etkisini ve yaşamlarındaki umutsuzluğu yansıtır. Özellikle Setsuko'nun oyuncak bebekleri ve dolu meyve şeker kutusu, çocukluğunun ve masumiyetinin çalındığını sembolize eder. Dolu şeker kutusunun yanıp sönmeye başlaması ve daha sonra boşalması, umutlarının ve hayat enerjilerinin azaldığını gösterir. Tren sahnesinde, Seita'nın Setsuko'nun hastalığını fark ettiği sahnede, trenin içindeki düşük ışıklar ve dışındaki yanıp sönen arı ışıkları, dramatik bir kontrast oluşturur. Trenin içindeki soğuk, mavi ışık, Setsuko'nun durumunun ciddiyetini ve Seita'nın çaresizliğini yansıtır. Dışarıdaki ateşböceklerinin ışığı ise, Setsuko'nun hastalığının ağırlaştığı ve Seita'nın umutsuzlukla karşı karşıya kaldığı bu karanlık anlarda bile umudun varlığını vurgular.

“Ateşböceği'nin Mezarı” filmi, sık sık yağmur sahneleri ile karakterize edilir. Seita ve Setsuko'nun evlerini ve ailelerini kaybettikten sonraki yaşamlarında sürekli bir belirsizlik ve tedirginlik hakimdir ve bu genellikle yağmurlu sahneler ile gösterilir. Bu sahneler genellikle düşük anahtar ışığı kullanır, ki bu da karanlık ve kasvetli bir atmosfer yaratır. Yağmurun düştüğü sahnelerde, ışığın yağmur damlaları üzerinden parladığı ve düştüğü yüzeylerde parladığı görülür. Bu, Seita ve Setsuko'nun yaşamında bir belirsizlik ve kederin sembolüdür.

Plaj sahnesi ise, filmdeki en aydınlık ve umut verici anlardan biridir. Seita ve Setsuko, sahilin kenarında bir gün geçirirler, burada düşük anahtarlı ışıklandırma yerini daha aydınlık bir ortama bırakır. Güneşin sıcak ışığı, çocukların günlük hayatta yaşadıkları korku ve belirsizliği unutmalarına olanak sağlar. Plaj, çocukların savaştan uzaklaşma ve yalnızca çocuk olma fırsatını yakaladıkları bir yer olur. Başka örnekte ise Seita, anılarını düşündüğünde, genellikle yüksek anahtar ışık kullanılır. Bu, Seita'nın ailesinin ve geçmiş hayatının hatırasını ışıkla doldurur. Bu anıların genellikle parlak ışıklandırmada olduğunu görmek, geçmişin pozitif anılarının, şimdiki zamanın karanlık ve kasvetli atmosferiyle karşılaştırıldığında nasıl daha aydınlık ve neşeli görüldüğünü gösterir. Filmin sonunda ise, Seita ve Setsuko'nun ruhlarının modern Kobe şehrinin üzerinde oturduğunu görürüz. Bu sahne, daha önceki sahnelerle çelişen yüksek anahtar ışığını kullanır. Bu, hem Seita ve Setsuko'nun ruhlarının huzur bulduğunu, hem de modern dünyanın savaşın yıkıcı etkilerinden ne kadar uzaklaştığını gösterir.

İki filmin renk paleti aşağıda verilmiştir.



Görsel 6: Spirited Away renk paleti



Görsel 7: Grave of the Fireflies renk paleti

#### 4.5. Ufotable Filmlerinde Anlatı Özellikleri

Ufotable stüdyosunun filmleri, karmaşık ahlaki sorunları, insan doğasını, kişisel fedakarlıkları, felsefi spektrumunu kapsayan anlatısal özelliklerle tanınır. Bu anlatısal

özellikler, stüdyonun yapımlarında işlenen geniş temalar ve duygusal motiflerle birleşerek, izleyicilere derin ve etkileyici hikâyeler sunar. Karakterler, her bir filmde bu temaları ve konuları daha da zenginleştiren ve anlatının çeşitli yönlerini canlandıran hayati unsurlardır. Ufotable'ın anlatısal özellikleri, stüdyonun kendine özgü tarzını ve vizyonunu tanımlar. Bu özellikler, stüdyonun 'Auteur' olarak bilinen belirli bir tarzının ve vizyonunun tanımlanmasında kilit bir etkidir. genellikle "Demon Slayer: Mugen Train" ve "Fate/Stay Night: Heaven's Feel - III. Spring Song" filmleri, Ufotable'ın anlatısal özelliklerini mükemmel bir şekilde temsil eder. Her iki film de, karakterlerin ahlaki ikilemeleri, kişisel fedakarlıkları ve insan doğasının karmaşıklığını derinlemesine inceler. Bu filmler, Ufotable'ın geniş katalogundaki temaları ve anlatı tekniklerini etkileyici bir şekilde temsil eder ve bu nedenle, stüdyonun anlatı özelliklerinin derinlemesine incelenmesi için mükemmel birer örnektir.

#### **4.5.1. Ufotable Filmlerinde Tema**

Ufotable, Japon animasyon endüstrisinde adından sıkça söz ettiren bir stüdyodur. Seri ve filmlerine geniş bir açıdan bakıldığında, öne çıkan bazı temalar: kişisel dönüşüm, kader ve seçimler, aile bağları ve karanlığın aydınlığıdır. Kişisel dönüşüm teması, Ufotable'un hemen hemen her eserinde görülebilir. Örneğin, "Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba" anime serisinde ana karakter Tanjiro, başlangıçta sıradan bir köylü iken, kız kardeşini kurtarmak ve ailesinin intikamını almak için korkusuz bir iblis avcısına dönüşür. Bu, onun kişisel yolculuğunu ve karakter gelişimini ana hikâye çizgisinin merkezine koyar. Benzer şekilde, "Fate/Zero" serisinde, Kiritsugu Emiya'nın idealist bir kahramandan pragmatik bir katil olmasına, yani kişisel dönüşümünün zorluğuna tanık oluruz. Her iki örnekte de, karakterlerin kendilerini ve dünyayı anlamalarındaki değişiklikler, onların etrafındaki dünyayı değiştirme yeteneklerini belirler. Kader ve seçimler de Ufotable eserlerinde sıkça işlenir. "Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works" serisinde, Shirou Emiya'nın geleceğini belirlemek için yaptığı seçimler, kendisi ve çevresindekiler üzerinde derin bir etkiye sahiptir. Aynı şekilde, "Fate/Zero" da Kutsal Kase Savaşının kaçınılmaz sonucuna rağmen, karakterlerin kendi kaderlerini şekillendirmek için yaptıkları seçimler hikâyenin merkezindedir. Aile bağları teması, özellikle "Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba" serisinde vurgulanır. Tanjiro'nun kız kardeşini kurtarma çabaları, aile bağlarının ne kadar güçlü ve dayanıklı olabileceğini

gösterir. Son olarak, karanlığın aydınlığı teması ve felsefi-dini öğretiler, Ufotable filmlerinin bir diğer önemli özelliğidir. “Fate” ve “Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba” gibi seriler, zorlukların ve acının ortasında bile umudu, Budizm, Konfüçyanizm ve Şintoizm'in öğretilerini modern hikâyeler ve karakterler aracılığıyla işleyerek, izleyicileri bu eski öğretilere ve onların çağdaş yaşamda nasıl bulabileceklerine dair düşünmeye teşvik eder.

Sonuç olarak, Ufotable'un filmleri ve serileri, karmaşık temalar aracılığıyla izleyicinin duygusal ve düşünsel yanını harekete geçirir. Kişisel dönüşüm, kader ve seçimler, aile bağları ve karanlığın aydınlığı gibi temalar, karakterlerin yaşadıkları tecrübeler ve izleyicinin empati yeteneği sayesinde daha da derinlik kazanır. Bu temalar, Ufotable'un eserlerini sadece bir görsel keyif olarak değil, aynı zamanda zengin ve düşündürücü hikâyeler anlatma aracı olarak da belirginleştirir.

“Demon Slayer: Mugen Train” filmi, Koyoharu Gotōge'nin popüler mangasından uyarlanmış, animasyon türünde bir devam filmidir. Film, kısmen sınırlı bir mekanda gerçekleşir - Mugen Treni - ve kahramanlarımız Tanjiro, Nezuko, Inosuke, Zenitsu'nun aksiyon dolu maceralarını izleriz. Ayrıca hikâyede önemli bir rol oynayan, Haşira rütbesindeki bir iblis avcısı Rengoku Kyojuro da filmde yer alır. Film, manganın yanı sıra, aynı zamanda bir anime serisi olan “Demon Slayer”ın hikâyesine devam eder.

Hikâye, Tanjiro'nun ailesinin iblisler tarafından öldürülmesi ve kız kardeşi Nezuko'nun bir iblis haline gelmesiyle başlar. Tanjiro'nun amacı, Nezuko'yu insanlığına geri döndürmenin bir yolunu bulmaktır. Bu amaçla, Tanjiro bir Demon Slayer, yani bir İblis Avcısı olur. “Demon Slayer: Mugen Train” filminin merkezindeki tema, karakterlerin içsel korkuları ve geçmiş travmaları ile yüzleşmeleridir. Bu, Enmu adlı ana düşmanın gücü sayesinde gerçekleşir. Enmu, hedeflerinin kalplerindeki derin korkuları ve acıları manipüle edebilen, rüya tabanlı bir iblistir. İzleyici bu sayede her bir karakterin altında yatan motivasyonları ve travmaları derinlemesine anlar. Tanjiro için, bu rüyalar ailesinin hâlâ hayatta olduğu ve iblislerle savaşmanın gerekli olmadığı bir dünyadır. Ancak Tanjiro, bu gerçek olmayan dünyada yaşamayı seçse bile, bu gerçekliğin yanıltıcı olduğunu kabul eder ve gerçek dünyaya geri dönmeye karar verir. Bu, onun geçmişiyle yüzleşme ve gerçekliği kabul etme kapasitesini gösterir. Zenitsu ve Inosuke'nin rüyaları da onların karakterlerinin derinlerinde yatan unsurları ortaya çıkarır. Zenitsu, her ne kadar dışarıdan korkak gibi görünse de, rüyasında güçlü ve korkusuzdur. Bu, içinde yatan cesareti ve potansiyeli gösterir. Inosuke ise, her ne kadar vahşi ve asosyal gibi görünse de, rüyasında ekip arkadaşlarına

liderlik etmekte ve onları korumaktadır. Bu, onun içgüdüsel koruyucu doğasını ve liderlik yeteneklerini gösterir. Rengoku'nun rüyası da kendi iç çatışmalarını ve ailevi sorunlarını ele alır. Babası tarafından hiçbir zaman tam anlamıyla kabul görmediği için Rengoku'nun içinde derin bir üzüntü ve özlem vardır. Ancak Rengoku, bu geçmiş acılarına rağmen, kendi yolunu çizme ve güçlü bir Demon Slayer olma kararlılığını korur. “Demon Slayer: Mugen Train” ayrıca fedakarlık temasını da işler. Film, özellikle Rengoku'nun hikâyesinde, kahramanların sevdiklerini korumak ve iblislerle savaşmak için kendilerini feda etme kapasitelerini vurgular. Rengoku'nun iblis Akaza ile olan son savaşı, bu tema üzerinde yoğunlaşır ve fedakarlığın, kahramanlıkla eşdeğer olduğunu gösterir. Son olarak, “Demon Slayer: Mugen Train” umudun ve dayanıklılığın önemini vurgular. Her bir karakter, korkularıyla ve geçmiş acılarıyla yüzleşirken, umuda ve güçlerine bağlı kalır. Bu, özellikle Tanjiro'nun karakterinde belirgindir. Tanjiro, ailesinin ölümünden ve kız kardeşinin iblis haline gelmesinden derin bir acı çekerken, hâlâ umutlu ve kararlıdır. Bu, “Demon Slayer” serisinin genel temasını yansıtır - umudun ve dayanıklılığın, en karanlık zamanlarda bile bizi aydınlığa taşıyabileceği.

Serinin ana karakteri Tanjiro Kamado, ailesini korumak ve kız kardeşi Nezuko'yu insan formuna geri döndürmek için gerçek gücü aramaktadır. Tanjiro'nun gücü, sadece fiziksel yeteneklerinden değil, aynı zamanda kararlılığından, cesaretinden ve sevdiğine olan sevgisinden kaynaklanır. Bu, gerçek gücün sadece fiziksel güç olmadığını, aynı zamanda karakter ve ahlaki değerlerden de kaynaklandığını gösterir. Filmde bir ana karakter olmaması, diğer karakterlere de eşit miktarda zaman verilmesi ve rüyalarda arzularını ve anılarını görmemiz her karakteri tanımamız için bize yeteri kadar bilgi vermektedir. Diğer karakterlerinde iblisleri yenebilmek için girdikleri güç arayışı hem rüyalarında hem filmde hem de serinin önceki dizisinde görülmektedir. Bu güç arayışı sadece iyiler tarafında değil, kötüler tarafında da ölümsüzlüğün verdiği uzun yaşam ile birleştirilmiştir. İblis olan Akaza'nın Rengoku ile olan savaşında ‘sonsuz yaşam ve güç’ teklifi, iblislerin ölümsüzlük ve güç kavramlarını özümsemeleriyle ilgilidir. “Demon Slayer” iyi ve kötü arasındaki çatışmayı ise, Tanjiro ve diğer iblis avcılarının iblislerle olan mücadelesi üzerinden gösterir. Ancak, serinin ilginç bir yönü, iblislerin çoğunun aslında zorla dönüştürüldüğü ve kendi hallerine bırakıldığıdır. Bu, iyi ve kötü arasındaki çizginin her zaman net olmadığını ve kötülüğün genellikle çaresizlik ve manipülasyon sonucu ortaya çıktığını gösterir.

“Fate/stay night: Heaven's Feel III. spring song” filmi ise, Ufotable tarafından üretilen ve Tomonori Sudō tarafından yönetilen 2020 yapımı bir Japon anime fantezi filmidir.

Hikâye, “Fate/Stay Night: Heaven's Feel II. Lost Butterfly” olaylarından hemen sonra devam eder ve Fate/stay night görsel romanının üçüncü ve son rotası olan Heaven's Feel'ı uyarlayan üç filmlik bir trilojinin son bölümüdür.

Film, Sakura Matou'nun kardeşi Shinji'yi öldürdükten sonra Gölge(Angra Mainyu – Ahrimanes) ile birleşmesiyle başlar. Shirou Emiya, Shinji'nin cesedini bulur ve Sakura'nın bozulmasındaki rolü yüksek olan Zouken Matou tarafından saldırıya uğrar, ancak Rider (Medusa) tarafından ondan kurtarılır. Daha sonra Zouken, kızı Illyasviel von Einzbern'i kaçırmak için bozulmuş Sakura'yı gönderir - annesi gibi Kutsal Kase için bir kap olacak - ve Emiya evine Saber Alter ile saldırır. Sakura, kız kardeşi Rin Tohsaka'yı bastırır ve Illya, herkesi kurtarmak için teslim olur. Sakura'nın son emir büyüü ile Shirou'yu korumaya bağlı olan Rider, Sakura'ya doğrudan karşı gelmeyi reddeder, bu yüzden Shirou isteksizce Kirei Kotomine'den yardım ister.

Film boyunca, Shirou, Rin ve Illya'nın Sakura'yı etkileyen kötü bir varlık olan Angra Mainyu - Einzbern ailesi tarafından önceki bir savaşta çağrılan bir İntikam (Avanger) sınıfı Hizmetkar - tarafından Gölge aracılığıyla etkilendiğini öğrenir. Sakura'yı Angra Mainyu'ya doğum yapmadan önce bastırmak isteyen Rin ve Illya, Shirou'ya ailelerinin kaydedilmiş anılarını göstermek için yeteneklerini birleştirirler. Bu, Kutsal Kase'nin tüm bilginin “Kökü”ne ulaşmak için tasarlandığını ortaya çıkarır. Bu arada, Zouken, Sakura'nın kalbinin yanındaki gerçek bedenini ortaya çıkararak Sakura'yı yeni kapı yapmayı planlar. Ancak, Sakura, Gölge ile Assassin'i emerek ve Zouken'i göğsünden çıkarıp ezerek karşılık verir. Shirou, Rin ve Rider'ın yardımıyla, Sakura'yı kurtarmayı ve Gölge'nin bağlantısını kesmeyi başarır. Ancak, Angra Mainyu hâlâ Kutsal Kase'den çıkmaya çalışır. Rider, Rin ve Sakura'yı güvenliğe alırken, Shirou Kutsal Kase'yi yok etmek için kalır, ancak ölüm döşeğindeki Kirei müdahale eder. Shirou, Kirei'yi acımasız bir yumruk dövüşünden sonra yener, Kirei son nefesini vermeden önce Shirou'yu Kutsal Kase Savaşı'nın galibi ilan eder. Shirou, hayatını pahasına Kase'yi yok etmek üzereyken, Illya onu durdurur. Kendisini Shirou'nun ablası olarak açığa çıkarır ve onu koruma sözü verir. Illya, Shirou'nun ruhunu ölmekte olan bedeninden ayırarak Kutsal Kase'yi yok eder ve bu süreçte hayatını kaybeder. Film, Shirou ve Sakura'nın ilişkilerini sürdürmeleri, Rin, Taiga ve şimdi cisimleşmiş Rider ile birlikte kiraz çiçeklerini görmeye gitmeleriyle sona erer.

“Fate/stay night: Heaven's Feel III. spring song” filmi, birçok tema üzerine yoğunlaşır. Bunlardan biri, karakterlerin geçmiş travmaları ve bu travmalarla yüzleşmeleridir. Film

boyunca, her karakter, geçmiş acıları ve korkuları ile yüzleşirken, aynı zamanda sevdiklerini koruma ve düşmanları ile savaşma kapasitelerini de gösterir. Özellikle Shirou, Sakura'yı kurtarmak için her şeyi göze alır ve bu süreçte kendi hayatını tehlikeye atar. Bu, onun fedakarlık ve cesaretini gösterir. Bir başka önemli tema, aile ve aidiyet duygusudur. Film boyunca, Sakura ve Rin'in kardeşlik ilişkisi, Illya'nın Shirou'ya olan bağlılığı ve Shirou'nun Sakura'ya olan sevgisi gibi aile bağları ön plana çıkar. Bu bağlar, karakterlerin birbirlerini koruma ve destekleme isteklerini güçlendirir.

Filmde, karakterlerin gerçek güç arayışı ve iyi ile kötü arasındaki mücadele temaları da işlenir. Gerçek güç arayışı, karakterlerin kendi içlerinde ve dış dünyada karşılaştıkları zorluklar ve engellerle başa çıkmaları ve bu süreçte kendilerini aşmaları ve büyümeleri şeklinde gösterilir. Özellikle, Shirou'nun Sakura'yı kurtarmak için gösterdiği kararlılık ve fedakarlık, gerçek gücün sadece fiziksel güç olmadığını, aynı zamanda sevdiklerini koruma ve doğru olanı yapma iradesi olduğunu gösterir. İyi ve kötü arasındaki mücadele bu filmde daha farklı işlenmektedir. İyi-kötü karakterlerin kendi içlerinde ve dış dünyada karşılaştıkları ahlaki ve etik zorluklar ve çatışmalar aracılığıyla işlenir. Özellikle, Shirou'nun Sakura'yı kurtarmak için ne kadar ileri gidebileceği, iyi ve kötü arasındaki çizginin ne zaman aşıldığının ve bir kişinin sevdiklerini korumak için ne kadar ileri gidebileceğinin sorgulandığı bir konudur.

Son olarak, film, umut ve dayanıklılık temalarını da işler. Karakterler, zorluklarla karşılaştıklarında bile umutlu kalmayı ve mücadele etmeyi sürdürürler. Bu, özellikle Shirou'nun karakterinde belirgindir. Shirou, Sakura'yı kurtarmak için her şeyi göze alır ve bu süreçte kendi hayatını tehlikeye atar. Bu, onun umudu ve dayanıklılığını gösterir.

“Demon Slayer: Mugen Train” ve “Fate/stay night: Heaven's Feel III. Spring Song” filmleri, umut, fedakarlık, geçmişle yüzleşme ve iyi-kötü arasındaki çatışma gibi evrensel temalar etrafında döner. Her iki hikâye de, karakterlerin travmatik geçmişleriyle yüzleşme süreçlerini merkezine alır; bu yüzleşme, karakterlerin korkularını ve güçlü duygusal yanıtlarını tetikler. Fedakarlık, her iki filmin karakterlerinin kişisel gelişimlerinin ve dönüşümlerinin merkezinde yer alır; bu durum, Rengoku'nun kendini feda etmesi ve Illya'nın Kutsal Kase'yi yok etmek için hayatını riske atmasını içerir. Ayrıca, Tanjiro'nun kız kardeşi Nezuko'yu insan formuna döndürmek için gösterdiği azim ve Shirou'nun Sakura'ya olan bağlılığı ve onu geri getirme isteği, umut temasını somutlaştırır. Son olarak, iyi ve kötü arasındaki ahlaki çatışma, her iki hikâyenin karakterlerinin kararları ve eylemleri üzerinde

belirleyici bir etkiye sahiptir, bu da onların hangi yolun doğru olduğuna dair kendi içsel savaşlarını ve çözümlerini ortaya koyar. Bu temalar, her iki filmin hikâyelerini canlandırır ve izleyicilere düşündürücü ve etkileyici bir deneyim sunar.

Aşağıda ise stüdyonun farklı yönetmenlere ait filmlerinde tema tablosu bulunmaktadır.

Tablo 5: Ufotable filmlerinde tema

<b>Yönetmen</b>	<b>Film</b>	<b>Umut</b>	<b>Fedakarlık</b>	<b>Geçmişle Yüzleşme</b>	<b>İyi-Kötü Arasındaki Çatışma</b>
<b>Tomonori Sudou</b>	Fate/stay night: Heaven's Feel III. spring song	Var	Var	Var	Var
<b>Haruo Sotozaki</b>	Gekijō-ban “Kimetsu no Yaiba” Mugen Ressha-hen	Var	Var	Var	Var
<b>Takayuki Hirao</b>	Majocco Shimai no Yoyo to Nene	Var	Var	Var	Var
<b>Shinsuke Takizawa</b>	Kara no Kyōkai Dai- Nanashō: Satsujin Kōsatsu (Go)	Var	Var	Var	Var

#### 4.5.2. Ufotable Filmlerinde Tür

Ufotable, Japon animasyon stüdyosu, özellikle fantastik ve aksiyon temalarıyla öne çıkan bir dizi anime film ve seriye imza atmıştır. Stüdyo, ayrıntılı hikâye anlatımı, çarpıcı görselleri ve genellikle karmaşık temaları ve karakter dinamikleri ile tanınır.



Stüdyonun birkaç öne çıkan eseri, genellikle farklı türlerin birleşimini sunar. “Fate/stay night: Heaven's Feel” serisi gibi bazıları, fantastik ve süper güç unsurlarını, drama, romantizm ve gerilim türleriyle birleştirir. Bu filmler, genellikle karmaşık hikâyeleri ve derin karakter gelişimleri ile bilinir. “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-hen” gibi diğer eserler, daha aksiyon odaklıdır ve şiddetli savaş sahnelerini, duygusal karakter hikâyeleri ve tarihi unsurlarla birleştirir. Bu tür eserler, dinamik animasyonları ve çizimlerin yanı sıra sürükleyici hikâyeleri ile bilinir. “Majocco Shimai no Yoyo to Nene” veya “Yoyo and Nene, the Little Witch Sisters”, daha hafif ve fantastik bir hava sunar. Bu film, eğlenceli ve neşeli bir atmosfer yaratırken, aynı zamanda çeşitli duygusal temalar ve karmaşık karakter ilişkileri sunar. Son olarak, “Kara no Kyōkai” serisi ise, karanlık, psikolojik ve sürreal temaları, gizem ve aksiyonla birleştirir. Bu seri, zengin ve karmaşık hikâyesi, karmaşık karakterleri ve sofistike animasyonu ile bilinir.

