T.C
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
FİLM TASARIMI ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

CANLANDIRMA SİNEMASINDA GERÇEKÇİLİK: ISAO TAKAHATA SİNEMASI

Hazırlayan
Murat Can YAĞBASAN

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Faik KARTELLİ

İzmir / 2023

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Canlandırma Sinemasında Gerçekçilik: Isao Takahata Sineması” adlı çalışmamın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

…./…./…….

Murat Can
YAĞBASAN

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün …… / …… / ……. tarih ve …… sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği' nin …….. maddesine göre Film Tasarımı Anasanat Dalı öğrencisi Murat Can Yağbasan'nın **"Canlandırma Sinemasında Gerçekçilik: Isao Takahata Sineması"** konulu tezi incelenmiş ve aday …… / ……. / ……... tarihinde, saat ……'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ……. dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin …….. olduğuna oy …… ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE ÜYE

ÖZET

Canlı aksiyon sinemasının gerçekçilikle girdiği etkileşim kendisinden önce gelen tüm sanat dallarının gerçekçilikle etkileşiminden daha güçlüdür. Çünkü canlı aksiyon sineması hayatı, gerçekliği doğrudan fotografik olarak kaydetme imkanına sahiptir. Fakat animasyon hayatı doğrudan kayıt altına almaz onun böyle bir sanatsal yaklaşımı yoktur. Animasyonun temel formu karikatürize ve ikoniktir.

Animasyon doğası gereği fotografik bir gerçekçilik barındırmıyorsa nasıl olur da canlandırma sinemasında gerçekçilikten söz edilebilir? Bu çalışmada sinema, grafik ve animasyon kuramcıların görüşleri alınarak animasyonda gerçekçiliğin ne olduğu ve gerçekçilik tartışmalarının animasyonda nasıl seyrettiği araştırılmıştır. Gerçekçiliğin iki yüzünü oluşturan toplumsal ve estetik gerçekçiliğin canlandırma sinemasıyla girdiği ilişki Isao Takahata sineması üzerinden incelenmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Gerçekçilik, Sinema, Animasyon, Anime, Isao Takahata.

ABSTRACT

The interaction of live-action cinema with realism is stronger than the interaction of all previous arts with realism. Because live-action cinema has the ability to record life and reality photographically. However, animation does not record life directly, it doesn't have such an artistic approach. The basic form of animation is caricatured and iconic.

If animation doesn't inherently contain photographic realism, how can one talk about realism in animation? In this study, the question of what is realism in the history of animation and the evolution of realism discussions have been examined by taking the opinions of cinema, graphic and animation theorists. Social and aesthetic realism, which forms the two sides of realism, and their connection with the animation cinema is discussed through Isao Takahata cinema.

Keywords: Realism, Sinema, Animation, Anime, Isao Takahata.

ÖNSÖZ

Hayatın küçük nüansları, hayatın genel çerçevesini görmek adına her zaman ilgimi çekti. Edebiyat, sinema ve çizim toplumsal tarihte gözükmeyen küçük kişisel deneyimleri ve anları görmemde yardımcı oldular. Hayata daha tahammüllü ve meraklı bakmamı sağladılar. Kendimi onların bana hayatı gösterme çabasına bırakmayı her zaman arzuladım. Sonunda bu arzu kendi kafamdaki sentezleri ve soruları söylemem için bir araca dönüştü. Isao Takahata dünyanın diğer ucunda ve bambaşka bir kültürde var olmuş bir sanatçı. Dünyayı anlamaya, eleştirmeye ve değiştirmeye hevesli, geçmişte kalan ama etkisi hala içten içe sürmekte olanlardan. Isao Takahata'nın filmleri animasyonda "hayatı" ararken karşıma çıkan bir sinema. Onun hayatın gerçeklerini animasyonla anlatma idealizmi ve gayreti hem mesleki hem insani olarak ilgimi çekti ve "*Canlandırma Sinemasında Gerçekçilik: Isao Takahata Sineması*" adlı çalışmama kadar beni götürdü.

Araştırmam boyunca bana yol gösteren Dr. Öğr. Üyesi Faik KARTELLİ hocama teşekkürü bir borç bilirim. Tez sürecinde desteğini esirgemeyen dostum Yağız BOZAN'a, yüksek lisansa başladığımda Isao Takahata ile ilgili merakımı akademik bir araştırmaya döndürmeme yardımcı olan ve bu tezin ilk donelerini Sinemasal dergisinde atmama olanak sağlayan Dr. Öğr. Üyesi Zehra CERRAHOĞLU'na, gerçekçilik konusunda sorularımı cevaplamaktan geri durmayan ve doktora tezinden yararlandığım Öğr. Gör. Dr. Burak BAKIR'a teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak hayatım boyunca ve bu tezin yazım aşamasında desteklerini ve anlayışlarını esirgemeyen ailem: kardeşim Ege Cem'e, sevgili annem Mülkinaz'a ve bu araştırmada bana düşünceleriyle her zaman yardımcı olan sevgili babam Cebrail YAĞBASAN'a teşekkür ederim.

Murat Can YAĞBASAN

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ ..... **ii**

TUTANAK ..... **iii**

ÖZET ..... **iv**

ABSTRACT ..... **v**

ÖNSÖZ ..... **vi**

İÇİNDEKİLER ..... **vii**

RESİMLER LİSTESİ ..... **ix**

GİRİŞ **1**

1. BÖLÜM

SANAT VE ANİMASYONDA GERÇEKÇİLİK

1.1. Gerçekçilik **6**

1.2. İkon ve Temsil **10**

1.3. Tamamlama Algısı ve Hareket **12**

1.4. Animasyonda Gerçekçilik Sorunu **16**

1.5. Animasyonda Gerçekçilik Üzerine Yaklaşımlar **18**

2. BÖLÜM

DİSNEY VE JAPON ANİMASYONU

2.1. Disney'de Anlatı ve İdeoloji **24**

2.2. Disney Animasyonu ve Estetik Gerçekçilik **28**

2.3. Japon Görsel Sanatları ve Animasyonu **32**

2.4. Japon Animasyonunda Kimlik ve Kültür **37**

3. BÖLÜM

CANLANDIRMA SİNEMASINDA GERÇEKÇİLİK: ISAO TAKAHATA SİNEMASI

3.1. Isao Takahata'nın Hayatı **43**

3.2. Güneşin Prensi Horus **50**

3.2.1. Pasifikte Karakol Bir Ülke: Japonya **50**

3.2.2. Gerçekçi Bir Animasyon Film Üretmek **54**

3.2.3. Güneşin Prensi Horus **62**

3.2.4. Kamera Müzik ve Ses **76**

3.3. Ateş Böceklerinin Mezarı 8**1**

3.3.1. Savaşın Ardından Katil ve Kurban Bir Ülke **81**

3.3.2. Pasifik Savaşının Travması **85**

3.3.3. Otobiyografik Bir Romanının Sinemaya Uyarlanamama Sorunu **88**

3.3.4. Gerçekçi Bir Animasyon Film Tasarlamak..... **92**

3.3.5. Ateş Böceklerinin Mezarı **98**

SONUÇ **111**

KAYNAKÇA **118**

ÖZGEÇMİŞ

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: ABD Hava Kuvvetleri'ne bağlı B-29 uçakları bombalarını Japonya semalarına bırakırken, 29 Kasım 1944 ..... **44**

Resim 2: Miyazaki'nin *Rüzgarlı Vadi'si* (1984) vizyona girdiği yıllar, orta yaşa yaklaşmış Miyazaki ve Takahata **49**

Resim 3: Yasuo Otsuka, Isao Takahata, Hayao Miyazaki Güneşin Prensi Horus filmi için Toei animasyon stüdyosunda referans çekimindeler, 1965 -1968 ..... **57**

Resim 4: Genç Miyazaki ve Takahata Toei animasyon stüdyosundalar, 1965 ..... **60**

Resim 5: Horus kurtlarla mücadele ediyor **64**

Resim 6: Köylüler naaşı köy meydanında karşılarken. **66**

Resim 7: Köylüler kolektif bir şekilde balık avındalar **68**

Resim 8: Kurt sürüsü köye saldırırken **69**

Resim 9: Köylüler Horus'u linç etmek için hazırlanırken **72**

Resim 10: Horus illüzyon ormanında **74**

Resim 11: Rahatlatıcı kadınlar (ianfu) **84**

Resim 12: Amerika'nın en büyük animasyon dergilerinden birisi olan Animerica dergisinde Isao Takahata ve Akiyuki Nosaka'nın röportajının yayınlandığı sayı **91**

Resim 13: Isao Takahata, Seita'nın öldüğü tren istasyonunda..... **93**

Resim 14: Bombalanan şehrin ortasında halk ve Japon imparatoruna bağlılık yemini etmiş Japon askeri..... **100**

Resim 15: Seita kız kardeşini eğlendirmeye çalışırken..... **102**

Resim 16: Setsuko bitkin düşmüş halde abisinin kollarında **106**

Resim 17: Seita kız kardeşinin cesedini yakıyor **108**

GİRİŞ

Canlandırma sinemasına ait gerçekçilik tartışmalarının sayısı canlı aksiyon sinemasındaki gerçekçilik tartışmalarına kıyasla çok daha azdır. Bunun nedeninin bir kısmının canlandırmaya ve gerçekçiliğe karşı bir takım eksik yorumlamalardan kaynaklandığı söylenebilir. Gerçekçiliği sadece fiziksel gerçekliğin taklidi olarak ele alan bir görüş, sanatta fiziksel gerçekçi olarak gözükmeyen her eseri gerçek dışı olarak nitelendirebilir. Hem gerçekçiliğe hem de canlandırma sinemasındaki gerçekçiliğe bu pencereden bakmak dar ve eksik bir bakış açısıdır. Peki canlandırma sanatı doğası gereği fotografik bir gerçekçilik barındırmıyorsa nasıl olur da canlandırma sinemasında gerçekçilikten söz edilebilir?

Canlandırma sineması, sözcüğün temel anlamıyla bir sinemadır ve onu sinemanın gerçekçilikle olan ilişkisinden yola çıkarak değerlendirmek sağlıklı, temel bir başlangıç olacaktır. Pek çok klasik sinema kuramcısı canlandırma sinemasının gerçekçilikle ve canlı aksiyon sinemasıyla olan ilişkisini ilginç bulup incelemeye değer görmüştür. Bu klasik sinema kuramcılarının metinlerinde canlandırma sinemasında gerçekçilik konusunun seyrettiği başlık şöyle ifade edilebilir: "estetik olarak animasyonda izleyiciye seyrettiği şeyin gerçek dünyada olabileceği izlenimi nasıl güçlü kılınabilir?"dir. Bu soru canlandırma sinemasında gerçekçilik tartışması için gerekli fakat yetersizdir. Yetersizliğinin altındaki neden, bu kuramcıların sadece canlı aksiyon sineması cephesinden canlandırma sanatına bakmalarından kaynaklıdır. Canlandırma sinemasının bir ayağı her ne kadar sinemada olsa da diğer ayağı da çizimdedir. Dolayısıyla canlandırma sanatında gerçekçilik tartışmasını ne canlı aksiyon sineması ile ne de sadece grafik tasarım ile sınırlandırmamak gerekir. Norman Mclaren'in dediği gibi *"animasyon, hareket eden resimlerin sanatı değil daha çok resmedilen hareketlerin sanatıdır"* (Whitehead, 2012: 77).

1990'lardan itibaren ve özellikle 2000'lerin başında teknolojik gelişmelerle beraber animasyon hem sektörde hem de sinemada müthiş bir ivme yakalar. Bu ivme sırasında dikkat çekici iki şey gelişir. Birincisi teknolojinin ilerlemesiyle beraber animasyon form değiştirir ve gelişen teknik imkanlarla beraber kendini sanat dalı olarak

zenginleştirir. İkincisi bu gelişmelere bağlı olarak 3D ve görsel efekt teknikleri kullanılarak animasyon canlı aksiyon sinemasının daha fazla içine girer. Canlı aksiyon sinemasının imkanlarıyla anlatılamayacak konular animasyonun zenginliğine başvurularak anlatılmaya başlanır. Örneğin bilim kurgu, fantezi ve aksiyon türü, anlatısının gücünü arttırmak için canlı aksiyon sineması, animasyona daha fazla bağımlı hale gelir. Giderek canlı aksiyon sineması ile animasyon arasındaki ayrım flulaşır.

Animasyonun canlı aksiyon sineması ile olan ilişkinin karmaşıklaşması hem de canlandırma sinemasının kendi içinde teknik ve sanatsal anlamda zenginleşmesi film ve grafik kuramcılarının ilgisini çeker. Aynı zamanda animasyonun hem kendi içinde zenginleşerek güçlenmesi hem de sinemaya olan tesirinin etkisi animasyonun hayatla, sanatla olan ilişkisini tekrar düşündürmeye sevk ettirir. Klasik sinema kuramcılarının canlı aksiyon sinemasına benzerlik ile sınırlandırdığı animasyonda gerçekçilik tartışmasına farklı yaklaşımlar gelir. Örneğin Japon canlandırma kuramcıları Ötsuka Eiji ve Azuma Hiroki gerçekçiliğin her şeyden önce, görsel veya bir medyaya benzerlikten ziyade, belirli bir ortamın tarihsel olarak üretilmiş bir bütünlüğe uygun bir dizi kolaj olduğunu idda eder. Ötsuka ve Azuma animasyonda gerçekçiliğin canlı aksiyon sineması veya sadece başka medyumu taklit etmekle sınırlı olmadığını, tıpkı altı sanat dalını bünyesinde barındıran sinema gibi tüm sanat dallarının gerçekçilikle olan ilişkisini animasyonun bünyesinde barındırdığından bahsederler (Steinberg, 2014: 288-290).

Canlandırma sineması canlı aksiyon sinemasına kıyasla daha komplike unsurlar içerir. Bu komplike unsurlara hâkim olmadan gerçekçi bir canlandırma film çıkarmak zordur. Gerçekçiliğe ulaşmak için tercih edilen sanat eserinin prensiplerine ve üretim koşullarına da hâkim olmak ve tecrübe etmek gereklidir. Bu hakimiyete, deneyime sahip ve gerçekçi bir canlandırma film üretme mücadelesi vermiş başarılı kişilerin başında gelen birisi de canlandırma yönetmeni Isao Takahata'dır. Bu yüzden metin canlandırma sinemasında gerçekçiliği ve gerçekçi bir film üretmeyi Isao Takahata'nın hayatı ve sineması üzerinden inceleyecektir.

Birinci bölümde gerçekçiliğin ne olduğu ve bir sanat eserinde gerçekçiliğin hangi katmanlardan oluştuğuna dair fikirler üzerine durulacaktır. Ardından çizim sanatında anlam ve estetik olarak ikonun hayat ile girdiği ilişki incelenecektir. Elde edilen veriler canlandırma sinemasıyla ve çizimle kıyaslanarak canlandırma sanatına ait kendine münhasır gerçekçiliğe ulaşma sorunlarına, gerçekçilik yaklaşımlarına değinilecektir. İkinci bölümde animasyonda gerçekçilik tartışmalarında adı sıkça geçen Disney'in gerçekçilik karşıtı ideolojisini animasyonda nasıl kullandığı ve kendi estetiğini nasıl tasarladığı incelenecektir. Ardından dünyada kendini canlandırma sanatında ayrı bir yere konumlandıran, zengin konu içeriğe sahip Japon animasyonunun nasıl bir kültür ile beraber oluştuğu ve Batı animasyonundan farkındalığı üzerine durulacaktır.

Üçüncü bölümün ilk kısmında Isao Takahata'nın hayatı incelenerek bir canlandırma sanatçısının gerçeği aktarma arzusunun altındaki entelektüel veya idealist sebeplerin neler olduğu tespit edilmeye çalışılacaktır. Daha sonra Takahata'nın sinemasındaki gerçekçi bir film üretme çabasının yoğun bir şekilde görüldüğü iki filmi *Güneşin Prensi Horus* (1968) ve *Ateş Böceklerinin Mezarı* (1988) animasyon sinemasında gerçekçilik kapsamında ayrıntılı olarak incelenecektir. Gerçekçi bir film üretmek var olan gerçeklikle tartışmayı gerektirir. Var olan gerçekliğe karşı bir eser çıkarmak başlı başına ayrı bir mesele etik ve siyasal duruştur. Bu yüzden sanat eserindeki gerçekçi çabanın nasıl ortaya koyulduğu üretim hikayesini ve zamanın gerçekliğini bilmek eserdeki gerçekçi bakışı anlamak açısından hayati öneme sahiptir. *Güneşin Prensi Horus* ve *Ateş Böceklerinin Mezarı* Japonya'nın geçmişi ve bugünü ile ilgili gerçekçi yaklaşıma sahip filmlerdir. Geçmişini tartışmak istemeyen Japonya gibi muhafazakâr bir ülkede gerçekçi bir eser çıkarmak iki kat zor ve özel bir iştir. Dolayısıyla bu iki eser, üretildikleri ülkenin şartları ve zamanıyla beraber ele alınarak canlandırma sinemasında gerçekçi bir eser üretmenin nasıl olduğu ve zorlukları incelenecektir.

Metnin araştırma çerçevesi ve amacı animasyon sinemasında gerçekçiliği ve gerçekçi bir animasyon film üretmenin olabildiğince tüm yönlerini farklı disiplinlere ait kuramcıların görüşleri eşliğinde saptamaya çalışmaktır. Günümüzde birbirini tekrar

eden, üç boyut, estetik olarak sadece olabildiğince realisttik bir görünüm kazandırılmaya çalışılan fantastik dünyalara hapsolmuş bir animasyon sanatı ve sineması vardır. Zemininde gerçekçi bir bakış açısı yatmayan her animasyon film veya tema kendisini tekrar etmeye meyilli, zenginleştirmekten yoksun görünmektedir. Animasyondaki gerçekçilik tartışmaları animasyon sinemasını bu düzlükten ve fantastik dünyalardan alıp hayatla tekrar buluşturan bir kalp masajı olarak görülebilir. Animasyonda izleyicinin zekasına saygı gösteren, düşünsel faaliyeti için özgürlük alanı açan, onunla bir illüzyon ilişkisinden öte dostane-eleştirel bağ kurulmasını sağlayan bir anlatı ve estetik kurulması gereklidir.

1. BÖLÜM

SANAT VE ANİMASYONDA GERÇEKÇİLİK

1. BÖLÜM

SANAT VE ANİMASYONDA GERÇEKÇİLİK

1.1. Gerçekçilik

Bir sanat eserini derinlikli olarak incelemek ve anlamak için yaratıcısına ve ait olduğu topluma, coğrafyaya ve zamana bakmak gerekir çünkü sanat eserleri sanatçıların kişisel fantezilerinin sınırlarıyla açıklanamayacak yapılardır. Sanat eserleri her ne kadar estetikle iç içe olsa da oluşumunda sanatçının çevresiyle olan ilişkisi, içinde yaşadığı zaman etkili olur. Buradan hareketle sanat eserlerindeki estetik ve anlam da eserin veya sanatçısının hayatla girdiği ilişkiyle açıklanabilir. Bu yüzden sanat eserini değerlendirirken bulunduğu ortama, zamana ve topluma bakmak eseri anlamak açısından hayati öneme sahiptir.

Gerçekçilik epistemolojik bakış, etik ve siyasal çabanın girdiği diyalektik ilişki sonucu oluşur. Dolayısıyla bir sanat eserinin gerçekçilikle girdiği ilişki temel olarak fiziksel gerçekçilikten öte toplumsal, politik ve kültüreldir. Estetik veya fiziksel gerçekçilik anlayışı bu temel üzerine inşa edilir. Bir sanat eserinin gerçekçiliğini alt yapısında yer alan epistemolojik[1] bakış açısı, etik ve siyasal çaba ve bu çaba sonucu oluşan üst yapısındaki görünen estetik veya fiziksel görünüm oluşturur. Sanat eserindeki gerçekçilik bu iki yapının çabası ve tasarımının kendi içerisindeki uyumu ile oluşur. Alt temelin yani epistemolojik, etik ve siyasal anlayış değiştikçe üst yapı estetik ve fiziksel gerçekçilik anlayışı da değişir. Ancak sanatın kendisi veya estetik yapısı sadece bu alt yapının temeliyle açıklanamaz. Her sanat dalının kendine has disiplinleri ve olanakları vardır. Bu da her sanat eserindeki gerçekçilik tartışmalarının özgünlüğünü oluşturur. Alt (politik, toplumsal, etik çaba) ve üst (teknik, fiziki, estetik) yapıların diyalektik ilişkisi eserin gerçekçiliğini incelemede büyük önem taşır (Bakır, 2010: 5-14).

[1] Epistemoloji felsefenin bilgiyle ilgilenen dalıdır. Epistemoloji bilginin kökenini, çevresiyle kurduğu etkileşimi, kaynağını, sırrını ve insanın bilgi ile olan ilişkisi vb. konuları inceler (Beyter, 2022).

Gerçekçiliğin "hayata doğru bakmak" kısmı o kadar güçlüdür ki sanatını icra eden her sanatçı ona yaslanmak ister. Tarihte tüm sanat akımları bir şekilde "gerçeğe" bağlılıklarını çeşitli biçimlerde dile getirmişlerdir. Gerçekliği farklı şekillerde sunan sanat akımların ortak başka bir noktası yaşadıkları zamana, topluma ve olaylara olan bağlılıklarıdır. Gerçekçi anlatıyı sorun edinmiş bu akımlar içinde bulundukları zamanın olaylarının değişimi sonucu doğmuşlardır. Dolayısıyla her sanat akımı veya sanatçı, yaşadığı zamanın karakterini taşır. Anlamı ve estetiğini o zamanki dünyaya bakarak inşa eder.

> *"Diğer yandan ise yıkılmakta olan eski düzenin ve bunun içinde gelişmiş anlatı biçiminin kâbus gibi insanların üzerine çökmesi ile gelmekte olan, ama henüz var olmamış, kurucu bir unsur olarak işleyen yeni düzenin namevcut nedenselliği de diğer taraftan işlemektedir. Artık eski anlatı biçimleri bugünü açıklamaya yetmemektedir, bugün ise kendisini açıklayabilecek, anlatabilecek olan biçimini oluşturmamıştır. Böylelikle gerçekçilik, iki dalga arasında kalmış bir tarihsel dönemin edebi ifadesi olarak doğmaktadır (Bakır, 2010: 37-38)."*[2]

Dünyayı doğru bir şekilde değerlendirip gerçekçi bir yaklaşım sergilenmek isteniyorsa, eskiye eleştirel bakmak, gelecek olan "yeniyi" aramak ve hedeflemek gereklidir. Gerçekçilik eskinin çocuğudur ve yeni gelecek olana gebedir. Eğer toplumsal yaşamda bir kırılma meydana gelip dönüşüm yaşanırsa var olan sanatsal yaklaşımlar eski olan gibi çürümeye başlar. Bu yüzden gerçekçi tutum diyalektik bir özellik göstermelidir ve sürekli kendini "yenilemek" zorundadır. Bu sebeple gerçekçiliğin en önemli özelliği mevcut yapıya karşı eleştirel tutumdur. Yeni bir sentez oluşumudur. Sanat akımlarının kendilerinden önceki akımlara karşı çıkışının da nedenini bu güdü oluşturur.

---

[2] Gerçekçiliğin epistemolojik temelleri, tarihsel paradigması ve sinema olan ilişkisi hakkında daha ayrıntılı bir araştırma için bakınız: BAKIR, B. (2010). *Günümüz Sinemasında Gerçekliğin Yeniden Değerlendirilmesi (Yayınlanmış doktora tezi).* İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Sokrates, Aristoteles ve Platon gibi ünlü filozoflar sanatta gerçekliği mimesis[3] veya taklit üzerinden incelerler. Bu filozoflar sanatta estetik olarak gerçekçiliği sadece gerçekliğin yansıması olarak ele alırlar. Hyman'a (2006) göre bu yaklaşım örneğin bir ressam bir manzarayı tablosuna aktarırken fotoğrafını çeker gibi aktarmak zorundadır yoksa eserinde gerçekçiliği yakalayamaz. Örneğin Platon *Diyaloglar* [4]adılı eserinde bir nesnenin biçim ve rengini iyi yansıtan bir resmin başarılı olduğunu söyler. Platon'un sanatta temsile atıfta açık bir şekilde değindiği diğer bölüm de *Devlet* adlı kitabındadır. Platon bu eserinde "*bir bütün olarak mimesisi belirli bir şeye benzeyen ama kendisini öz itibariyle o türden bir şey olmayan bir görünüm*" olarak açıklar (Hyman, 2006: 61). Burada temel olarak değindiği tabloda oluşan görüntünün referans aldığı şeye benzediği ancak o olmadığıdır. *"Ressam bir şekilde yatak da yapar, öyle değil mi? Evet yapar, ama sadece bir yatağın görünüşünü"* (Hyman, 2006: 61). Platon sanatçının "yaratıcı" olduğunu ama aynı zamanda da başka bir taraftan hiçbir şey "yaratmadığını" söyler. Sokratik diyaloglarda Platon şu diyalogdaki ayna analojisi ile görüşünü açıklamaya çalışır:

> *"'Bütün bunları bir şekilde kendinizin yapabileceğini görmüyor musunuz? Bir ayna alın ve her yere taşıyın. Güneşi ve gökyüzündeki her şeyi ve yeryüzünü kendinizi, diğer hayvanları, eserleri, bitkileri ve az önce sözünü ettiğimiz tüm nesneleri çabucak yaratacaksınız'. 'Evet' dedi, 'onların görünüşünü, ama yalnız gerçekliği. Gerçeği değil' (Hyman, 2006:. 61-62)."*

Analojiler kaçınılmaz olarak hem benzerliği hem de farklılığı içerebilir. Platon bir resimdeki çiçeklerin, kuşların aynadaki görüntüler gibi görünebileceğini fakat gerçek şeylerin kendileri değil, yalnızca görünümleri olduğu vurgular. Ancak Platon ayna örneğini geliştirerek tartışmayı sanat içerisinde ileri bir seviyeye taşımaz. Platon sanatçı ve sanatçının ait olduğu sanat dalıyla ilişkisine nerdeyse hiç değinmez. Ayna örneğinde

---

[3] Mimesis Eski Yunanca: edebiyat eleştirisi ve felsefede kullanılan taklit, temsil, ifade edimi, benzeme edimi ve benliğin sunumu anlamlarında kullanılır.

[4] Platon'un *Diyaloglar* adlı eserinin ne zaman yazıldığı tam olarak bilinememektedir. Kitabın bir diğer adı *Sokratik Diyaloglar'*dır. Kitap boyunca Sokrates ana karakter olarak farklı kişilerle 35 başlık altında tartışmaya girişir. Bu diyaloglarda genelde Sokrates yanlış düşünenin yanlışını göstermek için varlık gösterir. Bu yüzden Platon'un katı Sokratesçi olduğu erken döneminde kitabı yazdığı düşünülmektedir (Smith, 2002: 24).

bile aynayı taşıyanın nesneyi en iyi aktarması açısından nerede konumlandırması, kadrajı nasıl belirlemesi gerektiğinden bahsetmez. Veya bir ressamın eseri üzerindeki kontrolüne, malzemelerine, becerilerine veya sanat dalındaki kuram problemlerine değinmez. Her ne kadar ayna benzetmesi bir gözü temsil etse de tartışmanın içeriğinde sanatçıyı ayna olarak konumlandırarak sanatçıya "fiziki bir gerçekçiliğin tekrarını yaratma" misyonu yükler. Descartes Platon'un resimdeki yorumlamalarına itiraz eder:

> *"Hiçbir durumda bir görüntü temsil ettiği nesneye her bakımdan benzemez, aksi takdirde nesne ile görüntüsü arasında bir ayrım olmazdır. Görüntünün birkaç açıdan nesnesine benzemesi yeterlidir. Gerçekten de bir görüntünün mükemmelliği çoğu zaman nesnesine olabildiğince benzememesine bağlıdır. Bunu gravürlerde görebilirsiniz: bir kâğıt parçasının üzerine oraya buraya yerleştirilmiş küçük bir mürekkepten oluşurlar, bize ormanları, kasabaları, insanları ve hatta savaşları ve fırtınaları temsil ederler ve bize bu nesnelerde sayısız farklı nitelikler düşündürseler de gerçek bir benzerlik ancak şekil bakımından vardır. Ve bu benzerlik bile çok kusurludur, çünkü gravürler bize tamamen düz bir yüzey üzerinde değişen kabartma ve derinlikteki bedenleri temsil eder (Hyman, 2006: 74)."*

Hyman'a (2006) göre Descartes bu pasajda kırılma yaratacak üç iddiada bulunur. Birincisi, bir görüntünün mükemmel bir şekilde temsil ettiği nesnelere benzeyememesi, kendi içinde benzerlik teorisinden bir ayrılmayı işaret etmez. Platona ve fotografik taklitçi anlayışa karşı çıkar. Aynısı Descartes'ın ikinci iddiası için de geçerlidir, bir görüntünün yalnızca birkaç açıdan temsil ettiği şeye onu tanımlamak açısından benzemesi yeterlidir. Burada da Platon'dan ayrılır ve bir çeşit ikonik yaklaşıma kayar. Platon'un bir görüntünün biçim ve renk olarak temsil ettiği şeye benzemesi gerektiğini söyler. Ancak Descartes renk gibi en az çizgi kadar önemli bir unsuru görmezden gelir ve bu iddiasını bir gravürle gösterir. Bunun nedeni gravürün veya çizgilerin bir cismin rengini göstermeden formunu, kompozisyonunu, hareketini betimlemenin yeterli olması olabilir. Descartes bir görüntü (sanatın aktarıldığı düzlem) ile temsil ettiği nesne arasındaki benzerliğin mümkün olacak şekilde tıpa tıp aynısı yapılması amaçlansa bile sanatın kendi doğası gereği gene sanat eseri gerçeğine göre

"kusurlu" olacaktır. Burada Descartes Platon'un ayna-göz benzetmesine itiraz ederek sanatın zaten doğası gereği kusurlu olduğunu, sanatın amacının basit fiziki bir şekilde "ayna olmak" olmadığının altını çizmeye çalışır (Hyman, 2006: 75-76).

1.2. İkon ve Temsil

Bir çizimde referans alınan nesne kâğıda ne kadar gerçekçi aktarılsa da nihayetinde kâğıtta oluşan görüntü bir ayna yansıması değil çizimdir. Ve her çizim doğası gereği sanatçının gözünden görülür, aktarılır. Dolayısıyla çizim en az müdahale içerse dahi tasarımsal bir sürece tabidir. Steinberg çizimin *"doğal görünümler için kullanışlı grafik semboller"* ürettiğinden bahseder (Hyman, 2006: 164). Rene Magritte'nin meşhur *İmgelerin İhaneti (1928-1929)* tablosu bu durumu net bir şekilde açıklar. Tablodaki pipo gerçekçi çizilse dahi o bir "pipo değildir" pipo imgesidir, çizimdir. Meyer Schapiro'nun 1937'de soyut sanatın doğası üzerine yazdığı makalesinde belirttiği gibi: "*Ne kadar kesin görünürse görünsün, nesnelerin tüm tasvirleri bir şekilde görüntüyü şekillendiren ve genellikle içeriğini belirleyen değerlerden, yöntemlerden ve bakış açılarından ilerler*" (Hyman, 2006: 163-164).

Scott McCloud *Çizgi Romanı Anlamak* (2018) kitabında imgelerle çizimin ilişkisini ikon kelimesi ile açıklar. Cloud ikon kelimesinin dilbiliminde görüntüsel gösterge olarak kullanıldığını söyler ve ikon kelimesini bir kişiyi, mekânı, nesneyi veya fikri temsil etmek için kullanılan görsel imge olarak gördüğünü söyler. Buradaki soyutu temsil etme çok önemlidir örneğin alfabedeki harfler de bir ikondur. Felsefe ve siyasi fikirleri içeren simgeler de ikonun alt grubundadır. Cloud "*resim dediğimiz ikonlar var, yani nesnelerine benzemeleri için tasarlanmış görsel imgeler"* diyerek resmi de bu ikon dünyasının alt kategorisine dahil eder (McCloud, 2018: 9). Picasso ve Braque de Cloud'la aynı şekilde resim ve heykelin yazı karakterindeki ikon özellikleri taşıdığını söylerler (Hyman, 2006: 2).

Cloud (2018) insan yüzünün çizimi ile başlayarak ikonun gerçekçiliğini sorgular. Genel kanıyı tartışarak analizine başlar gerçekçi bir resim isteniyorsa çizimin

gerçek hayattaki referansına tıpa tıp çizilmesi beklenir. Cloud, bir erkek fotoğrafının yanına çizgi roman stiliyle bir çizilmiş bir çizim koyar bunun fotoğrafa göre daha renksiz bulur ama karikatüre göre de daha gerçekçi göründüğünü söyler. Ardından sağa doğru erkek suratını çeşitlendirerek git gide karikatürleştirir ve şu soruyu sorar en sağdaki görüntü karikatürleşmesine veya gerçeklikten en uzak durmasına rağmen neden hala kabul edilebilir gerçekliktedir? Neden bu kadar sade karikatüre çalan çizim gerçeklikten uzak olmasına rağmen insanların ilgisini çeker (McCloud, 2018: 28-32)? Bunun sebebini şöyle açıklar: *Bir imgeyi karikatürleştirerek soyutlarken aslında ayrıntıları yok etmektense, bazı özel ayrıntıları öne çıkarırız. Böylelikle sanatçı bir imgenin "anlamını" temel unsurlarına indirgeyip, gerçekçi sanatın yapamayacağı şekilde o unsurları abartmak suretiyle öne çıkarabilir (McCloud, 2018: 30).*

Cloud (2018), burada karikatürü bir yöntem değil görme biçimi olarak adlandırarak çizgide gerçekçi estetik ve anlam yaratma yönteminin biricikliğine dikkat çeker. Zihin, hafıza ve imgeler aracılığıyla beyinde adeta bir ön bellek oluşturur. Bir yüzü tarif etmek için tasarlanmamış nesnelere örneğin bir prize bakıldığında bile insanın yüz hayal etme ihtimali vardır. Birey dünyayı bu zihindeki filtreden geçirerek yorumlar herkesin zihnindeki bu filtre, deneyimleri sonucu oluştuğu için farklılıklar gösterir. Hayal gücü denilen şey de aslında insanın zihnindeki imgeleri anlamlandıran görüntülerin ilişkisinden oluşur. Bu yüzden görünen şey ne kadar gerçekçi ne kadar fotografik olursa o kadar başkasına ait bir şey görürüz. Ama karikatürleşmiş bir görüntüye baktığınızda onun görüntüde boşluk bıraktığı yerleri zihniniz doldurur ve birey kendi deneyimleriyle zihninde görüntüyü tamamlar. Bu yüzden bu faaliyet sırasında bir çeşit kendinizi görerek hayal gücü ilişkisi kurarak karikatürle güçlü bir iletişim kurulur. Birey ikonik (karikatürümsü) çizimle kurduğu ilişkide boşlukları zihninde doldurarak gördüğü şeye can verir.

> *"Karikatür veya ikon kendi fiziki görüntüsünden ziyade, fikri biçimi ön plana aldığından kendini kavramlar diyarında konumlandırır. Geleneksel(görüntüsel) gerçekçilik yoluyla çizgi roman sanatçısı dış dünyayı resmederken karikatürü kullanarak iç dünyayı çizer. Bir anlatı boyunca kullanılan karikatür hikayedeki dünyanın nefes alıp verdiğini hissettirir.*

Böylece hareketsiz nesneler kendilerine has kimliklere sahiplermiş gibi görünürler (McCloud, 2018: 41).”

McCloud (2018) burada hem çizgi roman hem de animasyon için kullanılan bir gerçekçilik yaklaşımından söz eder. Hikâye anlatımında karakterler izleyiciyle etkileşime girmek adına en önemli unsurdur. Örneğin karikatürler, çizgi romanlar ve animasyonlardaki karakterlerin popüler kültüre sızması herkes tarafından rahatça kullanılmasının altındaki neden bu çizgisel karakterlerin ikonik gerçekçilik gücüdür. Peki çizgisel karakterlerin gücü ikonik, karikatürümsü olmasındaysa neden mekanlar karikatürümsü çizilmez de gerçekçi bir şekilde çizilir? Cloud bu tercihin nedeninin gerçekçi hissiyat oluşturmak adına estetik bir tercih olduğunu söyler. Örneğin gerçekçi mekân tasarımındaki amaç okurların veya izleyicilerin karakterin maskesine bürünerek o dünyaya ait olduğu hissini pekiştirmektir. Çizgi romana kıyasla örneğin animasyonda mekanlar genelde karakterlerden daha gerçekçidir. Bunun ana nedeni Cloud’un dediği gibi gerçekçilik hissiyatını pekiştirmektir. Nihayetinde animasyon bir sinemadır atmosfer mekân anlayışı çizgi romandan daha farklıdır ve önemlidir. Karakterlerin tasarımıyla uyumlu gerçekçi bir mekân çizimi canlandırma sinemasında gerçekçilik hissiyat yaratmak adına önemli bir unsurdur.

1.3. Tamamlama Algısı ve Hareket

Animasyonda bir hikâye anlatılmak istendiğinde zamanla ve onun doğal sonucu olarak hareketle de ilgilenmek gerekir. Animasyon için zaman ve hareket her şeydir çünkü animasyon yapılırken sadece fiziki olarak mekân ve karakter tasarlanmak amaçlanmaz. Yeni bir zaman, hareket akışı ve fiziği inşa edilmesi gerekir. Görsel tasarımda da olduğu gibi hareketli görüntüde de anlatılmak istenene bağlı olarak de zaman ve hareket deforme edilir. Ancak tüm bu deformeye karşı insan algısı kendi deneyimleriyle bunu kafasında tamamlar. İzleyici belirli bir anlatıyı sunmak için tasarlanmış bu deforme edilmiş görüntü, zaman ve hareket gerçeğinden oldukça etkilenebilir. Çizgide olduğu gibi animasyon da görsel, hareket ve zaman oluştururken insan algısının bu tamamlama dürtüsüne hitap ederek ondan yararlanır.

Brain Massumi (2002) *Hareketin Etki Hissi* kitabında insan algısının davranışı üzerinde ampirik olarak incelemelerde bulunur. Örneğin kitabın bir bölümünde çocuklar üzerine yapılmış bir deney dikkat çeker. Almanya'da geç saatlere doğru televizyonda bir kısa film gösterilir. Kısa filmde bir adam bahçesine kardan bir adam yapar. Ancak güneşin çıkmasıyla beraber bu kardan adam erimeye başlar. Adam, kardan adamını alarak dağların eteklerine taşır ve serin bir yerde onu bırakır. Kardan adamı ile vedalaştıktan sonra oradan ayrılır ve film burada biter. Ekranları başında olan ebeveynler yanlarında oturan çocukların bu kısa son derece sade olan filme garip bir şekilde korku içinde tepki verir. Ebeveyniler kanal yönetimini ve ilgili yetki kurumları arayarak böyle bir filmi yayınladıkları için sorumlular hakkında şikâyette bulunurlar (Massumi, 2002: 23-24).

Kısa süre sonra bu sade, sessiz görsel olarak hiçbir rahatsız edici unsur bulunmayan filme çocukların neden etkili bir şekilde tepki verdiği araştırmacıların dikkatini çeker. Araştırmacılar filmi bulup modifiye ederek üç farklı film elde eder. Bu üç versiyondan birisi tamamen sessiz versiyon, ikinci olarak sahnenin gidişatı adamın duygularını ip ucu şeklinde veren duygusal versiyon ve ardından sahneyi müzikal sesli ve yazılı bir şekilde açıklayan anlatımlı versiyondur. Araştırmacılar başka bir çocuk grubu toparlayarak bu üç versiyonu çocuklara izletirler. Aynı zamanda çalışma ampirik amaçlar içerdiği için çocuklar cihazlar eşliğinde kablolara bağlanır. Çocuklar fizyolojik değişimlerini gözlemlemek üzere versiyonlar teker teker açılır. Seyircilerin tepkisi ve sonuçlar şaşırtıcı çıkar. Sessiz versiyon açık ara bir şekilde diğer versiyonlara göre fizyolojik olarak çocukları en çok etkileyen ve farklı tepkilere neden olan versiyondur (Massumi, 2002: 24-25).

Aslında bu basit hikâye ve çocuklara uygulanan deney insanın gösterilmek istenen şeyle yorum gücünün arasındaki boşluğun duygusal bir reaksiyonudur. Bir görüntünün nasıl kurgulandığı ne açıdan çekildiği hangi sürede verildiği elbet seyirciye anlatılmak isteneni iletme konusunda önemlidir ama temsil sadece bunla sınırlı değil insanın kendi deneyimlerinin de dahil olduğu bir durumdur. İnsan ne görürse görsün onu kendi deneyimiyle tartar, hesaplar, ilişki kurar bu yüzden kendi deneyimiyle minimal olarak tartamadığı imgeleri kafasında çözemez ve ona karşı reaksiyonu yüksek

olur. İmgenin içeriğinden kastedilen öznenin dünya ve toplumla deneyimlediği birikiminin çözümlenmesidir.

> *"Hepimiz duyularımız aracılığıyla dünyayı bir bütün olarak algılarız. Ancak aslında duyularımız ancak parçalara ayrılmış ve eksik bir dünyayı betimler. Dünyanın dört bir tarafını gezmiş bir zihin bile sadece bir insan ömrünün deneyimine bağı olduğundan çok kısıtlı bir dünya resmine sahiptir. Gerçekliği algılamak aslında bu kısıtlı sayıda parçalar üzerine inşa ettiğimiz bir inanca bağlıdır (McCloud, 2018: 62)."*

Aynı zamanda bir sanatçı gördüğü şeyi basitleştirip ve onu bir anlamla buluşturmayı zaten kendi dünyasındaki gerçeklikle yapar. Seyirci de bunu kendi deneyimleriyle süzgeçten geçirir. Burada aradaki iletişimi sağlayan ikon deneyimlerin aktarıldığı köprü görevini görür. İkonun sadeliği ve tasarımsal dizaynı seyirci için düşünme deneyimlerini filtreleme alanı sunar. Böylece kişi kendi deneyimlerini iletilmek istenende görerek daha güçlü duygular hisseder. Almanya'daki televizyon deneyinde çocukların sessiz ve belirsiz olana verdiği tepkilerin hiddeti ve zamansal değişkenliği bu yüzdendir. Sesli ve daha fazla açıklayıcı olan iki versiyon onları kendi deneyimlerinden koparak sadece seyirci konumuna sokarken sessiz versiyon kendi deneyimlerinin o hikâye içinde ortaya çıkmasını ve fizyolojik olarak kendilerinin duygu ve tamamlama yetilerinin harekete geçmesini sağlar.

Kardan adamını kurtarmaya çalışan adamın ikonik, sade hikayesi çocuklarda yarattığı ölçülebilir fizyolojik ve bilinçsel bu değişim, bir yetişkinde de kendini farklı şekilde ve dozajda da olsa elbette gösterebilir. Çocuklar üzerinden bu deneyin yapılması kuşkusuz çocukların deneyimlerinin eksikliğinin ve kuracakları bağın abartılı ve zor oluşu deney sonuçlarını daha net gösterecek oluşudur. Bu yaklaşım doğrudur çocukken daha materyalistizdir bir şeyi beş duyu organımızla irdeleyemiyorsak o şey bizim için yoktur. Bağlam kurma ve deneyimle süresi daha uzun ve güçtür. Örneğin Cloud (2018) bir bebek ile annesinin oyununu örnek verir. Anne bebeği ile oynaşırken anne birden olduğu yerde durarak yüzüne havlu çekse bebek annesinin havlunun arkasında olduğunu beyninde tamamlayamaz. Bu basit örnekten yola çıkarak Cloud insanların

sadece parçaları gözlemleyip büyük resmi algılayamamasına tamamlama der. Bu tamlamayı aslında insanın algısında doğuştan olan gündelik bir dürtü olarak tanımlar:

> *"Gündelik hayatımızda geçmiş deneyimlerimiz sayesinde eksik gördüklerimiz tammış gibi algılayarak bu tamlamayı sık sık üretiriz. Bazı tamamlama türleri de hikâye anlatıcılarının izleyicide gerilim yaratma ve gördüklerini sorgulatma niyetiyle kullandığı özel icatlardır. Diğerleri otomatiktir fazla çaba istemez. Aynı tas aynı hamam hesabı. Başka insanları tanımaya veya anlamaya çalışırken kendi tamamlama deneyimlerimizden gelmiş beceriler, hepimiz için bir dayanak oluşturur. Hatta böylesine yarım yamalak bir dünyada tamamlama bizi ayakta tutup hayatta kalmamızı sağlayan mekanizmadır (McCloud, 2018: 63)."*

İnsan algısının tamamlama yeteneği aslında insanın hayatta kalması için bir dürtüdür. İnsan beş duyu organıyla kavramaya çalıştığı şeyi olabildiğince hızlı bir zaman içerisinde hızlı bir şekilde algılayıp kendi deneyimleriyle birleştirmek zorundadır. Sanat eserinin bu dürtüyü kullanması bir illüzyon değil gerekliliktir. Amaç öznenin kişiliğini ulaşmaktır ve bu çizgide genellikle fiziksel özelliklerin açık ve birebir temsilleriyle değil, gerçek unsurların manipülasyonuyla yapılır. Bu tamamlama duygusunun yaşanıp yaşanmaması veya eksik yaşanması insanda farklı reaksiyonel duyguların doğmasına neden olur. Örneğin silüetleri kafasında tanımlayamayan insan gerilir ve korkar. Özellikle filmlerde duygulara daha hitap etmek adına bu taktik çok çana kullanılır. Fakat Cloud'un (2018) dediği gibi gerçek görüntüler bu tamamlama duygusunu basit bir özdeşi düzeyine indirger. İkonik tarzda bir yaklaşım tamamlama duygusunun insanda kendi deneyimleriyle daha zengin bir şekilde özdeşi kurmasına ve düşünmesine neden olur. İkonik tasarım seyirciye anlatılmak istenen dünyaya daha fazla katılım imkânı verir. Bu öznel anlatımdan farklı bir durumdur. Çizgi roman sanatından farklı olarak animasyon da çizgiden aldığı imkanlarla bu ikonik gücü kullanır. Çizgi roman bunu nasıl kendine has estetikle inşa ediyorsa animasyonda zaman ve hareketi esneterek, kullanarak kendini tasarlar. Animasyonun çizgi romandan farklı olarak zaman ve hareketi ikonlaştırması onu seyirciye, hayata ulaşmak adına daha güçlü kılar.

Disney tasarımcılarının animasyonda ilan ettiği 12 temel kural animasyonun bu özgünlüğü üzerine kurulmuştur.