“Fate/stay night: Heaven's Feel III. Spring Song” fantastik, aksiyon ve drama türlerinin bir arada olduğu bir film. Film, kahramanlık ve aşk için mücadele eden Shiro Emiya'yı merkeze alır. Fantastik tür, kahramanın düşmanlarıyla savaşırken kullandığı büyüler, süper güçler ve mitolojik yaratıklar üzerinden işlenir. Aksiyon türü ise Emiya'nın karşılaştığı zorluklar, savaşlar ve engeller üzerinden sunulur. Drama türü ise Emiya'nın içinde bulunduğu etik ve moral ikilemler, aşk ve dostluk ilişkileri üzerinden işlenir. Filmdeki dramatik unsurlar, izleyicinin Emiya'nın yaşadığı zorluklara ve duygusal durumlarına empati yapmasını sağlar.

“Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-hen” ise aksiyon, macera ve dramatik unsurların harmanlandığı bir film. Film, ailesini bir iblis tarafından katledildikten sonra kız kardeşini kurtarmak ve demon avcısı olmak için mücadele eden Tanjiro Kamado'yu merkeze alır. Aksiyon türü, Tanjiro'nun iblislerle yaptığı çarpışmalar, nefes kesici dövüş sahneleri ve gergin anlar üzerinden işlenir. Macera türü, Tanjiro'nun bu yolculukta keşfettiği yerler, karşılaştığı engeller ve karşılaştığı sürprizler üzerinden ele alınır. Drama türü ise Tanjiro'nun ailesinin kaybı, kız kardeşi için duyduğu endişe ve içinde bulunduğu zor durumlar üzerinden işlenir. Filmin dramatik unsurları, izleyicinin Tanjiro'nun yaşadığı zorluklara ve duygusal durumlarına empati yapmasını sağlar. Sadece iblis avcıları değil iblislerinde Bu filmler, karmaşık hikâyeleri ve derin karakter gelişimleriyle bilinir ve izleyiciyi etkileyen güçlü duygusal anlara sahiptirler.

Özetlemek gerekirse, Ufotable, zengin hikâyeleri, çok karakterli yapısı, ileri seviye görselleri ve genellikle karmaşık temaları ile çeşitli anime türlerini başarıyla birleştirir. Öne çıkan her filmi ve serisi, özgün ve çarpıcı bir deneyim sunar. Bu nedenle, Ufotable eserleri, hem anime hayranları hem de genel sinema seyircisi tarafından çokça takdir edilir. Filmlerin gişedeki başarıları ise buna bir kanıt niteliğindedir.

Aşağıda Ufotable’ın diğer filmlerinin tür listesi bulunmaktadır.

Tablo 6: Ufotable'da hedeflenen demografik gruplar

<b>Filmin Adı</b>	<b>Yönetmen</b>	<b>Hedeflenen Demografik Grup</b>	<b>Tür</b>
<b>Fate/stay night: Heaven's Feel III. spring song</b>	Tomonori Sudou	青年向け (Seinen-muke) Genç yetişkinler	Fantastik, Macera, Drama, Savaş
<b>Gekijō-ban “Kimetsu no Yaiba” Mugen Ressha-hen</b>	Haruo Sotozaki	青年向け (Seinen-muke) Genç Yetişkinler	Drama, Savaş, Fantastik
<b>Majocco Shimai no Yoyo to Nene</b>	Takayuki Hirao	少女向け (Shoujo-muke) Genç Kızlara Yönelik	Tarih, Romantik, Okul
<b>Kara no Kyōkai Dai-Nanashō: Satsujin Kōsatsu (Go)</b>	Shinsuke Takizawa	青年向け (Seinen-muke) Genç Yetişkinler	Fantastik, Macera, Drama

#### 4.5.3. Ufotable Filmlerinde Anlatı Yapısı

“Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-hen” filmi, Demon Slayer Birliğinin 97 lideri olan Kagaya Ubayashiki karakterinin yardımcısı ile olan konuşmasıyla başlar. Mezarlıkta yürüyerek yapılan bu konuşmada iblisler ile verilen savaşta feda edilen ve feda edilmesi gereken canlar hakkında bir konuşma olmaktadır. İblis avcılarının olduğunu anladığımız bu mezarların içerisinde geçen sahnede filmde kaybedilecek bir can olduğunu ve onun da

tahmin edilebileceği üzere bir haşira, filmin ortasında karşılaşacağımız Rengoku olduğunu anlarız. Kagaya'nın "İblisler kaç can alırsa alsın, elimizden alamayacakları tek şey insaniyetimizdir." sözleri yine filmin sonunda gerçekleşecek olan Akaza ve Rengoku savaşında Rengoku'ya iblis olmak teklifi sunan Akaza'ya bir göndermedir. Filmin Bu başlangıç sahnesi soyutlama sahnesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Oryantasyon aşamasında, tüm karakterler ve mekanlar büyüleyici bir şekilde tanıtılır; Taisho dönemi Japonya'sında, bir trende, mistik ve tehditkar bir atmosferde geçen bu macera boyunca bizi kimlerin beklediğini öğreniriz. Başlatıcı olay ise, Tanjiro ve arkadaşlarının treni korumak için çıktığı görev olur; bu olay, hikâyenin yönünü belirler ve trende masum insanların bulunması karmaşıklığı artırır. Hedef aşaması ise, Tanjiro ve ekibinin treni ve içindeki yolcuları, yaklaşan büyülü ve fiziksel tehditlerden korumaktır. Karmaşık eylemler, onların bu hedefe ulaşmak için verdiği mücadele ve karşılaştıkları engellerdir. Rüya sekansı, insanları korurken savaşma durumu gibi örnekler karmaşık eylemleri oluşturur. Doruk nokta ve çözüm, kahramanlarımızın rüya durumda geçmişleriyle yüzleşip onları kabul etmeleri ile başlar. Sonunda treni koruma görevlerini yerine getirmeleri ve düşmanlarıyla olan ihtişamlı son karşılaşmaları doruk noktasını oluşturur. Rengoku ve Akaza'nın iyi ve kötünü savaşı aşamada gerçekleşir. Epilogda ise, Rengoku'nun kaybedeceğini bilmesine rağmen son kanına kadar savaşması ve iblis olmayı seçmemesi ile karakterler deneyimlerinden önemli dersler çıkarırlar. Rengoku'nun trendekiler ve iblis avcılarının zarar görmemeleri için şafak vaktine kadar savaşması, onlar için canını feda etmesi, insanların iblisler karşısında hâlâ bir umudu olduğu ve bu umudun genç iblis avcılar olduğunu bizlere aktardığı sahnedir. Anlatım, hikâyenin önemini vurgular. Filmin başlangıcında anlatıcı görevi gören Kagaya karakteri filmin sonunda tekrar görünür. Trendeki hiçbir yolcunun zarar görmediğini ve Rengoku'nun başarısını doğruladığı bu sahnede, her insan gibi kendi hayatında sona ereceği bilgisi verir. Filmin temalarını özetler nitelikteki bu konuşma, insaniyetin geçici olduğu ve gerekirse bazı fedakarlıkların yapılabileceği hakkında bir sonuca ulaşmamızı sağlar. Bu karmaşık süreçte, iyi ve kötünün, ölümlülük ve ölüzsüzlüğün savaşında umutsuzluk yaşamamak hikâyenin ana temasını oluşturmaktadır. Bu hikâyeye, izleyicinin kendini kahramanların yerine koyabileceği bir dizi olay, çatışma ve çözüm sunar; bu da onların dünyasına dalma ve onların deneyimlerini anlama fırsatı sunar.

"Fate/stay night: Heaven's Feel III. spring song" filminde, izleyicilere Shirou Emiya'nın yaşadığı sıra dışı ve kahramanca bir hikâyeye sunulur. Filmin hikâyesinin ne olacağına dair ilk bilgi, Shirou'nun Zouken ile yaptığı konuşmadır. Filmin açılış sahnesi olan

bu kısımda Zouken bir anlatıcı olarak, Sakura'nın abisini öldürdüğünü ve kapıya giden anahtarı gaspedeceği bilgilerini verir. Daha sonra Rider'ın Zouken'e saldırması ile son bulan bu sahne, filmin geri kalan sürecinde Sakura'yı kurtarmak için, onunla gerçekleşecek savaşın bir habercisidir. Oryantasyon aşamasında karakterler, mekan ve zaman tanıtılır; bu evren, modern Tokyo'nun gizemli ve tehlikeli bir versiyonudur. Kutsal Kase Savaşı'nın "Kase"nin ortaya çıkmasıyla, son bulmasına yakın bir zamanda geçer. Filmde başlatıcı olay, Sakura'nın Illya'yı ele geçirmek için Rin ve Shirou'nun yaşadığı eve saldırmasıyla başlar. Daha sonra Shirou, eve gelerek yaşananlara tanık olur. Bu da hikâyenin yönünü belirler ve karmaşıklığı artırır. Hedef ise, Shirou'nun bu savaşı kazanmak ve yakınlarına gelebilecek her türlü tehdidi ortadan kaldırmak olmuştur. Karmaşık eylem ise, savaşı kazanabilmek için düşman gözüyle gördüğü ve "Kase Savaşı"nın hakemi olan Kotomine Kirei'den yardım istemedir. Manevi babasını öldüren kişiden istenen bu yardım talebi, iyi ve kötü arasındaki çizgide verdiği ilk karar ve ideallerinin fedası olarak karşımıza çıkar. Doruk noktası ve çözüm ise, Shirou'nun son savaşı ve bu savaşın sonuçlarıdır. Bu savaş Rin-Sakura, Rider (Medusa)-Saber (Arthur) ve Shirou-Kirei savaşlarıdır. Bu sahne iyi-kötü savaşının üç aşamalı olarak işlendiği büyük bir savaş sahnesi olarak karşımıza çıkar. Aynı zamanda Shirou geçmişinde büyük yer eden Kirei ile yüzleşmesi, Sakura'nın gerçek kardeşi Rin ile yüzleşmesi bu sahnelerde yaşanır. Epilog ise, Illya'nın fedakarlığı ve kazanılan savaş ile sonuca bağlanır. Normal hayatlarına geri dönen, Shirou, Sakura ve Rin'in aynı evde yaşadıkları sahneler ile son bulan film, "Mugen Train"e benzer şekilde bir can fedası ile son bulmuştur. Ayrıca bir kahraman olan Rider (Medusa)'ın da kase yok olmasına rağmen dünyada kalması devam serileri için umudun yok olmadığına bir göstergesidir. Anlatım aşamasında ise başlangıçta karşılaştığımız Zouken karakteri tekrar görünmez. Anlatıcıya yer verilmeyen bu film, izleyicinin kendini karakterlerin yerine koyabilmesi ve onların deneyimlerini anlayabilmesi için karmaşık ve çatışmalı bir dizi olay sunmuştur.

#### **4.5.4. Ufotable Filmlerinde Karakter**

"Demon Slayer: Mugen Train", Japon kültürü ve ahlakı üzerinde büyük bir etkisi olan Budizm, Konfüçyanizm ve Shintoizm gibi felsefi ve dini öğretilerin çeşitli yönlerini içerir. Filmdeki olaylar ve karakterler, bu geleneklerin önemli öğelerini yansıtır ve Japon toplumunun ahlaki değerlerini, etik ilkelerini ve sosyal normlarını şekillendirir.

Konfüçyanizm, sosyal uyum, ataerkil saygı ve erdemlerin yetiştirilmesi gibi değerleri vurgular. Çin'de ortaya çıkan ancak Japonya üzerinde derin bir etkisi olan Konfüçyüsçülük, sosyal uyumun, evlat dindarlığının ve yardımseverlik, doğruluk ve sadakat gibi erdemlerin geliştirilmesinin önemini vurgulamaktadır. Konfüçyüs etiği, sosyal düzeni korumanın, kişinin sosyal rol ve sorumluluklarını yerine getirmesinin ve kişiler arası ilişkilerde ahlaki ilkelere bağlı kalmanın önemini vurgulamaktadır. Bu ilkeler, sosyal uyumun, otoriteye saygının ve kişinin topluma ve ailesine karşı yükümlülüklerini yerine getirmesinin önemini vurgulayarak Japon ahlak anlayışını etkilemiştir. Konfüçyüsçülük, sadakat, görev ve otoriteye saygıya yaptığı vurguyla Japonya'daki iş etiğini de etkilemiştir (Wang vd., 2018). “Demon Slayer: Mugen Train” filminde, bu prensipler özellikle Tanjiro ve Rengoku'nun karakterlerinde görülür. Tanjiro, Konfüçyanizm tarafından desteklenen birçok erdemi temsil eder. Ailesine ve topluma olan bağlılığı, onun ataerkil saygısı ve sosyal uyumla ilişkilendirilebilir. Rengoku ise, görevine ve arkadaşlarına olan sadakati ile öne çıkar. Bu, Konfüçyanizmin vurguladığı sadakat ve görev bilincini gösterir.

Budizm öğretileri ise, tüm canlılara karşı merhamet, şiddetten kaçınma ve aydınlanmanın arayışını vurgular. Hindistan'dan Çin ve Kore yoluyla Japonya'ya gelen Budizm, Japonya'daki ahlak anlayışının şekillenmesinde de önemli bir rol oynamıştır. Budist öğretiler şefkati, şiddetsizliği ve aydınlanma arayışını vurgulamaktadır (Traphagan, 2020:2). Budist etiği nezaket, cömertlik ve farkındalık gibi ahlaki erdemleri teşvik etmektedir. Bu öğretiler, tüm canlılara karşı şefkatin ve ahlaki ve manevi gelişim arayışının önemini vurgulayarak Japon ahlak anlayışını etkilemiştir (Traphagan, 2020). Budizm, yaşamın geçiciliğine ve karmanın önemine dair ahlaki bir anlayışı yansıtan ritüeller ve uygulamalarla Japonların ölüme ve ölümden sonraki yaşama yaklaşımını da etkilemiştir (Baskind, 2014:43). “Demon Slayer: Mugen Train” filminde, Budizm'in etkisi Tanjiro'nun davranışlarında ve inançlarında açıkça görülür. Tanjiro, tüm canlılara karşı derin bir merhamet gösterir ve bu, kendisinin savaştığı iblislere bile uzanır. Özellikle Nezuko'ya olan sevgisi ve onu insan formuna geri getirme çabaları, Budist ahlaki prensiplerini yansıtır. Dahası, Tanjiro'nun acı ve ölüm karşısındaki duruşu, Budist inançlara paralel bir anlayışı gösterir. Tanjiro, hayatın geçici doğasını kabul eder ve bu, özellikle Rengoku'nun ölümüne verdiği tepkide görülür. Rengoku'nun da insana ait olan ölümlülüğü kabul etmesi, bu uğurda iblis olmayı reddedip, canını defa etmesi de buna bir örnektir

Son olarak Shintoizm ise, doğaya karşı derin bir saygı ve saflığın önemini vurgular. Japonya'nın yerli dini olan Şinto'nun ahlak ile karmaşık bir ilişkisi vardır. Şinto, Japon kültüründe derin köklere sahiptir ve Japon halkının ahlaki değerlerini ve uygulamalarını etkilemiştir. Şinto doğaya saygıyı, kami'ye (ruhlar ya da tanrılar) tapınmayı, saflığın ve temizliğin önemini vurgular (Andreeva, 2010). Şinto ritüelleri ve uygulamaları genellikle minnettarlık, atalara saygı ve doğal kaynakların korunması gibi ahlaki değerlerle ilişkilendirilir (Dessi, 2012). Bununla birlikte, Şinto'nun Konfüçyüsçülük veya Budizm gibi kapsamlı bir ahlaki kurala sahip olmadığını belirtmek önemlidir. Bunun yerine Şinto, insanlar ve doğal dünya arasındaki ilişkiyi anlamak için ahlaki karar verme sürecini bilgilendirebilecek bir çerçeve sunar (Andreeva, 2010). “Demon Slayer: Mugen Train” filminde, Shinto inançları çerçevesinde, doğanın kutsallığı ve saflığına yapılan atıflar mevcuttur. Tanjiro'nun “Su Solunumu” tekniklerini kullanması ve Inosuke'nin “Hayvan Solunumu” tekniklerini kullanması, doğa ile olan bağları ve doğanın kuvvetlerini kullanma yeteneklerini gösterir. Bu, Shinto'nun doğaya olan saygısını ve doğanın gücünün tanınmasını yansıtır. İblis avcılarının genel olarak doğaya ait elementler ya da canlıların isimlerini verdikleri ‘nefes (solunum) teknikleri’ni kullanmaları bunlara birer örnektir. Güneş ana tekniği altından geliştirilen teknik örneklerinde, Rengoku ‘Alev Solunumu’, Zenitsu ‘Gök Gürültüsü Solunumu’, seriden örneklerde ise Saanemi ‘Rüzgar Solunumu’, Muichiro ‘Sis Solunumu’, Kanae ‘Çiçek Solunumu’ vd. birçok teknik geliştirilip kullanılmaktadır.

“Demon Slayer: Mugen Train” filminde antagonist karakter Enmu'nun ahlaki ve etik dışı davranışları, çok çeşitli felsefi ve dini öğretilerle çelişir. Budizm, tüm yaşam biçimlerine karşı saygılı olmayı ve her türlü şiddeti reddetmeyi öğretir. Enmu'nun rüyalar yoluyla insanları manipüle etmesi ve onlara zarar vermesi, bu prensiplere kesinlikle aykırıdır. Konfüçyanizm, karşılıklı saygı ve ahlaki erdem üzerine yoğunlaşır. Enmu'nun kendi amaçları için insanları kullanması ve hatta onları öldürmeyi planlaması, Konfüçyanizm'in temel ilkelerine ters düşer. Ayrıca, Konfüçyanizm aile değerlerine ve saygıya büyük önem verirken, Enmu insanların sevdiklerini kullanarak onları incitmekten çekinmemiştir. Şintoizm ise, doğa ve yaşamın kutsallığına derin bir saygı geliştirme üzerine yoğunlaşır. Enmu'nun yıkıcı ve hayatı tehdit eden davranışları, bu öğretiyeye kesinlikle aykırıdır. Ayrıca, Şintoizm insanların arınma ve temizlik pratiklerine önem verirken, Enmu'nun eylemleri genellikle korku ve kaos yaratma amaçlıdır.

Bir diđer film olan “Fate/Stay Night: Heaven's Feel III. Spring Song” filmi, Konfüçyanizm, Budizm ve Şintoizm öğretilerinin özellikle karakterler ve hikâye üzerinde derin etkileri olduđu bir başka örnektir. Bu öğretiler, filmdeki temaların, karakter gelişimlerinin ve hikâye akışının anlaşılmasında önemlidir.

Konfüçyanizm açısından, ana karakter Shirou Emiya'nın ahlaki değerleri ve kararları üzerinde önemli bir etkisi olduđu görülmektedir. Konfüçyanizm, sosyal uyumun ve adaletin önemini vurgular ve bireyin topluma olan sorumluluđunu vurgular. Shirou'nun adalet anlayışı ve diđerlerine olan bađlılıđı, bu Konfüçyanist değerlerin bir yansımasıdır. Özellikle Shirou'nun, kendi yaşamını riske atarak Sakura Matou'yu kurtarma çabaları, Konfüçyanizm'in vurguladıđı sosyal görev ve yardımseverlik ilkelerini temsil eder. Konfüçyanizm bir farklı karakter olan Rider'ın Sakura'ya olan sadakati ve koruma içgüdüleriyle de kendini gösterir. Rider, Sakura'nın emirlerine saygı gösterir ve onu koruma görevini üstlenir - bu, Konfüçyanizm'in otoriteye saygı ve sosyal düzeni koruma ilkesini yansıtır. Bu durum, Rider'ın kişiliđini ve eylemlerini büyük ölçüde etkiler ve onun kahramanlık hikâyesinin merkezine yerleşir.

Budizm'in etkileri ise, özellikle filmde işlenen fikirler ve temalar üzerinde belirgin olmaktadır. Budizm, özgecilik, merhamet ve acı çekmenin sona erdirilmesi ilkelerini vurgular. Filmde, Shirou'nun özgeciliđi ve Sakura'ya olan derin merhameti, bu Budist öğretilerini yansıtır. Ayrıca, filmdeki “Holy Grail War” konsepti, Budizm'deki “samsara” veya sürekli acı ve yeniden doğuş döngüsü fikrine paralellikler gösterir. Shirou'nun bu döngüyü kırmak ve Sakura'ya barış getirmek için yaptıđı çabalar, Budizm'in aydınlanma ve acının sona ermesi hedeflerini temsil eder. Budizm'in etkileri, aynı zamanda Kirei Kotomine karakterinde de gözlemlenebilir. Budizm, aydınlanmanın arayışını ve acının sona erdirilmesini vurgular. Kirei, bu ilkeleri çarpıtmış bir şekilde yansıtır. Kendi içindeki acıyı anlamak ve belki de sona erdirmek için Holy Grail War'ı kışkırtır ve manipüle eder. Ancak, onun yolculuđu, Budizm'in aydınlanma ve acının sona ermesi ilkelerine uymayan karanlık ve yıkıcı bir hal alır. Kotomine Kirei, ayrıca Hristiyanlıđın'da bazı prensiplerini çarpıtmış bir şekilde temsil eder. Hristiyan bir rahip olarak Kotomine, boynunda bir haç taşır, ancak bu dini sembolü kendi çarpıtılmış ve yıkıcı eylemleriyle kontrast oluşturur. Hristiyanlık genellikle sevgi, affetme ve barış prensiplerini vurgular, ancak Kirei bu değerlere uymaz ve sık sık başkalarına zarar verir. Hristiyan ahlakının temel ilkelerini sürekli olarak ihlal eder. Ayrıca Konfüçyus'un ‘Kendine yapılmasını istemediđin şeyi başkasına yapma’ ilkesini de

çiğnemektedir. Budizmin açısından bakıldığında ise, Kirei'nin eylemleri, Budizm'in acıdan kaçınma ve aydınlanma arayışı ilkelerini çarpıtmaktadır. Acıyı sonlandırmak yerine, Kirei genellikle başkalarına acı çektirir ve bu eylemlerinden bir tür sapkın memnuniyet alır. Bu da, Budizmin acıyı sona erdirmeye yönelik temel prensiplerine aykırıdır. Aydınlanma arayışı genellikle kendi içsel anlayışımızı derinleştirmek ve kendimizle barış yapmak anlamına gelir, ancak Kirei'nin yolculuğu genellikle başkalarını zarar verme eğilimindedir.

Bu çelişkili temsiller, Kirei'nin karmaşık ve genellikle çelişkili karakterini yansıtır. Kirei, çeşitli dini ve felsefi prensiplerle birlikte kendi içsel çatışmalarını ve motivasyonlarını araştırır, ancak genellikle bu prensipleri çarpıtarak ve başkalarına zarar vererek yapar. Bu, karakterin çarpık ahlaki görüşünün ve genellikle yıkıcı eğilimlerinin bir sonucudur. Kirei'nin karakteri, dini ahlaki ilkeleri ve değerleri çarpıtan ve sorgulayan bir karakter olarak kabul edilebilir. Bu, onun karakterindeki karmaşıklığı ve çelişkili doğayı vurgular. Bu çarpıtılmış ve çelişkili dini temsiller, bir antagonist olarak Kirei'nin genellikle tahrip edici eğilimlerini ve içinde bulunduğu ahlaki çatışmaları yansıtır. Son karşılaşmada Kirei'nin “kendi adına bir şey arzulamıyorsun, karakter olarak tam zıddınım” söylemi genellikle Shirou'nun kendini başkalarının iyiliği için feda etme eğilimini ve Kirei'nin daha bencil ve arzulu doğasını işaret eder. Kirei, çıkarları ve arzuları doğrultusunda hareket ederken, Shirou genellikle başkalarını düşünür ve onların iyiliği için kendini feda eder. Dini öğretiler açısından bakıldığında, bu iki karakter genellikle Budizm, Konfüçyanizm ve Şintoizm gibi doğu felsefelerinin farklı yönlerini temsil eder. Shirou'nun özverili doğası, genellikle Budizm ve Konfüçyanizm'deki 'kendinden vazgeçme' ve 'başkalarına hizmet etme' prensiplerini yansıtır. Kirei'nin bencil doğası ve arzuları ise, genellikle bu öğretilerin 'arzu' ve 'bağlanma' kavramlarına aykırıdır. Ancak her iki karakter de kendi inançları ve değerleri doğrultusunda hareket eder ve bu çatışma, serinin ana temalarından birini iyi ve kötüyü oluşturur. Bu nedenle, Kirei'nin bu ifadesi, bu iki karakter arasındaki felsefi ve ahlaki çatışmayı vurgular.