1.4. Animasyonda Gerçekçilik Sorunu

Animasyonun hayatı, ikonik bir şekilde resmetme ve hareketlendirme gücüne rağmen gerçekçilikle girdiği ilişkiyi inceleyen kuramcı ve sanatçı sayısı azdır. Genel olarak animasyonda gerçekçilikle ilgili araştırmalarda çoğunlukla animasyonun estetik yönü üzerinde durulmuştur. Gerçekçiliğin temel kısmı siyasal ve anlam çabası geri planda kalmıştır. Animasyonda gerçekçilik incelemelerinin estetik merkezli ya da temelli oluşunun önemli birkaç nedeni vardır. Bu nedenler: animasyon formunun doğası, teknik zorlukları, tarihsel olarak üretim-tüketim ilişkileri şeklinde sıralanabilir. Animasyon sanatçısı ister bu dünyadan olsun ister olmasın anlatısını görüntü ile buluştururken sıfırdan bir mekân ve zaman yaratır. Bunu yaparken saf bir hayal gücüne dayanarak tasarlasa da ister istemez bu dünyadan kaynak olarak mutlaka yararlanır. Fakat tasarlanan şey fotografik gerçekçiliğe yakın olsa dahi bir grafiktir ve bu dünyadan değildir. Bu anlamda animasyon sınırsız bir hayal gücü, deformasyon imkanına sahiptir.

> *"Gerçeği animasyon aracılığıyla anlatmak" genel kanıya göre bu yaklaşımda bariz bir paradoks var. Canlandırma, sunduğu sınırsız biçimsel olanaklar aracılığıyla, haklı olarak bir fantazmagorinin*[5] *uzmanlığı haline geldi, rüya gibi, gerçek dışı ancak o kadar güçlü ki zamanla sinemayı kontrol altına aldı (Le Roux, 2009: 12)."*

Takahata'nın dediği gibi animasyonun sınırsız hayal gücüne ve imkanına dayanan yapısı, onu fantezi evrenlerine ulaşmak için kullanışlı bir yol yapar. Dolayısıyla animasyonun estetik olarak sınırsız imkânı, onun gerçekçilikle haşır neşir olmasını engelleyebilecek ilk etmen olarak görülebilir.

[5] Eski Yunancadaki anlamıyla göz yanılsaması. Aynı zamanda "hayal gücüne dayanan veya gerektiren" anlamı da vardır.

İkinci olarak, animasyonun icra edilmesi canlı aksiyon sinemasına göre çok daha zorluklar içermektedir. Animasyonda mekân-zaman sıfırdan yaratılır, her şey en baştan tasarlanarak ilerler. Kamera bu somut olmayan düzlemde sınırlı bir şekilde hareket etmek zorundadır. Bu yüzden animasyon filmde zaman-mekân yaratımı için çok sayıda insan ve kapsamlı bir organizasyon gerekir. Bir animasyon ekibin ilerleyişi ağır ve yavaştır. İşin organizasyonu o kadar çok sanatçı arasında bölünmüştür ki, sanatsal sorumluluklar birkaç kişi üzerinden ilerlemektedir. Tüm bu güçler arasında tatmin edici bir denge bulmak ve estetik açıdan yüksek bir seviyeye ulaşmak başlı başına bir zorluktur. Bresson "*Bir Ressam, heykeltıraş ya da romancı gibi, kişilerin ve nesnelerin dış görünüşlerini tarif etmek zorunda olmadığına göre (makineler bu işi senin yerine yapar), yaratıcılığın ya da buluşçuluğun, ele aldığın gerçekliğin çeşitli parçalar arasında kuracağın bağlarla sınırlı kalır."* der (Bresson, 2012: 43). Bresson'un bu pasajından canlı aksiyon sineması ile canlandırma sineması arasındaki gerçekçiliğe ayrılan efor farkının ve imkanların sınırlılığı görülebilir. "Sıfırdan" zaman-mekân yaratmakla, zaman-mekânı kurgulamak arasında derin bir fark vardır.

Üçüncü olarak animasyonun üretim-tüketim ilişkilerinin insanlar üzerindeki yansımasıdır. Örneğin "Animasyon çocuklar ve henüz büyümeyen çocuklar içindir" algısı animasyonu belirli bir kitle ve konularla sınırlandırır. Animasyon sanatçıları bu kısıtlayıcı anlayışa karşı itiraz ederler. Örneğin 11 Ocak 2023'te Golden Globe Awards film festivalinde *Pinokyo* (Guillermo del Toro's Pinocchio, 2022) filmiyle en iyi animasyon ödülü alan Guillermo del Toro kısa konuşması içerisinde şunu söyler: "*animasyon sadece çocuklar ile sınırlı bir tür değil, animasyon (anlatmak için) bir araçtır (NBC, 2023).* Animasyonu kısıtlayan yaklaşımlar animasyon sanatının ve tekniğinin tarihsel olarak üretim tüketim ilişkilerinin bir sonucudur. Animasyon sinematografiden çok önce kendisini bir anlatı aracından çok illüzyon yaratmanın bir parçası olarak gösterir[6]. Animasyon seyirciye bir çeşit göremediği veya göremeyeceği

[6] Genel olarak stroboskopik tekniğe dayanan bu animasyon türü araç olarak zoetrop, flip book ve praxinoscobu kullanmaktadır. Bu araçların imkanları teknik olarak sınırlıdır. Bu dönemki filmler, bu yüzden bir anlatım dili yakalamaktan daha çok bir amaç için (idda, deney, illüzyon, para kazanmak) animasyonu teknik manada kavramak üzerinedir.

hareketleri sunmak için kullanılır. Bu imkanlar animasyonu illüzyonik ve eğlence amaçlı kullanım için biçilmiş bir kaftan yapar. Disney ve benzeri ticari kaygılar güden yapılar animasyonun bu yapısını en kolay etkileyebileceği, kolay ve hızlı tüketebilen, en çok para kazanabileceği kitle için kullanır: çocuklar. Dolayısıyla animasyon sanatı ticari kaygılar güden sermaye tarafından uzun yıllar bu üretim-tüketim zihniyetinin kıskacı arasında kendini geliştirir. Bunun sonucu olarak animasyon için -belirli bir kitleye hitap eden bir eğlence aracı- algısı oluşur. McCay animasyonun 1930'lardaki deneysel ve sanatsal yaklaşımdan uzaklaşmasını görerek şunu söyler: *"Animasyon bir sanat olmalı; yani öyle düşünüyorum. Öte yandan görüyorum ki arkadaşlar bunu sanattan çok ticarete dönüştürdünüz… sanat değil ticaret… kötü oldu (Whitehead, 2012: 19)".*

1.5. Animasyonda Gerçekçilik Üzerine Yaklaşımlar

Animasyonda gerçekçiliğin boyutları elbette beklenilen düzeyde değildir. Bu durumun nedenleri olarak animasyonda gerçekçiliğin yeterince irdelenmemesi ve gerçekçilik çabası ile eser üretiminin azlığı gösterilebilir ama sebebi animasyonun kendisi değildir. Animasyon bilakis zengin anlatım ve estetik imkanlarıyla gerçekçi eser üretme konusunda oldukça elverişli bir sanattır. Ancak animasyon müthiş bir organizasyon ve sıfırdan zaman-mekân yaratımı olduğundan onun gerçekçi anlam ve anlatıyla uyum yakalaması diğer sanatlarından daha zordur. Bu yüzden animasyonda bir gerçekçilikten bahsedebilmek için animasyonun kendi yapısı ile uyumlu, tutarlı bir anlam ve estetiğin inşa edilmesi gereklidir. Animasyonda gerçekçilik tartışmalarının merkezinde bu uyumlu anlam ve estetiğin -sıfırdan- nasıl tasarlanabileceği vardır.

Animasyonda uzun metraj filmlerinin artması canlandırma sineması ve animasyon sanatı için bir kırılma noktasıdır. Uzun metraj animasyon, animasyonun ilkel formu olan deneysel animasyonlardan bir kopuştur. Uzun metraj yaklaşımı animasyonda mekân- zaman, anlam yaratma buna bağlı bir estetik inşa etme konusunda ciddi bir efor gerektirir. Uzun metrajın mantalitesi derinliği ve işleyişi kısa animasyon filmlere göre tamamen farklıdır. Uzun metraj animasyon farklı disiplinlere ait çok sayıda sanatçının, hikâyeyi uyumlu bir şekilde, kısıtlı bütçe ile stüdyonun zihniyetini

bozmadan hem de yaratıcıkları zorlayarak organize bir şekilde hareket etmelerini gerektirir. Bu kaotik yapıda yapılan uzun soluklu animasyon film projeleri, canlandırma sanatçıları için sinematik yaklaşım, hareketin resmedilmesi ve grafik tasarım anlamında yeni bir zihinsel sürecin başlangıcı olur. İlk uzun metrajlı animasyon filmler, 1920'lerin sonunda Amerika Birleşik Devletleri'nde Walt Disney tarafından yapılmaya başlanır. Bu yüzden animasyonda gerçekçiliğin ve animasyonun bir anlatım aracı olarak kullanılmasını incelemek için çoğu kuramcı Disney animasyonlarını temel olarak almıştır.

Örneğin; dönemin önemli kuramcılarından Kraucher, animasyonda gerçekçiliğe Disney filmleri üzerinden değinir. Kracauer bir animasyon filminin gerçekçiliğe ulaşması için canlı aksiyon sinemasının unsurlarını taklit etmesi gerektiğini savunur.

> *"Fotografik film için geçerli olan, animasyon için geçerli değildir elbette. Fotografik filmden farklı olarak, animasyonlara gerçekdışı olanı, asla vuku bulmayanı resmetmek için başvurulur. Bu varsayım doğrultusunda, Walt Disney'in fanteziyi gerçekçilik çerçevesinde ifade etmeye yönelik artan girişimleri sinematik yaklaşımla uyumlu olduğu için estetik açıdan tartışmaya açıktır. Disney ilk Mickey Mouse filmlerinden Cinderella'ya ve daha nice animasyona kadar, bir teknik ressamın hayal gücüyle imkansızı çizmiştir, ama içindeki bu teknik ressam kamera konusunda giderek daha bilinçli hale gelmiştir. Son dönem uzun metraj filmlerinde, kamera gerçekliğine yönelik giderek artan bir eğilim vardır. Gerçek coğrafyaların ve gerçek insanların muadilleriyle dolu olan bu animasyonlar, 'hayat verilen çizimler' den ziyade hayatın çizimlerde yeniden üretilmiş halidir. Disney'in ilk çizgi filmlerinde kalemden doğdukları aşikâr olan fiziksel ayrıntılar, sonraki çizgi filmlerde hayatın tam bir kopyası haline gelir (Kracauer, 2015: 187-188)".*

Kraucher (2015) animasyonun doğasının canlı aksiyon sinemasından farklı olduğunu belirtse de animasyondaki gerçekçiliği canlı aksiyon sinemasına veya hayatın fiziki gerçekliğine benzerlik ile sınırlı tutar. Kraucher'in çağdaşı Sovyet sinemacı Sergei

Eisenstein, animasyonun canlı aksiyon sinemasına "benzemesi" gerektiğine dair Kraucher ile yakın görüşler paylaşır ancak animasyonun anlatım ve hayatla kurduğu ilişkinin canlı aksiyon sinemasından daha fazla imkana sahip olduğunu belirtir. Sergei Eisenstein, Disney ve animasyon hakkında görüşlerini 1930'lardaki Disney ziyaretlerinin sonunda yazdığı *On Disney* (2017) metninde açıklar. Bu metinde genel olarak Eisenstein, animasyonun formunun anlatımda biçim özgürlüğü sunduğundan bahseder. Bir animasyon karakteri şekilden şekile, renkten renge, durumdan duruma girebilir. Eisenstein, animasyonun bu esnekliğini plazmatik bir yapıya benzetir. Ancak Eisenstein'a göre animasyonun bu esnek ve özgür doğası sadece fiziksel bir dönüşümden ibaret değildir, animasyonun hayattan görünümleri ikonlaştırma ve anlama dökme gücü her kültürden insana ulaşma imkânı verir[7]. Eisenstein'ın bahsettiği bu özellikler animasyonu sadece estetik açıdan kıymetli yapmaz; animasyon imkanlarıyla aynı zamanda politik anlatım konusunda da güçlü ve geniş imkanlar sunar. Eisenstein, özellikle politik olarak boğucu ülkelerde animasyonun bir politik dil olarak kullanılma fikrini şöyle yorumlar: *Öylesine acımasızca tekdüzeleştirilmiş ve makine gibi ölçüp biçilmiş bir ülkede ve toplumsal düzende -buna hayat demek zor- böylesine bir "mutlak kudret" fikri illaki keskin bir çekiciliğe sahip olacaktır (Eisenstein: 2017).* Sergei Eisenstein, Disney'in estetik gerçekçiliğini sadece fiziksel gerçekliği tekrar eden bir amaç olarak görmez. Disney animasyonlarındaki fiziksel gerçekçilik seyirci ile daha rahat iletişim kurma üzerinedir. Animasyon her ne kadar biçimsel manada sanatçıya sınırsız imkân verse de seyirci film ile buluştuğunda bir mekan-zaman algılamak zorunda kalması gerekmektedir. Bu yüzden Disney'in ilk yapımları animasyonun "esnek" yapısını bozmadan olabildiğinde gerçek dünyanın fiziği üzerine zaman ve mekânı inşa etmeye çalışmışlardır. Sergei Eisenstein (2017) Disney'in başarısının bu melez karışım olduğunun *On Disney* günlüğünde altını çizer (Eisenstein, 2017).

Eisenstein'ın, özellikle de Kraucher'ın gerçekçi bir animasyon filmin canlı aksiyon sinemasına benzerliği fikrini savunanlardan birisi de film kuramcısı Paul Wells'dir. Wells (1998) animasyonda gerçekçilikte amaçlanması gereken şeyin canlı aksiyon sinemasındaki anlatım ve teknik benzerliği yakalamak olduğunu söyler. Wells,

[7] Eisenstein animasyonun stilize anlatma gücünü Japon karikatürist ve ressam Utagawa Toyohiro'nun [7]çalışmalarında da gördüğünü söyler.

canlı aksiyon sinemasındaki kurgu, ışık vb. teknik kullanımların animasyonda benzer olması gerektiğini savunur. Bir animasyon filmin yapaylıktan kurtulup gerçekçiliğe uzanması için canlı aksiyon sinemasını ve fiziksel yasaları taklit etmesi gerektiğini söyler. Stephen Rowley (2006) bu konuda Wells'in görüşlerini eleştirir. Stephen Rowley animasyonun, canlı aksiyon sinemasıyla bir tutulup kıyaslanmaması gerektiğini savunur. Çünkü animasyon gerçekliği kendine has birtakım ilişkiler ağı gerektirdiğini söyler. Stephen Rowley bir canlandırma filminin gerçekçiliğini görmek için sadece görsel ve işitsel gerçeklikte kalınmaması, ötesine bakılması gerektiğini savunur. Animasyon filmde bahsedilen dünyanın tutarlılığı, olayların akla yatkınlığı, birbirleriyle ilişkileri ve karakterlerin bu akış içerisindeki iç tutarlığı ve tüm bunlarla organize bir şekilde hareket eden teknik yaklaşım, bütün olarak eserin kendi gerçekliğini oluşturur (Dudok de Wit, 2021: 24).

Animasyonun gerçekçi anlatıya ve estetiğe "sadece" canlı aksiyon sineması ile yaklaşılacağı tezine karşı çıkanlardan birisi de Scott Bukatman'dır. Bukatman, animasyonu veya çizgi filmin anlatısını ve estetiğini canlı aksiyon sinemasına hapsetmeyi animasyon için "öldürücü" bulur. Bukatman (2014) çizgi filmin fiziğini ele aldığı makalesinde animasyon için öldürücü bulduğu bu görüşü tartışmadan önce animasyon tasarımcısı ve yönetmeni McCay'in animasyon hakkında görüşlerini alıntılar:

> *"Çizgi film, içinde neşenin ve hüznün yattığı imkansızlığın şiirinden başka bir şey değildi. Gerçeğin bu kasıtlı ihlali, şeylerin kısıtlamalarından baş döndürücü bir kurtuluş olsa da aynı zamanda yalnızca bir yanılsama, faniliği zekayla alt etme girişimiydi. Dolayısıyla başarısız olması kaçınılmazdı. Ve yine de gerçeğin kısıtlamalarını aşmak, evreni çözmek ve imkansızın dahil olmasına izin vermek son derece önemliydi, aksi takdirde dünya bir editoryal çizgi filmden başka bir şey olmazdı" (Bukatman, 2014: 310).*

Bukatman 1950'lerin çizgi filmlerini[8] örnek göstererek çizgi filmlerin kendi dünyalarına ait bir fiziksel gerçeklik yarattıklarını söyler. Bukatman, Eisenstein'ın animasyonda kullandığı plazmatik esneklik kavramını kabul eder, ikisi de animasyonun özünün fiziksel dünyanın sınırlarını aşma çabası olduğunu söyler. Bukatman, Eisenstein'a ek yaparak animasyon bir filmin, anlatılmak istenen anlatı ile ilişkiye girerek kendi fiziksel gerçekliğini oluşturduğundan bahseder. Oluşan bu fiziksel gerçeklik, anlatı ile uyumlu olarak sürekli değişkenlik gösterir. Charles M. Jones tarafından yönetilen *Fast and Furry-ous* (1949) filmini bu konuda bir örnek olarak verir. Bukatman, günümüzdeki stüdyoların animasyon mantığını eleştirir. Bukatman, günümüzdeki stüdyoların animasyonun ikonik ve esnek yapısını öldürdüğünü giderek onu, programlarda bu dünyaya veya canlı aksiyon sinemasına çok benzer bir fiziksel gerçekçiliğe hapsettiklerini söyler (Bukatman, 2014: 306-310).

> *Dijital animasyonun Hollywood'daki yükselişi kimi zaman müthiş güzellikte ve mizahta, dünyanın dokularıyla zenginleştirilmiş filmler üretmiştir. Ancak bu büyük başarı, Hollywood çizgi filminin yedi dakikalık parlak döneminde gerçekten karakterize eden şey olan dünyanın eğlenceli tasviri pahasına elde edilmiş olabilir (Bukatman, 2014: 315).*

Bukatman stüdyoların fiziksel dünyanın taklidi şeklinde inşa ettikleri simülasyon programlarının ve zihniyetinin animasyonun ilk döneminki uzun uğraşlar sonucu elde edilmiş esnek yapısı üzerinde yükseldiğini açıklamaya çalışır. Fiziksel dünyayı olabildiğince taklit etmeye dayalı animasyon anlayışının hem animasyon sanatına hem de seyircisine kısmi bir özgürlük alanı bıraktığını söyler (Bukatman, 2014: 308-315).

[8] Çizgi film animasyonun bir alt dalı veya geleneksel animasyonu vurgulayan bir tür olarak kabul edilir. Bukatman'ın burada animasyon yerine çizgi film kavramını kullanmasının nedeni referans aldığı filmlerin geleneksel animasyon tekniği ile yapılmış olmasından kaynaklandığı söylenebilir. Bir diğer neden de simüle edilmiş bilgisayar animasyonunun karşısına net bir başka "yaklaşım" çıkartma gayreti olabilir.

2. BÖLÜM

DİSNEY VE JAPON ANİMASYONU

2. BÖLÜM

DİSNEY VE JAPON ANİMASYONU

2.1. Disney'de Anlatı ve İdeoloji

ABD Hava Kuvvetleri 1941-1945 yılları arasında kalifiye personel yetiştirme konusunda yaptıkları eğitimlilerin verimliliğini ölçen bir araştırma yapar. Askeri personele verdikleri eğitimlerdeki materyal içeriği ve etkisi hakkında yaptıkları araştırmada yetkililer ilginç sonuçlara rastlarlar. Araştırmayı yapanlar, personelin izlediği grafikler, belgeseller ve filmler arasında dikkatlerini en çok çeken şeyin Disney animasyonu ve onun karakter dünyası olduğunu tespit eder (Hubley, 1946: 361). Disney'in animasyonu üretildiği yerde ve Amerikalılar üzerinde etki sağlamıyor, aynı zamanda uluslararası animasyon endüstrisine ve kültürüne de hâkim oluyor. Çünkü animasyon, diğer tüm medyaların taşıyabileceği anlatıyı ve ideolojiyi daha gizli bir şekilde bünyesinde barındırabiliyor, estetik yönden daha ilgi çekici oluyor ve iletilmek isteneni seyircisine daha güçlü bir şekilde aktarabiliyor.

Animasyonu estetik yönden başarılı bir şekilde icra eden Disney'in animasyonu bir ideoloji aktarım aracı olarak nasıl kullandığı incelemek, animasyonun evrensel etki gücünü ve politik bir araç kullanımında başarısını görmek için önemlidir. Disney'in animasyonu kullanma ve şekillendirme kaygısı sadece ticari amaçlarla sınırlı değildir. Disney'in dayatmaları sadece animasyon sanatı ve sanatçılarını kapsamaz. Disney ticari olarak varlığını korumak (aynı zamanda ABD devletinin varlığını korumak ve maddi desteğini sağlamak) için kapitalist veya gerici ideolojileri, öznel perspektifle yazılan geleneksel hikayelerle, seyircisine eğlenceli bir şekilde aktarma üzerine animasyon filmlerini tasarlar. Tıpkı bugün ABD'deki oyun firmalarının CIA ve Pentagon ile iş birliği içerisinde oyunlarını dizayn etmesi gibi (Macleod, 2022). [9]

[9] Popüler savaş oyunu Call of Duty serisinin ABD devlet kademeleri, ordusu ve istihbaratı ile girdiği sıkı ilişkileri incelemek için Alan Macleod'ın yazısına bakınız: *Call of Duty Is a government psyop: these documents prove ıt* (Macleod, 2022).

Disney'in bu politikasının estetik, anlam ve ideolojik olarak nasıl atıldığını görmek için Disney'in ilk yapımlarına bakmak temelleri anlamada daha net bir bakış açısı sağlar.

> *"Anlatılara ve karakter özelliklerine yakından bakıldığında, Disney animasyonlarının "saf, çocuksu" kalmasına rağmen, çocukların ihtiyaç duyduğu hayal gücünün peri masalları olmadığını ve sosyal olarak ilerici olmadıklarını gösteriyor. Daha ziyade, Disney animasyonları, kapitalist küreselleşmeyi destekleyen tüketici değerleri ve ideolojilerle ürün lisansı ve sadece yüksek karlar elde etmek için temalar yazan, satan ve teşvik eden yetişkinler tarafından seri üretilen şekerlemelerdir (Artz, 2002: 4)."*

Disney animasyonlarının ve karakterlerinin küresel olarak bu kadar yaygınlaşmasının arka planında çok dilli ve evrensel anlatılara hâkim olması yatar. Görsel metafor, antropomorfizm, fiziksel mekanları olabildiğince taklit çabası ve masallardan alınan geleneksel iyi-kötü değerleri, Disney animasyonunun yapıtaşlarını oluşturur. Disney vazgeçilmez olarak gördüğü bu unsurları ergenlikten çıkma, iyi bir vatandaş olma, mutluluğa ulaşma gibi temalarla harmanlayarak kalıcı uzun yıllar seyredilecek filmler ve karakterler elde eder. Disney animasyonları herhangi bir türde anlatı gerçekçiliğine, tarihsel doğruluğa veya nesnel dünyanın koşullarına ayrıntılı olarak eğilmez. Disney animasyonları daha çok öykünün iç tutarlılığına ve öyküye dahil edilen ideoloji ile beraber kurulmuş animasyon estetiğine ve son olarak seyircinin ortaya çıkan eseri tüketip tüketmemesi ile ilgilenir (Budd, 1999: 3).