Son olarak, Shintoizm'in etkisi de “Fate/Stay Night: Heaven's Feel III. Spring Song” filminde belirgin olarak görülebilir. Shintoizm, doğa ile derin bir bağlantı ve saygıyı vurgular. Filmde, büyü ve Servant'lar gibi kavramlar, doğaüstü veya “kami” kavramı ile bir bağlantı oluşturabilir. Ayrıca, Shirou'nun “Unlimited Blade Works” yeteneği, Shintoizm'in doğa ile olan derin bağlantısını ve doğanın gücünün kabul edilmesini yansıtır. Aynı zamanda, Shintoizm'deki ritüel saflığı ve temizlik kavramları, filmin Servant'larının çağırılması ve Holy Grail War'ın ritüelleri ile paralellikler gösterir.



Japonya'da Konfüçyüsçülük, Budizm ve Şinto arasındaki etkileşim benzersiz bir ahlaki manzara yaratmıştır. Bu gelenekler Japon bireylerin zihinlerinde sıklıkla örtüşmekte ve iç içe geçerek ahlaki değerlerini ve etik ilkelerini şekillendirmektedir (Traphagan, 2020). Bu geleneklerin harmanlanması, Konfüçyüsçü, Budist ve Şinto değerlerinin bir sentezini yansıtan belirli bir Japon dini ve ahlaki kodunun gelişmesine yol açmıştır. Japon dini ve ahlaki kurallarının bu nativist yeniden keşfi, sosyal uyum, merhamet, otoriteye saygı ve doğanın korunmasını vurgulayarak Japonya'daki ahlak kavramını etkilemiştir (García, 2023).

Bu inançlar ve değerler, “Demon Slayer: Mugen Train” filmindeki karakterlerin ahlaki kararları ve etik mücadeleleri üzerinde belirleyici bir etkiye sahiptir. Tanjiro'nun kız kardeşini insanlığa döndürme çabaları, ataerkil saygıyı ve aileye olan bağlılığı temsil eder. Rengoku'nun kendi hayatını arkadaşlarını korumak için feda etmesi, Konfüçyanizm ve Budizm'deki özveri ve görev bilincini temsil eder. Aynı zamanda, Inosuke ve Zenitsu'nun kendi korkularıyla ve güçlükleriyle yüzleşmeleri ve onların üstesinden gelmeleri, Budizm'in aydınlanma yolunda kişisel büyümeyi ve gelişmeyi vurgulamasını yansıtır. “Fate/stay night: Heaven's Feel - III. Spring Song” filminde ise, Shirou'nun Saber'ı koruma çabaları, ataerkil saygıyı ve kişisel görevini temsil eder. Sakura'nın kişisel korkuları ve zorluklarıyla yüzleşmesi ve onları aşma çabaları, Budizm'deki acıdan kaçınma prensibini ve kişisel aydınlanma yolundaki büyümeyi yansıtır. Diğer yandan, Kotomine Kirei'nin kendi çıkarları ve sapkın memnuniyetleri uğruna başkalarına zarar verme eğilimi, dinlerin ahlaki prensiplerine ve öğretilerine karşı bir çelişki oluşturur ve bu çelişki, filmin ahlaki karmaşıklığını ve etik sorgulamalarını vurgular.

#### **4.6. Ufotable Filmlerinde Biçimsel Özellikler**

Ufotable stüdyosunun filmleri, çarpıcı biçimsel özellikleri ile tanınırlar. Bu biçimsel özellikler, stüdyonun filmlerindeki detaylı çizimler, dinamik animasyonlar ve etkileyici ses tasarımıyla birleşir, izleyicilere görsel ve duygusal olarak zengin bir deneyim sunarlar. Filmlerin her birinde, bu özellikler daha da detaylandırılır ve genişletilir, bu da filmin çeşitli yönlerini ve tonlarını ortaya çıkarır. Ufotable'ın biçimsel özellikleri, stüdyonun kendine has estetik anlayışını ve teknik yaklaşımını tanımlar. Bu özellikler, Ufotable'ın 'Auteur' olarak bilinen belirli bir biçim ve teknik anlayışının tanımlanmasında önemli bir rol oynar.

Genellikle, “Demon Slayer: Mugen Train” ve “Fate/Stay Night: Heaven's Feel - III. Spring Song” filmleri, Ufotable'ın biçimsel özelliklerini mükemmel bir şekilde temsil ederler. Her iki film de, stüdyonun detaylı çizimlerini, dinamik animasyonlarını ve etkileyici ses tasarımını derinlemesine sergiler. Bu filmler, Ufotable'ın geniş kataloğundaki biçimsel teknikleri ve estetik yaklaşımları etkileyici bir şekilde temsil eder ve bu nedenle, stüdyonun biçimsel özelliklerinin derinlemesine incelenmesi için mükemmel örneklerdir.

#### 4.6.1. Ufotable Filmlerinde Mekan

Anime dünyasının yıldızlarından biri olan "Demon Slayer: Mugen Train", izleyicilere hem eğlence hem de derinlik sunuyor. Geleneksel Japon kültürünün ve çizim tarzının modern animasyon teknikleriyle harmanlandığı bu film, mekan seçimlerinde de dikkate değer bir özgünlük sergiliyor. Özellikle orman sahneleri, filmin hikâyesinin hem estetik hem de sembolik yönlerini vurgulamakta önemli bir rol oynamaktadır.

Demon Slayer evreninde orman, hem fiziksel hem de metaforik bir mekan oluyor. Gerçek anlamda bir doğa parçası olmasının yanı sıra, orman aynı zamanda karakterlerin iç dünyalarını, duygusal ve psikolojik durumlarını ve hikâyenin genel tonunu yansıtmada konusunda da bir araç olarak işlev görüyor.

Fiziksel olarak, Demon Slayer'ın ormanları, karakterlerin geçmişlerine, kültürel kimliklerine ve doğa ile olan bağlarına bir pencere açıyor. Orman, Tanjiro, Iruka ve diğer karakterlerin doğa ile iç içe yaşadıkları ve hayatta kalmak için ormanın kaynaklarına güvendikleri kırsal yaşamlarını temsil ediyor. Bu, karakterlerin dayanıklılıklarını ve doğayla uyum içinde yaşama yeteneklerini sergileyen bir yön olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmlerde orman kullanımı, ormanın sinemada nasıl temsil edildiğini ve özellikle Güneydoğu Asya sinemasında ormanın nasıl bir rol oynadığını inceleyen Chulphongsathorn (2021:182) ormanın, sadece insan hikâyeleri için bir arka plan olmadığı, belirli estetik seçimler aracılığıyla güçlü ve karmaşık bir sinematik birleşim haline geldiği belirtiliyor. Bu durum, film formu, auteurizm, politik tarihler ve uluslararası alımlama gibi çalışmalardan daha az dikkat çektiği belirtiliyor. Chulphongsathorn (2021, s. 184) ayrıca, ormanın sinemada bir ağ olarak algılanması gerektiğini öneriyor. Bu ağ, insanlar, insan olmayanlar ve diğer güçler arasındaki ilişkileri içerir. Ormanın bir şey ya da bir karakter olmadığını, insanlar, hayvanlar, bitkiler, mineraller ve film cihazları gibi yaşamlar ve yaşamayanların

bir birleşimi olduğunu belirtiyor. Bu, ormanın, insan ve insan olmayan hikâyelerin birleştiği bir alan olduğunu ve bu hikâyelerin, politik baskı ve ekolojik kriz gibi çifte tehditlerle karşı karşıya olduğunu gösteriyor.

Ormanlar, "Demon Slayer"da sadece fiziksel mekanları değil, aynı zamanda iç çatışmaları, korkuları ve belirsizlikleri temsil etmek için de kullanılıyor. Tanjiro, Inosuke ve diğer karakterlerin ormanda geçirdikleri zaman, bu ağın parçası olarak hareket ediyor. Ormanda karşılaştıkları çeşitli canavarlar ve iblisler, filmin genel hikâyesinde önemli bir rol oynamakta ve bu canlıların ve doğanın enerjisi hikâyeye bütünsel bir boyut eklemektedir. Chulphongsathorn'un önerdiği gibi, ormanın insanlar, hayvanlar, bitkiler, mineraller ve hatta film cihazları gibi yaşayan ve yaşamayan unsurların birleşimini temsil ettiği görülüyor. "Demon Slayer"da, ormanın kendisi hikâyeye, aksiyon ve dövüş sahnelerine bir dinamizm ve heyecan katıyor. Ormanda karşılaştıkları zorluklar, Tanjiro ve diğer karakterlerin cesaretini, dayanıklılığını ve kararlılığını sergiliyor. Ormanın, insan ve insan olmayan hikâyelerin birleştiği bir alan olduğunu düşündüğümüzde, "Demon Slayer"ın ormanda geçen sahneleri, bu birleşimin güzel bir örneğini oluşturuyor. Orman, hikâyenin karmaşıklığını ve çok yönlülüğünü yansıtırken, aynı zamanda karakterlerin iç dünyalarını ve mücadelelerini temsil ediyor, yaşayan insanlar ve yaşamayan iblislerin de savaştığı alan olarak karşımıza çıkıyor.

Ayrıca, "Demon Slayer"ın orman sahneleri, çifte tehditler olan politik baskı ve ekolojik kriz temasını da ele almaktadır. Karakterler ormanda hem doğa ile hem de doğaüstü yaratıklarla mücadele ederken, doğanın zorlukları ve tehditleri ile yüzleşiyorlar. Bu, ekolojik krizin gerçek dünyada nasıl bir tehdit oluşturduğuna dair bir yansıma olabilir. Bu tehditler, ormanda karşılaştıkları canavarlar ve yaratıklar aracılığıyla somutlaşırken, politik baskı, karakterlerin kendi yaşamları ve toplulukları için savaşmaları ve hayatta kalmaları gerektiği gerçeği ile temsil ediliyor. Ormanda geçen sahnelerin bir diğer önemli özelliği de, çoğu zaman aksiyon ve dövüş sahnelerinin merkezinde olmaları. Bu sahneler, karakterlerin yeteneklerini, güçlerini ve savaşçı ruhlarını sergilemek için bir platform sağlar. Ormanın sık ağaçları ve karmaşık yapısı, dövüş sahnelerine dinamizm ve heyecan katarken, aynı zamanda karakterlerin strateji ve taktiklerini de vurgular.



“Fate/Stay Night: Heaven's Feel - III. Spring Song” filminde de, ormanın kullanımı, çeşitli boyutlarda incelenebilir. Yine Chulphongsathorn'un orman analizine dayanarak, Fate serisinde orman, birçok farklı yoluyla kullanılarak filmi zenginleştirir.

Fiziksel bir mekan olarak orman, seriye özgü unsurların - yani Büyücüler ve Kutsal Kase Savaşı - büyüleyici bir atmosfer kazandırır. Orman, serinin kahramanları ve anti-kahramanlarına sığınağı ve savaş alanını sağlar. Daha da önemlisi, ormanlar genellikle çatışmaların ve çarpışmaların merkezinde yer alır, bu da izleyicinin dikkatini çeker ve aksiyon sahnelerinin heyecanını artırır. Chulphongsathorn'un belirttiği gibi, orman sinemada bir ağ olarak algılanabilir. Bu durumda, orman “Fate/Stay Night: Heaven's Feel - III. Spring Song” filminde insanlar, Servantlar (tarihi veya mitolojik figürlerin yeniden canlandırılmış halleri) ve Büyücüler arasındaki etkileşimi temsil eder. Orman, bu unsurların karışık ilişkilerini ve çatışmalarını yansıtır, dolayısıyla filmin temel teması olan “savaş”a yeni bir boyut ekler. Orman ayrıca, birçok farklı yaşam formunun - insan, hayvan, bitki ve hatta doğaüstü - birleşimini temsil eder. Fate serisinde, orman sadece fiziksel bir yer olmanın ötesinde, aynı zamanda bu karmaşık yaşam formlarının birleşimini temsil eder. Bu durum, izleyiciye doğanın ve doğaüstü varlıkların karmaşık ve çeşitli yapısını gösterir. Ölümlü insanlar ve ölümsüz Servantların karşılaştıkları ve savaştıkları yerler ormanlardır. Ormanın “Fate/Stay Night: Heaven's Feel - III. Spring Song” filmindeki kullanımı, politik baskı ve ekolojik kriz temalarını da yansıtır. Politik baskı, Büyücüler ve Servantlar arasındaki güç mücadelesine ve Kutsal Kase Savaşı'nın sonucunu belirleyen stratejik hamlelere vurgu yapar. Ekolojik kriz, ormanda yaşayan canlıların ve onların yaşam alanlarının savaş nedeniyle ne kadar kolay bir şekilde zarar görebileceğini gözler önüne serer.



#### **4.6.2. Ufotable Filmlerinde Ses ve Müzik**

Filmlerdeki savaş sahnelerinde ses kullanımı, sürükleyici ve etkili bir sinema deneyimi yaratmanın çok önemli bir yönüdür. Savaş sahnelerindeki ses tasarımı, savaşın gerçekçiliğini artırmak, izleyicide duygusal tepkiler uyandırmak ve izleyicinin dikkatini yönlendirmek gibi birçok amaca hizmet eder.

Savaş sahnelerinde ses tasarımının önemli bir yönü çevresel seslerin kullanılmasıdır. Gygi ve Shafiro (2011) tarafından yapılan araştırma, çevresel sesler ile görsel sahneler arasındaki uyumsuzluğun izleyicinin algısı üzerinde önemli bir etkiye sahip olabileceğini göstermiştir. Bir hastanede öten horoz gibi uyumsuz seslerin, uyumlu seslere kıyasla sesleri tanımlamada daha yüksek doğruluğa yol açabileceğini bulmuşlardır. Bu uyumsuzluk avantajı, işitsel sistemin özellikle belirli dinleme koşullarında yeni ve beklenmedik olaylara karşı hassas olduğunu göstermektedir. Çevresel seslere ek olarak, savaş sahnelerinde müzik kullanımı da önemli bir rol oynamaktadır. Batten ve Smith (2018), film müziğinin eklenmesinin, sabit bakış süresini ifade eden fiksasyon süresini etkileyebileceğini bulmuştur. Film müziği eklendiğinde fiksasyon süresinde bir azalma gözlemlemişlerdir, bu da müziğin izleyicinin dikkatini çekebileceğini ve tutabileceğini göstermektedir. Ancak, film müziği konuşma içerdiğinde bu etki tersine dönebilir. Savaş sahnelerinde ses kullanımı çevresel sesler ve müzikle sınırlı değildir. Blumstein ve diğerleri (2012), genellikle alarm ve tehlikeyle ilişkilendirilen doğrusal olmayan seslerin farklı türlerdeki film müziklerinde

yaygın olarak kullanıldığını tespit etmiştir. Bu sesler duygusal tepkiler ortaya çıkarabilir ve savaş sahnelerindeki gerilim ve gerilimi artırabilir. Ayrıca, savaş sahnelerinde ses ve görsellerin entegrasyonu izleyicinin algısı üzerinde derin bir etkiye sahip olabilir. Tan ve Yeh (2015) görsel-işitsel entegrasyon yoluyla sahne algısının bilinçsizce işlenmesini araştırmıştır. Doğal sahnelerde tespit edilen küresel görüntü özelliklerinin, sahne algısının bilinçsizce işlenmesini kolaylaştırmak için işitsel film müziği ile birleştirilebileceğini bulmuşlardır. Bu, savaş sahnelerinin işitsel bileşeninin izleyicinin görselleri algılamasını ve yorumlamasını etkileyebileceğini göstermektedir.

“Demon Slayer: Mugen Train” filminde savaş sahnelerinin ses tasarımı, atmosferi oluşturmanın, sahne dinamiklerini belirleme ve izleyicinin dikkatini çeken önemli bir unsurdur. Filmin çeşitli yönleri, yukarıda belirtilen araştırmaların sonuçlarını destekler.

Çevresel seslerin kullanımı konusunda, film bu unsuru etkili bir şekilde kullanır. Örneğin, Mugen Treni'ndeki dövüş sahnelerinde, trenin hareket sesleri, dövüşçülerin adımları ve çevredeki rüzgarın sesleri, seyirciye gerçekçi ve büyüleyici bir deneyim sunar. Bu sesler, sahnenin aksiyonunu artırır ve izleyicinin filmdeki dünyayı daha fazla hissetmesini sağlar. Müzik, bu filmde de hayati bir rol oynar. Müzik parçaları, aksiyon ve duygusal sahnelerin genel tonunu belirler. Müzik, izleyicinin dikkatini çeker ve tutar, ayrıca savaş sahnelerinde gerilimi ve heyecanı artırır. Filmdeki müzik, dinamik ve duygusal olduğu kadar, bazen sakin ve iç düşünmeye sevk eden tonlarıyla da çeşitlilik gösterir. Bu, izleyicinin sahneye olan bağlılığını artırır ve film müziğinin sabit bakış süresini etkileyebileceği tezini destekler. Doğrusal olmayan seslerin kullanımı da bu filmde önemli bir rol oynar. Bu sesler genellikle ani ve beklenmeyen olaylarda kullanılır, bu da izleyicinin duygusal tepkilerini artırır. Özellikle, Tanjiro'nun ve Rengoku'nun üstün güçlerini ve tekniklerini kullanmaları sırasında duyulan sesler, sahnenin yoğunluğunu ve gerilimini artırır. Görsel-işitsel entegrasyon konusunda "Demon Slayer: Mugen Train" mükemmel bir örnektir. Sahne algısının bilinçsizce işlenmesini kolaylaştıran küresel görüntü özelliklerinin ve film müziğinin birleşimi, izleyicinin sahneyi nasıl algıladığını ve yorumladığını etkiler. Örneğin, Enmu'nun Tanjiro'yu rüya dünyasına çektiği sahnelerde, rüyanın gerçekçiliğini ve huzurunu yansıtan çevresel sesler ve müzik, izleyicinin sahneyi algılamasını etkiler.

“Fate/Stay Night: Heaven's Feel - III. Spring Song” filminde de ses tasarımı ve müzik kullanımı, sahneleri zenginleştirir ve izleyicinin dikkatini çeker. Film, çevresel sesler, müzik ve görsel-işitsel entegrasyon kullanımında başarılı bir örnektir.

Çevresel sesler konusunda, “Fate/Stay Night: Heaven's Feel - III. Spring Song”, dövüş sahnelerinde etkileyici bir çevresel ses kullanımı sunar. Örneğin, son savaş sahnesinde, çarpışmanın çevresindeki yıkımın ve patlamaların sesleri, çarpışmanın yoğunluğunu ve kaosunu yansıtır. Bu sesler, izleyicinin filmdeki dünyayı daha fazla hissetmesini ve sahnenin gerçekçiliğini artırmasını sağlar. Müzik kullanımı bakımından, filmdeki savaş sahneleri dramatik ve yoğun müzik parçalarıyla desteklenir. Bu parçalar, savaşın gerilimini ve duygusal yükünü artırır. Aynı zamanda, hikâyenin daha duygusal anlarında kullanılan daha sakin ve melankolik müzik parçaları da vardır. Bu parçalar, karakterlerin iç dünyalarını ve duygusal durumlarını yansıtır, izleyicinin hikâyeye daha fazla empati kurmasını sağlar. Doğrusal olmayan seslerin kullanımı, filmdeki dövüş sahnelerinin yoğunluğunu ve gerilimini artırır. Özellikle, Saber Alter'ın ve Berserker'ın birbirleriyle savaştıkları sahnelerde, karakterlerin hareketlerinin gücünü ve hızını yansıtan ani ve yüksek sesler duyulur. Görsel-işitsel entegrasyon açısından, film bu unsuru başarılı bir şekilde kullanır. Özellikle, filmdeki çeşitli sahnelerde, sahnenin genel atmosferini ve duygusal tonunu belirlemek için çevresel sesler ve müzikle birleştirilen görsel öğeler vardır. Örneğin, Shiro'nun ve Sakura'nın hikâyelerinin duygusal doruk noktasına ulaştığı sahnelerde, etkileyici görsel imgeler ve dramatik müzik parçaları, sahnenin duygusal yoğunluğunu artırır ve izleyicinin hikâyeyi daha derinden hissetmesini sağlar.

Genel olarak, filmlerdeki dövüş sekanslarında ses kullanma tekniği karmaşık ve çeşitlidir. Gerçekçi ve sürükleyici bir deneyim yaratmak için ortam sesleri, müzik ve doğrusal olmayan sesler dikkatle seçilmeli ve entegre edilmelidir. Ses efektlerinin kullanımı izleyicilerde güçlü duygular uyandırmayı, dikkatlerini odaklamayı ve dövüş sahnelerinin genel etkisini artırmayı amaçlar.

#### **4.6.3. Ufotable Filmlerinde Kurgu**

Sinemada dövüş sahnelerinin kurgulanması, ilgi çekici ve görsel olarak çekici bir film yaratmanın çok önemli bir yönüdür. Kurgu tekniklerinin kullanımı dövüş sahnelerinin yoğunluğunu, hızını ve etkisini artırarak izleyiciler için daha heyecan verici hale getirebilir. Film yapımcılarının dövüş sahnelerini etkili bir şekilde düzenlemek için kullanabilecekleri çeşitli stratejiler vardır.

Önemli tekniklerden biri hızlı kesmeler ve hızlı tempolu kurgu kullanımınıdır. Film yapımcıları farklı çekimler arasında hızlı kesmeler kullanarak bir kaos ve aciliyet hissi yaratabilir ve bir dövüşün hızlı tempolu doğasını taklit edebilirler. Bu teknik, izleyicinin dikkatini korumaya ve heyecan duygusu yaratmaya yardımcı olabilir. Dahası, kurgunun hızı dövüş sahnesinin genel etkisini büyük ölçüde etkileyebilir. Film yapımcıları kesmelerin hızını değiştirerek bir ritim duygusu yaratabilir ve gerilim oluşturabilir. Ağır çekim görüntüleri belirli anları veya eylemleri vurgulamak için kullanılabilirken, hızlı kesmeler aciliyet ve yoğunluk hissi yaratabilir (Fearghail vd., 2018).

Kurgu teknikleri dövüş sahnelerini büyük ölçüde geliştirebilirken, bunların makul bir şekilde ve hikâyeye ve karakterlere hizmet edecek şekilde kullanılması gerektiğini unutmamak önemlidir. Kurgu, performansları ya da anlatıyı gölgelememeli, aksine onları tamamlamalı ve geliştirmelidir.

“Demon Slayer: Mugen Train” filmi düzenlemeyi ve kamerayı olağanüstü bir şekilde kullanarak anlatısını ve dövüş sahnelerini çarpıcı bir şekilde geliştiren bir dizi etkileyici yöntem kullanır. “Demon Slayer: Mugen Train”, aksiyon ve dövüş sahnelerinde hızlı kesmeleri etkin bir şekilde kullanır. Bu, sahnelerdeki yoğunluğu ve kaosu artırmak için kullanılır. Örneğin, Tanjiro ve Enmu arasındaki dövüş sahnesi, saldırıların hızını ve yoğunluğunu vurgulayan hızlı kesmelerle doludur. Bu kesmeler, izleyicinin kalp atışlarını yükseltir ve aksiyon sahnelerinde gerçekçi bir aciliyet hissi yaratır. Filmin kurgusu, sahneler arasında dikkat çekici bir ritim oluşturur. Hızlı ve yavaş çekimler, dramatik gerilimi yükseltir ve sahneler arasında bir denge sağlar. Örneğin, Zenitsu'nun bir düşmanı yendiği sahne, aksiyonu ağır çekimle göstererek Zenitsu'nun hız ve gücünü vurgular. Bu ağır çekim anı, hızlı çekimlerle çevrilidir, böylece Zenitsu'nun hızı ve yetenekleri ile kontrast oluşturur ve sahnenin etkileyciliğini artırır. Film, ağır çekim görüntülerini de dikkat çekici şekilde kullanır. Ağır çekim, dövüş sahnelerinde belirli hareketleri vurgular ve izleyiciye hareketin inceliklerini ve güzelliğini gösterme şansı verir. Örneğin, Tanjiro'nun “Water Breathing (Su Solunumu)”teknigi, su dalgalarının hareketini ve Tanjiro'nun kılıcının yörüngesini vurgulayan ağır çekimde gösterilir. Bu, hareketin görsel etkisini ve zarafetini vurgular ve izleyiciye Tanjiro'nun becerisinin ve yeteneklerinin daha derin bir anlayışını sunar.

“Fate/Stay Night: Heaven's Feel - III. Spring Song”, aksiyon ve savaş sahnelerini yönetirken benzer kurgu tekniklerini uygulamaktadır. “Fate/Stay Night: Heaven's Feel - III. Spring Song”, dövüş sahnelerinde hızlı kesmeleri ve tempolu kurguyu etkin bir şekilde



kullanır. Örneğin, Shirou ve Berserker arasındaki dövüş sahnesi, saldırıların hızını ve yoğunluğunu vurgulayan hızlı kesmelerle doludur. Bu teknik, sahnelerdeki aciliyet hissini artırır ve dövüşün hızını vurgular. Aynı zamanda izleyicinin dikkatini sürekli olarak sahnede tutar ve aksiyonun yoğunluğunu hissettirir. Filmin düzenlemesi, aksiyon sahnelerindeki ritmi ve gerilimi artırır. Hızlı ve yavaş çekimler bir arada kullanılır, bu da dramatik gerilimi artırır ve sahneler arasında dinamik bir denge oluşturur. Örneğin, Rin ve Sakura arasındaki dövüş sahnesi, çarpışma anlarını vurgulamak ve Rin'in hız ve becerisini göstermek için ağır çekim ve hızlı kesmelerin karışımını kullanır. “Fate/Stay Night: Heaven's Feel - III. Spring Song”, aksiyon sahnelerinde belirli anları vurgulamak için ağır çekim kullanır. Özellikle Shirou ve Berserker arasındaki çatışmalarda bu tekniğin kullanımı etkileyicidir. Ağır çekim, izleyicinin eylemlerin detaylarını görmesini sağlar ve aksiyonun yoğunluğunu artırır.

#### **4.6.4. Ufotable Filmlerinde Renk ve Işık**

“Demon Slayer: Mugen Train”, animasyon ve renk kullanımı açısından öne çıkan bir anime filmidir. Film, karakterlerin hissiyatını ve sahnelerin genel atmosferini yansıtmak için çeşitli renk paletlerinden faydalanır.

Filmde çarpıcı bir şekilde kullanılan renklerin başında kırmızı gelir. Kırmızı genellikle tehlike, korku, aciliyet ve öfkeyi simgeler ve "Demon Slayer: Mugen Train"de de bu duyguları temsil eder. Özellikle, düşman karakter olan Enmu ve diğer iblislerin sahnelerinde yoğun kırmızı kullanımı mevcuttur. Enmu'nun bedeninin kırmızı ve siyah tonları, tehditkar ve korkutucu doğasını yansıtırken, trenin içindeki kırmızı aydınlatma, iblislerin hüküm sürdüğü tekinsiz atmosferi vurgular. Mavi renk, sakinlik, bilgelik ve sadakati temsil eder ve “Demon Slayer: Mugen Train”de ana karakterlerle özdeşleştirilir. Örneğin, Tanjiro'nun kostümü ve Nezuko'nun gözleri mavi tonlardadır. Mavi, karakterlerin özverili doğalarını ve iblis avcısı olarak görevlerine olan bağlılıklarını yansıtır. Bu, özellikle Tanjiro'nun iç monologları ve rüya sekansları sırasında dikkate değerdir, burada mavi tonlar huzurlu ve düşünceli bir atmosfer yaratır. Yeşil genellikle doğa, gençlik ve canlanmayı simgeler. Tanjiro'nun kıyafetlerinde ve Nezuko'nun bambu tüpünde yoğun olarak kullanılan yeşil, karakterlerin doğa ile olan bağlarını ve yaşama karşı inatlarını simgeler. Özellikle, Tanjiro'nun özel nefes tekniği “Su solunumu” kullandığı sahnelerde, su dalgalarının turkuaz ve yeşil tonları bu canlanmayı ve yaşam enerjisi akışını görselleştirir. Sarı ve turuncu renkler

ise, neşe, sıcaklık ve enerjiyi temsil eder ve bu filmde de bu duyguları yansıtır. Özellikle, Zenitsu ve Inosuke gibi karakterlerin sahnelerinde bu renkler öne çıkar. Zenitsu'nun yıldırım yeteneği sarı renkli olarak tasvir edilirken, Inosuke'nin vahşi ve enerjik doğası turuncu tonlarla ifade edilir. Karakterlerin iç dünyalarını ve hislerini renklerle ifade etme yaklaşımı, filmi sadece estetik olarak etkileyici kılmakla kalmaz, aynı zamanda hikâyeyi ve karakter gelişimini de daha derin bir şekilde anlamamıza yardımcı olur. Bu, “Demon Slayer: Mugen Train”i izleyiciler için sadece bir görsel şölen olarak değil, aynı zamanda duygusal ve sembolik bir deneyim olarak sunar.

“Fate/Stay Night: Heaven's Feel - III. Spring Song” da aynı derecede dikkat çekici bir renk kullanımına sahiptir. Film, genel atmosferi ve karakterlerin duygusal durumunu yansıtmak için renklerin etkili bir biçimde kullanımıyla öne çıkar. Mavi renk bu filmin önemli bir özelliğidir. Mavi genellikle huzur, dinginlik ve sadakati temsil eder. Bu renk, ana karakter Shirou Emiya ve onun durumunu yansıtmakta kullanılır. Özellikle, Shirou'nun iç monologlarında ve flashback sahnelerinde mavi tonlar etkindir, karakterin geçmişiyle bağlantısını ve hikâyenin genel melankolik ruh hali içindeki sadakatini temsil eder. Ayrıca, mavi renkler aynı zamanda Servant'larının çeşitli yeteneklerinin görsel temsillerinde de kullanılır. Kırmızı renk, genellikle tehlike, öfke ve aşkı temsil eder ve “Fate/Stay Night: Heaven's Feel - III. Spring Song”da bu duyguları yansıtır. Özellikle, ana düşman karakterlerden biri olan Saber Alter'in sahnelerinde bu renk yoğun bir şekilde kullanılır. Kırmızı ve siyah tonlarındaki zırhı ve kılıcı, karakterin tehditkar ve ölümcül doğasını vurgular. Yeşil renk genellikle doğayı, gençliği ve umudu temsil eder. Filmde Sakura Matou, genellikle pastel yeşil tonlarındaki kıyafetleri ve saç aksesuarlarıyla betimlenir. Yeşil, Sakura'nın gençliğini ve masumiyetini, ayrıca yüzleştiği zorluklara rağmen taşıdığı umudu yansıtır. Film ayrıca parlak beyaz renkleri, saflık, masumiyet ve kutsallığı temsil etmek için kullanır. Örneğin, Illya karakteri beyaz renklerle hatırlanabilecek bir karakterdir. Beyaz renk Illya'nın saf niyetini ve fedakarlığı ile sonlanacak hikâyesini sembolize eder. Shirou ve Sakura'nın ilk karşılaştıkları sahnede, filmde kırmızı ve sarı gibi çok sayıda sıcak renk kullanılıyor. Bu, karakterlerin birbirlerine karşı artan duygularını yansıtan bir sıcaklık ve samimiyet duygusu yaratır. Shirou ve Sakura'nın Angra Mainyu ile savaştığı sahnede ise, filmde siyah ve kırmızı gibi çok sayıda koyu renk kullanılır. Bu, savaşın yoğunluğunu yansıtan bir gerilim ve tehlike duygusu yaratmaktadır. Sakura'nın Shirou'yu kurtarmak için kendini feda ettiği sahnede ise, filmde çok sayıda beyaz ve mavi renk kullanılmaktadır.

“Demon Slayer: Mugen Train” animesi, hikâye ve karakterler kadar görsel efektleri ve ışık kullanımı ile de büyüleyici bir deneyim sunmaktadır. Bu filmin animasyonunda ışık kullanımı, hikâyenin anlatılmasına ve karakterlerin duygusal derinliklerinin vurgulanmasına büyük ölçüde katkı sağlar. Film boyunca ışık, duygusal tonun belirlenmesinde ve izleyicinin deneyiminin yönlendirilmesinde önemli bir rol oynuyor. Özellikle mücadele sahnelerinde, ışığın ve gölgelerin dinamik kullanımı, izleyicinin duygusal tepkilerini ve sahnenin genel havasını belirler. Örneğin, Tanjiro'nun ailesi ile geçirdiği anıları temsil eden sahnelerde yumuşak ve sıcak ışık tonları kullanılmıştır. Bu, karakterin iç dünyası ve geçmişi hakkında daha fazla empati ve anlayış oluşturmayı amaçlar. Özellikle Mugen Treni'nin içindeki sahnelerde, düşmanın yaklaştığını göstermek için loş ışık ve gölgeler kullanılıyor. Bu, karakterlerin tehlikeli durumunu vurgulayan bir atmosfer oluşturur ve izleyicinin gerginliğini artırır. Demon Slayer'da, karakterlerin özel yeteneklerini görsel olarak temsil etmek için ışık kullanılır. Örneğin, Tanjiro'nun su temelli tekniklerini ve Rengoku'nun ateş temelli tekniklerini temsil ederken, su ve ateşin her birinin çeşitli tonlarındaki ışık ve renkler kullanılır. Bu, her teknik ve yeteneği benzersiz ve tanımlanabilir kılar. Işık, hikâyenin genel anlatısını ve temalarını desteklemek için de kullanılır. Örneğin, Tanjiro'nun rüya dünyasında, ışık kullanımı özellikle sıcak ve davetkâr, bunun sebebi bu sahnelerin Tanjiro'nun ideal ve huzurlu dünyasını yansıtmasıdır. Daha sonra, gerçek dünyaya döndüğünde, ışık tonları daha soğuk ve daha serttir, bu da hayal dünyası ile gerçeklik arasındaki çarpıcı kontrastı oluşturur.

“Fate/Stay Night movie: Heaven's Feel – III. Spring Song”, serinin finalini, ışık ve görsel efektlerin ustaca kullanımı ile çarpıcı bir şekilde betimler. Işık, karakterlerin duygusal durumlarını, hikâyenin genel temasını ve aksiyon sahnelerini görsel olarak temsil etmek için kullanılır. Film süresince ışık, izleyicinin duygusal yanıtını yönlendiren bir araç olarak kullanılır. Sıcak ışık tonları, huzur ve duygusal bağlantı anları için kullanılırken, soğuk tonlar genellikle tehdit veya belirsizlik duygusunu artırmak için kullanılır. Örneğin, Sakura ve Shirou arasındaki duygusal anlar genellikle yumuşak, sıcak ışıkla vurgulanır, bu da aralarındaki bağı ve hissettikleri sevgiyi görsel olarak yansıtır. Daha tehditkar sahnelerde, ışığın ve gölgelerin kontrast kullanımı, atmosferin daha karanlık ve gergin olmasını sağlar. Bu, özellikle Shirou ve Sakura'nın tehlikeli durumlarını ve zorluklarını yansıtmak için kullanılır. Fate serisi, ışığı ve renkleri, karakterlerin benzersiz yeteneklerini ve büyülerini görsel olarak temsil etmek için kullanır. Örneğin, Shirou ve Saber'in büyülerinde genellikle parlak mavi ve beyaz ışıklar kullanılır. Öte yandan, Sakura'nın karanlık ve tehditkar güçleri

genellikle soğuk mor tonlarıyla temsil edilir. Işık, hikâyenin genel anlatısını ve temalarını da destekler. Örneğin, Sakura'nın hikâyesindeki dönüşüm ve değişim, ışık ve renklerin dinamik değişimleri ile vurgulanır. Özellikle, film boyunca Sakura'nın durumunun daha da kötüleşmesiyle birlikte, sahnelerde kullanılan ışığın tonu da giderek daha karanlık ve tehditkar hale gelir.

Aşağıda incelenen filmlerin renk paletleri verilmiştir.



Görsel 10: Kimetsu no Yaiba: Mugen Train (2020), Renk paleti



## **BEŞİNCİ BÖLÜM**

### **ANKET VE BULGULAR**

Bu bölümde yapılan anket çalışmasının evren ve örnekleme ile bulgulara yer verilmiştir.

Kabadayı'ya göre (2013:112-113, akt. Demirkan, 2021:37) 1950'ler ve 1960'lar Auteur teorisinin en belirgin olduğu dönemdi ve bu teori genellikle yönetmenin sanatsal vizyonunu öne çıkarıyordu. Auteur teorisi genellikle yönetmeni film yapımının merkezine koyar ve filmin yaratılışında yönetmenin rolünü öne çıkarır. Bu dönemde, izleyicinin ve genel ideolojinin sinema eleştirisindeki yeri daha az belirgindi. 1970'lerden itibaren, film çözümlenmeleri daha karmaşık hale geldi ve hem Auteur (yönetmen) hem de izleyici daha dikkatli bir şekilde dikkate alınmaya başlandı. Ayrıca, bu dönemde, bir filmin yaratılışında yönetmenin dışındaki diğer unsurların önemi daha çok kabul edildi. Bu, film yapımının bir ekip çalışması olduğu ve birçok kişi ve faktörün bir filmin son halini şekillendirdiği anlayışına işaret eder. Oyuncular, görüntü yönetmeni, senarist, yapımcı, set ekibi ve çekim koşulları, filmin yapımını ve sonucunu etkileyen faktörler olarak kabul edildi. 1990'lı yıllardan itibaren, Kabadayı'ya göre, Auteur teorisi bir pazarlama aracına dönüştü. Yönetmenler, filmleri tanıtmak ve pazarlamak için ön plana çıkarıldı ve isimlerini bir marka olarak kullanmaya başladılar. Bu, genellikle izleyicilerin belirli bir yönetmenin filmine çekmek ve filmin maddi başarısını artırmak için yapılır.

Sinema dünyası, birçok farklı parçanın bir araya gelerek sanatsal bir bütün oluşturduğu karmaşık bir alandır. Bu alandaki her birim, filmin nihai sonucunu ve izleyicinin deneyimini etkileyen birer parçadır. Bu durum özellikle animasyon film stüdyoları açısından dikkate değerdir. Stüdyolar, bir filmin yapım sürecinde rol oynayan tüm bireyler ve

unsurların bir araya geldiği yerdir. Seslendirmenler, görüntü yönetmenleri, senarist, yapımcı ve diğer çalışanlar, hepsi aynı çatı altında çalışan kişiler olup, filmin sanatsal ve ticari başarısını belirleyen unsurlardır.

Auteur teorisinde yönetmen merkeze alınırken, film yapım sürecinin çok daha fazla faktör içerdiği göz ardı edilmiştir. Her ne kadar yönetmenin sanatsal vizyonu önemli olsa da, bir filmin nihai ürünü, stüdyo çatısı altında bir araya gelen çok sayıda yetenekli profesyonelin işbirliği ve çabası sonucu ortaya çıkar.

İzleyiciler de bu denklemin önemli bir parçasıdır. Çoğu zaman, izleyiciler, auteur teorisi çerçevesinde yönetmenlerin 'imza' çalışmalarını tanımlar ve beğenirler. İzleyicinin deneyimi ve algıları, bir filmin anlamını ve etkisini belirleyen faktörler arasında belirleyici bir rol oynar. Ancak, auteur yöntemi belirli bir dönemde, sadece akademisyeler ya da yönetmenler tarafından bilinen ve uygulanan bir yöntem olarak kalmıştır. 1970'lerden itibaren, film çözümlenmeleri, auteur'un dışındaki faktörleri de dikkate almaya başlamıştır. Bu, izleyicilerin ve stüdyo çatısı altında çalışan diğer profesyonellerin sinema üzerindeki etkilerinin daha fazla kabul görmesini sağlamıştır. İzleyiciler, bir filmin değerini ve anlamını belirlemede önemli bir yere sahiptirler. İzleyicilerin yorumları ve tepkileri, bir filmin toplumda nasıl algılandığını ve değerlendirildiğini şekillendirir.

Bu nedenle, auteur teorisinin eleştirel bir incelemesi, sinema endüstrisindeki rol dağılımını ve izleyicilerin bu süreçteki etkisini anlamamıza yardımcı olur. Filmin yapım sürecinde birçok farklı rol oynayan stüdyo çalışanları ve izleyicilerin görüşlerinin dahil edilmesi, auteur teorisinin daha geniş bir çerçevede anlaşılmasını sağlayacaktır.

### **5.1. Verilerin Toplanması**

Araştırma yapılmaya başlamadan önce anket türkçe olarak hazırlanmış ve değişiklik yapılmadan ingilizce ile japonca dilinde çevirilmiştir. Daha sonrasında Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Etik Kurulu'ndan (Ek-1) gerekli izinler alınmıştır. Sonrasında ise veriler çevrimiçi ortamda Google Form ile toplanmış, katılımcılara araştırmanın amacı, gönüllülük ilkesi form içinde bilgilendirici metin olarak verilmiştir.

## 5.2. Anketin Evren ve Örnekleme

Araştırmanın evrenini manga ve anime hayranları ile bu üretim sürecinde katkısı olan çalışanlar olarak belirlenmiştir. Türkiye’de Anizm Tv, Turkanime ve çeviri ekibi, Akatsuki ve Arcadia Fansub topluluklar ile anket paylaşılmıştır. Ülke dışında ise Kofuku 鼓腹 anime topluluğu ile anket paylaşılmıştır. Bu topluluklar Hale Özdemir’in (2020:108) “Hayran kültürü ve popüler kültür ekseninde animeye bakış: Anime izleyen hayranlara dair bir inceleme” yüksek lisans çalışmasında bahsettiği üzere:

“Anime hayranları ve izleyicilerinin büyük bir çoğunluğu, animeye bir kültür olarak bakmakta ve hayran kültürüyle popüler kültürün birbirlerini destekleseler bile yine de animenin köklerinin hayran kültürüne bağlı olduğunu düşünmektedirler. Bir kısım hayran animeyi sosyal bir etkileşim çeşidi olarak görse de bir kısım hayran sadece sevdikleri için izlemektedirler. Yaş faktörünün bu bağlamda büyük bir rol oynadığı söylenebilmektedir. Orta yaş sayılabilecek yaştaki hayranlar, animenin doğasını anlamaya yönelikken, yaşı genç hayranlar animeyi iletişimsel bir köprü olarak da kullanmaktadırlar. Anime için gönüllü çevirmenlik yapmaları, izleyici olarak forumlara ya da sözlüklere izledikleri animeler hakkında görüşlerini yazmaları ve fikirlerini beyan etmeleri, görüşülen kişiler kapsamında animenin üzerinde hayran kültürünün etken olduğunu göstermektedir. Yeni bir kültür öğrenme isteği anime izleyenler için ağır basmaktadır. Mülakat kapsamında görüşülen bazı anime izleyicileri, izledikleri animeler vasıtasıyla Japonca kelimeler öğrendiklerini ve Japon tarihiyle ilgili makaleler okuduklarını belirtmektedirler. Bu cevaplardan yola çıkıldığında, animenin popüler bir ürün olarak sunulmasından öte, hayranlarıyla arasında duygusal bağ kurduğu ve hayranların animeyi geliştirmek için emek harcadıkları sonucuna varılmaktadır.”

Japonya’da ise Gogo Visual Planning manga ekibi çalışmanın evrenini oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise bu ekiplerde gönüllü görev alan 210, çevirmen ile manga çizeri oluşturmaktadır. Veriler incelediğinde hatalı ve eksik bulunan 10 veri çıkartılmıştır ve 200 sayısına ulaşılmıştır. Araştırma kapsamında ankete katılan katılımcıların demografik verileri aşağıda verilmiştir.

Tablo 7: Katılımcıların yaşı

<i>Yaşınız?</i>	Frekans	Yüzde
18-25	147	73,5
26-32	35	17,5

33-42	13	6,5
43-50	4	2,0
51+	1	,5
Toplam	200	100,0

Araştırma, anime ve manga izleme alışkanlıkları, tercihlerini ve anime üretim sürecinde bulunan farklı çalışanların benzer kalıplarını incelemeyi amaçlayan bir ankete dayanmaktadır. Ankete 200 kişi katılmış olup, yaş dağılımları şu şekildedir: %73,5'u 18-25 yaş arasındadır, %17,5'i 26-32 yaş arasındadır, %6,5'i 33-42 yaş arasındadır, %2,0'si 43-50 yaş arasındadır ve %0,5'i 51 yaş ve üzerindedir. Sonuçlara göre, ankete katılan gençlerin çoğunluğu (%73,5) 18-25 yaş aralığındadır. Bu yaş grubu, anime ve manga izlemeyi en çok tercih eden kitleyi temsil etmektedir. İkinci en büyük katılım oranı %17,5 ile 26-32 yaş arasında gözlenmektedir. Gençlerin anime ve manga kültürüne olan ilgisi, eğlence ve rahatlama ihtiyacını karşılama konusunda önemli bir rol oynamaktadır. Ayrıca, bu medya türlerinin duygusal bağlar kurma ve farklı kültürleri anlama süreçlerine katkıda bulunduğu belirtilmektedir.

Tablo 8: Katılımcıların cinsiyeti

<i>Cinsiyetiniz?</i>		
	Frekans	Yüzde
erkek	140	70,0
kadın	51	25,5
belirtmek istemiyor	9	4,5
Toplam	200	100,0

Ankete katılan 200 kişinin cinsiyet dağılımına göre, %70,0'i erkek, %25,5'i kadın ve %4,5'i cinsiyetlerini belirtmek istememiştir.

Sonuçlara göre, ankete katılanların çoğunluğu (%70,0) erkeklerden oluşmaktadır. Kadınların katılım oranı ise %25,5'tir. Cinsiyetlerini belirtmek istemeyenler ise ankete katılanların %4,5'ini temsil etmektedir. Cinsiyet dağılımı, anime ve manga izleme tercihleri ve ilgisi üzerinde önemli bir etkiye sahip olabilir. Örneğin, bazı türler veya karakterler belirli cinsiyet grupları arasında daha fazla ilgi görebilir. Özellikle belli demografik gruplar için



üretilen animeler ve mangalar buna bir örnektir. Ayrıca, bu sonuçlar, animasyon ve çizgi roman kültürünün farklı cinsiyet grupları arasında nasıl algılandığını anlamak için önemli bir göstergedir.

Tablo 8 (Tablo 8)'deki verilere göre ise katılımcıların eğitim durumları analize edilmiştir. Ankete katılanların çoğunluğu (%62,0) lisans düzeyinde eğitim almış kişilerden oluşmaktadır. Lise düzeyinde eğitim almış kişiler de önemli bir orana sahiptir (%35,0) Lisansüstü düzeyinde eğitim almış kişilerin oranı ise %1,5 iken, ilkökul düzeyinde eğitim almış kişilerin oranı da %1,5'tir.

Eğitim düzeyi, anime ve manga izleme tercihleri ve ilgisi üzerinde de etkili olabilir. Örneğin, daha yüksek eğitim düzeyine sahip kişilerin farklı türlerdeki anime ve manga yapıtlarını daha fazla takip etme eğiliminde olabileceği düşünülebilir. Ayrıca, eğitim düzeyi, izleyicilerin yapıtları daha eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirebilme yeteneği üzerinde de etkili olabilir.

Tablo 9: Katılımcıların eğitim durumu

<i>Eğitim Durumunuz?</i>	Frekans	Yüzde
İlkokul-ortaokul	3	1,5
lise	70	35,0
lisans	124	62,0
lisansüstü	3	1,5
Toplam	200	100,0

Anketin bir diğer sorusu ise katılımcıların günde kaç saat manga okudukları ile ilgilidir (Tablo 9).

Tablo 10: Katılımcıların manga okuma süresi

<i>Günde kaç saat manga okursunuz?</i>	Frekans	Yüzde
hiç	36	18,0
1 saatten az	106	53,0
1-2 saat	35	17,5
2-4 saat	14	7,0
4-10 saat	9	4,5
Toplam	200	100,0

Sonuçlara göre, ankete katılanların çoğunluğu (%53,0) günde 1 saatten az manga okuyan kişilerden oluşmaktadır. Manga okumayan kişilerin oranı ise %18,0'dir. Günde 1-2 saat arası manga okuyan kişilerin oranı %17,5 iken, günde 2-4 saat arası manga okuyan kişilerin oranı %7,0'dir. Günde 4-10 saat arası manga okuyan kişilerin oranı ise %4,5'tir.

Manga okuma alışkanlıkları, katılımcıların günlük zamanlarını nasıl değerlendirdikleri, ilgi alanları ve manga yapıtlarına olan ilgileri üzerinde etkili olabilir. Daha az manga okuyan kişilerin yoğun iş veya okul programlarına sahip olabileceği düşünülebilirken, daha fazla manga okuyan kişilerin boş zamanlarını daha çok bu aktiviteye ayırdıkları düşünülebilir.