Disney animasyonları izleyicinin görüntüsel olarak fiziksel dünyada olduğu gibi rahat ve güvende hissettiği, fakat daha güzel, farklı ve illüzyonik gelen fantastik dünyalara götürerek kapitalist ideolojiyi ve bu ideoloji ile harmanlanmış geleneksel kültürel değerleri empoze eder. Aynı şekilde Disney'in tasarladığı karakterler de bir çeşit kolaj içerir. Örneğin Disney'in hayvan oyuncuları sevimli hayvan davranışlarıyla kalmayarak insani özelliklerle donatılır yani antropomorfizm özellikler gösterir.

> *"Aslan Kral'da Mufasa sadece konuşmakla kalmaz, İngiliz soylularının diksiyonu ve aksanıyla konuşurken, sırtlanlar basmakalıp siyah ve*

Latin şehirli gençler gibi davranır ve ses çıkarırlar. Bu tür klişelere kültürel aşinalık, Disney'in değerlerinin kabul edilmesini sağlar. Bir alışveriş merkezinde annesi ile beraber yürüyen beyaz tenli bir çocuk bir grup siyahi gencin konuşmasını duyduktan sonra annesine dönüp "Bak anne, sırtlanlar!" der (Artz, 2002: 3).”

Disney karakterlerinde iyi ve kötü, uygun ve uygunsuz davranış arasındaki ayrım, karakterin eylemlerinde her zaman açıktır. *Aslan Kral (1994-2019)* serisi Disney'in antropomorfizmiyi ideoloji anlatımında nasıl kullandığına dair en güzel örneklerden biridir. *Aslan Kral*'da Kral aslan ailesi asla diksiyonu bozuk bir şekilde konuşmaz. Argo kelimeler söylemez hareketleri son derece asil ve yumuşaktır. Ana karakter olan Musafa'dan film boyunca kendisine inşa edilen İngiliz soylu çerçevesinden asla çıkmamaktadır. En kötü anında bile bu duruşunu bozmaz. Aile içindeki kötü karakter Scar bile bu özelliklere yakındır çünkü kan bağı bir kraliyet ağı soyluluğunu temsil etmektedir. Antropomorfizme filmdeki bu hiyerarşiyi meşrulaştırmak için çok uygundur. Ne de olsa aslanlar ormanın kralıdır ve krallık böyle işler bu doğal olandır. İnsan -yığınları- da doğanın bu düzenine uymak zorundadır.

Aslan Kral filmindeki sınıfsal ve sosyal hiyerarşi filmin ilk başından ve ünlü sahnesiyle kendisini göstermektedir. Gök yüzündeki kapalı bulutlar birden adeta Tanrı'nın buyruğu ile hareket edercesine belirli pozisyonlara doğru açılır. Göğün yarılması ile beraber gene adeta Tanrı sahneye kendi yaratıcı ve yetkilendirici ışığını yollar. Bu ışık eller üstünde tutulan yeni bebek krala Musafa'ya doğru süzülür ve ona spot ışığı olur. Tanrının ona bu bahşetmesi tüm orman canlılarının önünde eğilerek ona bağlılığını göstermesini sağlar. Monarşinin tüm güzelliği Disney'in bu animasyonunda boy gösterir. Halkın temsili demokrasiden bile haberi yoktur, siyasete, yönetilmeye karşı pasif duruştadır sadece tanrı, kral buyruğu ile hareket eder. Böylece zebralar eğilir, çekik gözlü görünümünde hayvanlar tezahürat yapar ve genel olarak kitleler, monarşinin bayrağı altında, monarşinin başarıyla iktidarını kurmasına sevinirler. Bu estetik yönden güzelliklerle donatılmış sahne, sınıfsal piramidin en tepesine seyircinin aşkla bakmasını sağlamak ister. İktidarı sorgulamak, siyaset yapmak ancak fitne

arayanların işidir ve ancak kötü niyetliler bunu yapabilir. Tıpkı Musaf'ın amcası Scar gibi (Artz, 2002: 3-6)

Yalnızca bireysel seçkinlerin iç mücadelesine odaklanan Disney, halkın örgütlü hareket etmesine gözlerini kapatır ve siyasi çaba göstermesini hikâye için önemsiz bularak yer vermez. Sınıfsal piramidin alt tabasının tümü iktidarın tüm özelliklerine gönülden bağlıdır. İktidar, tanrı tarafından verildiği için iktidara sahip egemenler her türlü şiddeti uygulama imkanına sahiptir. Bu ilahi anlayış, filmdeki hayvanların (halkın) siyasete müdahale etmesini doğrudan engeller. Karakterler, izleyiciye Walt amcanın tercih ettiği değerleri ve temaları temsil ederek, Walt amcanın sevdiği "ahlak ve siyasi değerleri" anlatır (Artz, 2002: 4-6).

> *"Disney anlatılarında keşfedilen karakter özelliği, sosyal konum ve dramatik değer belirteçleri, Disney'in ideolojik projesini dört tanımlanabilir temada bir araya getirildi. Disney filmlerindeki ayırt edici temalar şunları içerir: 1) Sınıfsal ve sosyal hiyerarşinin doğallaştırılması; 2) Seçkin sınıfların baskısının ve gücünün savunulması; 3) Bireyciliğin teşvik edilmesi ve 4) Demokratik siyasetin kötülenmesi. Analitik olarak farklı olan dört tema, zorunlu olarak iç içe geçmiştir, her biri için tamamlayıcı destekler görevi görür ve her filmde dramatik bir şekilde belirgindir (Artz, 2002: 6).*"

Filmin asıl seyirciye karşı güçlü tesrini oluşturan şey aslında bu anlam ve ideolojik inşa değildir. Disney tüm bu anlatının üzerine güçlü bir animasyon estetiği inşa eder. Örneğin Kral ve ailesi nasıl diksiyon olarak düzgünse görünüş olarak da buna yakışır vaziyettedir. İdeal kilo, gösterişli fizik, canlı renk tasarımları, tüm aslan olmanın verdiği sertliğin yanında yuvarlağımsı seyirciye ve çocuklara hoş görünen hatlar ve yaşadıkları mekanla özenecek cinstendirler. Bunun tezatı olarak amca Scar esmere çalan bir ten rengi olabildiğince çökmüş köşeli hatlara sahip soluk bir görünümdedir. Ülkenin kaderini düşünmeyen huysuz bu amca tüm fiziki görümü ile tanrı tarafından seçilen ailenin aksi görünümünü oluşturur. Musaf ve ailesinin yürüyüşü gerçek bir aslan iken Scar ya bezgin ya da yılan gibi ortalıkta dolanmaktadır. Scar'ın yılan gibi dolaşması

vücudunun defaten bozuntuya uğraması anlatı uğruna animasyonun esnekliğine güzel bir örnektir.

Tüm peri masallarında, iyilik kötülüğe karşı zafer kazanır, ancak Disney için iyilik seçkinlerin özel genetik ve sosyal hakkıdır. Seçkinler çekici, yardımsever, iyi ve başarılıdır; kötüler şekilsiz, haindiler ve kazanamazlar. Kötüler iktidara gelebilir, ancak elit değillerdir, lider olarak hükmetmek için yetersiz donanıma sahiptirler. İktidarları felaketler doludur ve mutlaka geçicidir. Disney, kendini gerçekleştirmenin yalnızca seçkinleri ilgilendirdiğini ve toplumsal düzen içindeki bireysel tatminlerinin kutsal olduğunu dikte eder. Bu nedenle, tüm bireysel kahramanlar ve kadın kahramanlar, toplumsal konumları içinde özgürce ve cezasız bir şekilde hareket ederler ve sonuç noktasında, önceki eylemlerini haklı çıkararak, mazur göstererek veya ödüllendirerek, statükoyu savunmak için toplumsal sorumluluklarını yerine getirmeyi bireysel olarak seçerler. Disney ve benzerleri mevcut baskın kültürel değerleri ve anlamları başarılı bir şekilde yansıtırken, açıklığa kavuştururken ve yaygınlaştırırken, seyirciler stilize grafiklerin ve tanıdık anlatıların tadını çıkarmakla meşgul olur. (Artz, 2002: 8). *Ancak Disney'in durumunda, araç aynı zamanda reklamdır. Disney ürünlerinin kendisi, Disney'in ve onun ideolojik ve kültürel temalarının reklamlarıdır (Artz, 2002: 13).”*

2.2. Disney Animasyonu ve Estetik Gerçekçilik Tasarımı

Walt Disney’in gerici ideolojisi elbet Disney’in ve Disney tasarımcılarının başarısını gölgeleyemez. Disney tasarımcıları, Disney stüdyosunda sadece başarılı gişe animasyon filmler elde etmenin ötesinde bir gayret göstermişlerdir. “Disney’in 12 prensibi” Disney sanatçılarının animasyonun doğasını anlamaya çalışmanın deneysel çabaları ve ısrarları sonucu ortaya çıkmıştır. Ancak Disney sanatçıları gerçekçilik yönünden toplumsal manada yeterli ağırlıklarını stüdyoya koyamamışlardır veya bu konuda son derece zayıftırlar. Disney'in filmleri incelendiğinde tipik yaklaşım, teknoloji ve bütçe kısıtlamaları dahilinde mümkün olan en büyük fiziksel gerçekçiliği sağlamaktır. Animasyonda fiziksel gerçekçiliğin artmasının en büyük nedenlerinden

birisi seyircinin animasyonla daha keyifli, konforlu bir iletişim kurmasını sağlamak, seyirciyi ticari olarak elde tutmaktır.

Paul Wells (1998) için Disney filmleri ne gerçekçi anlatının ne de canlı aksiyon film yapımının tam bir kopyası için çabalıyor görünmüyordur. Rowley'in (2006) aktarımına göre Wells (1998) animasyonda gerçekçiliği tanımlarken Disney tema parklarını örnekleyerek başlar. Disney tema parklarının gerçeğin bir temsili olarak tamamen yapay bir ortam sunduğunu öne sürer. Wells için bu "gerçeklikten daha gerçek bir ortam" kavramı, canlandırma sanatı için genişletilebilir. Disney'in tema parkları gibi, animasyon da yapay bir ortamdır. Yine de tema parkları gibi animasyonlarda da "yapay olarak / gerçek olarak" temsil edilen kendi dünyasını yaratmaya çalışır. Wells, bu fikrin genel olarak animasyon için geçerli olduğunu söyler, ancak bunun özellikle fiziksel dünyayı olabildiğinde "sınırları" içerisinde taklit etmeye çalışan Disney animasyonu için geçerli olduğunu savunur (Wells, 1998: 25-27). Wells'e göre Disney filmleri gerçekliğin bütünsel ve anlam olarak sadık bir temsili olmaktan çok uzaktır (Rowley, 2006).

Gene de Disney filmleri animasyonun doğasını ve gerçekçilik olarak estetik yönden zenginliğini anlamada iyi birer başlangıçtır. Disney filmlerindeki estetik gerçekçiliği oluşturan en önemli unsur ayrıntılı mekân tasarımıdır. Disney'de C. Geronimi, H. Luske, W. Jackson*'un* yönetmenliğini üstlendiği *Sindirella* (*Cinderella,* 1950) filminde şatolar ve balodaki zeminin, merdivenlerin ve korkulukların ayrıntılı çizimi, devasa derinlikli iç mekanların ayrıntıları buna örnek gösterilebilir. Disney mekân tasarımlarını gerçekçi referansların doğrudan çizimi ile inşa eder. Ancak bu, hikâyeye daha iyi hizmet etmek için genel gerçekliğin zaman zaman değiştirilmediği anlamına gelmez. Ruh halini ustaca geliştirmek için arka plan stilinde yapılan küçük değişiklikler yapılabilir. Kraucher'ın da sık sık animasyon yazılarında yer verdiği Disney'in 12. uzun metraj animasyon filmi olan *Sindirella'da* örneğin sınıfsal durumunu vurgulamak için evindeki iç mekânın ve eşyalar sadeleştirilmiş veya daha solgun bırakılmıştır. Çizgide bir diğer dışa vurumcu etkiyi kardeşlerin Sindirella'ya saldırma sahnesinde gözükür. Sindirella'da kız kardeşler çılgın bir öfkeyle Sindirella'nın kıyafetlerini parçalarken arka planın rengi sinirlenmeyi çağrıştıran

turuncu, kırmızı renklerde degradeli bir şekilde duygulara paralel olacak biçimde değişir. Aslında mekanlardaki bu değişim Walt Disney'in "*gerçekçi mekanlar, olabildiğince yuvarlak hatlar*" estetik anlayışını zedeler. Bu da Disney sanatçılarının Walt amcanın estetik anlayışını zaman zaman aştığını gösterir.

Sindirella'da (1950) ki bu tasarımlarda Disney animatörlerinin Walt amcanın anlayışını bir kenara bırakarak anlatıma bağlı bir estetik yaratma çabaları gözükür. Fotografik görüntünün tekrarını yansıtmaktan kopmak isteyen tasarımcılar kendi tarzlarını aslında animasyonun bu motive edici esnek dünyasında bulur. Örneğin C. Jones'un çizgi filmlerinde meydana gelen yoğun stilize ve hatta soyut arka planlar buna örnektir. Canlandırma sinemasında da bir plandaki görsel gerçekçilik derecesini değerlendirirken, plandaki tüm unsurları aynı şekilde ele almanın genellikle uygun olmadığını belirtmek önemlidir. Bu nedenle karakterler ve arka planlar, her biri için farklı gerçekçilik potansiyeli ile oldukça farklı tasarım zorunluluklarına tabi olabilir (Rowley, 2006). Disney'in kurucusu Walt Disney anlattıkları hikayelerin masum oluşlarını vurgulamak için animasyon sanatçılarına karakterleri cana yakın tutma talimatını verir (Artz, 2002: 2). Bu cana yakınlık sadece karakterlerin sevimli oluşuyla sınırlı değildir. Aynı zamanda bu dünyaya ait bizden biri etkisi görsel ve hareketsel olarak da tasarlanmalıdır. Disney'in animasyondaki 12 prensibi Disney'in ihtiyacı olan bu fiziksel motoru sağlar. Bu ilkelerin temel amacı animasyon karakterinin gerçekçi bir algı yaratmak için fizik yasalarına bağlı olduğunu kabul eder. Ancak anlamı veya durumu güçlendirmek adına, karakteri daha çekici hale getirmek için gerçeklikten kopulması gerektiğinden bahseder. Yani animasyonda -gerçekçiliği- vurgulamak için dünyanın fiziki kurallarından bazı anlarda ayrılmak gerektiğini söyler.

Teknik olarak zaten olabildiğince gerçekçi karakterler tasarlamak bir animasyon firması için pahalı bir iştir. Çünkü defaten kare kare bu gerçekçi karakteri çizmek inanılmaz bir zamana dolasıyla maliyete neden olacaktır. Disney'de karakterler tasarımları arka plana göre nispeten basit tutulur ve karakterlerdeki renkler ışık-gölge kurallarının dışında kalarak genellikle düzdür. Fakat arka planların sürekli tekrar olarak çizilme derdi olmadığı için daha realist bir estetikle inşa edilir. Bu sayede mekân olarak seyirciye atmosfere ait olma hissi aşılanır. Ancak gene de arka planlarda fotografik

görüntüler kullanılmaz, arka planlar da grafiksek bir tasarım süreci vardır. Karakter tasarımın ve anlatımın hiçe sayılarak arka plana "fotografik bir mekân" konulması elbette seyircinin olduğu dünyada çelişkiye düşmesine neden olur. Karakterler tasarımları bu realist görüntü içerisinde karikatürize dursa da bu karikatürleşme tasarımcıya animasyonda farklı bir gerçekçilik için sınırları olmayan esneklikler tanır.

Disney çizgi filmlerindeki hareket, nesnelerin gerçekte nasıl hareket ettiğinin harfi harfine bir tasvirine daha çok benzediği için daha gerçekçi olarak kabul edilir. Bu fikir belli bir noktaya kadar geçerlidir. 1930'larda animasyon stilleri değiştikçe karakterlerin görsel gerçekçiliğinin giderek arttığı görülür. En azından yüzeysel olarak animasyon stilindeki bu değişikliklerin gerçekçi bir dürtünün parçası olduğu söylenebilir. Canlandırma sinemasının Disney animatörleri kıvrımlı formlara o kadar çok güvenir ki pürüzsüz, akıcı hareket uğruna bir vücudun yapısına dair her türlü his feda edilir. Bu da izleyici açısından karakterin hem karakter tasarımını hem de hareketini sınırlı ve itici bulmasına yol açar. Bu nedenle Disney animatörleri, animasyonlarında karakterlerin hareketlerini daha gerçekçi ve dünyadan yapabilmek, hareket etme yollarını keşfetmek için canlı aksiyon filmini çok ayrıntılı olarak incelerler. Bazen bu sadece bir eğitim alıştırmasıdır bazen canlı görüntüler belirli bir sekans için referans olarak kullanılır ve bazı durumlarda bu, canlı aksiyonun aslında animasyon çizimlerinin temeli olarak izlendiği rotoskop kullanımına kadar uzar. Ancak rotoskop animasyonun hareket dünyasını kısıtlayan bir yöntemdir. Kracher animasyona sadece realistik olarak yaklaşımı şöyle eleştirir (Rowley, 2006).

> *"Snow White, Bambi ve Cinderella' da karşımıza çıkan yine doğadır. Bu izlenimi güçlendirmek için, Disney yalancı doğasını gerçek doğa gibi çeker; kamera bir bakarsınız büyük bir kalabalığın üzerinde pan yapar, bir bakarsınız aşağı inip kalabalığın içindeki tek bir yüzü yakalar. Böylece yaratılan etki bu kalabalığın ve içindeki yüzün bir çizim masasında tasarlandığını çoğu kez unutturur bize. Bunlar pekala fotografik kamerayla da çekilmiş olabilirdi. Böyle çizgi filmlerde, sinematik yaklaşıma gösterilen anlamsızca doğrudan bağlılık çizerin hayal gücünü merhametsizce boğar (Kracauer, 2015: 188)."*

Ralph Bakshi'nin yönettiği ve rotoskop tekniğini uyguladığı *Yüzüklerin Efendisi (The Lord of the Rings ,1978)* buna bir örnektir. Animasyonun gerçekçiliğini fotografik gerçekçi harekete ve görünüme göre tasarlamak zor olsa da bu film gösteriyor ki animasyondaki karakterizasyon çok düz, sıradan görünür. O halde ilgi çekici olan şey, eğer rotoskop kullanılarak elde edilebilecek fiziksel gerçekçilik değilse, bir animasyon film hareketsel gerçekçiliğini farklı noktalara dayandırmış olmak zorundadır. Animasyonun 12 prensibi de bunu kanıtlamaktadır. Her animasyon filmde gerçekçilik yaklaşımlarında fark olması muhtemeldir. Bunun nedeni stüdyonun, yönetmenin, sanatçının dünyaya farklı bakması da olabilir animasyona farklı yaklaşımı da. Disney animasyonunun ilkelerini özetlemeye çalışan animatörler tarafından yazılan metinler bile kurum içinde ne tür bir gerçekçiliğin arandığını izah etmekte güçlük çekerler. Bu da Disney'deki animasyondaki gerçekçiliğin kişilerin veya Walt amcanın kendi zihniyetindeki gerçekçilikten çok, animatör sanatçılarının kendi arasındaki tartışmalardan yola çıkarak, filmi yaparken giriştikleri organizasyonun bir sonucu ve yetisi olduğunu gösteriyor (Rowley, 2006).

2.3. Japon Görsel Sanatları ve Animasyonu

1993 yılında Japon yönetmen ve eleştirmen Ueno Toshiya Bosna savaşı sırasında Sırbistan'ın Saraybosna şehrine bir ziyaret gerçekleştirir. Savaşın yol açtığı enkazların arasında gezinirken yıkıntıların ortasında bir duvar dikkatini çeker. Duvara yaklaştığında üç ayrı çizim ve birkaç slogan vari yazı görür. Birinci çizimde Mao Zedong'un Mickey Mouse kulaklarıyla çizilmiş bir resmi vardır. İkinci resimde ise *Chiappas* kurtuluş grubunun Zapatistaların sloganlarıyla süslenmiş bir resmi vardır. Toshiya'nın bakışları üçüncü çizim ile kesiştiğinde Toshiya'da derin düşüncelere dalar. Toshiya'nın gördüğü çizim Otomo Karshiro'nun ünlü anime serisi Akira'dan büyük bir sahnedir. Bu sahnede serinin baş karakterlerinden Keneda çiziminden bir balon uzanıyordur ve Keneda şöyle diyordur "*Demek başladı!"* (Ueno, 1998: 42).

Ueno'nun yıkım içerisinde bu ülkedeki gördüğü manzara düşündürücü bir hikayedir. Teknik olarak başarılı bir seri olan Akira, 1990'da Japonya dışında ilk kez

ortaya çıktığında Batılı izleyicilerin ve animasyon sanatçılarının ilgisini çeken, karmaşık ve farklı gözüken bir yapımdır. Ancak üç yıl sonra Saraybosna'da bir duvarda siyasi direnişin simgesi olarak görünmesi içeriği itibariyle beklenebilecek bir şey değil. Keneda'nın bu çizimi savaşın harap ettiği bir Avrupa ülkesinde siyasi bir açıklama haline gelebilmesi Japon animasyonun ikonik gücünü hissettiren cinstendir. Keneda'nın "*Demek başladı!*" sözü Japon animasyonun dünyada kültürel olarak bir yumuşak güce döneceğinin habercisi gibidir.

Japon animasyonunun bugünkü noktaya bir sanat olarak nasıl geldiği onun formunu nasıl oluşturduğunu ve anlatı zenginliğini nasıl sağladığını öğrenmek, Japon animasyonunun kültürel bir güç nasıl olduğunu anlamak için önemlidir. Japon animasyonu da tıpkı Japonya gibi spesifik ortamlarla kendisini geliştirmiştir. Japonya plastik sanatları ve başta manga anime estetik ve anlatım olarak önemli bir arka plan sağlar. Batı Dünyası için büyük ölçüde çocuk eğlencesi veya aşırılıkların sanatsal yuvası olarak bilinen bu sanatsal bir formun bu kadar çok çeşidi kapsayabilmesi şaşırtıcı görünebilir. Bu çeşitliliğin arkasındaki nedenleri anlamak için, Japon animasyonun Japon toplumundaki tarihi ve rolü hakkında bilgi sahibi olmak gerekir.

Japonya'nın ada ülkesi olması ve Japonların kendi özlerine dönük yaşama isteği Japonya'nın karakteristik özelliklerini belirler. 15. Yüzyılda Avrupalı kaşifler adaya gelene kadar Japonya çoğunlukla çevre ülkeleriyle irtibatta kalır. Özellikle Çin yanı başlarındaki dev bir güç olarak her zaman Japon tarihi içerisinde yer edinir. Ticaret, korsancılık hatta siyasi iktidarı ele geçirmek için bile kimi Japonlar Çin'den yararlanır. Bu etkileşimlerin sonucu olarak olan Asya'nın büyük gücü Çin'in kültürü, dini, gündelik yaşantısı Japonya'ya tesir etmeye başlar. Japonlar alfabe ile tanışmadan önce hikayelerini, anılarını sözlü olarak ifade etmektedirler. Kalıcı hale getirmek istedikleri sözlü anlatıları genelde tahtalara çizerek kazıyarak veya ipe düğüm atarak çözmeye çalışmışlardır (Özhan, 2016: 9). Bir ada ülkesi olarak dış dünyayla sınırlı ve yavaş etkileşim sonucu, bu kazıyarak anlatıları saklama alışkanlığı uzun yıllar devam etmiştir. 5. Yüzyıl civarı geç bir zamanda gelişmiş bir alfabe ile tanışan Japonya, Çin'in Kanji alfabesini hemen benimser. Bu hızlı benimsemenin altında yatan neden Kanji alfabesinin görsel imajlara dayanmasıdır. Kanji alfabesi bir çeşit hayattaki unsurların

sadeleştirerek ideogramlara dökülmesiyle oluşur. Doğal olarak zaten çizimden uzak olmayan Japon toplumu Çin alfabesini uzun yıllar kullanır (Yağbasan, 2020: 122).