Tablo 11: Katılımcıların anime izleme süresi

<i>Günde kaç saat anime izlersiniz?</i>	Frekans	Yüzde
1 saatten az	105	52,5
1-2 saat	54	27,0
2-4 saat	34	17,0
4-10 saat	6	3,0
10+	1	,5
Toplam	200	100,0

Sonuçlara göre, ankete katılanların çoğunluğu (%52,5) günde 1 saatten az anime izleyen kişilerden oluşmaktadır. Günde 1-2 saat arası anime izleyenlerin oranı %27,0 iken, günde 2-4 saat arası anime izleyenlerin oranı %17,0'dir. Günde 4-10 saat arası anime izleyenlerin oranı %3,0 iken, günde 10 saatten fazla anime izleyenlerin oranı ise çok düşük bir yüzde olan %0,5'tir. Anime izleme alışkanlıkları, katılımcıların günlük zamanlarını nasıl değerlendirdikleri, ilgi alanları ve anime yapıtlarına olan ilgileri üzerinde etkili olabilir. Daha az anime izleyen kişilerin manga sorusunda olduğu gibi yoğun iş veya okul programlarına sahip olabileceği düşünülebilirken, daha fazla anime izleyen kişilerin boş zamanlarını daha çok bu aktiviteye ayırdıkları düşünülebilir.

Katılımcıların çalışma dağılımları ise Tablo 11'de verilmiştir (Tablo 11).

Tablo 12: Katılımcıların çalışma durumu

*Mesleğiniz?*

	Frekans	Yüzde
işsiz	29	14,5
çalışan	85	42,5
öğrenci	86	43,0
Total	200	100,0

Bu tabloya göre, anket katılımcılarının büyük çoğunluğu (%43) öğrenci, %42.5'i ise çalışan. İşsizlerin oranı ise %14.5 olarak belirlenmiş. Öğrencilerin çoğunluğu bu anketin katılımcıları oluşturuyor. Bu durum, anketin genellikle gençler arasında popüler olduğunu ve özellikle öğrenci kesiminin anime ve manga ile ilgilendiğini gösteriyor. Öğrencilerin anime ve manga kültürüne ilgi göstermesi, bu medya türlerinin gençler arasında ne kadar yaygın olduğunu ve popüler olduğunu da göstermektedir. Çalışanların oranı ise öğrencilere yakın bir şekilde %42.5 olarak görülmüş. Bu, çalışan kesimin de anime ve manga izlemekten hoşlandığını ve bu türleri takip ettiğini gösteriyor. Çalışanların bu medya türlerine olan ilgisi, anime ve manga endüstrisinin çeşitli yaş gruplarına hitap ettiğini ve geniş bir izleyici kitlesine sahip olduğunu da vurguluyor. Diğer yandan, işsiz katılımcıların oranı %14.5 olarak tespit edilmiş. Bu durum, anime ve manga izlemek gibi aktivitelerin işsizlik durumundaki insanların boş zamanlarında eğlence ve ilgi alanlarına dahil olabileceğini göstermektedir.

Tablo 13: Çalışma durumuna göre anime izleme sıklığı

Günde kaç saat anime izlersiniz?

Tukey HSD

(I)	(J)	Ortalama Fark
Mesleğiniz?	Mesleğiniz?	(I-J)
işsiz	çalışan	,043
	öğrenci	-,194
çalışan	işsiz	-,043
	öğrenci	-,237
öğrenci	işsiz	,194
	çalışan	,237

Tabloda "Mean Difference (I-J)" değerleri, iki grup arasındaki ortalama farkı ifade eder. Bir değer pozitif olması, (I) grubunun (J) grubundan daha fazla anime izlediği

anlamına gelir. Negatif bir değer ise, (I) grubunun (J) grubundan daha az anime izlediği anlamına gelir. Bu tabloya göre, aşağıdaki sonuçları çıkarabiliriz:

İşsizler, çalışanlardan ortalama olarak daha fazla anime izlerken, öğrencilerde daha az anime izlemektedirler. Çalışanlar ise işsizlerden de öğrencilerde de daha az anime izlemektedirler. Öğrenciler ise iki gruptanda daha fazla anime izlemektedirler.

## 5.2. Bulgular

Bu bölümde çalışmanın hipotezini destekler nitelikteki iki soru analiz edilecek ve analize dayalı yorumlanacaktır. İlk soru “Anime yapımında emeği geçenlerin eser üzerinde etkisi olduğunu düşünüyor musunuz? (teknik ustalık, kişisel tarz-eserlerinin bütünündeki ortak özellikler, içsel anlam-felsefesi ve kişisel anlatısı vb.)”, cevapları ise yönetmenler, senaristler, manga yazar-çizerleri (mangakalar) ve stüdyolar olarak belirlenmiştir. Katılımcılardan her cevap için “1 kesinlikle katılmıyorum” ve “5 kesinlikle katılıyorum” arasından değerler belirlemeleri istenmiştir. İkinci soru ise “Yapımda emeği geçenler anime izleme tercihlerinizi etkiliyor mu?”, cevapları ise yönetmen, senarist, manga yazar-çizeri, stüdyolar ve diğer faktörler olarak belirlenmiştir. İlk soru ile aynı şekilde her cevap için “1 kesinlikle katılmıyorum” ve “5 kesinlikle katılıyorum” arasında değerler belirlemiştir. Daha sonrasında ise stüdyoların belli kalıpları olduğunu düşünen katılımcılar için ayrıca cevaplar alınmıştır.

Tablo 14: Yönetmenler hakkında görüşler

*Anime yapımında emeği geçenlerin eser üzerinde etkisi olduğunu düşünüyor musunuz?  
[Anime yönetmenlerinin eserlerde ayırt edici kalıpları vardır.]*

	Frekans	Yüzde
katılmıyorum	4	2,0
kararsızım	26	13,0
katılıyorum	79	39,5
kesinlikle katılıyorum	91	45,5
Toplam	200	100,0

Tabloya göre, anketi yanıtlayan 200 kişinin görüşleri şu şekildedir:

%2'si (4 kişi) "katılmıyorum" cevabını ile anime yapımında emeği geçenlerin eser üzerinde etkisi olduğunu düşünmemektedirler. %13'ü (26 kişi) "kararsız" kalmışlardır. Bu kişiler ise anime yapımında emeği geçenlerin eser üzerindeki etkisi konusunda net bir görüş belirtmemişlerdir. %39.5'i (79 kişi) "katılıyorum" cevabı vererek anime yapımında emeği geçenlerin eser üzerinde etkisi olduğunu düşünmektedirler. %45.5'i (91 kişi) ise "kesinlikle katılıyorum" cevabı vererek, anime yapımında emeği geçenlerin eser üzerindeki etkisinin oldukça belirgin olduğunu düşündüklerini göstermişlerdir.

Toplamda, katılımcıların %85'i (170 kişi) anime yapımında emeği geçenlerin eser üzerinde etkisi olduğunu düşünmektedirler. Bu sonuç, genel bir kabul görmüş görüşü, auteur'u temsil eder: Anime yönetmenleri ve diğer yapım ekibi üyelerinin eser üzerinde belirgin bir etkisi vardır ve bu, eserlerin ayırt edici özelliklerini oluşturur.

Tablo 15: Senarist hakkında görüşler

*Anime yapımında emeği geçenlerin eser üzerinde etkisi olduğunu düşünüyor musunuz?  
[Anime senaristlerinin eserlerde ayırt edici kalıpları vardır.]*

	Frekans	Yüzde
kesinlikle katılmıyorum	1	,5
katılmıyorum	10	5,0
kararsızım	27	13,5
katılıyorum	73	36,5
kesinlikle katılıyorum	89	44,5
Total	200	100,0

Tablo 14 sonuçlarına göre, anime senaristlerinin eserler üzerinde belirgin bir etkisi olduğunu düşünenlerin oranı oldukça yüksektir. Toplamda, katılımcıların %81'i (162 kişi) bu görüşü kabul ederken ("katılıyorum" ve "kesinlikle katılıyorum" seçeneklerini seçenler), sadece %5.5'i (11 kişi) bu görüşe katılmamışlardır ("katılmıyorum" ve "kesinlikle katılmıyorum" seçeneklerini seçenler). Ayrıca, %13.5'i (27 kişi) kararsız kalmış. Bu sonuçlar, anime senaristlerinin eserlerinin ayırt edici özelliklerine katkıda bulunduğu konusunda genel bir kabul olduğunu göstermektedir.

Tablo 15 ise manga çizerlerinin, orijinal hikâyenin yaratıcı olan mangakaların anime film üzerinde etkilerini göstermektedir.

Tablo 16: Mangaka hakkında görüşler

*Anime yapımında emeği geçenlerin eser üzerinde etkisi olduğunu düşünüyor musunuz?*

*[Manga yazar-çizerlerinin Anime üzerinde etkisi yüksektir.]*

	Frekans	Yüzde
kesinlikle katılmıyorum	3	1,5
katılmıyorum	20	10,0
kararsızım	24	12,0
katılıyorum	53	26,5
kesinlikle katılıyorum	100	50,0
Total	200	100,0

Tablo 15 sonuçlarına bakıldığında , katılımcıların büyük çoğunluğu manga yazar-çizerlerinin anime üzerinde yüksek etkisi olduğunu düşünüyor. Toplamda, katılımcıların %76.5'i (153 kişi) bu görüşü kabul ederken ("katılıyorum" ve "kesinlikle katılıyorum" seçeneklerini seçenler), buna karşılık sadece %11.5'i (23 kişi) bu görüşe katılmamıştır ("katılmıyorum" ve "kesinlikle katılmıyorum" seçeneklerini seçenler). %12'si (24 kişi) kararsız kalmış. Bu sonuçlar, manga yazar-çizerlerinin anime eserlerinin oluşumuna önemli ölçüde katkı sağladığı konusunda genel bir kabul olduğunu göstermektedir.

Son cevabın sonuçları ise aşağıda (Tablo 16) verilmiştir.

Tablo 17: Stüdyo hakkında görüşler

*Anime yapımında emeği geçenlerin eser üzerinde etkisi olduğunu düşünüyor musunuz?*

*[Anime stüdyolarının eserlerde ayırt edici kalıpları vardır.]*

	Frekans	Yüzde
kararsızım	29	14,5
katılıyorum	69	34,5
kesinlikle katılıyorum	102	51,0
Total	200	100,0

Verilen yanıtlar incelendiğinde, anime stüdyolarının eserler üzerinde ayırt edici kalıplarının bulunduğu konusunda katılımcıların büyük çoğunluğunun hemfikir olduğu görülmektedir. Katılımcıların %34.5'i (69 kişi) bu ifadeye "katılıyorum" yanıtını vermişken, %51'i (102 kişi) ise "kesinlikle katılıyorum" yanıtını vermiştir. Bu iki grup toplandığında, toplamda %85.5 (171 kişi) katılımcının anime stüdyolarının eserler üzerinde belirgin etkisi

olduğunu düşündüğü görülmektedir. Öte yandan, kararsız olan katılımcıların oranı %14.5 (29 kişi) olarak belirlenmiştir. Bu katılımcılar, anime stüdyolarının eserler üzerindeki etkisi konusunda net bir görüş belirtmemişlerdir. Ayrıca bu soruya “katılmıyorum” ve “kesinlikle katılmıyorum” cevapları verilmemiştir.

Sonuçlar ışığında, anime yapımında emeği geçenlerin, eser üzerinde önemli bir etkisi olduğu konusunda katılımcıların büyük çoğunluğunun hemfikir olduğu görülmektedir. Bu görüş, anime yönetmenleri, senaristler, manga yazar-çizerler ve stüdyolar dahil olmak üzere anime yapımında yer alan tüm paydaşlar için geçerlidir.

Özellikle, yönetmenlerin ve stüdyoların anime eserler üzerinde ayırt edici kalıplar oluşturduğu fikri, anket katılımcıları arasında yaygın bir görüştür. Anketin yönetmenlerle ilgili bölümünde, katılımcıların %85'i (170 kişi) anime yönetmenlerinin eserler üzerinde etkisi olduğunu belirtmişlerdir. Bu, yönetmenlerin kendi benzersiz sanatsal vizyonlarını ve tarzlarını eserlerine yansıttığı "auteur" teorisinin ana bağlamını desteklemektedir. Senaristlerle ilgili olarak, anket katılımcılarının %81'i (162 kişi), senaristlerin anime eserler üzerinde belirgin bir etkisi olduğunu belirtmiştir. Bu, senaristlerin hikâye anlatımı ve karakter geliştirme gibi önemli özelliklerde önemli bir rol oynadığı ve anime eserlerinin ayırt edici özelliklerine katkıda bulunduğu fikrini desteklemektedir. Manga yazar-çizerler konusunda ise, anket katılımcılarının %76.5'i (153 kişi), manga yazar-çizerlerin anime eserleri üzerinde yüksek bir etkisi olduğunu belirtmiştir. Bu, mangaların anime eserlerin oluşumunda ve gelişiminde önemli bir rol oynadığına ve manga yazar-çizerlerin vizyonlarının animeye çevrildiğinde ayırt edici özellikler yarattığına işaret etmektedir. Son olarak, anime stüdyolarının eserler üzerinde belirgin bir etkisi olduğunu düşünen katılımcıların oranı %85.5'tir (171 kişi). Bu sonuç, anime stüdyolarının kendi benzersiz üretim tarzları ve tekniklerinin anime eserler üzerinde belirgin bir etkisi olduğu fikrini desteklemektedir.

Sonuç olarak, bu anket sonuçları, anime yapım sürecinde yer alan tüm paydaşların - yönetmenler, senaristler, manga yazar-çizerler ve stüdyolar - eserler üzerinde belirgin bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Bu etki, eserlerin benzersiz ve ayırt edici özelliklerini oluşturur ve anime eserlerin çeşitliliğini ve zenginliğini belirler. Ancak stüdyoların ve yönetmenlerin ön planda olması, stüdyoların “kararsız-olumlu” ve “olumlu” skalasında yönetmenlerden önde olması, stüdyoların “auteur” olabileceği konusunu yani çalışmanın hipotezini doğrulamaktadır.

Tablo 18: İzleyicilerin tercihleri(yönetmen)

*Yapımda emeği geçenler anime izleme tercihlerinizi etkiliyor mu?*

*[Anime tercihlerim yönetmenlere göre şekilleniyor.]*

	Frekans	Yüzde
kesinlikle katılmıyorum	39	19,5
katılmıyorum	50	25,0
kararsızım	40	20,0
katılıyorum	47	23,5
kesinlikle katılıyorum	24	12,0
Toplam	200	100,0

Tabloya bakıldığında, anket katılımcılarının yüzde 44,5'i (89 kişi) anime tercihlerinin yönetmenlere göre şekillenmediğini belirtmiştir ("katılmıyorum" ve "kesinlikle katılmıyorum" yanıtları vermişlerdir). Öte yandan, katılımcıların yüzde 35,5'i (71 kişi) anime tercihlerinin yönetmenlere göre şekillendiğini belirtmiştir ("katılıyorum" ve "kesinlikle katılıyorum" yanıtlarını vermişlerdir). Katılımcıların yüzde 20'si (40 kişi) ise bu konuda kararsız kalmıştır.

Tablo 19: İzleyicilerin tercihleri(senarist)

*Yapımda emeği geçenler anime izleme tercihlerinizi etkiliyor mu?*

*[Anime tercihlerim senaristlere göre şekilleniyor.]*

	Frekans	Yüzde
kesinlikle katılmıyorum	38	19,0
katılmıyorum	45	22,5
kararsızım	43	21,5
katılıyorum	43	21,5
kesinlikle katılıyorum	31	15,5
Toplam	200	100,0

Tabloya göre, anket katılımcılarının %41.5'i (83 kişi) anime tercihlerinin senaristlere göre şekillenmediğini ifade etmiştir ("katılmıyorum" ve "kesinlikle katılmıyorum" yanıtları vermişlerdir). Öte yandan, katılımcıların %37'i (74 kişi) anime tercihlerinin senaristlere göre şekillendiğini belirtmiştir ("katılıyorum" ve "kesinlikle katılıyorum" yanıtlarını vermişlerdir). Son olarak, katılımcıların %21.5'i (43 kişi) konuda kararsız kalmıştır.



Tablo 20: İzleyicilerin tercihler(mangaka)

*Yapımda emeği geçenler anime izleme tercihlerinizi etkiliyor mu?  
[Anime tercihlerim manga yazar-çizerlerine göre şekilleniyor.]*

	Frekans	Yüzde
kesinlikle katılmıyorum	21	10,5
katılmıyorum	26	13,0
kararsızım	18	9,0
katılıyorum	69	34,5
kesinlikle katılıyorum	66	33,0
Toplam	200	100,0

Tabloya göre, anket katılımcılarının %23.5'i (47 kişi) anime tercihlerinin manga yazar-çizerlerine göre şekillenmediğini ifade etmiştir ("katılmıyorum" ve "kesinlikle katılmıyorum" yanıtları vermişlerdir). Öte yandan, katılımcıların %67.5'i (135 kişi) anime tercihlerinin manga yazar-çizerlerine göre şekillendiğini belirtmiştir ("katılıyorum" ve "kesinlikle katılıyorum" yanıtlarını vermişlerdir). Son olarak, katılımcıların %9.0'i (18 kişi) konuda kararsız kalmıştır.

Tablo 21: İzleyicilerin tercihleri(stüdyolar)

*Yapımda emeği geçenler anime izleme tercihlerinizi etkiliyor mu?  
[Anime tercihlerim stüdyolara göre şekilleniyor.]*

	Frekans	Yüzde
kesinlikle katılmıyorum	27	13,5
katılmıyorum	30	15,0
kararsızım	39	19,5
katılıyorum	59	29,5
kesinlikle katılıyorum	45	22,5
Toplam	200	100,0

Bu tabloya bakıldığında, ankete katılanların %28.5'i (57 kişi) anime tercihlerinin stüdyolara göre şekillenmediği görüşünde bulunmuştur. Diğer taraftan, ankete katılanların %52.0'ü (104 kişi) anime izleme tercihlerinin stüdyolara göre şekillendiğini belirtmiştir. Ayrıca ankete katılanların %19.5'i (39 kişi) konuda kararsız kalmıştır.

Tablo 22: İzleyicilerin tercihleri(diğer)

*Yapımda emeği geçenler anime izleme tercihlerinizi etkiliyor mu?*

*[Anime tercihlerim farklı sebeplere göre şekilleniyor (konu, öneri vs.).]*

	Frekans	Yüzde
kesinlikle katılmıyorum	5	2,5
katılmıyorum	2	1,0
kararsızım	18	9,0
katılıyorum	53	26,5
kesinlikle katılıyorum	122	61,0
Toplam	200	100,0

Bu tabloya bakıldığında, ankete katılanların büyük bir çoğunluğu (%87.5, 175 kişi) anime izleme tercihlerinin farklı sebeplere (konu, öneri vs.) dayandığını belirtmiştir. Bu faktörler arasında animeye özgü öğeler (karakterler, hikâye, temalar vb.), kişisel öneriler ve belki de önceki deneyimler veya beklentiler yer alabilir. Öte yandan, ankete katılanların sadece %3.5'i (7 kişi) anime izleme tercihlerinin farklı sebeplere göre şekillenmediğini belirtmiş. Son olarak, %9.0 (18 kişi) ankete katılanlar bu konuda kararsız olduğunu belirtmiştir.

Anket sonuçlarına bakıldığında, izleyicilerin anime tercihlerinin neye göre şekillendiği konusunda farklı görüşlerin olduğu görülmektedir. Yapımda emeği geçenlerin izleyicinin anime tercihlerini etkilediği düşüncesi, yönetmen, senarist, manga yazar-çizer ve stüdyolar bazında ele alınmıştır.

Yönetmenlerin etkisi söz konusu olduğunda, katılımcıların %44,5'i anime tercihlerinin yönetmenlere göre şekillenmediğini belirtirken, %35,5'i tercihlerinin yönetmenlere göre şekillendiğini ifade etmiştir. Bu sonuçlar, yönetmenlerin anime seçiminde belirleyici bir faktör olmayabileceğini düşündürmektedir. Senaristlerin etkisine gelince, ankete katılanların %41.5'i anime tercihlerinin senaristlere göre şekillenmediğini ifade etmiştir. Ancak, bu konuda katılımcıların %37'si farklı düşünmekte ve anime tercihlerinin senaristlere göre şekillendiğini belirtmiştir. Senaristlerin etkisi konusundaki bu karışık görüşler, senaristlerin anime tercihlerinde bir dereceye kadar etkili olabileceğini göstermektedir. Manga yazar-çizerlerin etkisine bakıldığında ise, katılımcıların %67.5'i anime tercihlerinin manga yazar-çizerlerine göre şekillendiğini belirtmiştir. Bu, manga yazar-çizerlerin anime tercihlerini belirleyici bir rol oynadığına işaret etmektedir. Stüdyoların etkisi konusunda, ankete

katılanların %52.0'si anime izleme tercihlerinin stüdyolara göre şekillendiğini belirtmiştir. Bu da stüdyoların anime tercihlerinde etkili olduğunu göstermektedir. Son olarak, farklı faktörlerin etkisi konusunda, ankete katılanların %87.5'i anime izleme tercihlerinin farklı sebeplere (konu, öneri vs.) dayandığını belirtmiştir. Bu, izleyicilerin tercihlerinin genellikle tek bir faktöre dayanmadığını, bunun yerine çeşitli faktörlerin bu tercihleri şekillendirebileceğini göstermektedir.

Sonuç olarak, izleyicilerin anime tercihleri, yönetmenler, senaristler, manga yazar-çizerler, stüdyolar ve diğer farklı faktörlerin bir kombinasyonu tarafından etkilenmektedir. Her izleyicinin tercihlerini belirleyen faktörler farklılık gösterebilir ve bu faktörlerin hangisinin en etkili olduğunu belirlemek zordur. Ancak, genel olarak, ankete katılanların büyük çoğunluğu tercihlerinin farklı faktörler ve manga çizeri tarafından şekillendirildiğini belirtmiştir. En az tercih faktörüne etkisi olanlar ise senarisler ardından ise yönetmenler olarak belirlenmiştir. 8/ç hipotezini oluşturan stüdyolar ise bu tercihlerin ortasında kalmıştır. Bu bulgular, anime seçiminde çeşitli faktörlerin etkili olduğunu ve bu faktörlerin izleyicinin tercihlerini belirleyebileceğini göstermektedir. Auteur şirket ile yönetmen kavramının mangaka ve tür, tavsiye ya da reklamlar sayesinde tercih konusunda etkisi olmadığını söylemek mümkündür.

Ankete son olarak, stüdyoların belli kalıplarının olduğunu düşünen katılımcılara “Anime stüdyolarının belli kalıpları olduğunu düşünüyorsanız bunların neler olduğundan bahsedebilir misiniz?” sorusu sorulmuştur. Ankete Japonya'dan katılım sağlayan manga çizerlerinin görüşlerine göre, animasyon stüdyolarının belirli kalıpları, çizim tarzları, çizim kalitesi, tema seçimleri ve karakter tasarımları gibi kendine özgü nitelikler içerir. Özellikle Mappa, WIT, Ufotable gibi stüdyoların kendine has tarzları olduğu ve bu tarzların genellikle başarılı yapımlarında görüldüğü ifade ediliyor. Ayrıca, stüdyoların çizim kalitesi ve yatırımları, genel anime kalitesini etkilerken, stüdyoların renk seçimlerinin ve genel görsel yönetmenliğinin de kendine özgü olduğu belirtilmiştir. Stüdyoların belirli temaları seçme eğiliminde olabileceği ve aynı stüdyo tarafından yapılan yapımların belirli benzerliklere sahip olabileceği belirtilmiştir. Ayrıca bir katılımcı “Kimetsu No Yaiba filminin popülerliği sebebi ile bir bütün olarak anime endüstrisinin çizim kalitesinin arttığını” belirtmiştir. Bu benzerlikler genellikle çizim tarzı, renk seçimi, tema veya karakter tasarımı gibi özelliklerde görülebilir.

Japonya dışındaki diğer izleyicilerin görüşleri ise anime stüdyolarının belirli kalıplarının, çizim stillerinin ve özgün yaklaşımlarının olduğuna katılan birçok katılımcı olduğu yönündedir. Bazı stüdyoların yaptıkları serilerde özellikle belirli bir çizim stili veya karakter tasarımı kullanma eğilimi ön plana çıkmaktadır. Katılımcılara göre Kyoto Animation bu konuda belirgin bir örnektir, bu stüdyonun çizim stili ve karakter tasarımları genellikle birbirine benzer ve diğer stüdyolardan ayırt edilebilir. Bazı stüdyoların ise işledikleri konular veya hikâyelerde belirli bir tematik özellik gösterdiği görülebilir. Örneğin, Shaft stüdyosu genellikle bol diyalog içeren animeleri tercih ederken, Gainax ve Sunrise stüdyoları genellikle mecha ve uzay temalı animeler üzerine yoğunlaşmaktadır.

Bunun yanı sıra, stüdyoların da hedef kitlelerini belirleyip, bu hedef kitlenin tercihlerine ve beklentilerine göre anime yapmaya başladığı vurgulanmıştır. Bu durum, animenin içerisinde yer alacak şiddet, cinsellik, zararlı madde öğeleri gibi metaların belirlenmesinde etkili olmaktadır.

Bazı stüdyoların animasyon ve çizimlerde daha başarılı olduğu, hikâyeyi doğru bir şekilde yorumlayıp sunabildiği, diğerlerinin ise bu konularda daha zayıf kaldığı görüşü katılımcılar tarafından paylaşılmıştır. Örneğin, Mappa stüdyosu, aynı anda birçok seri üzerinde çalışırken animasyon ve çizim kalitesini koruma konusunda başarısız olmakla eleştirilmiş, ancak her bir serisine özel arka plan, çizim tarzı ve atmosfer yaratma konusunda övgü almıştır. Ayrıca, bazı stüdyoların yeni teknolojileri ve teknikleri daha sık kullandığına dikkat çekilmiştir. Örneğin, Ufotable ve Mappa stüdyosu CGI gibi yeni nesil tekniklerin sık kullanımıyla tanınmaktadır.

Sonuç olarak, anime stüdyolarının belirli kalıpları ve tarzları olmasının genellikle kabul gördüğü, bu kalıpların ve tarzların çizim stilinden konu seçimine, teknik kullanımdan hedef kitleye kadar birçok alanda belirgin olduğu görülmektedir. Bu, stüdyoların kendi kimliklerini ve tarzlarını oluşturmasında önemli bir faktördür ve izleyiciler tarafından genellikle fark edilir.

## **ALTINCI BÖLÜM**

### **SONUÇ VE ÖNERİLER**

## 6.1.Sonuç ve Öneriler

Auteur (yazar) teorisi, sinema eleştirisinde bir filmin değerinin ve sanatsal bütünlüğünün, yönetmenin özgün ve kişisel vizyonu ile belirlendiği fikrine dayanır. Bu araştırma, başlangıçta auteur teorisi ve ona yönelik eleştirilerin çeşitli yönlerini incelerken, teorisinin sinemada yazarlık ve değerlendirme süreçlerine nasıl etki ettiğini anlamaya çalışmaktadır. Auteur teorisinin olumlu yönlerini ve bu teorisinin sinema dünyasına getirdiği yeni bakış açıları ele alınmıştır. Bu teori, her filmi yönetmenin sanatsal vizyonunun bir ifadesi olarak kabul eder. Dolayısıyla, bir yönetmenin her filmi, onun kişisel tarzını ve dünyaya bakışını yansıtır. Bu, sinema eleştirisinde yönetmenin önemini vurgular ve filmi bir bütün olarak değil, bir yaratıcı sürecin ürünü olarak görme eğilimindedir.

Alexandre Astruc ve La Camera-Style konusunda yapılan inceleme, sinema teorisi ve pratiği üzerine düşünmenin yeni bir yolunu ortaya çıkarmıştır. Astruc, 'camera-style' (kamera-kalem) kavramını öne sürerek, sinemanın bir dil ve anlatı aracı olarak gücünü vurgulamıştır. Sinemanın yazarlık vasfını vurgulayan bu görüş, sinemayı dil ve anlatsal formun bir dalı olarak yeniden konumlandırır. Astruc'un görüşleri, yönetmenin kişisel vizyonunu ve yaratıcı ifadesini filminin merkezine yerleştiren bir perspektif geliştirmiştir. Buna göre, yönetmenler, sinemanın dili ile hikâyelerini anlatabilecek ve bu süreçte özgün bir 'yazı' tarzı oluşturabileceklerdir. 'Camera-style' kavramı bu bağlamda, yönetmenlerin filmlerini yaratıcı ve kişisel bir ifade biçimi olarak kullanabileceklerini belirtir. Özellikle Astruc'un 'camera-style' kavramı, film yapımının sadece teknik bir süreç olmadığını, aynı zamanda sanatsal ve yaratıcı bir süreç olduğunu öne sürer. Bu bakış açısı, yönetmenlerin filmlerini, yazarların romanlarını yazdıkları gibi, özgün bir stil ve anlatı ile oluşturabileceklerini ifade eder. Alexandre Astruc'un 'camera-style' kavramı, sinemanın dilini ve anlatsısını yaratıcı bir araç olarak kullanma fikrini destekler. Sinemanın bir yazarlık formu olabileceği fikri, sinema eleştirisi ve film yapımı alanlarına yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu perspektif, sinema sanatının evriminde ve film yönetmenlerinin eserlerinin değerlendirilmesinde etkili olmuştur. Bu durum, sinemanın sadece bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda bir sanat formu ve bir anlatı aracı olduğunu vurgulayan geniş bir tartışmayı yansıtır. Bu tartışma, sinemanın ve sinema eleştirisinin sadece teknik ve tematik özelliklere odaklanmak yerine, yaratıcı ifade ve yazarlık yönlerini de içermesi gerektiği argümanına yol açmıştır.

François Truffaut'nun sinema teorisi üzerine düşünceleri ve özellikle “mise en scene” ve “metteur en scene” kavramları üzerine vurguları, sinema dünyasında ve film eleştirmenliği alanında önemli etkiler yaratmıştır.

Auteur teorisinin kökenleri ve evrimi, sinema teorisinde ve pratikte çarpıcı etkilere sahip bir gelişme olmuştur. Öncelikle, teorinin kökenleri, Fransız Yeni Dalga'nın zirvesine rastlar. François Truffaut'nun 1954'te “La politique des auteurs” (yazarların siyaseti) üzerine yazdığı bir makale bu gelişim sürecinde belirleyici olmuştur. Bu teorik çerçeve, özgün yaratıcı vizyonu olan yönetmenleri ‘auteurs’ (yazarlar) olarak tanımlayarak, filmin yönetmenin kişisel anlatısı ve sanatsal ifadesi olarak kabul edilmesini savunmuştur. Bu dönem, yönetmeni bir filmin ‘yazaré olarak tanımlayan yeni bir sinema anlayışının yükselişine tanıklık etmiştir.

Truffaut'nun "mise en scene" kavramı ise, yönetmenin bir filmi çekerken sahnelemeyi ve aktörleri yönlendirmeyi içeren süreci ifade eder. Bu kavram, sinemanın yaratıcı sürecinin bir parçası olarak yönetmenin rolünü vurgular. Truffaut, bir filmi yaratmada yönetmenin anahtar rolünü vurgulamış ve böylece auteur teorisini güçlendirmiştir. Ayrıca, Truffaut'ya göre, gerçek bir auteur, filmi üzerinde tam kontrol sahibi olmalı ve filmi kendi benzersiz vizyonuna göre şekillendirebilmelidir. Öte yandan, Truffaut'nun “metteur en scene” kavramı, yönetmenin sadece bir senaryoyu uygulama rolünü temsil eder. Truffaut, “metteur en scene” olarak nitelendirdiği yönetmenlerin, filmlerini oluştururken bir auteur kadar kişisel veya yaratıcı özgürlüğe sahip olmadıklarını öne sürmüştür. Ona göre, bir metteur en scene, genellikle bir senaryonun ya da bir prodüksiyonun belirli teknik gereksinimlerini yerine getirir ve genellikle kişisel stilini veya vizyonunu filmine aktarma fırsatı bulamaz. François Truffaut'nun “mise en scene” ve “metteur en scene” kavramları, yönetmenin film yapım sürecindeki rolünü ve yaratıcı kontrollerinin derecesini açıkça tanımlamaktadır. Truffaut'nun bu düşünceleri, auteur teorisinin geliştirilmesinde ve yaygınlaşmasında kilit bir rol oynamış ve sinema eleştirmenliği ve film teorisi üzerinde büyük bir etkiye sahip olmuştur. Truffaut'nun bu kavramlarla yaptığı ayırım, yönetmenin filmin yaratılmasında oynadığı rolü ve yönetmenin sinematik yaratıcılığa sahip olabileceği fikrini öne sürerek, sinema teorisinde önemli bir dönüm noktası olmuştur.

Andrew Sarris'in auteur teorisine katkıları, sinema dünyasında ve özellikle film eleştirmenliği ve yönetmenlik üzerine düşünülmesinde dikkate değer etkiler yaratmıştır. Sarris, yönetmenin filmin yaratılmasında oynadığı merkezi rolü vurgulayarak ve bir filmin

yönetmenin belgin bir kişiliđi olmasının önemini vurgulayarak auteur teorisini ilerletmiştir. Sarris, “Auteur'un Üç Halkası” kavramını geliştirmiştir: teknik yetenek, kişisel stil ve içsel anlam. Bu halkalar, yönetmenin film yapım sürecindeki rolünü ve filmin sonucunu belirlemede önemli olan yetenek ve becerilerini tanımlar. Birinci halka olan teknik yetenek, yönetmenin film yapım sürecinin teknik yönlerini etkin bir şekilde yönetebilme yeteneđine işaret eder. İkinci halka olan kişisel stil, yönetmenin filminde kendine özgü bir estetik ve tematik yaklaşımın belgin olmasını ifade eder. Üçüncü ve son halka olan içsel anlam, yönetmenin filminin genel anlamı ve mesajını belirleyen belirli bir vizyona sahip olmasını gerektirir. Sarris'in teorisine göre, bir yönetmenin bir auteur olarak kabul edilmesi için bu üç halkanın tümünü başarıyla yerine getirmesi gerekir. Sarris, bu üç halkayı, bir yönetmenin film yapım sürecindeki yaratıcı kontrolünün derecesini ve bir filmde yönetmenin belgin bir kişiliđinin olmasının önemini belirlemek için kullanmıştır. Andrew Sarris'in auteur teorisine ve özellikle “Auteur'un Üç Halkası” kavramına olan katkıları, sinema dünyasında ve film eleştirilenliđi alanında önemli bir etki yaratmıştır. Sarris'in teorisi, yönetmenin filmin yaratılmasında oynadıđı rolün ve yaratıcı kontrolünün derecesinin anlaşılmasını sağlamış ve sinema dünyasında yönetmenin önemini öne çıkarmıştır.

Auteur teorisini önemli katkıları olan ve çalışmada incelen son isim Peter Wollen'ın yapısal auteur anlayışı, auteur teorisine daha geniş bir bakış açısı getirmiştir. Wollen, filmlerin ve yönetmenlerin incelenmesinde bir yönetmenin kişisel stilini ve vizyonunu sorgulamak yerine, filmleri oluşturan yapısal özelliklere odaklanmıştır. Bu, Wollen'ın filmlerin değerlendirilmesinde sinemanın yapısal özelliklerini ve özgürlüğünü vurgulamasına izin vermiştir. Yapısal auteur teorisi, bir yönetmenin auteur olabilmesi için sadece kişisel bir stil veya estetik duyarlılık sergilemek yerine, filmlerinde belirli bir yapısal bütünlük ve tutarlılık göstermesi gerektiğini savunur. Bu anlamda, Wollen'ın teorisi, bir yönetmenin filmlerinde görülen belgin tematik ve stilistik özelliklerden çok, filmlerinin özgül yapısal özelliklerine dikkat çekmektedir. Wollen, filmlerinin ve yönetmenlerinin değerlendirilmesinde sinemanın yapısal özgürlüğünün önemini de vurgulamıştır. Bu, bir yönetmenin filmlerinde gösterdiđi yapısal özgünlüğü ve yaratıcı ifade özgürlüğünü ön plana çıkarır. Sinemanın yapısal özgürlüğü, bir yönetmenin belirli bir filmde nasıl bir hikâye anlattığı, hangi sinematografik teknikleri kullandıđı ve bu tekniklerin filmin genel anlamını ve mesajını nasıl etkilediđi konusunda belirleyici olabilir. Peter Wollen'ın yapısal auteur ve sinemanın yapısal özgürlüğü kavramları, sinema teorisi ve film eleştirisinde yeni ve genişletilmiş bir bakış açısı sunmuştur. Wollen'ın teorisi, bir yönetmenin filmlerini

değerlendirmekte ve anlamakta bireysel stil ve vizyonu ötesine geçerek, filmlerin yapısal özelliklerine ve sinemanın özgürlüğüne odaklanmayı önerir. Bu, filmlerin ve yönetmenlerin değerlendirilmesinde daha geniş ve kapsamlı bir perspektif sunar ve auteur teorisinin geleneksel anlayışına önemli bir katkı sağlar.

Auteur kuramının gelişimine yönelik eleştiriler ve tartışmalar, sinema eleştirisi ve teorisi içerisindeki bu kavramın daha derinlemesine anlaşılmasını ve geliştirilmesini sağlamıştır. Kuram, her ne kadar bir yönetmenin filmlerindeki özgün ve kişisel vizyonu vurgulasa da, eleştiriler, filmlerin ve sinemanın karmaşık ve çok yönlü doğasını göz ardı ettiğini ortaya koymuştur. Pauline Kael ve Andrew Sarris arasındaki tartışma, auteur kuramına yönelik önemli bir eleştiri sağlar. Kael, bir yönetmenin belirgin kişisel stili ve vizyonunun, filmin genel kalitesini belirlemedeki tek kriter olmaması gerektiğini öne sürer. Film yapımı sürecinde senaryo, oyunculuk, sinematografi ve kolektif çaba gibi birçok faktörün önemli bir rol oynadığını vurgular. Kael'in eleştirisi, auteur teorisinin sınırlamalarını ve bir filmin değerlendirilmesi sürecinde yönetmenin ayırt edilebilir kişiliğinin tek kriter olarak kullanılmasının zayıflığını göstermiştir. Yapısal auteur kuramına yönelik eleştiriler, auteur kuramının sadece bir yönetmenin filmlerindeki kişisel vizyonunu ve stilini değil, aynı zamanda filmlerin yapısal özelliklerini de dikkate alması gerektiğini savunmuştur. Bu, auteur teorisinin, bir yönetmenin kişisel vizyonunun ve stiline yanı sıra, filmlerin yapısal özelliklerine ve filmin genel anlamını ve mesajını etkileyen sinematografik tekniklere de dikkat etmesi gerektiğini öne sürer. Auteur kuramına yönelik eleştiriler ve tartışmalar, kuramın sinema eleştirisi ve teorisi üzerindeki etkisini daha da genişletmiştir. Bu eleştiriler, auteur teorisinin sinemanın karmaşık ve çok yönlü doğasını anlamak ve değerlendirmek için daha geniş bir perspektif ve yaklaşım gerektirdiğini göstermiştir. Bu, auteur kuramının hem sinema eleştirisinde hem de sinema teorisinde daha derinlemesine anlaşılmasına ve geliştirilmesine katkıda bulunmuştur. Bu bilgiler ilk bölümde detaylı bir şekilde incelenmiş ve çalışmanın auteur çerçevesinin belirlenmesini sağlamıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise anime ve manga sanatı hakkında detaylı bir ortaya çıkış ve gelişim haritası çizilmiştir.

Anime ve manga'nın dünya çapında nasıl büyük bir popülerite kazandığını ve bunların Japonya'nın en tanınmış kültürel ihracatları arasında nasıl yer aldığını detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Anime, benzersiz görsel ve hikâye anlatma tarzıyla her yaşta ve her geçmişten izleyicileri büyülemiştir. Bu, anime'nin geniş bir izleyici kitlesi çekme yeteneğini ve küresel



çapta nasıl bir fenomen haline geldiğini göstermektedir. Japonya, animasyon sektöründe her zaman önemli bir oyuncu olmuştur ve anime'nin büyümesi bu hakimiyeti yansıtmaktadır. Anime'nin etkisi, Doğu ve Batı etkilerinin karıştığı yenilikçi animasyon formlarının yaratılmasına yol açmıştır. Bu, animasyonun evrensel bir sanat formu olarak kabul edilmesine yardımcı olmuştur ve aynı zamanda farklı kültürlerin bir araya gelerek yeni ve heyecan verici sanatsal ifade biçimleri yaratma potansiyelini göstermektedir. Ancak, anime ve manga'nın bu küresel etkisi, bu sanat formunu benimserken kültürel özünün korunmasının önemini de vurgulamaktadır. Anime ve manga, Japonya'nın tarihi ve kültürel bağlamından doğmuştur ve bu bağlam, bu sanat formlarının benzersiz özelliklerini ve çekiciliğini belirler. Bu nedenle, anime ve manga'nın küresel popülaritesi, bu sanat formlarının kültürel özünün korunması ve saygı gösterilmesi gerektiğini hatırlatmaktadır.

Anime ve manga, karmaşık, uzun vadeli anlatı evrenlerine odaklanan ve derin karakter gelişimine izin veren ortak kökenlere ve tematik özelliklere sahiptir. Bu, her iki formun da aynı tarihi, kültürel ve sanatsal bağlam içinde geliştiğini göstermektedir. Anime ve manga, genellikle karmaşık hikâye çizgileri ve derinlikli karakterlerle tanınır, bu da izleyicilere ve okuyuculara karakterlerle empati kurma ve hikâyeye daha derin bir seviyede bağlanma fırsatı sunar. Sonuç olarak, anime ve manga'nın küresel popülaritesinin ve etkisinin, bu sanat formlarının benzersiz özelliklerini ve kültürel bağlamını anlamak için önemli olduğunu vurgulamaktadır. Ayrıca, anime ve manga'nın kültürel özünün korunması ve saygı gösterilmesi gerektiğini hatırlatmaktadır.

Anime, küresel popülaritesi ve etkisi ile önemli bir kültürel ve ekonomik güç olmuştur. Japonya'nın animasyon sektörü, özellikle anime, dünya çapında büyük bir etkiye sahip olmuştur. Bu etki, hem anime'nin pazardaki gücünü hem de animasyon üretimindeki yeteneklerini yansıtmaktadır. Anime, benzersiz görsel ve anlatısal estetiği ile geniş bir demografik yelpazeden izleyicileri etkileme yeteneğine sahiptir. Bu, anime'nin geniş bir izleyici kitlesi çekme kapasitesini ve küresel çapta nasıl bir fenomen haline geldiğini göstermektedir. Anime şirketleri, animasyon teknikleri ve üretim hızları konusunda diğer ülkelerin animasyon endüstrilerine göre belirgin bir avantaja sahiptir. Japonya'nın animasyon sektörü, hızlı ve verimli üretim süreçleri ve yüksek kaliteli animasyonlar üretme yeteneği ile tanınır. Bu, anime şirketlerinin pazarda rekabetçi olmalarını ve geniş bir izleyici kitlesi çekmelerini sağlar. Anime'nin bu gücü ve etkisi, onu bir "auteur" olarak kabul etmek

için güçlü bir argüman sağlar. Bu nedenle, anime ve genellikle animelerin esin kaynağı olan mangalar çalışmanın evreni olarak seçilmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde ise çalışmanın evrenini belirleyen Japon animasyon şirketleri ve örnekleme belirleyen bu şirketin anime filmleri incelenmiştir. Çalışmanın evren ve örneklem belirleme süreci hiçbir etki altında kalmadan ve rastgele olmayan bir şekilde kotalı örnekleme yöntemi kullanılarak MAL(MyAnimeList) anime platformundan seçilmiştir. MyAnimeList dünya çapında anime izleyicilerinin oylarıyla, filmlerin ve anime serilerinin listelediği bir kategori temelli anime tercih platformudur. Temel anlamda, auteur teorisinde belirli bir süre gözardı edilen izleyici faktörü çalışmanın evreni ve örneklemini belirleyen en önemli faktör olmuştur.

Çalışmanın dördüncü bölümü ise şirketlerin filmlerinin incelendiği ve analiz edildiği ardında ise şirketlerin auteur niteliği taşıyabileceği ile ilgili bilgilerin sonuçlandırıldığı kısımdır. Auteur kuramı, filmin tüm yaratıcı yönlerinin yönetmene atfedildiği bir kuramdır. Ancak bu kuram, bir film veya anime serisi üzerinde aynı ölçüde etkiye sahip olabilecek bir başka faktör olan yapımcı şirketlere veya stüdyolara da uygulanabilirliği gözlemlenmiştir.

Kyoto Animation, anlatı ve biçimsel özellikler olmak üzere iki ana başlık altında değerlendirilmiştir. Bu analiz, yapımcı şirketin veya stüdyonun anime üzerindeki etkisinin ne derece belirleyici olduğunu ve dolayısıyla Auteur kuramının bu bağlamda nasıl genişletilebileceğini ortaya koymuştur. Kyoto Animation'ın filmlerinin anlatsal özellikleri, şirketin yapımları aracılığıyla aktarmayı hedeflediği duygusal ve düşünsel motiflerin temelini oluşturur. Bu özellikler, Kyoto Animation'ın belirli bir 'Auteur' olarak tanımlanmasında önemli bir rol oynar. Kyoto Animation'ın filmlerinde mekan kullanımı, animasyon dünyasının tasarımı, çekimlerin kompozisyonu ve karakterlerin mekan içindeki hareketleri de dahil olmak üzere filmin çeşitli yönlerinde görülebilir. Bu, Kyoto Animation'ın bir 'Auteur' olarak nasıl tanımlandığını ve tanınabildiğini anlamamıza yardımcı olur. Kyoto Animation'ın filmlerindeki karakterlerin önemli bir yönü de izleyiciyle özdeşleşmeleridir. Araştırmalar, karakterlerle özdeşleşme derecesinin izleyicinin filmde aldığı keyifle ilişkili olduğunu göstermiştir. Bu özdeşleşme, Kyoto Animation'ın anlatsal özelliklerini ve bu özelliklerin şirketin belirli bir 'Auteur' olarak tanımlanmasında nasıl bir rol oynadığını daha iyi anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Sonuç olarak ise Kyoto Animation'ın "içsel anlam" olarak tanımlanabilecek bir özelliği "duygusal gelişim" ve "kişisel dönüşüm" üzerine yoğunlaşmasıdır. Şirketin filmleri

genellikle karakterlerin iç dünyalarını, duygusal durumlarını ve kişisel gelişimlerini detaylı bir şekilde ele alır. Bu temalar genellikle, genç yetişkinler tarafından daha iyi anlaşılabilir ve takdir edilen karmaşık duygusal ve psikolojik konuları içerir. Karakterlerin iç dünyalarını, duygusal durumlarını ve kişisel gelişimlerini detaylı bir şekilde ele alan yapımlar, izleyicilerine derinlikli bir hikâyeye sunmayı amaçlar. Bu tür hikâyeler, genellikle genç yetişkinler tarafından daha çok takdir edilir çünkü bu yaş grubu genellikle kendi kişisel ve duygusal dönüşümlerini yaşar ve bu tür hikâyelerle daha çok bağ kurabilir.

Öte yandan, Kyoto Animation'ın animasyonlarının, sosyal hayatında iletişim kurmakta zorluk çekenler veya günlük hayatında zorbalığa uğrayanlar gibi karakterlerle gençler ve ergenlere hitap ettiğini söyleyebiliriz. Bu karakterler genellikle genç izleyiciler tarafından daha kolay anlaşılır ve genellikle kendi yaşadıkları deneyimlerle paralellik gösterir.

Sonuç olarak, Kyoto Animation'ın belirli bir hedef kitleye yönelik film yaptığı söylenebilir. Duygusal ve kişisel dönüşüm temaları genellikle genç yetişkinlere hitap ederken, sosyal iletişim zorlukları ve bu zorlukların üstesinden gelerek gerçekleşen karakter gelişimi gibi konular gençler ve ergenlerle daha çok rezonansa girer. Bu, Kyoto Animation'ın filmlerinin anlatsal özelliklerini ve bu özelliklerin şirketin belirli bir 'Auteur' olarak tanımlanmasında nasıl bir rol oynadığını daha iyi anlamamızı sağlar. Bu nedenle, Kyoto Animation'ın felsefesini tek bir kelime ile özetlemek gerekirse, bu kelime "dönüşüm" olacaktır. Bu, şirketin karakterlerin duygusal ve kişisel gelişimine odaklanma eğilimini yansıtır.