Japonların yabancı bir unsura karşı zihniyeti “o gibi nasıl olunabilir?" değil “ondan nasıl yararlanılabileceği” üzerine kuruludur. Japonlar Çin alfabesini kültürünü benimsedilerse de onu değiştirmekten de geri durmazlar. Çin yazısının ve kültürünün saf bir şekilde tekrar edildiğine dair bir söylemde bulunmak zordur çünkü bu döneme ait Çin yazısı kullanılarak kayda değer sayıda ve nitelikle bir eser geride kalmamıştır. Gene aynı şekilde Budizm’de adaya sinse de orijinal bir şekilde varlığını koruyamamıştır. Örneğin Budizm’e ait çok önemli bir kavram olan *nirvana* Japonlar tarafından benimsenmemiştir. Japonlar Budistlerin tersine dünyevi zevklerden uzak durmazlar aksine dünyevi zevkleri olabildiğince yaşamak gerektiği düşüncesindedirler. Özhan’ın (2016) aktardığına göre Tetsıroo Vatsıci “*Puta tapmanın psikolojisi*” adlı makalesinde Japonların dünya, sanat ve din arasındaki ilişkisini anlatmak için dikkat çekici bir noktaya değinir. Vatsıci Japonların dinden sanatsal bir eserden duydukları zevkin aynısını beklemektedirler. Yani dünyevi zevkleri bir çeşit inançla birleştirme arzusundadırlar (Özhan, 2016: 11-13).

Japonların dinin en çarpıcı soyut kısımlarını bile Dünya yaşamı ile bütünleştirme arzularını sanat alanında da çokça gözükür. Çin resim sanatındaki büyük süslemeler, efsaneler, kahramanlık sahneleri Japon sanatına nüfus etmemiştir. Bunun yerine Japonlar suda yolunu bulmaya çalışan bir balığı, kiraz ağacından düşen pembe bir yaprağı, işine gitmekte olan bir adamı çizmeyi tercih etmişlerdir (Kato, 2012: 24). Japonlar dünyanın somut zenginliğinden etkilenip estetiği burada çıkarmayı tercih etmişlerdir. Hem zihin hem din olarak diğer tarafa olan bağlılıklarının zayıflığı temel etkenlerden birisi olarak bahsedilebilir. Japon tanrılarının bile özel bir dünyası yoktur onlar da bu dünyaya aittiler (Özhan, 2016: 11-13). Her Japon tanrısı, Yunan mitolojisinde olduğu gibi ayrı konulara hakimdiler ancak Yunan mitolojisinden farklı olarak rekabet halinde değillerdir. Bu da onların bir çeşit suretlerini ve kişiliklerinin olmasını engellemiştir. Sonuç olarak Japonlar tıpkı yabancılardan gördükleri işe yarar şeyleri aldıkları gibi tanrılara ve dine de “faydacılıkla” yaklaşmışlardır.

Çin'in soyut, efsanelere dayalı, motifsel sanat anlayışını benimsemeyip gündelik yaşama yüzlerini dönen Japon sanatçıları yaklaşımlarında bir noktada daha farklılık gösterirler: hareket ve anlatım.

> *Japonya'da hareketin incelenmesine duyulan merak, canlandırma sanatına uzanan süreçte önemli rol oynar. İlk hareketli görsel çalışmaları da Edo dönemine yakın görürüz. Uzun panoramik çizimler çerçeve içinde hareket ettirilir ve bambulara geçirilen karakterler oynatılarak bir çeşit gölge oyunları yapılır. 1700'lerin sonuna gelindiğinde görsel sanatın iyice ayrıştığı, spesifikleştiği görülür. "Rahip Toba'nın 1000'li yıllarda çizdiği rahipleri eleştirdiği öyküyü ilk mangalardan biri olarak gösterilir" (Sarban, 2011: 27). Manga Japon plastik sanatları içerisinde önemli bir yere sahip. Animeyi bu kadar özel kılan onun başlangıcı olan mangadır, mangadaki farklı yaklaşımlardır. Rahip Toba örneğinde gördüğümüz gibi manga sanılanın aksine eğlence amaçlı değil politik nitelikleriyle ilk çıkışlarını yapar. Japon sosyoloji profesörü Kinko Ito "Mangaların fanus içinde yaşayan ve suya-sabuna dokunmayan eserler olmadığını, aksine politika, ekonomi, aile, din ve cinsiyet konularına değindiğini; Japonların sosyal yaşamı ile birlikte efsanelerini, inançlarını ve hayallerini yansıtan aynalar olduklarını belirtir (Yağbasan, 2020: 122)."*

Hareketin ve olayların gündelik hayatta akışının yakalanması arzusundan doğan eserler manganın daha sonrası animenin ilkel bir versiyonu olarak kabul edilebilir. 1853'te adaya ABD'nin kara gemileri General Perry komutasında gelir. ABD ve Perry'nin amacı Japonların ısrar ettikleri kapalılık politikasını güç ile kırmak, ABD'nin pasifikteki ticaret ve askeri güvenliğini sağlamak, adanın serbest ticarete açılmasını sağlamaktır. Bir dizi olaylar sonucu amacında başarılı olan Perry ve yanı başındaki büyük gücün Çinlilerin batılı devletlere olan mağlubiyetleri Japonların dış dünya tehlikelerine uyanarak hızlı modernleşme kararı almalarının önünü açar. Bu modernleşme ve kapalılık politikasının sonucu olarak adaya Avrupalı göçmenler akın eder, sanayileşme sonucu Japonya sınıfsal dönüşüm geçirir. Dönüşen nüfus ve sınıfsal etki zaten hayatı anlatıp resmetmekten geri durmayan manga sanatı için farklı temalar

ve yaklaşımlara sahip olmasına neden olur. Örneğin bu dönem üretilmiş olan Yanase'nin *"Bir Kapitalistin Eğitimi*" adlı manga bu değişim ve dönüşüme bir örnektir (Sarban, 2011: 32)."

Mejii dönemiyle mangada kendini gösteren yabancılaşma, hayatın hızlı dönüşümü, sınıfsal temalar İmparator Hirohito döneminde yer altına çekilmeye başlar. Faşist askeri konsey ve Hirohito politik içerikli manga eserlerine yasaklama getirir. Israrcı olanlara şiddetle ve hapisle baskı uygulanır örneğin manga çizeri Kobayashi gözaltındayken işkence edilerek öldürülür. Tanrı imparator Hirohito'nun ve onun çocuklarının (Japon olanların) üstünlüğünü vurgulayan savaş propagandası ile harmanlanan sanat eserlerinin üretilmesini destekler. Bu doğrultuda "Yeni Manga Birliği" kurulur (Sarban, 2011: 32).

Japon animasyonu 1900'lerin başında deneme olarak denilebilecek filmler üretse de ilk ciddi işlerini bu savaş ortamında yapa(bili)r. Bunun nedeni 1900'lerin başında animasyonun sanatının yaygın olmamasından, üretimin büyük bütçe ve işçilik gerektirmesine bağlanabilir. Ancak savaş zamanı animasyonun canlı aksiyon sinemasından daha hesaplı ve insanlara daha güçlü, güncel olarak tesir edeceğini düşünen Japon yetkilileri büyümeye çalışan Japon animasyonuna destek verir. Haliyle bu desteği alanlar Japonya'nın faşist politikalarına uygun filmler yapanlardır. Bu yapılan ilk filmlerden birisi Mitsuyo Seo'nun *Momotora* (1945) filmidir. Disney'in ilk filmlerini verdiği dönemde çıkmış olan bu film ilginç bir şekilde Disney'den daha iyi antropomorfik özellikler göstermektedir. Filmde Japonya'daki hayvanlar müttefik kuvvetlerine karşı bir filo eşliğinde savaşmaktadırlar. Ancak film savaş sonuna doğru biter bu sırada ülke büyük yıkımla uğraştığı için filmin gösterilme şansı bulunmaz (Dudok de Wit, 2021: 10).

Savaşın sonucu olarak her alanda büyük yıkımla uğraşan Japonya ayağa kalkmaya çalışır. ABD askeri ve siyasi politikalarıyla inşa edilen yeni Japonya kültürel manada uzun yıllar yeni bir şey çıkaramayacaktır. 1950'lerin ortasında ABD'nin oluşturduğu sansür yasasının ve yıkıntının getirdiği erezyona rağmen yeni Japon sanatçılar filizlenir. Animasyon stüsyoları 1950'lerin ortasında kurulmaya başlar ancak

bunların büyük çoğunluğu batı animasyonuna ucuz iç gücü kolu olacaktır. Örneğin mürekkeplendirme veya renklendirme gibi ağır işlik gerektiren süreçler Japon animatörleri tarafından yapılır. Zamanla stüdyo mantığını kavrayan ve ekonomik olarak da belini doğrultabilen yapım şirketleri iç piyasaya özgün yapımlar üretme kararı alır. Televizyonun gelişiyle beraber sektör bir anda genişleme yaşar ve gazetelere tecrübeli olsun olmasın birçok animatör hatta yönetmen ilanı verilir. Genç bir Fransız edebiyatı mezunu iş ararken Toei[10]'nin ilânını görünce heyecanlanır. Birkaç ay önce *Kral ve Alaycı Kuş* (The King and the Mockingbird, Paul Grimault, 1953) adlı Fransız animasyonunu izlemiştir ve animasyonun gücü kendisini çok etkilemiştir. Bu genç Isao Takahata'dır (Rumor, 2019: 186).

2.4. Japon Animasyonunda Kimlik ve Kültür

Anime sözcüğü Japon animasyonun kısaltılmış halidir. Genel olarak Japonya sınırları içerisinde üretilmiş animasyon eserler birbirinden farkları bakılmaksızın anime etiketi yapıştırılır. Bu etiketleme Japon animasyonun zenginliğini gölgeleyen bir durumdur. Çünkü dünyaya yayılan Japon animasyonlarının büyük çoğunluğu popüler animasyonlardır. Bu Japon animasyonları belirli estetiğe ve temalara hapsolmuşlardır. Fantezi, robotlar, distopyalar, romantizm, kıyamet, ergenlik ve pornografi (hentai) animedeki bu temaların başında gelmektedir. Japon animasyonun anime adıyla anılmasının bir diğer nedeni bir takım belirli estetik standartlar içermesi ve anlatım zenginliğinin özgünlüğünden ötürüdür. Japon animasyonu ne perspektifle incelenirse incelensin bu popüler animelerin olumlu ve olumsuz tarafları Japon animasyonunun kimliğini ve kültürel gücünü anlamak için önemlidir. Animenin bu kadar yaygınlaşması ve gücü sadece temalarından kaynaklanmaz, gücü ve yaygınlığının nedeni animasyonu nasıl hayatla buluşturdukları ile de ilgilidir.

Japon animasyonu her zaman Japon popüler kültür endüstrisinin bu kadar önemli bir parçası değildir. Japon animasyonu her ne kadar 2. Dünya savaşında ivme

[10] 1948 yılında Japonya'da kurulan Japonya'nın en eski animasyon şirketlerinden birisidir.

kazansa da savaş bitiminden 1960'lı yıllarının ortalarına doğru Japon canlı aksiyon sinemasının gölgesinde kalır. Japon animasyonu ticari başarı elde etmek ve sermaye oluşturmak için ilk filmlerini ve dizilerini çocuk seyircileri için tasarlar. 1970'lerde Amerikan filmlerinin revaçta olduğu bir ortamda Japon canlı aksiyon sineması ticari olarak sıkıntıya düşer. Yani Japon animasyonunun güç kazanması dünyanın en büyüklerinden biri olan Japon film endüstrisinin düşüşüyle ters bir ilişki içerisindedir. Televizyonun Japonya'da yaygınlaşması ile beraber Japon animasyonu ivme yakalar ve ortaya çıkan eserleri genç sanatçıları animasyon dünyasına yönlendirir.

Bu gelen gençler Japon animasyonunda eser üretimine ve çeşitliliğe adeta kan kazandırır. Bu gençlerin çoğu büyüyen animasyon piyasasındaki ihtiyacı karşılamak için hızlıca şirketlere alınmıştırlar. Animasyon bilgileri yoktur fakat bu gençlerin 1968 ortamı ile ilişkili çoğunun idealist fikirde entelektüel yapıda olduğu gözükür. Bu özelliklerin yanı sıra bu gençler manga bilgileriyle zengin bir bakış açılarına sahiptirler. Manga sadece Amerikan çizgi romanlarından belirgin bir şekilde farklı olmakla kalmaz, Manga aynı zamanda Japon toplumunda Amerikan eşdeğerlerinkinden çok daha geniş bir etkiye sahiptir. Manganın Japon animasyonunu bu kadar beslemesinin altındaki neden konu çeşitliliğidir. Üretiminin daha kolay olması maddiyat gerektirmemesi ve geçmişinin çok uzun yıllara dayanması mangayı zenginleştirmiştir. Japon toplumunun mangayı benimsemesi ve manga sanatçılarının Amerika'nın çizgi romanının aksine hayat ile birleştirmesi manganın hem değerini hem tema çeşitliliğini arttırmıştır. Geniş manga yelpazesi, çocuklardan orta yaşlı maaşlı işçilere kadar hemen hemen herkesin onları okumasını sağlamıştır. Manganın bu yerelliği Japon animasyonun kimliğini, anlatı tarzını, temposunu etkiler (Napier, 2005).

Anime ile manganın zengin ve büyüleyici dünyası arasındaki bağlantıları incelemek Japon animasyonunu anlamak için önemlidir. Manga anlatım olarak Batı çizgi romanlarından farklı olarak daha fazla hayata ve diyaloga dayanır. Geniş yelpazeye hitap etmesinin en önemli nedeni toplumun farklı kesiminden insanların hayatlarını farklı temalar eşliğinde konu edinmeleridir. İkinci olarak animenin de mangadan esinlendiği görsel estetiktir. Büyük kafalar, gözler daha küçük vücutlar, arka planın ve karakterlerin duyguya göre grafiksel değişmesi gibi örnekler verilebilir.

Burada ilginç bir nokta aslında mangadaki ve animedeki karakterlerin fazlaca Japon'a benzememesidir. Sanatsal Japon animasyonlarında bu Japon olmamayı daha dozajında ve bir amaç doğrultusunda görülse de popüler animelerde bu Japon olmayan tipi okumak daha belirgindir. Bu özellikler animelerde normalden daha uzun boylar, duyguyu öne çıkartmak için büyük tasarlanmış kafalar, kızların nerdeyse yere kadar uzanan saçları ve uzun bacakları, erkeklerin hatları keskin yapıları olarak kendini gösterir. Bu karakterlerde gözler Japon toplumunda çok rastlanmayan mavi, yeşil hatta sarı renginde olabilir. Erkekler oldukça yapılı, kızlar oldukça seksi ve sevimlidir. Bu karakter tasarımlarının Japon animasyonun kimliğine yapıştırılan "mukokuseki[11]" kelimesiyle bir bağlantısı vardır. Japonlar fiziklerinin beğenmediği özelliklerini animeler aracılığıyla törpülemeye çalışır.

> *"Eleştirmen Ueno Toshiya ile animatörler Oshii Mamoru ve Ito Kazunori arasındaki açıklayıcı bir tartışmada, animenin mukokuseki yönü, yirmi birinci yüzyılın başında Japonya'nın çok sorunlu kültürel kimliği olarak algıladıklarının bir ifadesi olarak sık sık ortaya çıkıyor. Ueno'nun pozisyonu, anime'yi Tekno-Oryantalizm olarak gördüğü şeyin bir ürünü olarak, Japonya'yı yalnızca teknolojik bir distopya veya bazen bir ütopya olarak gören Batı tarafından ötekileştirilmesi olarak açıklar. Bu nedenle, anime, Japonya'yı Batı'ya yansıtan karanlık bir ayna olarak görülebilir, aynı zamanda Japon izleyicilere Japon olmayan dünyaların ayırt edici bir vizyonunu verir. Tüm bunlar Oshii'nin animenin "başka bir dünya" olduğu yönündeki açıklamasına ispatlıyor gibi görünüyor. Oshii'ye göre bu 'diğer dünya', kendileri 'vatansız' olan animatörler tarafından yaratılmıştır (Napier, 2005: 24-25)."*

Japon animasyonunda karakterlerin Japon insan tipinden arındırılması evrensel bir dil ve karakter tasarımı için mantıklı gözükmektedir. Peki son derece yerel kültürlerle yaşayan bu toplumun sanatçıları neden kendilerine benzeyen değil de evrensel bir karakter tasarımının peşine düşmüşlerdir. Napier'e (2005) göre bunun ilk nedeni Japon animasyonunu dünyaya açmak olsa da ikinci neden olarak Oshii modern Japonların "Japon oldukları gerçeğinden kaçınmak" için kasıtlı bir çabasının parçası

[11] Vatansız, herhangi bir millete ve coğrafyaya ait olmayan.

olduğunu öne sürüyor. Oshii Yönetmen Miyazaki Hayao'nun *"Japonlar kendi yüzlerinden nefret ediyor"* açıklamasını alıntılması öne sürdüğü tezi destekleyecek nitelikte gözüküyor (Napier, 2005: 25). Böylece Japonlar animasyonlarında kendilerini görmek istedikleri gibi veya farklı görürken Batı izleyicisi de farklı bir Japon görmüş oluyor. Japonlar böylece anime ve mangada bir çeşit kendi gerçekliklerini inkâr edip çizgi yoluyla farklı bir gerçeklik yaratıyorlar *(Napier, 2005: 24-27).”*

Japonların gerçeklikten sürekli olarak kaçınmalarının da aslında başlarına gelen tıramvatik etkili olaylarla ve kendi yaptıkları suçlarını kabullenmeyişleriyle etkisi var. Özellikle geçmişte bu kadar kolektif yaşayan ve toplumda bir değer olmaya çalışan topluma kapitalizmin birden enjekte edilmesi onda beklenmedik sonuçlar göstermesi normaldir. Bu kadar doğa ile uyumlu, toplum içinde yer edinememeyi gururuna yediremeyen bir toplumu kapitalizme uydurmak, Japonya’daki intihar vakalarının neden bu kadar yükselişte olduğunu açıklıyor. Bununla birlikte bir diğer sorun 1989'da borsanın çöküşüyle başlayan Japonya’nın bir türlü içinden çıkamadığı ekonomik (deflasyon gibi) sorunlardır. Japonya'nın savaş sonrası “Japon mucizesi” olarak anılan ekonomik gelişmesinin 80’lere gelindiğinde hızlıca çökmesi insanları derinden sarsmıştır. Çünkü savaş sonrası Japonya’sı ABD öncülüğündeki sermaye grubunda yer alacak ve Japon insan çok çalıştığı taktirde hedeflerine ulaşacaktır! Bu empoze edilmiş fikrin kof çıkması, medet bağladıkları ekonomik ağın çürümesi insanlarda hayal kırıklığına neden olmuştur.

Japonya’da Japonların izlemekten kaçındığı ve gerçekçi diyebileceğimiz animasyon temalarını Japon toplumunun tarihsel içsel çöküntüsü oluşturulur. Bu filmler, genelde kentleşmiş sanayileşmiş bir toplumun giderek yabancılaşan yönlerini, nesiller arasındaki uçurumu ve cinsiyetler arasındaki artan gerilimleri; erkeklerin egemenliği kaybetmesi ve kadınların aile dışında daha geniş bir rol oynaması konularını içerir. Anime'nin en önemli metinlerinin çoğunun distopik ve kıyamet konularının olması şaşırtıcı değildir. Japonya’nın 1960 sonrası başına gelen ekonomik siyasal felaketler toplumda hızlı değişme bunun nedenini oluşturur. Dünyanın sonu, savaş sonrası Japon görsel ve baskı kültüründe önemli bir unsurdur (Napier, 2005).

Japon animasyonunun gerçekçilikle girdiği ilişkinin zenginliğinin nedeni Japon insanının animasyona bakış açısı ile gösterilebilir. Japon insanı çizgiyi ve animasyonu belirli bir kitleye hitap eden belirli konulara ait bir araç görmemiştir. Çizgi ve animasyon Japon insanı için güçlü bir anlatım aracıdır. Hayatın her noktasında, toplumun her kesimi için kullanılabilir. Dolayısıyla Japonya'da animasyon hayatın her noktasını dolaşma ve kendini geliştirme imkânı bulur. Japon animasyonu başarısını, konu zenginliğini ve gerçekçiliğini Japon insanının ve sanatçılarının onu hayatla buluşturma gayretine borçludur. Japon animasyonunun zengin anlatım ve üretim konusunda bir diğer önemli unsuru günün eleştirisini animasyon aracılığıyla yapma konusunda animasyonun başarısını göstermektir.

Günümüzdeki hızlı değişimlere ve sürekli dönüşen imgelere animasyonun üretim hızı ve çeşitliliği kullanılarak sadece Japon toplumuna veya anime hayranlarına değil tüm zamanın hızında değişen toplumların atmosferini çizmek için de uygun bir araç olduğunu gösterir. "Anlatı hızında" hızlı değişimler ve sürekli dönüşen imgeleri ile animasyon aracı, dünyanın değişen hızlı atmosferini göstermek, eleştirmek ve gerçekçi bir eser üremek isteyenlere uygun bir araç olarak gözükmektedir.

3. BÖLÜM

ISAO TAKAHATA SİNEMASINDA GERÇEKÇİLİK

3. BÖLÜM

ISAO TAKAHATA SİNEMASINDA GERÇEKÇİLİK

3.1. Isao Takahata'nın Hayatı

Isao Takahata, 29 Ekim 1935'te, Japon imparatorluğu zamanı ismiyle Ujiyamada şehrinde, bugünkü Japonya'daki Mie prefektörlüğünün[12] içinde yer alan Ise şehrinde doğar. Ise bölgesi Japon kültürünün önemli kişiliklerine ev sahipliği yapmış bir gölge olarak anılır. [13] Isao Takahata yedi çocuğun en küçüğü olarak olarak dünyaya gelir. Çocukluğunu "*...sıradan bir çocukluk geçirdim, erkek ve kız kardeşlerimle sakin ve normal bağlarım vardı."* diye değerlendirir (Rumor, 2019: 259). Takahata'nın babası bir kasaba bürokratıdır ve babasının işi gereği sürekli farklı yerlere taşınmak zorunda kalır. Savaş şiddetlenmeden hemen önce 1938'de Tsu şehrine ardından adanın kuzeybatısındaki Okayama'ya taşınırlar. İkinci Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru ABD savaş uçaklarının bombardımanı ülke genelinde artar, sonunda 29 Haziran 1945'te savaş uçaklarının bombalaması sonucu evlerini kaybederler ve taşınmak zorunda kalırlar (Rumor, 2019: 252-262).