İkinci şirket olan Studio Ghibli'nin ise animasyon dünyası ve popüler kültür üzerinde derin bir etki yarattığı görülmektedir. Stüdyonun filmleri, insan-doğa ilişkileri, metanet, büyüme ve olgunlaşma, etik ve ahlaki zorluklar ve aile bağları gibi çeşitli temaları araştırırken, aynı zamanda teknik mükemmellik ve sanatsal yenilikler de sergilemiştir. Studio Ghibli'nin başarısı, yetenekli yönetmenlerine, işbirliğine dayalı ortaklıklarına ve filmlerinin kalıcı cazibesine bağlanabilir. Sonuç olarak, Studio Ghibli bir ev ismi haline gelmiş ve filmleri dünya çapında izleyicileri büyülemeye devam etmektedir. Studio Ghibli filmleri, geniş bir duygusal ve düşünsel yelpazeyi temsil eden anlatsal özelliklerle bilinir. Bu anlatsal özellikler, şirketin yapımlarında işlenen geniş temalar ve duygusal motiflerle eşsiz bir birliktelik oluşturur. Bu yaklaşım, Studio Ghibli'nin anlatsal özelliklerinin ve bu özelliklerin, şirketin 'Auteur' olarak bilinen belirli bir tarzının ve vizyonunun tanımlanmasında nasıl kilit bir öneme sahip olduğunu net bir şekilde anlamamızı sağlar.

Studio Ghibli'nin auteur olmasının nedeni, filmlerinin geniş tematik yelpazesi, anlatısal özellikleri ve sanatsal yenilikleridir. Filmleri, genellikle karmaşık insan-doğa ilişkileri, toplumsal cinsiyet rolleri, barış ve savaş karşıtlığı gibi temaları ele alırken, aynı zamanda teknik ve sanatsal mükemmellik sergiler. Bu özellikler, Studio Ghibli'nin belirgin bir tarz ve vizyon oluşturmasını sağlar ve onu bir auteur olarak tanımlar. Bu nedenle, Studio Ghibli'nin kaygısını tek bir kelime ile özetlemek gerekirse, bu kelime “insan-doğa ilişkisi” olmalıdır. Bu, sadece bir tema olmanın ötesinde, stüdyonun filmlerinin temel taşıdır ve onun sanatsal vizyonunun merkezindedir. Studio Ghibli, insan-doğa ilişkisini, karmaşık ve çoğu zaman çelişkili olan bu bağın derinliklerine inerek inceler. Bu, insanların doğayla olan etkileşimlerinin, doğanın bize sunduğu güzelliklerin ve aynı zamanda doğanın karşısında insanın ne kadar küçük ve alçakgönüllü olması gerektiğinin bir hatırlatıcısıdır. Studio Ghibli'nin bu kaygıyı merkeze alması, onun sadece eğlendirici animasyonlar yapmakla kalmayıp, aynı zamanda izleyicilere düşündürücü ve anlamlı mesajlar sunma arzusunu gösterir. Bu, stüdyonun filmlerinin sadece görsel bir şölen olmamasını, aynı zamanda izleyicinin düşünmesini ve kendi yaşamındaki insan-doğa ilişkisini sorgulamasını sağlar. Bu nedenle, Studio Ghibli'nin bu kaygısı, onun filmlerini sadece sanatsal başarıları için değil, aynı zamanda onların sosyal ve çevresel bilinç yaratma potansiyelleri için de değerli kılar.

İncelenen son şirket olan Ufotable ise, karmaşık ahlaki sorunları, kişisel fedakarlıkları ve felsefi spektrumu kapsayan anlatısal özelliklerle tanınır. Bu anlatısal özellikler, stüdyonun yapımlarında işlenen geniş temalar ve duygusal motiflerle birleşerek, izleyicilere derin ve etkileyici hikâyeler sunar. Karakterler, her bir filmde bu temaları ve konuları daha da zenginleştiren ve anlatının çeşitli yönlerini canlandıran hayati unsurlardır. Ufotable'ın anlatısal özellikleri, stüdyonun kendine özgü tarzını ve vizyonunu tanımlar. Bu özellikler, stüdyonun ‘Auteur’ olarak bilinen belirli bir tarzının ve vizyonunun tanımlanmasında kilit bir etkidir. Öne çıkan bazı temalar kişisel dönüşüm, kader ve seçimler, aile bağları ve karanlığın aydınlığıdır. Ahlaki ve etik çatışmalar ve karakterlerin bu konu çevresinde gelişimi, Ufotable'un her eserinde görülmektedir. Kader ve seçimler de Ufotable eserlerinde sıkça işlenir. Aile bağları teması ve son olarak, karanlığın aydınlığı teması, stüdyonun eserlerinde dikkat çeken birer temadır. Bu nedenle, Ufotable'un ‘Auteur’ olabileceği sonucuna ulaşabiliriz. Çünkü stüdyo, belirli bir tarz ve vizyonla, karmaşık ahlaki sorunları, kişisel fedakarlıkları ve felsefi spektrumu kapsayan anlatısal özelliklerle tanınan filmler üretir. Bu, stüdyonun kendine özgü tarzını ve vizyonunu tanımlayan ve ‘Auteur’ olarak bilinen belirli bir tarzının ve vizyonunun tanımlanmasında önemlidir.

Ufotable'un "içsel anlamı" veya felsefesi, "ahlaki çatışma" olarak özetlenebilir. Stüdyonun filmlerinde sıkça işlenen ahlaki çatışma teması, karakterlerin etik ikilemelerini, kişisel fedakarlıklarını ve insan doğasının karmaşıklığını derinlemesine inceler. Bu, onların etrafındaki dünyayı anlamalarını ve etkilemelerini belirler. Bu ahlaki çatışma, sadece karakterlerin kendilerini ve dünyayı anlamalarındaki değişikliklerle sınırlı kalmaz, aynı zamanda onların kendi kaderlerini şekillendirmek için yaptıkları seçimlerle de belirginleşir. Bu nedenle, Ufotable'un filmlerinin felsefesi, karakterlerin ahlaki çatışmaları ve etik değerleridir. Ufotable, ayrıca, birçok karaktere odaklanma ve grafik kalitesi ile de öne çıkar. Stüdyo, karmaşık hikâye anlatımı, çarpıcı görselleri ve genellikle karmaşık temaları ve karakter dinamikleri ile tanınır. Her bir filmde bu temaları ve konuları daha da zenginleştiren ve anlatının çeşitli yönlerini canlandıran hayati unsurlar karakterlerdir. Bu, stüdyonun kendine özgü tarzını ve vizyonunu tanımlar ve onu 'Auteur' olarak bilinen belirli bir tarzının ve vizyonunun tanımlanmasında kilit bir etkidir.

Çalışmanın son bölümü ise evren ve örneklemin önemini ön plana çıkarmak, şirketlerin 'auteur' niteliğini filmlerin asıl odak noktası olan izleyicilerin görüşleri ile pekiştirmek ve çalışmanın hipotezini desteklemek amaçlı oluşturulan anket sonuçlarına göre anime ve manga izleyicileri ve bu üretim sürecine katkıda bulunan çalışanlar, anime ve manga üretim sürecinde emeği geçenlerin eser üzerinde etkili olduğunu düşünmektedirler. Bu, auteur teorisinin eleştirel bir incelemesi ve sinema endüstrisindeki rol dağılımını anlamamıza yardımcı olmaktadır. Anket sonuçlarına göre, katılımcıların büyük çoğunluğu, özellikle, anime stüdyolarının eserler üzerinde belirgin bir etkisi olduğunu düşünen katılımcılardan (%85.5) oluşmaktadır. Yönetmenlerin etkisi %85'ken, senaristlerin etkisi %81 ve manga yazar-çizerlerin etkisi %76.5 olarak belirlenmiştir. Bu sonuçlar, genellikle yönetmenler için kullanılan 'auteur' teriminin stüdyolar içinde kullanılabileceğinin bir göstergesidir ve çalışmanın hipotezini destekler niteliktedir. Ayrıca 'auteur' şirketlerin ya da yönetmenlerin, katılımcıların tercihlerini şekillendirme seviyesini ölçmek amaçlı başka bir soru daha sorulmuştur. Bu sonuçlar, anime yapım sürecinde yer alan tüm paydaşların - yönetmenler, senaristler, manga yazar-çizerler ve stüdyolar - eserler üzerinde belirgin bir etkiye sahip olduğunu ve bu etkinin, eserlerin benzersiz ve ayırt edici özelliklerini oluşturduğunu göstermektedir. Sonuçlara göre en yüksek değer, anime tercihlerinin diğer faktörlerle şekillendiğini göstermektedir. Diğer faktörler konu, tür, tavsiye ya da reklamlar olabilmektedir. Daha sonrasında ise eserlerde 'auteur' niteliğinin, senarist ile birlikte en az bulunduğu düşünülen mangakaların anime izleme tercihlerini yüksek oranda etkilediği

sonucuna ulařılmıştır. Őirketler ise tercihlerde en belirgin faktör olmasada yönetmen ya da eserin senaristinden daha fazla izleyicinin tercihlerini Őekillendirmektedir.

Bu araştırma, anime sektöründe auteur kuramının nasıl işlediđi üzerine perspektifimizi genişletmiştir. Geleneksel olarak, auteur kuramı bir filmin yönetmenine odaklanırken, bu araştırma anime sektöründe, özellikle stüdyoların ve yapımcı Őirketlerin filmler üzerinde benzer bir etkiye sahip olduğunu vurgulamaktadır. Kyoto Animation, Studio Ghibli ve Ufotable gibi anime stüdyoları, filmlerinin anlatısal özelliklerini ve tarzını belirleyen belirli temalar ve felsefelerle tanınır. Bu öğeler stüdyoları auteur olarak tanımlayabilecek unsurlar barındırır. Bu stüdyolar, maddi yapılarının ötesinde, kendine özgü kimlikleriyle var olan anlatı yapılarına sahiptirler ve bu stüdyolar filmin içinde, içerdikleri tüm öğelerle birlikte kendilerini bir kimlik olarak yerleştirirler. Oluşturulan bu anlatılarda, izleyicinin etkisinin de göz ardı edilemez bir ölçüde olduğu, çalışmamızın verileri ile açıkça ortaya konmuştur. Bu durum, auteur kuramının animasyon ve anime sektöründe nasıl genişletilebileceđi konusunda yeni bir perspektif sunmaktadır. Bu çalışmada, auteur teorisi, filmi bir yönetmenin tamamen özgün ve baskın yaratıcılıđının bir ürünü olarak görmek yerine, anime stüdyolarını ele alarak, auteur teorisini eleştirel bir yaklaşımla değerlendirmiştir. Bu yaklaşım, anime üretim sürecinin karmaşık, çok katmanlı bir süreç olduğunu ve bir filmin anlamının sadece yönetmenin yaratıcılıđına deđil, aynı zamanda diđer katkıda bulunanların toplamını ifade eden stüdyoların ve izleyicinin yorumlarına da bađlı olduğunu kabul eder. Sonuç olarak, bu araştırma, anime stüdyolarının auteur nitelikler taşıdığını ve auteur kuramının sinema endüstrisinde farklı bağlamlarda uygulanabilirliđi hakkında daha geniş bir anlayış kazandırmıştır.

## KAYNAKÇA

- A Silent Voice: The Movie - Box Office Mojo. (n.d.). Box Office Mojo. Erişim Tarihi: 21.03.2023, [https://www.boxofficemojo.com/title/tt5323662/?ref=bo\\_se\\_r\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt5323662/?ref=bo_se_r_2)
- Akbulut, H. (2018). Film çözümlenmeleri. *İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim*.
- Akser, M. (2020). Remembering Thomas Elsaesser and Peter Wollen. *CINEJ Cinema Journal*, 8(1): 1–13.
- Allison, A. (2006). *Millennial monsters: Japanese toys and the global imagination* (Vol. 13). Univ of California Press.
- Alicenap, Ç. T. (2012). *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği*. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Doktora Tezi.
- Andreeva, A. (2010). Medieval Shinto: New Discoveries and Perspectives1. *Religion Compass*, 11(4), 679-693.
- Astruc, A. (1948). *The Birth Of A New Avant Garde: La Caméra-Style*.
- Aşçı, G. *Sinemada Auteur Kuram ve Star Sistemiyle İlişkisi: Ferzan Özpetek Sineması Örneğiyle*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, 2019.
- Azizah, S., Rante, H., Susanto, D., Alimudin, A. (2020). Juxtaposition In Montage Movie. *E3S Web Conf.*, (188), 00023.
- Bakker, M. (2018). Getting into the Schwing of Things: Hunter x Hunter's Progressive Gender Depictions and Exploration of Non-Binary Possibilities (Doctoral dissertation, Open Access Te Herenga Waka-Victoria University of Wellington).
- Bálint, K., Sukalla, F., Rooney, B. (2022). Personal Relevance and State Empathy With A Character Facilitates Self-disclosure In Film Viewers. *Front. Commun.*, (7).
- Barlas, G. (2023). *Cinematic Space*.
- Baskind, J. (2014). Christian-buddhist Polemics In Late Medieval/early Modern Japan. *Religion Compass*, 2(8), 37-48.
- Batten, J. A., Smith, T. J. (2018). Looking At Sound: Sound Design and The Audiovisual Influences On Gaze. *Seeing Into Screens*.

- Bauer, M., Georgeson, A., McNamara, C., Wakefield, B. H., King, T. S., Olympia, R. P. (2016). Positive and Negative Themes Found In Superhero Films. *Clin Pediatr*
- Best Anime Ranking | Japan Probe. (n.d.). Wayback Machine. Erişim: 08.04.2023, <https://web.archive.org/web/20120722051242/http://www.japanprobe.com/2007/06/22/best-anime-ranking/>
- Bird, G., ve Cook, R. (2013). Mixed emotions: the contribution of alexithymia to the emotional symptoms of autism. *Translational psychiatry*, 3(7), e285-e285.
- Blumstein, D. T., Bryant, G. A., Kaye, P. L. (2012). The Sound Of Arousal In Music Is Context-dependent. *Biol. Lett.*, 5(8), 744-747.
- Branigan, E. (2013). *Narrative comprehension and film*. Routledge.
- Bratis, D., Tselebis, A., Sikaras, C., Moulou, A., Giotakis, K., Zoumakis, E., ... ve Ilias, I. (2009). Alexithymia and Its Association With Burnout, Depression And Family Support Among Greek Nursing Staff. *Hum Resour Health*, 1(7).
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding manga and anime*. Greenwood Publishing Group.
- Brewer, M.B. (2001), The Many Faces of Social Identity: Implications for Political Psychology. *Political Psychology*, 22: 115-125.
- Bordwell, D., ve Thompson (2003). *Film History: An Introduction, Second Edition*. McGraw Hill.
- Boyd, J. W., ve Nishimura, T. (2016). Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film "Spirited Away". *Journal of Religion ve Film*, 8(3), 4.
- Callis, C. (2020). The Spiriting Away Of Chihiro: Miyazaki's Global Heroine. *Cuadernos*, 91.
- Chambell, E., ve Elmer, G. Master Of Professional Communication Major Research Paper.
- Castro, D. C. (2022). *American-Anime: How Japanese Anime Influenced American Cartoons*.
- Caughie J. ve British Film Institute. (1981). *Theories Of Authorship: A Reader*. Routledge ve Kegan Paul in association with the British Film Institute.



- Cavallaro, D. (2006). *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson, North Carolina and London: McFarland ve Company Inc.
- Cho, E., Macomber, M. (2022). A Content Analysis: Gender Roles In Studio Ghibli Films. *J Stud Res*, 4(11).
- Cho, H., Disher, T., Lee, W. C., Keating, S. A., ve Lee, J. H. (2018). Facet analysis of anime genres: The challenges of defining genre information for popular cultural objects. *Ko Knowledge Organization*, 45(6), 484-499.
- Choiron, N. F., Eliyanah, E. (2020). Who Marries Whom On Silver Screen? Religion and Social Class In Marriage Patterns In Contemporary Indonesian Films. *JP*, 2(9), 104.
- Clements, J. (2023). *Anime: A history*. Bloomsbury Publishing.
- Clements, J., ve McCarthy, H. (2015). *The anime encyclopedia: A century of Japanese animation*. Stone Bridge Press.
- Cohn, N. (2013). Visual Narrative Structure. *Cogn Sci*, 3(37), 413-452.
- Condry, I. (2013). *The soul of anime: Collaborative creativity and Japan's media success story*. Duke University Press.
- Corrigan, T. (1990). The Commerce of Auteurism: A Voice without Authority. *New German Critique*, 49: 43–57.
- Çekmeci, S. (2023). Stüdyo Ghibli Filmlerinde Auteur Vizyonu: Hikâye Anlatımının Sınırlarını Aşmak. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 8(15): 23-33.
- Dasgupta, A. (2022). Affective Transformation: Other-power and the Community of Peers in Works by Kyoto Animation. *The Journal of Anime and Manga Studies*, 3, 85-117.
- Demirkan, F. (2021). *Auteur Kuram Çerçevesinde Tim Burton Sinemasındaki Dışavurumculuk İzleri*, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Demon Slayer the Movie: Mugen Train - Box Office Mojo. (n.d.). Box Office Mojo. Erişim Tarihi: 01.04.2023, [https://www.boxofficemojo.com/title/tt11032374/credits/?ref=bo\\_tt\\_tab](https://www.boxofficemojo.com/title/tt11032374/credits/?ref=bo_tt_tab)
- Denison, R. (2022). Before Ghibli was Ghibli: Analysing the Historical Discourses Surrounding Hayao Miyazaki's *Castle in the Sky* (1986).

- Dessi, U. (2012). Religion, Hybrid Forms, and Cultural Chauvinism In Japan. *J Religion Japan*, 2(1), 168-187.
- DeWinter, J. (2009). *Aesthetic Reproduction in Japanese Computer Culture: The Dialectical Histories of Manga, Anime, and Computer Games*. In *The Computer Culture Reader*, edited by Judd Ethan Ruggill, Ken S. McAllister, and Joseph R. Chaney, 108–124. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Di, C., Peng, J., Di, Y., Wu, S. (2021). 3d Face Modeling Algorithm For Film and Television Animation Based On Lightweight Convolutional Neural Network. *Complexity*, (2021), 1-10.
- Dincer, D., Tekin, I., ve Cetken, P. (2022). A Design Studio on Fantastic Space: Exploring the Narrative of Spirited Away. *idea journal*, 19(01), 08-32.
- Drama - Anime - MyAnimeList.net. (n.d.). MyAnimeList.net. Erişim Tarihi: 23.01.2023. <https://myanimelist.net/anime/genre/8/Drama>
- El-Nasr, M. S., Vasilakos, A., Rao, C., ve Zupko, J. (2009). Dynamic intelligent lighting for directing visual attention in interactive 3-d scenes. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*, 1(2), 145-153.
- England, D. E., Collier-Meek, M. A. (2011). Gender Role Portrayal and The Disney Princesses. *Sex Roles*, 7-8(64), 555-567.
- Erikson, E. H., ve Erikson, J. M. (1998). *The life cycle completed (extended version)*. WW Norton ve Company.
- Fate/stay night [Heaven's Feel] III. spring song - Box Office Mojo. (n.d.). Box Office Mojo. Erişim Tarihi: 04.03.2023, [https://www.boxofficemojo.com/title/tt8092118/?ref =bo\\_se\\_r\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt8092118/?ref =bo_se_r_2)
- Fearghail, C. O., Dufaux, F., Knorr, S., Smolic, A. (2018). Director's Cut - Analysis Of Vr Film Cuts For Interactive Storytelling. *2018 International Conference on 3D Immersion (IC3D)*.
- Franco Alonso, D. (2019). Differences between Japanese and Western anatomical animation techniques applied to videogames (Bachelor's thesis, Universitat Politècnica de Catalunya).

- García-Sánchez, P., Velez-Estevez, A., Merelo, J. J., Cobo, M. (2021). The Simpsons Did It: Exploring the Film Trope Space And Its Large Scale Structure. *PLoS ONE*, 3(16), e0248881.
- Gong, H. (2023). Analysis Of Film Editing Technology Of Microfilm I Am Fine. Proceedings of the 2nd International Conference on Education, *Language and Art (ICELA 2022)*, 927-933.
- Gottesman, Z. S. (2018). The rotoscopic uncanny: aku no hana and the aesthetic of Japanese postmodernity. *Animation*, 13(3), 192-206.
- Grumbacher, Steven (1976). Andrew Sarris and the Politique des Auteurs (1962-1974): An Assessment and an Analysis. Masters Theses ve Specialist Projects. Western Kentucky University.
- Guo, Y. (2023). In What Ways Can We Have Positive Responses To Evil Characters In Film?. *IJSSH*, 99-102.
- Güngör, A, C. (2019). “Bir Auteur Yönetmenin Otobiyografisi: 8 ½”, *Global Media Journal TR Edition*, 9 (18): 183-200.
- Gürses, İ., ve Kılavuz, M. A. (2011). Erikson’un psiko-sosyal gelişim dönemleri teorisi açısından kuşaklararası din eğitimi ve iletişiminin önemi. *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 20(2), 153-166.
- Gygi, B., Shafiro, V. (2011). The Incongruity Advantage For Environmental Sounds Presented In Natural Auditory Scenes. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Perfor*, 2(37), 551-565.
- Hadida, A. L. (2009). Commercial Success and Artistic Recognition Of Motion Picture Projects. *J Cult Econ*, 1(34), 45-80.
- Harriger, J. A., Wick, M. R., Mendez, K., Barnett, B. (2022). With Great Power Comes Great Responsibility: a Content Analysis Of Masculinity Themes In Superhero Movies. *Psychology of Men veamp; Masculinities*, 4(23), 353-361.
- Henry, J. L., Zaugg, T. L., Myers, P. J., Schechter, M. T. (2008). Using Therapeutic Sound With Progressive Audiologic Tinnitus Management. *Trends in Amplification*, 3(12), 188-209.

- Hernández-Pérez, M. (2016). Animation, branding and authorship in the construction of the ‘anti-Disney’ ethos: Hayao Miyazaki’s works and persona through Disney film criticism. *Animation*, 11(3), 297-313.
- Hine, B. A., England, D. E., Lopreore, K., Horgan, E. M. A., Hartwell, L. (2018). The Rise Of the Androgynous Princess: Examining Representations Of Gender In Prince And Princess Characters Of Disney Movies Released 2009–2016. *Social Sciences*, 12(7), 245.
- History | COMPANY | TOEI ANIMATION CO., LTD. (n.d.). 東映アニメーション株式会社. Erişim Tarihi: 12.04.2023, <https://corp.toei-anim.co.jp/en/company/history.html>
- Hsu, G. (2006a). Evaluative Schemas and The Attention Of Critics In The Us Film Industry. *Industrial and Corporate Change*, 3(15), 467-496.
- Hsu, G. (2006b). Jacks Of All Trades and Masters Of None: Audiences' Reactions To Spanning Genres In Feature Film Production. *Administrative Science Quarterly*, 3(51), 420-450.
- Igartua, J. J. (2010). Identification With Characters and Narrative Persuasion Through Fictional Feature Films. *Communications*, 4(35).
- Interview: Studio Ghibli Production Coordinator Hirokatsu Kihara. (n.d.). Anime News Network. Erişim Tarihi: 23.04.2023, <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2018-08-21/studio-ghibli-production-coordinator-hirokatsu-kihara/.135726>
- Ishidate, T. ve Fujita, H. (Executive Producer). (2018). Violet Evergarden [TV series]. Kyoto Animation.
- Ishidate, T. (Director). (2020). Violet Evergarden: The Movie [Film]. Kyoto Animation.
- Ito, K. (2005). A history of manga in the context of Japanese culture and society. *Journal of Popular Culture*, 38(3): 456-475.
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentering globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Duke University Press.