Isao Takahata savaşa rağmen pek çok kez sinemaya gider. Sinemaya gidişlerinden birisinde ilk defa bir animasyon filmine rastlar, bu filmin adı Kenzō Masaoka'nın yönettiği *Kumo to chūrippu* (Örümcek ve Lale, 1943)'dür. Savaşın sonlarına doğru ada üzerine ABD uçaklarının bombardıman seferlerinin şiddeti artar ve Takahata bir süre sinemalardan, topluluklardan uzak kalır. Savaşın ilerleyen safhalarında bir gün Okoyama'ya dehşet verici bir bombardıman yapılır. Bu bombardıman sırasında gecenin yarısında ablasıyla beraber evden uzaklaşır ve ailesinden kopar. Evden o kadar uzaklaşmış ve evi bulamayacak duruma gelmişlerdir ki tek çare olarak ablasıyla beraber bütün gün sığınakları dolaşarak ailelerini bulmaya çalışmak olur. Bu arayış sırasında Takahata daha önce gördüğünden çok daha fazla

[12] Günümüz Japonya'sındaki birinci düzey idari bölümlere verilen addır. Ülkede 47 adet prefektörlük bulunmaktadır.

[13] Ünlü Japon yönetmen Yasujiro Ozu'da Takahata ile aynı yıllarda burada yaşar.

dehşet verici manzaralarla karşılaşır. Sokakta, tarlada, parçalanmış, yanmış, can çekişen insan ve hayvan yaralıları ve cesetleri görürler. Takahata'nın günlerce gördüğü bu manzaralar ve yaşadığı olay onun benliğinde silinmeyecek izler, düşünceler bırakır. Toplumun böyle dehşet verici anlarda girdiği ruh hali daha sonraları yönetmenliğini ve senaryosunu üstleneceği *Ateş Böceklerinin Mezarı* filmine tesir eder. Özellikle filmdeki Seita ve Setsuko'nun çocuk başlarına yardıma muhtaç bir şekilde toplum tarafından yalnız bırakılmaları, bir türlü sahiplenilmemeleri, savaş sırasında toplumun girdiği ruh hali olan "ayakta kalan kazanır" durumu sıklıkla filmde yer edinir (Rumor, 2019: 272-282).

> *"Filmimi izleyen benden büyük birçok izleyici savaş sırasında Japonya'da olan biten pek çok olayın filmdeki gibi olduğunu doğruladı. Tabii ki durum vahimdi ve bu bir savaştı. Ancak bugün filmimdeki amacım (Ateş Böceklerinin Mezarı) toplumun böyle uç durumlarda ne tür davranışlar sergileyecekleri konusunda kendilerini sorgulamasını istiyorum (Rumor, 2019, s. 282)."*



Resim 1: ABD Hava Kuvvetleri'ne bağlı B-29 uçakları bombalarını Japonya semalarına bırakırken (29 Kasım 1944).

Kaynak: https://www.historycentral.com/ww2/events/FirstB29RaidsOnJapan.html

Nihayet birkaç gün sonra ablası ve kendisi sağ salim ailelerine kavuşur. 1 Eylül'de imzalanan teslimiyet anlaşmasıyla ABD bombardımanları sona erer ve birkaç yıl içinde Takahata düzenli bir yaşama kavuşur. Nisan 1948'de Okayama Daigaku Eğitim Okulu'na bağlı bir ortaokula girer ve buradan üç yıl sonra başarılı bir şekilde mezun olarak Asahi Lisesi'ne başvurur ve kabul edilir. Takahata bu yıllarda manga ve edebiyat okumalarına ağırlık verir. Savaş sırasında yıkılan sinemalar toparlanamadığı, yeni filmlerin de çekilmesi güç olduğu için zamanının büyük bölümünü manga ve edebiyata ayırır. 1954'de liseden mezun olur ve Japonya'nın en prestijli güzel sanatlar fakültesine sahip Tokyo Üniversitesine girer. Üniversite öğrenimi sırasında edebiyatla bağını kesmez aksine giderek edebiyatla bağını daha da geliştirir. Özellikle Fransız edebiyatı ve klasiklerini elinden düşürmez. Bu yıllarda sinemaya tekrar gitmeye başlar 1956'da ilk kez Paul Grimault'un filmi Kral ve Kuş'un (*La bergère et le ramoneur,* 1952*)* gösterimine katılır (Rumor, 2019: 182). Takahata, *Kral ve Kuş* filminde gördüğü, hissettiği derinliği şöyle tarif eder "…*bu filmlerdeki gerçekçiliği ve aynı zamanda grafiklerin ve hareketlerin ikonik önemini, güzelliğini ve anlam gücünü seviyorum* (Rumor, 2019: 282)."

O andan itibaren hayatında kalıcı bir varlık haline gelen ve daha sonra Japoncaya çevireceği Jacques Prévert[14]'in eserlerine delicesine aşık olduğunu keşfeder. Aynı zamanda kütüphanesinden eksik etmediği kitaplar arasında ünlü sinema kuramcısı André Bazin'in ve Kenji Miyazawa'nın eserleri bulunmaktadır. 1952'de René Clément'in *Yasak Oyunlar* (*Jeux interdits*, 1952) filmi de onu diğer etkileyen filmler arasındadır. Sinemanın ve edebiyatın entelektüel derinliği Takahata'nın bilincinde sanat yapma arzusunun akacağı yolu değiştirir. Takahata istediği derinlikli sanata ulaşma arzusuna güzel sanatlar fakültesi ortamında sağlayamayacağını karar verir. Yeterince entelektüel derinliğe sahip olmadığını düşündüğü Tokyo Güzel Sanatlar Fakültesi'ni yarıda bırakır ve Nisan 1956'da Fransız Dili ve Edebiyatı bölümüne girer. Fransız eserlerdeki sürrealizm, yaşamın tasviri Takahata'ya İngiliz edebiyatından ve hatta "fizyolojik sorunlarıyla" klasik Japon edebiyatından bile daha güçlü ve çekici gelmiştir. Elbette o

[14] Jacques Prévert (4 Şubat 1900 - 11 Nisan 1977) Fransız şair ve senarist. Toplumsal umut ve aşk üzerine baladlarıyla ve yaptığı resim ve kolaj çalışmalarıyla da bilinir. Aynı zamanda Kral ve Kuş filminin senaristidir.

dönem Fransız kültürünün sinema, kuramlar, entelektüel derinlik, siyasi uyanma yükselişte olduğu, Fransa'nın gençler arasında popülarite yakaladığı unutulmamalıdır (Rumor, 2019: 282).

Takahata Fransız Dili ve Edebiyatından mezun olduğunda animasyon sanatının kendisini ifade etme konusunda iyi bir araç olduğunu düşünüyordur. Ancak animasyonu kendisi yapmak istemiyor animasyon eserleri yazıp yönetmek istiyordur. 1960'ların Japonya'sında endüstriler savaşın yıkıntısını geride bırakarak müthiş bir hızda büyüme kat ediyorlardır. Animasyon endüstrisi de bu büyümeden nasibini almaktadır. Bu yüzden büyüyen endüstriye eleman ihtiyacını karşılamak için şirketler gazetelere sayfalar dolusu ilan vermektedir. Takahata bir arkadaşının ısrarları sonucu Japonya'nın en büyük animasyon firmalarından birisi olan Toei [15]animasyon şirketinin sınavına girer ve işi kazanır. Hiçbir animasyon tecrübesi olmamasına karşın teorik birikiminden ve o sıralar bu işleri yapacak insan yetersizliğinden dolayı şirket Takahata'yı direk üst bir konumda, yönetmen yardımcısı olarak göreve başlatır. Kısa bir süre sonra şirkette yükselerek uzun metrajlı bir animasyon filmi olan Taiji Yabushita'nın *Beyaz Yılan Efsanesi'*nin (*Hakujaden,* 1958) yapımcılığını üstlenir (Rumor, 2019). Kariyerindeki bu hızlı yükselişin arkasında itekleyici gücü Takahata şöyle tarif eder: "*Beni çizgi film yönetmeni olmaya iten şey, Paul Grimault'un filmlerini izlerken ki gördüğüm gerçek dışı temsillerle sınırlı kalmama isteğimdi. Çizimde bir gerçekçilik biçimi arıyordum (Seguret, 2014)".*

Yirmi dört yaşında *enshutsu* (bir dizinin teknik yönetmeni) ve *kantoku* (yönetmen) olarak görev alan birçok meslektaşı gibi Takahata'da çok yönlü bir kişiliğe sahiptir. Örneğin aynı şirkette tasarım ekibinde olan Miyazaki ekonomi bölümünden mezundur ve ustaları sayılacak Yasuo Ōtsuka her ne kadar politik mizah geçmişine sahipse de geçmişte asıl yaptığı iş istatistik bürosunda çalışmaktır. Toei'nin animasyon üretim katı o sıralarda farklı üniversite eğitimlerinden ve disiplinlerden gelen pek çok kişiyi barındırmaktadır. Usta-çırak ilişkisi ile ilerleyen animasyon departmanı, yeni gelen animatörler ile beraber sektöre damga vuracak işler yapmaya başlar. Takahata yeni gelenlere bir çalışandan ziyade öğrenciymiş gibi yaklaşır. Stüdyo yeni çalışanlar

[15] Toei o yıllarda "Doğunun Disney'i olarak görülüyordur.

kazandıkça ve animasyon endüstrisi dış dünyayla teması arttıkça filmlerin hitap ettiği alan ulusal sınırları aşar (Rowley, 2006).

Takahata ve stüdyo şefleri uluslararası seyirciye hitap etme endişelerine sahiptir ve diğer animasyon üreticilerinin eserlerini incelemeleri gereklidir. Öncelikle animasyon endüstrisinin en büyük pasta dilimini yöneten Disney filmlerine incelerler. Takahata her ne kadar Disney'i röportajlarında yerden yere vursa da Walt Disney'in edebiyatla çizim sanatını birleştirdiği eserleri ve ünlü animatörler Grimault ve Prévert'ten pek çok kez övgüyle bahseder. Takahata genç ve kariyerinin başındayken sadece animasyon üretimine yoğunlaşmaz aynı zamanda animasyonun tartışılmayan kuramsal yönünü de inceler. Özellikle Otör (Auteur) kavramının animasyon için çok şey ifade ettiğini ama asla canlı aksiyon sinemasındaki yönetmen kalıbına animasyon yönetmeninin sığamayacağını düşünür. Takahata animasyon yönetmenliğini vazifesini gerçekleştirmesi en zor mesleklerden birisi olarak görür. Takahata bu konuda şöyle der: *"Kendinizi animasyon yönetmeni olarak görmek için birkaç manga okumak ya da bir avuç film izlemek asla yeterli değil, ortam ve tür hakkında çok kapsamlı bir bilgi gerektiren bir disipline ihtiyacınız var (Rumor, 2019)."*

Tōei'nin temel direklerinden biri olan Yasuo Ōtsuka, Takahata'nın büyük niteliklerini, kıskanılacak bir yeteneğini ve teorilerini ilk tanıyan az sayıdaki kişiden biridir. Takahata'nın animasyon konusundaki entelektüel merakı, saygısı ünlü animasyon yönetmeni Ōtsuka ile derin fikirsel dostluğun temellerini atar. Bu derin mesleki ve fikir dostluğuna Ekonomi bölümünden yeni mezun olan ve stüdyonun en son işe aldığı Hayao Miyazaki de katılır. Miyazaki kariyerine 1963 yılında animasyonun sıkıntılı dünyasında alt düzey bir tasarımcı olarak başlamıştır ve zaman içinde kendisini şirkette kanıtlamıştır. Üçlünün Sovyet animasyon sinemasına olan hayranlığı özellikle, Lev Atamanov'un, bayıldıkları ve kare kare inceledikleri *Kar Kraliçesi* (Snezhnaya Koroleva, 1957) filmi sayesinde dostlukları pekişir. Takahata'nın ilk baş yapıtı *Güneşin Prensi Horusu* (Taiyō no Ōji: Horusu no Daibōken, 1968) stüdyoda yapıldığında Takahata, Miyazaki ile beraber duyduğu bu ortak arzulardaki idealizme ve Miyazaki'nin yeteneğine güvenerek ona tüm sahnelerin tasarımını emanet eder. Sadece Miyazaki değil Takahata ekipteki herkesin pek çok noktada diğer ekip arkadaşının işini

anlamasına ve empati kurması için uğraşır. Takahata ruhsuz ve tepeden inme stüdyo mantığını kırarak Horusu filminin tek bir kişinin filmi olmaktan çıkarır kolektif bir akıl ile üretilmesini sağlar. *Güneşin Prensi Horus* bu yüzden gerçekliğe, şiire, kelimelerin gücüne ve daha derinlikli bir sinema hayal eden bir idealist tasarımcı kuşağının manifestosu haline gelir (Rumor, 2019: 2669-2710).

Toei animasyon stüdyosunda zaman içerisinde animasyon departmanının iş yükü katlanılmaz seviyelere gelince animatörler sendika kurma kararı alırlar[16]. Sendikanın amacı güvencesiz ve uzun çalışma saatleri konusunda şikayetlerini yönetim kuruluna bildirmektir. Ayrıca animasyon sanatçıları film projelerinde de söz sahibi olmak istiyorlardır. İşte bu dayanışma faaliyeti Miyazaki ve Takahata'ya birbirlerini tanıma fırsatı verir. Aralarındaki bu emekçi dayanışması onları üretecekleri filmler konusunda tartışmalara iter ve yakınlaştırır. Miyazaki için Takahata her ne kadar çizim yeteneğinden uzak da olsa entelektüelliği, farklı bakış açılarıyla vazgeçilmez bir ustadır. Aynı zamanda Takahata için de Miyazaki görselliğe olan hakimiyeti yüzünden vazgeçilmezdir. İkili birbirini tamamlar, ortak idealist tutkuları: animasyon endüstrisine karşı değişim arzusu, Disney'in yapmadığı bir sinema yaratarak Amerikan animasyonunun klişelerine karşı çıkmak ve klişeleşmiş sanatsal iddiaları altüst etme konusunda idealist bir tavırdır. Toei animasyon stüdyosundan sendika faaliyetleri ve animasyon politikasında farklı düşündükleri için adeta sürüldükten sonra bile televizyon dizileri ve sinema filmleri için ikili sık sık buluşur. Sıradaki büyük projeleri Isao Takahata'nın yönetmenliğini üstlendiği *Alplerin Kızı Heidi (1974)* olacaktır (Rumor, 2019).

[16] Kurulan sendikanın adı: Animatörler Birliği Sendikası'dır.



Resim 2: Miyazaki'nin *Rüzgarlı Vadi'si(1984)* vizyona girdiği yıllar, orta yaşa yaklaşmış Miyazaki ve Takahata. Takahata Rüzgarlı Vadi'nin yapımcılığını üstenmiştir. (1984)

Kaynak: https://www.asahi.com/articles/TKY201312110298.html

Takahata Fransız Dili ve Edebiyatı okuduğu ve Fransız Yeni Dalga sinemasını iyi takip ettiği için Avrupa kültürüne aşinadır. Heidi klasik batı romanları arasında sayılıyordur ve bu romanın animasyonunu yapmaya karar verir. İşledikleri konular Toei'nin ve o zamanki Japon animasyon sinemasına ve endüstrisine uymayan temalardır. Filmlerinde fantezi ile harmanlı ancak gerçekçi içeriklerden kopmayan bir yaklaşım sergilerler. Bu konuların bazıları: yoksulluk, yabancı düşmanlığı, hızlı kentleşme, ergenlik kaygıları ve Japon toplumunun tarihindeki bir takım acı olaylardır. Ancak ikiliye uygulanan baskı gittikleri her yerde devam eder. Sadece içeriğe değil üretimdeki teslim tarihlerine ve mali olanaklara da kısıtlama getirilir. Çoğu animasyon stüdyosu klasik anime diyebileceğimiz hareketten olabildiğince tasarruf eden işler üretiyordur. Ancak Takahata ve Miyazaki bu anlayışta filmler çıkarmak istemez. Onlar için animasyonun en vazgeçilmez unsuru harekettir. Olay ne kadar hareket istiyorsa o kadar hareket verilmelidir. Japon animasyonun diğer animasyonlardan pratik olarak

farkı da bu hareketin doğal akışını yakalayan kalitesi olduğunu düşünürler. İçerikten bağımsız kısıtlanmış bir hareket anlayışı ikilinin kabul edemeyeceği bir durumdu. Studio Ghibli böylesine bir ortam ve bilinçte kurulur.

Takahata Studio Ghibli'nin kuruluş sürecinde çok yardımcı olmuştur ancak Ghibli'ye resmi olarak yönetmen veya yapımcı olmak istemez. Önüne sürülen anlaşmaları reddederek bir sanatçının bu tür belgeleri ve bağlılığı kabul etmemesi gerektiğini öne sürer. Her ne kadar kuruluş konusunda yardımları sınırsız olsa da resmi olarak Takahata Ghibli'nin kurucuları arasında bu sebeplerden ötürü yer almaz. Ghibli'de kadrolu olmaktansa yeri yurdu olmayan bir "oyun yazarı" gibi anılmak istediğini söyler (Dudok de Wit, 2021: 16). Zaman içerisinde Miyazaki gişe rekorlarını kıran bir dizi animasyon film üretir. Takahata bu filmlerde yapımcılık ve danışmanlık yapsa da onun adı pek kimse anmaz. Miyazaki medyada kendini gösterirken ve halk tarafından sevilirken Takahata geri planda kalır. Isao Takahata Ghibli'yi deneyselliğiyle daha fazla etki etmemek için ana binayı Miyazaki'ye bırakır ve çalışanlarıyla beraber genelde başka mekanlarda üretir (Dudok de Wit, 2021: 16). Ghibli'de yönetmenliğini yapacağı filmler sırasıyla *Ateş Böceklerinin Mezarı* (*Hotaru no Haka*, 1988), *Dün Gibi* (*Omoide Poro Poro*, 1991), Pom Poko (*Hepburn: Heisei Tanuki Gassen Ponpoko*, 1994), *En Sevdiğim Komşularım* (*Hōhokekyo Tonari no Yamada-kun*, 1999), *Prenses Kaguya Masalı* (*Kaguya-hime no Monogatari*, 2013) olacaktır.

3.2. Güneşin Prensi Horus

3.2.1. Pasifikte Karakol Bir Ülke: Japonya

15 Ağustos 1945'te imparator Hirohito, Japon halkına Japonya'nın teslimiyetini duyurmak için radyo aracılığıyla seslenir. Ancak imparator o kadar ağdalı, arkaik bir Japonca ile konuşuyordur ki halk dediklerinden neredeyse hiçbir şey anlamaz. Post modern bir şekilde konuşan imparator, yenilgi ve teslimiyet kelimelerini kullanmadan teslimiyeti açıklar ve teslimiyetten kaynaklı oluşacak olayların akışına kendilerini bırakmasını adeta söyler. Halk bir şey anlamadığı için imparatorun

konuşmasından sonra bir spiker yayını devralarak halkın anlayacağı bir şekilde teslimiyeti anlatır. İmparator'un "teslim olmayacağız gerekirse intihar edeceğiz" emirini bekleyen yaklaşık 100 milyon insan duydukları karşısında şok olur. Japon halkının büyük kısmı beklenmedik bir durumla karşılaşır ve hayal kırıklığına uğrarlar. Bu durumu ve başlarına gelecek olayları General MacArthur [17]şöyle yorumlar: "*Sadece askeri güçlerinin yok olması değildi mesele; inançları yerle bir oldu, inandıkları ve uğruna yaşayıp savaştıkları her şey paramparça oldu. Geriye ahlaki, zihinsel ve fiziksel bir boşluk kaldı (Clements, 2020: 23).*"

Japonya'nın inatçı direnişinden kaynaklı daha fazla askerin ölümünden korkan ABD, Japonya'nın iki önemli yerleşim yerine atom bombası atar[18]. Böylece Japonların ve askeri konseylerinin direniş arzusu kırılır. Bu arzunun kırılmasında ve müttefiklerle hemen anlaşmada iki neden daha yatıyor olabilir. Birincisi, Japonya'nın ikmal hatları aylardır kapalıdır ve kaynak sıkıntıları baş göstermektedir. İkinci olarak Sovyetlerin Kuzey'den gelerek adayı işgalinden korkan Japon devlet adamları ve sanayiciler, daha makul bir düşmana ülkeye teslim olmak istemiş olabilirler. MacArthur ve asker/sivil 40 bin görevli Japon adasını işgal eder ancak bu basit bir işgalden çok ötedir. MacArthur adada bir dizi radikal değişikliğe giderek Japonya'nın bundan sonraki politikalarına, toplumuna adeta yön verir.

MacArthur öncelikle İmparator'u ve faşist askerleri besleyen bankaları kapatıp mal varlıklarına el koyar. Amerikan yardımıyla beraber yeni bir banka sistemi inşa eder. Eski toprak mülkiyetini yıkar ve küçük çiftçilerin üretimini teşvik eder. Endüstride savaş sanayisini besleyen *Misrubishi* ve *Mitsui* başta olmak üzere Japonya'ya hakim 11 ailenin holdinglerini dağıtır. Genelde bu dağıtımlar kısa süreli bir bloke gidibidir kadrolar ve yöneticiler aynı kalır sadece görev, politika ve maaş kısıtlamasına gidilir. Bu reformlar başta son derece soldan geliyor gibi gözükse de o dönemdeki konjekture bağlı değerlendirmek gerekir. MacArthur ekonomideki bu tekelleşmeyi dağıtmasındaki neden Japonya'da savaştan önce, savaş sırasında ve savaştan sonra yükselen komünist

[17] Amerika Birleşik Devletleri'nin Ordu General'i. II. Dünya Savaşı'nda Pasifik Cephesi'ndeki Müttefik kuvvetlerine komutanlık etti. 1945'ten 1951'e kadar Japonya'nın işgal sürecinin başında oldu.

[18] Atom bombalarının birisi 6 Ağustos 1945 saat 08:15'te Hiroşima'ya ikincisi 9 Ağustos 1945 10:58'de Nagasaki'ye atılmıştır.

hareketlerin önünü kesme isteğidir. Bu yüzden özellikle tarım arazilerinin yüzde 90'nını küçük çiftçilerin işlemesini istemiştir. Sola doğru daha hızlı kayma yaşayan sanayi işçileri köylülerden daha şanssızdır. İşçilere taviz verilmez, devlette grev yapmak yasaklanır ve özel sektördeki grevler de[19] bastırılmaya veya geçiştirilmeye çalışılır. Savaş sonrasında aslında ABD'nin planı Japon endüstrisinin savaş tazminatı kapsamında parçalanarak ülke dışına çıkarılmasıdır. Ancak 1948'de Mao, Çin Halk Cumhuriyeti'ni ilan eder ve Sovyetler Birliği ile ilişkileri güçlenir. Yanı sıra Kore'deki savaş kızışmaya başlar ve bu yüzden Japonya'nın komünizme karşı bir karakola dönüştürülmesinin Pasifik ve Asya'daki ABD politikaları için daha yararlı olacağı kararı alınır (Clements, 2020: 25-41).

1946-1948 yılları arası Almanya'da kurulan Nürnberg Mahkemesi benzeri Uzak Doğu Uluslararası Askeri Ceza Mahkemesi kurulur. Amaç Japonya'yı savaşa sokanları burada yargılamaktır. Bu suçta birinci şüpheliler A daha az önemde nedene sahip olanlar B ve C kategorilerinde sınıflandırılır. B ve C kategorisinde 5700 kişi yargılanır ve bu kişilerin suçlarının arasında genel olarak tecavüz, yağma, insan üzerinde deney yapmak ve işkenceler vardır. B ve C grubundaki suçlulara ceza yağdırılsa da A sınıfı yani savaşın asıl yetkili suçlularına dokunulmaz. İlginç bir şekilde bu yetkililer savaş yüzünden değil savaş sonrası suçlar yüzünden "adil birer katil" sıfatıyla yargılanıyorlardır. Bunun nedeni hem halk tarafından görülen kahramanlık atmosferini dağıtmak hem de "savaşı" toptan dava konusundan uzak tutarak savaşın öznelerinden olan müttefik devletlerini de işin içine katmamaktır. Japon imparatoru ise tüm bu savaşın bürokratik olarak en başında olan kişi olsa da hiçbir yargılamaya tabii tutulmaz. İmparatorun savaş sırasında resmi olarak fosgen gazı kullanımı iznine dair belgeler ortaya çıksa da MacArthur imparatorun yargılanmasını istemez. MacArthur Japonların olaysız bir şekilde teslim olması ve herhangi bir memnuniyetsizlik çıkmaması için imparatorun yargılanmaması gerektiğini düşünür. MacArthur'un diğer bir korkusu eğer imparator yargılanırsa ülkede psikolojik bir çöküş başlar ve sol eğilimli muhalif gruplar siyasi alan kazanarak gerilla mücadelesine başlayabilir. MacArthur bu yüzden A sınıfı suçluların ifadelerini elden geçirtir, düzenletir, ikna ettirir ve

[19] Şunto: Grev atakları.

imparatorun adının mahkemede geçmesini engelletir. İmparator ABD'liler eliyle, ülkenin çıkarları uğruna savaş sırasında bahçesini düzenlemekle meşgul sembolik bir lider olarak herkese kabul ettirilmeye çalışılır (Clements, 2020: 25-41).

Bu düzmece mahkemelerde görev almış Amerikalı Tuğgeneral Elliot Thorpe Tokyo yargılamalarla ilgili şöyle der: "*Oyunun kurallarını, oyun bittikten sonra yazdılar (Clements, 2020: 37-38)*" Paçayı yırtanların çoğu ABD'ye götürülür veya ABD'nin Japonya ve pasifikteki operasyonlarında kullanılmak üzere az bir ceza ile yırtar. [20] Geri kalan suçlular kısa sürede hapisten çıkar ve normal hayatlarına veya siyaset sahnesine geri döner. [21] CIA A sınıfı yani birinci derecede savaş suçlusu sayılan "tecrübeli" kişiler CIA girişimleriyle Japonya'da tekrar siyaset sahnesine çıkarılır ve muhafazakâr gruplar tek çatı altında birleştirilir. Bu çatı Liberal Demokratik Parti'dir ve Japonya'nın önündeki süreçte 38 yıl boyunca Japonya'yı yöneten tek parti olacaktır. Bu 38 yılda Japonya tek bir siyasi çevrenin politikaları tarafından şekillenmiştir. Japon imparatoru bir süre sonra bu politikalar gerçekleştirilirken sessizliğini bozar ve 1 Ocak 1946'da bir radyo konuşmasının sonunda "Japon halkının bir daha dünyayı yönetme gibi yanlış fikirlere kapılmaması" gerektiğinden bahseder. Ayrıca Japon halkı ile imparatorluk ailesi arasındaki ilişkinin efsanelerden ve mitlerden değil, karşılıklı sevgi ve saygı aracılığıyla beslendiğini söyler. Bu Japon halkı için inanılmaz derecede şok edici bir durumdur çünkü Japonlar için imparator Güneş Tanrıçası'nın soyundan gelmektedir, 2605 yıldır halk tarafından benimsenen bu anlayış birden imparator tarafından bir mit denilerek silinir. Sadece bununla da kalmaz MacArthur Japon anayasasından hoşlanmaz ve bir hafta gibi inanılmaz kısa bir sürede Amerikalı hukukçularla beraber Japon görevlilere yeni bir anayasa yazdırır. Yeni anayasada imparatorun neredeyse tüm yetkileri alınır ve devletin uysal sembolik bir başkanı olduğu ilan edilir. Anayasanın Japon imparatorunun konuşmasından sonra hazırlanması MacArthur'un her şeyin rıza dahlinde olduğu mesajı vermek istediğini gösterebilir (Clements, 2020: 36-40).

[20] Kimyasal ve bakteriyolojik deney ekibi 731. Brimin lideri Şiro İşii canlı insan deneyleri yapmak suçundan hafif bir ceza alır ancak kısa bir süre sonra mikrobiyolojik silahlarla ilgili danışmanlık yapması için ABD'ye götürülür.

[21] İçlerinden birisi mahkemeler sırasında akli dengesini yitirir ve akıl hastanesine yatırılır. Ancak çok kısa bir sürede mucizevi şekilde iyileşir ve Kuranı Japonya'ya çevirir.

Japonya'nın geleceğini etkileyen yeni anayasadaki başka önemli bir madde ordunun tüm kuvvetlerinin lağvedilmesidir. Başta müttefikler için mantıklı gelen bu madde 1950'nin Soğuk Savaş yıllarında ABD tarafından kaldırılmak istenir. Çünkü gelişen tehlikeler karşısında Japonya işe yarar bir pozisyondadır. Amerikalılar alelacele bu maddede bir boşluk bulurlar ve Ulusal Polis Rezerv Gücü altında 75 bin kişilik Japonlardan oluşan bir kuvvet kurarlar. Daha sonra 1952'de bu kurumun adını değiştirilir ve Ulusal Güvenlik Kuvveti olarak isimlendirilir. ABD'liler bu kurumu işlevsel buldukça revize etmekten kaçınmazlar ve son olarak adını "Ulusal Özsavunma Kuvveti"ne çevirirler. Her ne kadar savunma ve polis kelimeleri geçirerek kuruma sadece asayiş vazifesi görünümü verilse de aslında Sovyetlere ve Çin'e karşı bir karakol ordusu kurulur. ABD bu orduyu, ülkeyi korumak hem de bölgede kendisine legal bir yetki bırakmak için *Anpo* adında bir güvenlik anlaşması imzalayarak herhangi bir tehditte Japonya ile beraber ABD'nin savunma operasyonları yürütebileceği garantisi verilir. Japonya artık ABD'nin Pasifikteki yüzen karakolu konumundadır (Clements, 2020: 33).

3.2.2. Gerçekçi Bir Animasyon Film Üretmek

Güneşin Prensi Horus'un yapım hikayesi 1963'te başlar. 1960'lar Japon animasyonunun üretkenliği açısından verimli bir dönemdir. Yönetmen ve tasarımcı Osamu Tezuka'nın manga dizisi *Tetsuan Atom'un (Tetsuwan Atomu)* animasyon dizisi televizyonda siyah beyaz olarak yayınlanır ve büyük bir seyirci kitlesi kazanır. Toei animasyon şirketi 1960'ların başında daha çok Disney ekolüne uygun işler yaptığı için bilim-kurgu, fantastik her şeyi sorgulayan bu çocuk karakterle reyting açısından başı belaya girer. Ayrıca Toei genç yetenekli çalışanlarını sağlam bir prodüksiyon imkanı sağlayamadığı için reytingi bol yapımların yapıldığı stüdyolara kaptırmaktadır. Miyazaki Toei'ye girişini ve o sırada Tōei ile ilgili düşüncelerini şöyle özetler:

> *"...Tōei'ye katıldım ancak prodüksiyonlarının kalite düzeyinin Japonya'da beklenen animasyon kalitesi açısından yetersiz olduğunu biliyordum. Beyaz Yılan Efsanesi (Taiji Yabushita, 1958) gibi filmlerde*

çalışabilmeyi umuyordum ama gerçekte tasarımcı olarak seviyem ile kafamdaki projeler arasında bir uçurum vardı. Ama bu mesafeyi azaltmak için büyük bir arzum vardı. Bunun yerine, şirket o sırada kendisini bize kesin ve dokunulmaz kurallarla sınırladı: çocuklar evcil hayvanları sever, yalnızca klasik hikayeler sinema bileti satar vb. şeyler. Bunun oldukça sınırlayıcı olduğunu kabul edersiniz. Neyse ki biz gençler için ayağa kalkmak kolaydı, çünkü Japonya'daki sinema krizi ne kadar ağır olursa olsun, Toei'nin hâlâ sağlam bir temeli vardı ve ona bu kurallar yüzünden başkaldırmada bir an bile tereddüt etmedik (Rumor, 2019: 2902)."

Sadece Miyazaki değil stüdyonun başını çeken tasarım ekibi de Miyazaki gibi düşünüyordur. Genç tasarımcılar, çocuklarla sınırlı bir anlayışın Japonya'da ilerleyen animasyon sanatında kısır kalacağını görüyorlardır. Ayrıca dünyada da Disney ekolü parlaklığını yitirmektedir ve kuzeylerindeki ülke Sovyetler Birliğin'de pek çok uzun metraj animasyon film yapılmakta, yeni biçim, içerik çalışmaları denenmektedir. Sovyetler Birliği'nde üretilen yeni tarzda ve kalitesi yüksek bu filmler Japon animatörleri büyülemekte ve yeni bir şeyler yapma konusunda iştahlarını kabartmaktadır. (Rumor, 2019, s. 2902). Takahata o yıllardaki durumlarını *ve Güneşin Prensi Horus*'un altında yatan itekleyici güdüyü şöyle anlatır:

"O zamanlar gerçekten agresif ve ateşliydik. Eleştirdiğimiz sanatçıların ve yapımcıların şöhreti pek önemli değildi: hiçbir şeyden korkmadık. Fikirlerimizi zafere ulaştırmak için her şeyi yapmaya hazırdık. Güneşin Prensi Horus ile yaptığımız şey, ifadeler ve karakterler arasındaki etkileşim açısından gerçekçiliği yakalamaktı. Örneğin: isyan sahnesinde, insanların sadece el kol hareketi yapması, yumruk kaldırması yeterli değildir ancak uyum içinde hareket eden birleşik bir kalabalık gerçekçi bir isyan etkisi yaratabilirdi. Bir dereceye kadar Japon halkına bir çizgi film karakterinden gerçekten daha karmaşık ifadeler beklenebileceğini ve bunun başarılabileceğini kanıtlayabildik (Rumor, 2019: 2913-2924)."

Genç animatörlerin bu serzenişleri stüdyoya karşı öfkeye dökülmeye başladığı an Toei stüdyosu kısa bir sürede kaynayan kazana döner. Genç animatörlerin şirkete yönelik pek çok talebi olsa da tartışmanın merkezini Hiroshi Okawa'nın[22] animasyon pazarında rakipsiz ürünler olarak görmeye devam ettiği çocuklara yönelik dizi yapımlardaki inat vardır. *Horus*'un yapımında yer alan ekip bu fikrin karşısında yer alır ve yapımlarda anlatımın derinleştirilmesi gerektiği tezini öne sürer. Takahata'nın kafasındaki film ile en az iki sonuca ulaşmak ister: animatörlerin tutkusunun somut ifadesi olmak ve daha geniş yaş aralığındaki genç kitlenin ilgisini çekmek. Takahata sıradaki filmi lise öğrencilerine, üniversite öğrencilerine göstermek istiyordur ancak Toei yönetim kurulu bu kadar geniş bir yaş aralığına film yapmak için isteksizdir. Genç animatörler bu ana dert etrafında birleşerek seslerini duyurmak için bir animasyon sendikası kurmaya karar verir. Böylece yıllarca süregelen stüdyodaki ağır çalışma şartları düşük ücretler ve mobbingler de masaya yatırılacaktır. Kısa süre sonra sendika kurulur ve birleşen animatörlerin talepleri şirketin sert politikalarında yumuşamaya gitmesine neden olur. Genç animatör Sakkan Yōichi Kotabe o günkü coşkularını şöyle anlatır:

> *"Hepimiz bir sendikada örgütlenmeye karar verdiğimiz an, şirket yavaş yavaş yumuşamaya başladı. Ne de olsa Horus gibi bir deneyimin sunacağı çok şey vardı. Bizi besledi diyebilirim: Mesleğimiz ondan bir şeyler kazandı, film de bir şeyler kazandı. Bu sendika birliğinin desteği olmadan film asla doğmayacaktı… Animasyonda her hareket, çizilen her çizgi tutkuyla tartışıldı, düzeltildi, revize edildi. Biz animatörlerin coşkusu olağanüstüydü. Horus, karakterlerin daha doğal ifadelerinin aranması, zamanın durgunluğundan daha gerçekçi, hala çizgi romanlarla bağlantılı olması gibi olaylara tamamen farklı bir perspektiften bakmamızı sağladı. Şahsen, üzerinde çalıştığım her çizim için kendime birçok soru sorardım, örneğin: 'Peki şimdi bununla ne ifade etmek istiyorum?'. 'Animatör' kelimesinin ne anlama geldiğini ancak bu film üzerinde çalışırken anladım. Hem Takahata hem de Ōtsuka çok talepkârdı. Tam olarak olması gerektiği gibi olmadıkları için*

[22] Hiroshi Okawa (1896-1971). Toei animasyon şirketinin yapımcısı.

etkileyici sayıda çizimi yeniden yapmamı sağladılar. Hilda ve diğer çocuklarla dans sahnesini ya da köydeki düğün sahnesini canlandırmanın zorluğunu hatırlıyorum. En karmaşık olanı, Horus'un denizdeki eski evini terk ettiği ve dalgaların tekneye çarptığı sahneydi. O zamanlar bu tür çizimler için tutunacak referans kaynaklarımız yoktu. Tabii benim de bir dizi pişmanlıklarım var. Miyazaki, kurtların saldırısını canlandırmayı reddetmem konusunda sık sık benimle dalga geçer. Benim için tamamlamak imkansızdı. Ama yanılmışım (Rumor, 2019: 2924-2935).”



Resim 3: Yasuo Otsuka, Isao Takahata, Hayao Miyazaki *Güneşin Prensi Horus* filmi için Toei animasyon stüdyosunda referans çekimindeler. (1965-68)

Kaynak: http://ghiblicon.blogspot.com/2011/01/portrait-of-artist-as-young-man.html

Ancak Takahata ve animasyon kurmayları önderliğinde *Güneşin Prensi Horus’*a karar verildiğinde ve yönetim kuruluna filmin projesini götürdüklerinde engellerle karşılaşırlar. Filmin sadece çocuksuluktan uzak derinlikli bir yapıya sahip olması sorun değildir filmin konusu da Japon izleyici ve yönetim kurulu açısından bir sorun teşkil etmektedir. Filmin konu edindiği halk hikayesi Japonya’nın kuzeyinde yer

alan Aynular halkının oynadığı bir *Bangaku* dramasına dayanmaktadır. Toei yetkilileri hikayeninin Aynular halkına dayandığını öğrendiklerinde karşı çıkarlar ve bu hikâyenin halkta huzursuzluğa yol açıp halkın fikir ayrılığına düşürebileceğini söylerler (Rumor, 2019).

Aynu halkı hem Japonya'yı hem de *Güneşin Prensi Horus* filmini anlamak için önemlidir. Aynular Japonya'nın kuzeyinde yaşamış olan yerli bir halktır. Aynular beyaz tenli, ayı postu giyen kadınların dudak üstlerine bıyık çizerek yaşadığı bir topluluktur. Daha çok balıkçılık ve avcılık yaparak yaşamlarını sürdürmüşlerdir. Aynular her ne kadar çekik gözlü olsalar da ayı postları ve beyaz tenleriyle Rus kökenli olabilecekleri üzerine durulur. Ancak yapılan genetik testlerde Aynular'ın Japon adaları dışında Tibette ve Rusya'nın Uzak Doğu'sunda ve Moğalista'nın güney kısmında genetik izlerine rastlanır (Okada, 2012: 1-2).

Günümüzde Aynu toplulukları tek düze bulunsa da çoğunlukla Japonlar tarafından soyları kırılmış veya asimile olmuşlar. Aynular ile Japonlar her ne kadar tarih boyunca birbirlerinin bölgelerine geçip evlilikler ve ticaret aracılığıyla kaynaşsalar da ada tarihinin en çetin dönemlerinde birbirleriyle büyük savaşlar yaşarlar. Bu savaşlar sonucu sayıca ve güç olarak fazla Japonlar, Aynular'ı yanı başındaki düşman olarak görürler. 14. Yüzyıla ait bir Japon belgesinde Aynular *Oni* (Şeytan) görüntüsüne sahip insanlar olarak tanımlanır. Aynular Japonya ile son derece sıkı ticari ilişkiler kurdukları ve Japonya'nın gücünün farkında oldukları için adanın güneyine karşı sakin tavırlarda bulunurlar. Ancak haksız ticaret uygulamaları ve baskılar Aynular'ın Koshamain İsyanına yol açar. Aynular her ne kadar iyi savaşçılar olsalar da bir ulus olamadıkları için Japonlar tarafından şiddetle bastırılırlar. 16. Yüzyıla gelindiğinde Aynular adanın kuzeyinde çok farklı noktalarda bölük pörçük bir şekilde az sayıda ikamet etseler de Japon hükümeti Aynular'ı yabancı bir topluluk olarak görür. Japon hükümetleri "*Ainu'nun (Japonların) yaşadığı yer*" sloganıyla uzun yıllar Aynular halkını asimile etmek ve Japonlaştırmak için çaba sarf eder (Okada, 2012: 2-5).

Aynular'a karşı Japonlar tarafından yapılan bu baskı ve işgal filmin yazarı Kazuo Fukazawa'nın II. Dünya Savaşın'da Japonlar'ın başına gelenle özdeşi kurmasına neden olur. Fukazawa bu tarihsel özdeşiden filme giden süreci şöyle anlatır:

> *"Birçok gözlemcinin düşündüğünün aksine, Güneşin Preni Horusu, Chikisani no Taiyō (Chikisani'nin Güneşi) adlı kukla tiyatrosu oyunundan esinlenmiştir. Geleneksel Aynu folklorunun temellerini oluşturan üç şarkı vardır. Bunlar Chikisani, Okikiurmi ve Aynular'un kahramanlıklarını anlatan hikayelerdir: insani özelliklere sahip, çok merhametli üç tanrının hikayesi. Horus'un senaryosunu yazmak için ilham kaynağım bu kaynaklardan geldi. Anyu şarkılarını çok seviyorum. Ben gençken Japonya işgal altındaydı. Bu durum, Japon halkları tarafından topraklarından sürülen Aynular'ın durumuna benziyordu. Kadın ve erkeklerin sayısız ve olağanüstü destanlarını anımsayabilen bu folklorla ilgilenmemin nedeni budur (Rumor, 2019: 2966-2990)."*

Gene de Aynu halkı adanın kuzey kısmını işgal eden, baskınlar düzenleyen "kötü" yabani bir halk olarak çoğu Japon'un zihninde yer etmiştir. Bu yüzden bir animasyon filminde gösterilmesi yönetim kurulu tarafından uygun görülmez. Ancak Japonya'daki Aynular'a karşı oluşan bu yanlış bilinç filmi yapmak isteyen animatörler açısından entelektüel bir velinimettir. Seçilen konunun insanları düşünmeye sevk edecek etkisi Isao Takahata'nın ve ekibin eleştirel ruhuyla uyumludur. Ayrıca bu mesele sadece Takahata için değil Miyazaki için de bir saplantı haline gelir. Animatörlerdeki ısrarın bir diğer önemli nedeni de tarihsel konektördür. 1960'larda Vietnam savaşı tüm hızıyla sürmektedir ve Japonya ABD ordusu için yüzen bir üst gibi kullanılır. Animatörler bu vahşi ve güçlerin dengesiz olduğu savaşta eski düşmanları tarafından bir üst olarak kullanılmalarına karşı çıkarlar ülkelerinin savaşa destek olmasını istemezler. *Güneşin Prensi Horus* açıkça bu duyguların ateşinden çıkan bir filmdir.



Resim 4: Genç Miyazaki ve Takahata Toei animasyon stüdyosundalar. (1965)

Kaynak: https://ghibli.fandom.com/wiki/Hols:_Prince_of_the_Sun

Çok geçmeden Toei animatörlerin isteklerine boyun eğerek filmin yapılması konusunda yeşil ışık yakar. Ancak yönetim kurulu film yapılırken ateşli genç animatörlerden gözlerini ayırmama konusunda ısrarlıdır. Şirket senarist Fukazawa'yı farklı düşünen animatörlerden ve başlarını çeken Isao Takahata'dan ayırmak, izole etmek için türlü yöntemlere başvurur. Senarist Fukazawa şirketin bu izalasyon stratejilerini, Takahata ve şirketin fikir ayrılığını şöyle anlatır:

> *"Kasım 1965'te Horus'un senaryosunu yazmam istendi. Ancak Toei'nin orijinal konsepti Takahata'nın hoşuna gitmedi. Şirket ve tasarımcılar arasındaki durum hızla kızıştı. Film, stüdyonun Animatörler Birliği tarafından şiddetle istendi. Şirketin üst kademelerinden birisi bana bu 'kaba genç insanlara' dikkat etmememi önerdi. Olabildiğince komik yazmalıydım çünkü Toei patronları filmin yalnızca çocuklara yönelik olması gerektiğini söylediler. Tasarımcı kadrosuyla temas kurmamak için beni şirketin özel bir ofisinde*

yazmaya zorladılar. Çalışmanın ilk versiyonu bu yüzden ikinci versiyonundan epey farklıydı ve Takahata bu ilk versiyondan beklendiği üzere tatmin olmadı. Meslektaşlarım senaryomu okumanın sıkıcı olmanın da ötesinde olduğunu söylemeye cesaret ettiler! Bu yüzden nazikçe her şeyi yeniden yazmamı ve orijinal esere sadık kalmamı önerdiler (Rumor, 2019: 2966-2990).”

Hayao Miyazaki’nin hatırladıklarına göre Takahata film ekibinden Toei’nin standartlarının ve şirketin zihniyetinden çok farklı gerçekçi bir iş çıkarmalarını ister. Örneğin animatörlerden gerçekçi bir izlenim yaratmaları için karakterlerin jest, mimik, kol hareketlerinin çeşitliliğine ve uyumuna mutlaka önem vermelerini ister. Bunun için Takahata yardımcı yönetmenlerden bol bol referans toplaması gerektiğini ve animatörlerle fikir tartışmasından kaçılmaması gerektiğini deklare eder. Takahata çektiği sıkıntıları ve o zamanki fikirlerini şöyle açıklar: “*Bugün beni o filmle ilgili heyecanlandıran şey kitlesel sahneler. Düşük bütçe nedeniyle azaltıldılar, ancak hareketi arttırmak için tasarladığımız yol, mevcut birkaç araçla bile hemen tatmin edici sonuçlara götürdü (Rumor, 2019: 3002).”*

Animasyon sürerken böylesine bir eser için iyi bir müzik gereklidir. Takahata filmde Aynu müziklerini ve karışık kültürlerle harmanlanmış bir müzik tınısı da ister. Bu isteğinin arkasında Takahata’nın Avrupa sanatına olan yakınlığı ve filmi evrensel düzeylere çıkarma arzusu yatmaktadır. Takahata film için Demir Çağ’ın İskandinav ülkelerini anımsatan bir müzik tınısı istemektedir. Bu isteğini icra edebilecek ideal aday, 1929 doğumlu bir müzisyen olan Michio Mamiya'dır. Horus'un müzik işçiliğiyle ilgili bu alıntıda, Takahata'nın film için ondan beklediği müzik özelliğine dair Mamiya şöyle bahseder:

“Horus'tan önce drama ile ilgili hiçbir deneyimim yoktu. O zamanlar ağırlıklı olarak belgesel sinema için çalıştım. O filmdeki çalışmam, bir besteci olarak her zamanki faaliyetimden çok farklıydı... Sahneler tamamlanmadan ve filme alınmadan müzikler kaydedildi. Geriye dönüp bakıldığında daha az düzeltme yapıldığından müzisyenler için daha kolay bir süreç ama aynı zamanda tüm animasyon ekibine bir iş ritmi verdiği için bu yöntem çok fazla

sorumluluk kaynağı gerektiriyor. Müziğin kaydı iki şekilde gerçekleştirilmiştir: önce bazı sekanslar düzenlenmiş, diğer müzikler ise çekimin üzerine yazılarak bestelenmiştir. Birinci ve ikinci aşamalar arasında bir yıl geçti, Horus üretimi birkaç kez durdurulduğundan değişiklik nihai sonucu uyumlu hale getirmeyi amaçlıyordu. İtiraf etmeliyim ki bu filmi yapmak gerçekten herkes için bir meydan okumaydı, olumlu ve olumsuz yanlarını da beraberinde getirdi. Örneğin, paranın azlığı nedeniyle hepsi küçük numaralara başvurmak zorunda kaldı. Olumlu yanı, tüm personele bulaşan coşkuydu. Bu enerjinin perde aracılığıyla izleyiciye aktarıldığına ve bu da filmin gücünü artırdığına inanıyorum (Rumor, 2019: 2999-3017).”