- Jiang, H., Wang, B., Wang, X., Christie, M., Chen, B. (2020). Example-driven Virtual Cinematography By Learning Camera Behaviors. *ACM Trans. Graph.*, 4(39).
- Jiang, H., Liang, X. (2016). Artistic Thinking Of Oil Painting Element In the Film Creation-research On Oil Painting Performance In The Animated Film. Proceedings of the 2016 International Conference on Economy, *Management and Education Technology*.
- Jing, L. (2021). Design and Realization Of Animation Composition And Tone Space Conversion Algorithm. *Complexity*, (2021), 1-11.
- Kael, P. (1963). Circles and Squares. *Film Quarterly*, 16(3): 12–26.
- Karaca, A., Agocuk, P. (2021). Cinematic Architecture and Place Perception: A Study On Wes Anderson's Film The Grand Budapest Hotel (2014). *JSTR*.
- Karatay, A. (2015). Miyazaki Sineması Ve Auteur Kuramı. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 4(18): 111-122.
- Karatzias, T., Shevlin, M., Fyvie, C., Hyland, P., Efthymiadou, E., Wilson, D., ... ve Cloitre, M. (2017). Evidence of distinct profiles of posttraumatic stress disorder (PTSD) and complex posttraumatic stress disorder (CPTSD) based on the new ICD-11 trauma questionnaire (ICD-TQ). *Journal of affective disorders*, 207, 181-187.
- Kılıç, S. (2013). Örneklemeye yöntemleri. *Journal of Mood Disorders*, 3(1), 44-6.
- Kinsella, S. (2000). *Adult manga: Culture and power in contemporary Japanese society*. University of Hawaii Press.
- Kurt, C. (2012). *Sinematografik Bir Gelenek Olarak Auteurizm Ve Ümit Ünal Sineması*. Atatürk Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Kyoto Animation Website. (n.d.). Kyoto Animation Website. Erişim Tarihi: 04.02.2023, <https://www.kyotoanimation.co.jp/en/company/profile/>
- Lamarre, T. (2002). Between cinema and anime. *In Japan Forum* 14(2): 183-189. Taylor ve Francis.
- Lamarre, T. (2009). *The anime machine: A media theory of animation*. U of Minnesota Press.

- Le Blanc, M., ve Odell, C. (2019). *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Oldcastle Books.
- Lenzi, S., Ciuccarelli, P. (2020). Intentionality and Design In The Data Sonification Of Social Issues. *Big Data veamp; Society*, 2(7), 205395172094460.
- Li, B., Zhu, Y., Wang, Y., Lin, C., Ghanem, B., ve Shen, L. (2021). AniGAN: Style-Guided Generative Adversarial Networks for Unsupervised Anime Face Generation. *IEEE Transactions on Multimedia*, 24, 4077-4091.
- Lin, J. Y. (2021). Deep Integration Of Chinese Modern Natural Painting Color and Film Ecological Art. *JFCR*.
- Litten, F. (2013). On the earliest (foreign) animation films shown in Japanese cinemas. Freddy Litten.
- Litten, F. (2014). Japanese color animation from ca. 1907 to 1945. Freddy Litten.
- Lu, Z., Zhang, J. (2023). The Comparative Research On the Color Application Of Chinese And Western Film Directors. *BCPEP*, (8), 323-334.
- Madhouse.co.jp. (n.d.). madhouse.co.jp. Eriřim Tarihi: 01.04.2023, <https://www.madhouse.co.jp/english/index.html>
- Maestre, Á. M. V., Ruffi, J. P. P. (2022). Loyal and Stubborn Heroes: The Main Character's Personality In Classic Hollywood Cinema. *Communication veamp; Society*, 1(35), 151-161.
- Magliano, J. P., Zacks, J. M. (2011). The Impact Of Continuity Editing In Narrative Film On Event Segmentation. *Cognitive Science*, 8(35), 1489-1517.
- Mamoru Oshii's Greatest Scene. (2022, 9 Mayıs). Animation Obsessive Animation Obsessive Staff Substack. Eriřim: 12.11.2022, <https://animationobsessive.substack.com/p/mamoru-oshiis-greatest-scene>
- Matthew, C., Heer, J., Hillary, M., Scott, D. (2023). Cinematic Techniques In Narrative Visualization.
- Matthews, P. M., Glitre, K. (2021). Genre Analysis Of Movies Using a Topic Model Of Plot Summaries. *J Assoc Inf Sci Technol*, 12(72), 1511-1527.

- Manry, G. (2010, 20 Temmuz). Bloody Monday Manga Creators Draw Inception Film Poster. Anime News Network. Erişim: 12.12.2022, <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2010-07-20/bloody-monday-manga-creators-draw-inception-poster>
- Mes, T., Agnoli, F. M. (2021). A Modular Genre? Problems In the Reception Of The Post-miyazaki 'Ghibli Film'. *Animation*, 3(16), 207-220.
- Meitz, T., Meyerhoff, H. S., Huff, M. (2019). Event Related Message Processing: Perceiving and Remembering Changes In Films With And Without Soundtrack. *Media Psychology*, 5(23), 733-763.
- McCarthy, H. (2018). *A brief history of manga*. Ilex Press.
- Meinel, L. S., Bullerjahn, C. (2022). More Horror Due To Specific Music Placement? Effects Of Film Music On Psychophysiological Responses To a Horror Film. *Psychology of Music*, 6(50), 1837-1852.
- Mirza, A. (2016). Sinemada uyarlama sorunsalı ve auteur bir yönetmen olarak Aki Kaurismaki. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 1(1): 40-57.
- Moen, K. O. (2019). Expressive Motion In the Early Films Of Mary Ellen Bute. *Animation*, 2(14), 102-116.
- Mohammadi, A. (2022). The Aesthetics Of Light In Afghan Cinema. *A/C*, 238-244.
- Moist, K. M., ve Bartholow, M. (2007). When pigs fly: Anime, auteurism, and Miyazaki's Porco Rosso. *Animation*, 2(1), 27-42.
- Mōri, Y. (2011). The pitfall facing the Cool Japan project: The transnational development of the anime industry under the condition of post- Fordism. *International Journal of Japanese Sociology*, 20(1), 30-42.
- Monaco, J. (2000). *How to read a film: the world of movies, media, and multimedia: language, history, theory*. Oxford University Press, USA.
- Muschler, M. (2021). Use the Cga, Luke: Oral And Visual Elements Of Narrative In Star Wars Film Trailers.

- Napier, S. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Springer.
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
- Neupert, R. J. (2007). *A History of the French New Wave Cinema (2nd ed.)*. University of Wisconsin Press.
- Noviana, F. (2020). Semiotic Study Of Japanese Views On Sea In Hayao Miyazaki's ponyo On the Cliff By The Sea. *E3S Web Conf.*, (202), 07038.
- Obot, C., Obong, U. A. (2023). Narratology In Gina Prince-bythewood's Film - the Woman King. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(2), 1-14.
- Okwuowulu, C. (2016). Auteur Theory And Mise-En-Scene Construction: A Study Of Selected Nollywood Directors. PhD Thesis.
- Özdemir, H. (2020). *Hayran Kültürü Ve Popüler Kültür Ekseninde Animeye Bakış: Anime İzleyen Hayranlara Dair Bir İnceleme*, Beykent Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Özden, Z. (2004). *Film Eleştirisi: Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*, 2. Baskı, İmge Yayınları, İstanbul.
- Pamungkas, N. A., Juniarta, D., ve Rosyidi, M. I. (2019, June). Challenge towards War as Grand-Narration Represented in Studio Ghibli's Film *Graves Of The Fireflies*. In *UNNES International Conference on English Language Teaching, Literature, and Translation (ELTLT 2018)*, 81-86. Atlantis Press.
- Pan, Y. (2020). Human–nature Relationships In East Asian Animated Films. *Societies*, 2(10), 35.
- Pehlivan, B. M. (2017). Kültür, Kolektif Bilinçdışı Ve Semboller: Miyazaki Ve 'Ruhların Kaçışı' üzerine Bir İnceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(1), 362-378.
- Pulver, A. (2023, June 5). Studio Ghibli to release Hayao Miyazaki's final film with no trailers or promotion. the Guardian. Erişim Tarihi: 05.05.2023, <https://www.theguardian.com/film/2023/jun/05/studio-ghibli-hayao-miyazaki-final-film-how-do-you-live-no-trailers-promotion>



- Reid, C. (2004, 18 Ekim). Manga Sells Anime—and Vice Versa. PublishersWeekly.com. <https://www.publishersweekly.com/pw/print/20041018/24424-manga-sells-anime-and-vice-versa.html>
- Rendell, J., Denison, R. (2018). Introducing Studio Ghibli. *East Asian Journal of Popular Culture*, 1(4), 5-14.
- Rentmeesters, N., Hermans, D. (2023). Posttraumatic Stress Disorder In Belgian Police Officers: Prevalence and The Effects Of Exposure To Traumatic Events. *European Journal of Psychotraumatology*, 1(14).
- Rothaupt, J. W., Becker, K. (2007). A Literature Review Of Western Bereavement Theory: From Decathecting To Continuing Bonds. *The Family Journal*, 1(15), 6-15.
- Rustin, M., Rustin, M. (2012). Fantasy and Reality In Miyazaki's Animated World. *Psychoanal Cult Soc*, 2(17), 169-184.
- Sakhaei, H., Gu, N., Looha, M. A. (2023). Assessing the Association Between Subjective Evaluation Of Space Qualities And Physiological Responses Through Cinematic Environments' Emotion-eliciting Stimuli. *Front. Psychol.*, (13).
- Salin, D. C. S., ve Kumar, S. R. (2023). Effects of Sound and how Audiences Perceive'. A Specific Reference Study Using the Malayalam Film "Jallikattu. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(1SE), 31–34.
- Sarris, A. (1969). *Interviews with film directors*. New York : Avon Books,
- Sarris, A. (1963). *Notes On The Auteur Theory in 1962*. Film Culture.
- Saxton, C. (1986). *The Collective Voice as Cultural Voice*. Cinema Journal, 26, 19.
- Schodt, F. L. (1996). *Dreamland japan : writings on modern manga*. Stone Bridge Press.
- Schodt, F. L. (2007). *The Astro boy essays: Osamu Tezuka, mighty atom, and the manga/anime revolution*. Stone Bridge Press.
- Shimamura, A. P., Cohn-Sheehy, B. I., Shimamura, T. A. (2014). Perceiving Movement Across Film Edits: a Psychocinematic Analysis.. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 1(8), 77-80.

- Shimamura, A. P., Cohn-Sheehy, B. I., Pogue, B. L., Shimamura, T. A. (2015). How Attention Is Driven By Film Edits: a Multimodal Experience.. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 4(9), 417-422.
- Skrodzka, A. (2022). Feminist Worlding and World Cinema: The Case of Małgorzata Szumowska, *Studies in World Cinema*, 1(2): 176-197.
- Sotozaki, H. (Director). (2020). Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train [Film]. Ufotable.
- Speed Stripes. (n.d.). <https://tvtropes.org>. Erişim Tarihi: 11.02.2023. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SpeedStripes>
- Spirited Away - Box Office Mojo. (n.d.). Box Office Mojo. Erişim Tarihi: 14.03. [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0245429/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0245429/?ref_=bo_se_r_1)
- Stam, R. (2000). *Film theory : an introduction*. Blackwell.
- Starr, R. L. (2015). Sweet voice: The role of voice quality in a Japanese feminine style. *Language in Society*, 44(1), 1-34.
- Steinberg, M. (2012), *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, University of Minnesota Press.
- Studio Ghibli - Companies - MyAnimeList.net. (n.d.). MyAnimeList.net. Erişim Tarihi: 04.05.2023, [https://myanimelist.net/anime/producer/21/Studio\\_Ghibli](https://myanimelist.net/anime/producer/21/Studio_Ghibli)
- Studio Ghibli Films' Real-Life Locations in Japan. (n.d.). LearnJapanese123. Erişim Tarihi: 04.06.2023, <https://learnjapanese123.com/studio-ghibli-films-real-life-locations-in-japan/>
- Studio Ghibli: The Techniques ve Unimaginable Work That Goes Into Each Animation Revealed. (n.d.). IndieWire. Erişim Tarihi: 21.04.2023. <https://www.indiewire.com/features/general/studio-ghibli-techniques-work-creating-animated-film-1201712756/>
- Suart, C., Suart, T. N., Graham, K. J., Truant, R. (2021). When the Labs Closed: Graduate Students' And Postdoctoral Fellows' Experiences Of Disrupted Research During The Covid-19 Pandemic. *Facets*, (6), 966-997.

- Tan, J., Yeh, S. (2015). Audiovisual Integration Facilitates Unconscious Visual Scene Processing.. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Perform*, 5(41), 1325-1335.
- Taniyama, H. (2023). Shinto, Buddhism, and Japanese Culture Elements In The Movie Heisei Tanuki Gassen Pon Poko. *CHR*, 1(3), 986-992.
- Teksoy, R. (2009). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi-Birinci Cilt*. (3. baskı). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Testa, B. (1986). *The Auteurist's Tears*. *Canadian Review of American Studies*, 17(4): 525–538.
- The Association of Japanese Animations (2022). *Anime Industry Report 2021 Summary\_02*.  
Erişim: 05.04.2023, [https://aja.gr.jp/download/anime-industry-report-2021-summary\\_02](https://aja.gr.jp/download/anime-industry-report-2021-summary_02)
- The Association of Japanese Animations (2023). *Anime Industry Report 2022 Summary*.  
Erişim: 16.04.2023, [https://aja.gr.jp/download/2022\\_anime\\_ind\\_rpt\\_summary\\_en](https://aja.gr.jp/download/2022_anime_ind_rpt_summary_en)
- Thomas, J. B. (2012). *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. University of Hawaii Press.
- Toei Animation - Companies - MyAnimeList.net. (n.d.). MyAnimeList.net. Erişim Tarihi: 02.04.2023, [https://myanimelist.net/anime/producer/18/Toei\\_Animation](https://myanimelist.net/anime/producer/18/Toei_Animation)
- Tomos, Y. (2013). *The significance of anime as a novel animation form, referencing selected works by Hayao Miyazaki, Satoshi Kon and Mamoru Oshii* (Doctoral dissertation, Aberystwyth University).
- Toksöz, L. (2021). Japon eğitim sisteminde çözüm bekleyen bir sorun:“Zorbalık”. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 17(Özel Sayı 1), 31-46.
- Tonti, A. (2012). Andrew Sarris '51, '98 GSAS, Film Critic and Longtime School of the Arts Professor | Columbia College Today. Columbia College. Erişim: 01.02.2023, <https://www.college.columbia.edu/cct/archive/fall12/obituaries1>
- Traphagan, J. W. (2020). Religion, Science, and Space Exploration From A Non-western Perspective. *Religions*, 8(11), 397.

- Truffaut, F. (2014). *A Certain Tendency in French Cinema (France, 1954)*. In *Film Manifestos and Global Cinema Cultures* (pp. 133-144). University of California Press.
- Ufuk, U. (2017). Auteur Yönetmen Yaklaşımının Türk Sinemasına Yansımaları: Demirkubuz Sineması. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(3): 227-241.
- Violet Evergarden: The Movie - Box Office Mojo. (n.d.). Box Office Mojo. Erişim Tarihi: 04.01.2023, [https://www.boxofficemojo.com/title/tt8652818/?ref\\_=bo\\_tt\\_tab#tabs](https://www.boxofficemojo.com/title/tt8652818/?ref_=bo_tt_tab#tabs)
- Yamada, N. (Director). (2016). *A Silent Voice: The Movie* [Film]. Kyoto Animation.
- Yeşil, E. E., Pehlivan, Ö., Toprak, Z., ve Surardamar, A. Alexithymia; an often missed condition prevalent in the practice of nephrology. *Anatolian Current Medical Journal*, 5(1), 18-23.
- Yoshioka, S. (2022). Toshio's Movie Castle: a Historical Overview Of Studio Ghibli's Collaboration And Promotional Strategies.
- Yuliani, R., Mulyadi, R., Adji, M. (2021). Japanese Soft Power In Indonesia On Anime Entitled Ufo Baby: Study Of Popular Culture. *IZUMI*, 2(10), 328-337.
- Zacks, J. M., Speer, N. K., Reynolds, J. J. (2009). Segmentation In Reading and Film Comprehension. *Journal of Experimental Psychology: General*, 2(138), 307-327.
- Zhang, R. (2021). Computer Vision-based Art Color In the Animation Film Performance Characteristics And Techniques. *Journal of Sensors*, (2021), 1-12.
- Wang, X., Li, F., Sun, Q. (2018). Confucian Ethics, Moral Foundations, and Shareholder Value Perspectives: An Exploratory Study. *Business Ethics: A Eur Rev*, 3(27), 260-271.
- Wang, X., Pan, H. R., Zhu, N., Cai, S. (2020). East Asian Films In the European Market: The Roles Of Cultural Distance And Cultural Specificity. *IMR*, 4(38), 717-735.
- Weng, C., Chu, W., Wu, J. (2009). Rolenet: Movie Analysis From the Perspective Of Social Networks. *IEEE Trans. Multimedia*, 2(11), 256-271.
- What are “manpu”? Anime and manga comic symbols and how to use them right! Part 1 - Anime Art Magazine. (2021, 21 Şubat). Anime Art Magazine - Learn how to draw

anime and manga like a pro!, Eriřim: 11.03.2023,  
<https://animeartmagazine.com/what-are-manpu-anime-and-manga-comic-symbols-and-how-to-use-them-right-part-1/>

Williams, W. M. (2020). Examining Studio Ghibli's Animated Films: a Study Of Students' Viewing Paths And Creative Projects. *J Adolesc Adult Liter*, 6(63), 639-650.

Wollen, P. (2004). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, Çev: Zafer Aracagök ve Bülent Dođan, İstanbul: Metis Yayınları.

Wollen, P. (1972). *Signs and meaning in the cinema*. Bloomington : Indiana University Press.

Xiangyang, Z. (2018). The Value Appeal and Spirit Decoding Of The Films And Television Programs In The New Themes. 2018 International Conference on Arts, *Linguistics, Literature and Humanities* (ICALLH 2018).

Xue, S., Agarwala, A., Dorsey, J., Rushmeier, H. (2013). Learning and Applying Color Styles From Feature Films. *Computer Graphics Forum*, 7(32), 255-264.

## EK 2. ANKET FORMU

30.07.2023 16:58

Bilgilendirme

### Bilgilendirme

English:

<https://docs.google.com/forms/d/1LmxtKUHvfik8eYsqliyddQFPfYMTy4uK3ErG5BWJ5ukY/edit>

日本語:

<https://docs.google.com/forms/d/1KS50VjNgRW4yixDY8kkGmNY6ZEFMBuK0w0GnyLQqzw/edit>

Değerli Katılımcı,

Sizi Çanakkale 18 Mart Üniversitesi tarafından yürütülen "Auteur Kuramı Bağlamında Japon Anime Stüdyoları" başlıklı araştırmaya davet ediyoruz. Aşağıda yer alan anket formu yapımçı şirketler/stüdyoların animeler üzerindeki gücü ve bu gücün izleyicinin seyrine olan etkisini ölçmek, ayrıca yapımçı şirketlerin gölgesi altında kalan yönetmenlerin gerçekliğini doğrulamak ve stüdyoların auteur çerçevesinde nasıl şekillendiğini incelemek amacı ile hazırlanmıştır. Araştırmada sizden tahminen 10 dakika ayırmanız istenmektedir. Araştırmaya sizin dışınızda tahminen 300 kişi katılacaktır. Bu çalışmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Çalışmanın amacına ulaşması için sizden beklenen, bütün soruları eksiksiz, kimsenin baskısı veya telkini altında olmadan, size en uygun gelen cevapları içtenlikle verecek şekilde cevaplamanızdır. Bu formu okuyup onaylamanız, araştırmaya katılmayı kabul ettiğiniz anlamına gelecektir. Ancak, çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmayı bırakma hakkına da sahipsiniz. Bu çalışmadan elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacaktır.

Bu araştırmadan elde edilecek sonuçlar bilimsel ahlaka uygun olarak gizlilik içerisinde değerlendirileceğinden soruları samimiyetle cevaplandırmanız çalışmanın güvenilirliğini artıracaktır.

Araştırmadan sağlıklı sonuçlar elde edilebilmesi için hiçbir sorunun boş bırakılmaması çok önemlidir. Anket soruları oldukça azdır ve hızlı cevaplanacak şekilde tasarlanmıştır.

Araştırma sonucunda elde edilen veriler üçüncü kişilerle kesinlikle paylaşılmayacak ve sizden herhangi bir kimlik bilgisi talep edilmeyecektir. Sizden istenen yaş, cinsiyet, eğitim durumu ve meslek bilgileri yalnızca sizleri daha iyi anlamak ve gruplandırabilmek amacı ile talep edilmektedir.

İçtenlikle cevapladığınız ve değerli katkılarınız için çok teşekkür ederiz.

\* Zorunlu soruyu belirtir

1. Araştırmaya katılmayı kabul ediyor musunuz? \*

*Uygun olanların tümünü işaretleyin.*

Evet

2. soruya gidin

<https://docs.google.com/forms/d/1GkQ8fmpjqcPvJu9WcoW8q8t-31RR1PJ7AXVuh7qPU/edit>

1/15

**Demografik Özellikler****2. Yaşınız? \***

*Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.*

- 18-25  
 26-32  
 33-42  
 43-50  
 51+

**3. Cinsiyetiniz?**

*Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.*

- Erkek  
 Kadın  
 Belirtmek istemiyorum

**4. Eğitim Durumunuz?**

*Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.*

- Okur-yazar  
 İlkokul  
 Ortaokul  
 Lise  
 Ön lisans  
 Lisans  
 Lisansüstü

**5. Mesleğiniz?**

## Araştırma Soruları

6. Günde kaç saat anime izlersiniz? \*

*Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.*

- 1 saatten az.  
 1-2 saat.  
 2-4 saat.  
 4-10 saat.  
 10 saatten fazla.

7. Günde kaç saat manga okursunuz? \*

*Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.*

- Manga okumuyorum.  
 1 saatten az.  
 1-2 saat.  
 2-4 saat.  
 4-10 saat.  
 10 saatten fazla.



8. Anime yapımında emeği geçenlerin eser üzerinde etkisi olduğunu düşünüyor musunuz? (teknik ustalık, kişisel tarz-eserlerinin bütünündeki ortak özellikler, içsel anlam-felsefesi ve kişisel anlatısı vb.) \*

Her satırda yalnızca bir şıkki işaretleyin.

	Kesinlikle katılıyorum (5)	Katılıyorum (4)	Kararsızım (3)	Katılmıyorum (2)	Kesinlikle katılmıyorum (1)
Anime yönetmenlerinin eserlerde ayırt edici kalıpları vardır.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Anime senaristlerinin eserlerde ayırt edici kalıpları vardır.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manga yazar-çizerlerinin Anime üzerinde etkisi yüksektir.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Anime stüdyolarının eserlerde ayırt edici kalıpları vardır.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## 9. Yapımda emeği geçenler anime izleme tercihlerinizi etkiliyor mu? \*

Her satırda yalnızca bir şıkki işaretleyin.

	Kesinlikle katılıyorum (5)	Katılıyorum (4)	Kararsızım (3)	Katılmıyorum (2)	Kesinlikle katılmıyorum (1)
Anime tercihlerim yönetmenlere göre şekilleniyor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Anime tercihlerim senaristlere göre şekilleniyor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Anime tercihlerim manga yazar-çizerlerine göre şekilleniyor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Anime tercihlerim stüdyolara göre şekilleniyor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Anime tercihlerim farklı sebeplere göre şekilleniyor (konu, öneri vs.).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. soruya gidin

### Açık Uçlu Sorular

10. Anime stüdyolarının belli kalıpları olduğunu düşünüyorsanız bunların neler olduğundan bahsedebilir misiniz?

---

---

---

---

---

11. Animeleri hangi platformlardan izliyorsunuz? \*

---

## ÖZGEÇMİŞ

### KİŞİSEL BİLGİLER

İsim SOYİSİM : Serhat Çekmeci

Doğum Yeri :

Doğum Tarihi :

### EĞİTİM DURUMU

Lisans Öğrenimi :

Lisans Öğrenimi :

Lise Öğrenimi :

Bildiği Yabancı Diller :

### BİLİMSEL FAALİYETLERİ

#### a) Yayınlar

1) SCI

xxx

2) Diğer

xxx

### İŞ DENEYİMİ

Çalıştığı Kurumlar ve Yıl:

### İLETİŞİM

E-posta Adresi :

Okul E-posta :

Adresi

ORCID :