Michio Mamiya ve Takahata’nın “insanla doğa arasında mücadele”nin filme yansıması Horus’un müzikal ritimsel özetini oluşturur. Takahata’nın filmi Aynu müziklerine hapsetmeyip pek çok halkın müziğinin rengini filme dahil etmesi filmin evrensel müzikal başarılarından birisini oluşturur. Örneğin balık toplama sırasında yükselen şarkı Çekoslovak ve Macar müziğinin renklerini taşır. Gene Hilda’nın gözüktüğü sahnelerde rönesans müziğine dair çok şey vardır. Rönesans müziklerini kullanmanın ilham kaynağı Avrupalıların o yıllarda doğa korkusunun, estetik arayışın rönesans dönemine sinmesinden kaynaklanır. Bu duygular insanın gücünü öne çıkartarak doğaya karşı kendi öz varlığını koyması dürtüsüdür. Bu yüzden müziğin bu teması Horus karakterinin doğa ile olan mücadelesi açısından önemli bir destektir. Bu sahnelerde Mamiya Avrupa’da ve Osmanlı’da 14. 15. Yüzyıllarda kullanılan popüler müzik aleti Lavta’yı seçmiştir. Bunu seçmesindeki neden sadece evrensellik yakalamak değil aynı zamanda Lavta’nın Japon müzik aleti Biwa arasındaki benzerliktir (Rumor, 2019: 2999-3037).

3.2.3. Güneşin Prensi Horus

Hikâye İskandinavya’da yeri kesin olarak belli olmayan bir Kuzey ülkesinde başlar. Film zaman olarak Demir çağını referans alır. Horus’un coğrafyasında insanlar, vahşi hayvan, doğa ve adını koyamadıkları unsurlarla savaşmaktadır. Film tüm bunların

zıttı bir şekilde çok sakin manzara sesleri ile başlar. Girişte herhangi bir müzik sesi duyulmaz. O yıllardaki anime yapımlarındaki coşkulu müzik girişlerine rastlanılmaz. Bunun yerine çok sakin bir mekân atmosferi sesi duyulur. Kuşlar sürü halinde dans eder ve cıvıklar; dalgalar kayaları yalar, kamera usul usul burada süzülür. Mekânın tüm sakinliği hissedilmeye çalışılır. Ancak birden iki insan bacağı ve birkaç tane vahşi hayvan kameranın yakınından çok hızlı bir şekilde geçer. Kurtlar ve sadece ayakları gözüken bu insan, çerçeveye o kadar hızlı ve o kadar yakın bir şekilde geçerler ki gerçekten ne olduğunu anlamaya zaman olmaz. Bu insan ve vahşi hayvanlar izleyicinin önünde kendilerini tanıtma nezaketinden uzak bir şekilde kendi dünyalarının takip edilmesini isterler.

Horus'un bu giriş sekansında Takahata'nın "animelerdeki" klasisizm biçiminin karşısında duran, farklı bir tasarım anlayışı vardır. Bu giriş sekansında karakterin, kurtların ortasında baltayla kiminle savaştığını, kimlerin saldırdığını, kimlerin savunduğunu ve "bir varmış bir yokmuş" diye görsel olarak tercüme edilen klasik girişteki bilgilere rastlanılmaz. Kahramanlar şov yapmak için orada değillerdir, yapacak daha acil işleri vardır. Her ne kadar teorik olarak seyirciyi karşısına koyarcasına tasarlanan bir sekans olsa da seyirci hareketin cazibesine ve merakına yenik düşerek, hareket halindeki bir trene binermiş gibi akıp giden aksiyona kendisin bırakmak zorundadır (Le Roux, 2009: 107-108). Takahata bu giriş sekansını şöyle tanımlar:

> *"İlk plan şu şekildedir: kamerayı olayların tam ortasına koyarak genel bir bakış açısı ardından ani bir yakın çekim ve kameranın arkasından önüne doğru perspektif yönünde hareketi takip ediyoruz. Ancak bu hareket uzay zamanda tek bir düzlemde gerçekleşir. Girişteki planlar, Horus ve kurtların hareketini kısıtlamamak adına yani bazı istisnalar dışında çok az montaj müdahalesine maruz kalmıştır. Biraz boğucu olduğu doğru ama gerçek etkisi ve izlenimi verme çabalarının sonucudur. Bu sahnede 'gerçekten olma' etkisini uzamsal ve zamansal sürekliliğini sağlar (Le Roux, 2009: 116)."*



Resim 5: Horus kurtlarla mücadele ederken.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1968) *Güneşin Prensi Horus*: Süre: 00:00:54.

Sonunda elinde baltası olan bir çocuk görülür, arkasında vahşi kurtlar onu kovalamaktadır. Mekân patikalardan, kayalıklardan ve uçurumlardan oluşur. Kameranın süzüldüğü aksiyonun içinde gri bir kurt dikkat çekicidir. Bu bir çeşit Grunwa'nın cisimleşmiş ete kemiğe bürünmüş halidir. Grunwald Aynuların mitolojisindeki şeytanı temsil eder. Horus hikayesinin çekirdeğini oluşturan Grunwald'dır. Aslında şeytanın cisimleştiği yani dünyadaki adı Rudo olsa da bu ad kullanmaz çünkü şeytan, bir bireyden çok vazifelinmiş görevi, bir tavrı temsil eder. Filmde Grunwald tıpkı Dante Alighieri'nin ünlü eseri *İlahi Komedya*'daki (1472) şeytan gibi kar ve buzun hükümdarlığında tasvir edilir. Gücü ve mekânı soğuktur aynı zamanda bu soğuk filmde insanların kalbine de inen bir hissiyat olarak tarif edilir. Horus kurtlarla savaşırken bir çeşit doğayı temsil eden kaya adam ona yardım eder. Doğa yani kaya adam mistik, ulu bir ata olarak resmedilir. Kaya adam da zor durumdadır çünkü sırtında dövülmemiş bir kılıç saplıdır. Horus, yardımını karşılıksız bırakmamak için bu kılıcı çıkarır. Horus doğadan dövülmemiş kılıcı çıkarır ancak onu işlemesi lazımdır. Kaya adam bunu işlediği an Horus'un bir isim kazanabileceğini söyler. Yani Horus ünvanını doğadaki parçaları işleyip anlamlı bir şekilde kullandıktan sonra kazanabilecektir. Eğer bunu

yapabilirse doğa ona hürmet edecek ve kaale alınacaktır. Yazar kılıçla Horus'un ilişkisini şöyle açıklar:

> *"...Son olarak, filmin bir başka büyük kahramanı olan kahramanın kılıcı orijinal oyunda zaten mevcuttu ve iblis Grunwald sadece ona bakarken dehşete düşer. Kılıç aslında tarihin ve halkları ayakta tutan insan bilgeliğinin simgesidir. Bu kavramı ifade etmenin bir yolunu bulmak için çok düşündüm ve işte bu, ışığı serbest bırakan ve kelimenin tam anlamıyla insan kalplerinin bir bayrağı haline gelen bu silah ortaya çıktı. Filmin şarkısının sözlerini yazarken bile, filmin dini karakterinin yorumlanması ve birçok halk masalının beraberinde getirdiği vahşet için bunu dikkate aldım. Her şeyden önce, güç tarafından yozlaştırılan din temasını ele almaya çalışmak istedim (Rumor, 2019: 2980)."*

Horus hızlı bir şekilde dağları tırmanarak babasının yanına kılıçla beraber koşar. Eşsiz karlı dağ manzaraları gözükür. 2D düzlem hissi kamera hareketleri sayesinde paralaks[23] algısı yaratılarak bozulur. Yakınımızdaki nesneler daha hızlı uzaktakiler daha yavaş bir şekilde kayar. Horus eve geldiğinde babasının ölmek üzere olduğunu görür. Babası son anlarında oğluna şeytan tarafından katledilen köylerinden ve insanlardan bahseder. İnsanlardan uzaklaşarak yanlış yaptığını söyler, oğlunun bu yanlışa düşüp insanlardan uzak kalmamasını dile getirir. Babası Horus'a karşısına çıkacak şeytandan bahseder. Şeytan figürünün Takahata tarafından filmde mitolojide olduğundan farklı tasarlandığı konuşmada anlaşılır. Şeytan dışsal bir özne değil insanların içinde olan içsel bir durumdur. Örneğin Horus'un babası köydeki sorunu "*insanların içindeki kötü kalp*" olarak yorumlar. Horus, babasının başucundayken babası bir hikâye anlatır der ki: *"Beni dinle oğlum, bir zamanlar daha kuzeyde, deniz kenarında sakin bir köyde yaşıyorduk; mutluyduk ama bir gün korkunç bir canavar geldi. Köylülerin aptal zayıflığından yararlandı ve onu kendi elleriyle yok ettiklerini görene kadar mutlu olmadılar."* Babanın anlatımında da en büyük öfke şeytandan çok köylü kitlesine yöneliktir. Eğer insanlar aptal zayıf olmasalar ve kendi kolektif güçlerine

[23] Iraklık açısı diye de tanımlanır. İzleyicinin konum değiştirmesinden kaynaklı nesnelerin perspektif içerisindeki hareketini tanımlamak için kullanılır.

güvenseler dışardaki iblis onlardan yararlanamazdır. Takahata bu yüzden şeytan figürünü mitolojik bir karakterden ziyade insanın içindeki bir tercih unsuru olarak tasarlar.

Horus, hayatını kaybeden babasının cesedini yaktıktan sonra arkadaşı Koro ile tekneye binerek babasını bahsettiği köye yolculuğa çıkar. Köye yakın bir sahile çıkarma yaptıktan sonra dev bir kartal onu yakalar ve bir tepeye bırakır. Karlı tepeden kurtulmaya çalışırken Grunwald, Horus'un dağa tırmandığı ipi yakalar. Grunwald cezbedici teklifler ve ortaklıklar sunsa da Horus, Grunwald'a saldırır. Grunwald ipi bırakır ve Horus uçurumdan aşağı düşer. Köyden Küçük Flip, bir tavşanla oynarken Horus'un baygın bedenini dere tarafından sürüklendiğini fark ederek onu köye taşır veya taşıttırır (bu kısım kesildiği işin taşıyan kim bilinmiyor). Horus uyandığında kendisini kılıç döven bir demircinin yanında bulur. Bu sırada bir kadın ona yaklaşıp içinde yemek olan bir kâse uzatır: fazla değil çünkü "bir süredir balık bile yakalamıyoruz." der. Köyün balık avladığı akarsuda dev bir turna balığı vardır. Bütün köylüler turna balığından korktuğu için avlanmaya çıkamamıştır, bu sebeple köylüler aç kalmıştır. Köyün erkekleri onu öldürmeye çalışmıştır ancak başaramamışlardır, kocası da hala bu balığı öldürmek için uğraşmaktadır. Bu sırada kadının kocasının bu turna balığını öldürmeye çalışırken öldüğü haberi gelir.



Resim 6: Köylüler naaşı köy meydanında karşılarken.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1968) *Güneşin Prensi Horus*: Süre: 00:17:22.

Mağaradan dışarı çıktıklarında ve cenazeyi karşıladıklarında filmin tüm renkleri solar. Sahneye soğuk mavi monokrom renk hâkim olur. Yakındaki renk ve çizgiler netleşir, uzaktaki renk ve çizgiler solar. Bütün köy meydanda ve herkes hareketsizdir. Sadece ölen adamın yakınları mavinin en beyaz tonlarıyla tasarlanmışlardır. Çocuğu, küçük Flep ise kırmızıya çalan bir mavi tonundadır. Ölümün herkes için farklı seyrettiği anlaşılır. Herkes bireysel öfkesine kapılacakken eşi vefat eden kadın, "*Karşılaşılması gereken bir tehlike varsa, hep birlikte yüzleşmeliyiz"* diye içini çeker, ancak köyün üzerine belirsizlik, korku ve birlik olamama hakimdir. İnsanlar üzerindeki kara bulutu gören Horus bunu dağıtmak için bir mızrak yakalar ve göle ulaşır, canavar balıkla yüzleşerek onu öldürür. Takahata bu aksiyon sahnelerindeki tasarımında dikkat ettikleri noktaları şöyle anlatır:

> *"...Kurtlarla ve canavar balıkla mücadele sahnesinde, şu anda Japon çizgi filmlerinde moda olan hiçbir düzenleme efekti kullanılmamaktadır. Bu pratik tekniklere, örneğin sık montaja ve ilgi çektirici yapay düzenlemelere ritim sağlamak için başvurmadık. Savaştaki karakterler, eşlik eden hareketler, koşan kurtların ayak sesleri, alanı hızla geçen baltanın yakın çekimleri, ama sadece olayın örgüsünü birbirine bağlamak için ufak müdahaleler yaptık. Klasik anime efektleri kullanarak olayları teşhir etmekten uzak durduk. Uzamsal bağlamı koparmadan kamerayı kesmeden mekânda dolaştırmak istedik. Geri kalan tüm müdahale Horus'un, kurtların ve canavar balıkların, olayların ve eylemlerinin tamamen ortaya çıkmasını sağlamaktır (Le Roux, 2009:117)."*

Canavar turna balığını alt eden Horus, güneş doğarken köye varır ve olanları anlatır. Köylüler tanımadıkları bu çocuğun dediklerine güvenmez. Ancak köyden birisi akarsu tarafından ellerinde avladığı balıklarla gelince köylü, Horus'a inanır. Köylü mutluluğun sarhoşluğuyla nehirlere, akarsulara hücum ederler. Bu sırada köye hâkim olan soğuk mavi tonlar yerini coşkulu bahar renklerine bırakır. Bu sahneler animasyon

adına inanılmaz işçilik gerektirir. Yüzlerce insan her biri farklı hareket ederek farklı işler yapmak için koşarlar. Ardından herkes köyün av ritüelini gerçekleştirmek için vazifesinin başına geçer. Bu sahnenin planlarında yalnız başına duran birisi gözükmez. Herkes bir amaç uğruna organize olmuş şekilde fakat farklı hareketlerle ava doğru yönelir. Kamera bu hareket içerisinde daha çok kaydırma yöntemini kullanır. Aksi halde nehirden akan sayısız balık, onların çıkardığı köpük, fışkıran sular, nehre girmeye çalışan insanların farklı hareketleri içerisinde uzantısal olarak kamera hareketi sağlamak inanılmaz bir bütçe gerektirecektir. Gene de Takahata planları bol tutarak ve köydekilerin kolektif çalışmasını resmederek son derece zengin sahneler tasarlamıştır (Le Roux, 2009: 125-132).



Resim 7: Köylüler kolektif bir şekilde balık avındalar.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1968) *Güneşin Prensi Horus*: Süre: 00:24:33.

Tüm bu balık av ritüeli tamamlandıktan sonra Aynu halkının geleneksel dans ve korosu ortaya çıkar. Sahne gene bu kültürü vermek adına zengindir. Genel planda koro ve müzik eşliğinde dans eden yüzlerce insan ve gölgeleri görülür. Arka planda içki içen şarkıya eşlik eden insanların mimiklerinin ve hareketlerinin zenginliği muazzam bir

gerçekçi hareket tasarımı örneği sunar. Herkes birbiriyle iletişim halindedir. Ancak birden şeytanın gönderdiği kurt sürüsü şehre hücum eder. Kurt sürüsü, köy nüfusundan daha fazla bir şekilde adeta meydana akar. Bir bir gördüğümüz kurtlar bu akış sırasında kimi zaman deforme olarak kurt sürüsünün saldırısının hiddetini görselleştirir. Deforme olan kurtlar birbirlerinin içine girerek bir sel izlenimi verirken bazen de sert hareketlerle heyelan izlenimi yaratırlar. Kimi zaman ışık oyunlarıyla renk değiştirerek saldırının boyutu ritimsel olarak tırmandırılır. Köylülerin yüzlerce olması ve kurt sürüsünün de bir bu kadar olması nedeniyle Takahata burada tasarımsal bir kurnazlığa başvurur. Kurt sürüsünün şehre dalmasıyla beraber animasyon resimli tablolara indirgenir. Nerdeyse bir dakika boyunca köye yapılan saldırı resimlerle gösterilir. Bunun nedeni elbette filmin üretiminde yaşanan zorluklar ve düşük bütçe sorunudur. Takahata bu yüzden akıllıca bir tasarımla bu sahnenin bütçe yükünü hafifletmeye çalışır. Çokça çizim olmasına rağmen Takahata burada kamera hareketini kullanmak için çizimlerin boyutunu büyük ölçekte çizdirip kamerayı bu kaos içerisinde gezdirmeyi tercih etmiştir. Kamera defaten bu dev ölçekli savaş sahnelerinde yukarı aşağı, sağa sola, ileri geri 2D düzlemde kayarak hareket eder.



Resim 8: Kurt sürüsü köye saldırırken.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1968) *Güneşin Prensi Horus*: Süre: 00:29:59.

Tüm bunlar olurken Horus kurtların lideri olarak gördüğü gümüş renkli kurdun peşine düşer. Takip sonunda Horus sisle çevrili bir gölün kıyısında, melodik bir şarkının yükseldiği terk edilmiş bir köy görür. Bu harabeler arasında sincap Kiro ve baykuş Toto eşliğinde Hilda adında bir kız yaşar, Horus yanına geldiğinde Hilda şarkı söyleyip kanun çalıyordur. Hikâyede bir diğer karışık unsur da Hilda karakteridir. Hilda, animelerde aşina olunmayan bir karakterdir. Ne iyidir ne kötüdür, nereye ait olduğu anlaşılması güçtür. Sürekli kendini sorgular ve Horus ile felsefi olarak ne konumda olduğunu tartışır. Hilda'nın köyü ve ailesi iblis tarafından yok edilmiştir. Kendisini hiçbir köy kabul etmez çünkü şeytanın elinden sağ kurtulmasına şüpheyle yaklaşılır. Hatta köydekiler şeytan onu sağ bıraktığı için insanların içerisine gönderilmiş bir casus olarak tanımlanır. Gerçekten de Hilda şeytanın büyüsü ile onun kız kardeşi olmaya zorlanmıştır. İnsanlığı ve şeytanın kız kardeşi olma vazifesi arasında sürekli bir dengesizlik çizer. Hilda'nın çektiği ıstırap aslında ikisi de olmamasıdır. Görünüm olarak beyaz tenli uzun boylu olarak ancak mimikleri belirsiz ve dengesizce tasarlanmıştır. Anlam olarak yaşadığı karmaşa görsel tasarımla gerçekçi bir şekilde bütünleşmiştir. Hilda'nın gözlerinde sıkıntı ve hüzün görülürken ağzı genelde gülmektedir. Burada Mono Lisa vari bir durum vardır. Bu tür karmaşık bir karakter o dönemki animeler arasında pek rastlanılmamıştır. Yazar Hilda'yı ve filmdeki konumunu şöyle tasarladığını anlatır:

> *"Hilda'nın hikâyenin anahtarı olması gerektiğini düşündüm... Daha genç izleyicilerin karakterlerin karmaşık psikolojisini anlamalarını sağlamak için çok uğraştım. Bu noktada, tüm Toei yöneticilerini memnun etmek için Hilda'ya bazı küçük hayvanlar eklemeye karar verdim. Ancak ekrandaki varlıkları yalnızca bu nedenden ötürü değildir: hayvanlar gerçekten Aynu halkının hayal gücünün bir parçasıdır ve anlattığım hikâyeyi zenginleştirir. Bunlar, kahramanın vicdanının ve farklı ruh hallerinin sembolik temsilidir (Rumor, 2019: 2961-2980)."*

Horus, Hilda'ya kendisinin de bir yetim olduğunu ve köyünün yok edildiğini bu yüzden onu takip etmesi gerektiğini söyler. Horus, Hilda'yı yalnızlıktan kurtarır. Köye geldiğinde Hilda, Horus'un kılıcını görür ve Şeytan'ı asla yenemeyeceğini söyler.

Bu arada köyde iki gencin düğünü için hazırlıklar yapılır ve güneşin himayesinde kutlamalar başlar: Hilda bile danslara katılmaya davet edilir, ancak Hilda içsel nedenlerden dolayı hüzünlüdür ve uzak durmayı tercih eder. Bu arada keşiften dönen Horus, bir kurda rastlar ve ona balta atarak öldürmeye çalışır. Silahı kurtlara fırlattıktan sonra, silahın ortadan kaybolduğunu keşfeder. Çok geçmeden silahın Hilda'nın aldığı gözükür. Şeytan'ın işlerini kolaylaştırmak için Horus'un silahına el koymuştur, böylece fare ordusu şeytan adına köye saldırarak düğünü mahvedebilir. Bu kalabalık sahnelerde bir diğer önemli faktörler kadraj, karakterler, mekân ve olay akışının tasarımıdır. Takahata'nın senegrofi yönetiminin gerçekçi yanı, diğer animasyonlardan veya animelerden ayrıştığı bir diğer yöndür. Karakterler bir olay olduğunda kadraja davet edilmeden çıkar, birbirlerinin sık sık laflarını böler, kadraja yarım yamalak girer, zamansız müdahale eder ve lafları bitmeden kadrajdan çıkar.

Takahata'nın mekanlarda kurmaya çalıştığı his kendileğinci doğal bir akış hissidir. Takahata'nın karakterleri mekânda serbestçe dolaşır ve istekleri zaman kadraja dahil olurlar. Bu nedenle çekim herhangi bir yere sabitlenmiş gözükse de olay, hareket sadece odak noktasında olmayabilir. Genelde klasik animasyonda hareket nerde ise kamera ordadır çünkü her akan hareket bir maliyet demektir. Bu yüzden genelde kamera bir yere odaklanır ve hareket orada olur. Ancak Takahata'nın gerçekçilik kaygısı kadrajı yeniden düzenler. Kadrajdaki hareketin ağırlık noktaları anlatımın amacına hizmet eder, kameranın veya seyircinin değil. Örneğin köylünün Horus'u taşladığı sahnede Horus, kendini meydanda Drago ve muhtara karşı savunurken kadrajın dışından köylüler adım adım meydana dahil olur. Kadrajın merkesinde Horus olsa da köylünün Horus'un etrafındaki pozisyon alışı ve vücut hareketleri sürekli değişir. Bu sahnede sadece odak noktasına kapılan seyirci Drago, Horus ve muhtar dışında köylünün adım adım meseleye dahil olduğunu ve tepkisin sezinlemekte güçlük çekebilir. Takahata izleyeni gerçekçilik atmosferine zorla dahil eder aksi taktirde izleyici filmin trenini kaçırır. İzleyici kadrajın tamamına hatta kadrajın dışındaki bağlama da kendisini vermek zorundadır.

Hilda köye geldikten sonra köy içindeki fikir ayrılıkları ve iktidar mücadelesi artar. Görüntü olarak köydeki olumsuzluğun sebebi Hilda'nın köye gelişidir ancak

Horus'un babasının dedikleri bu olumsuzluk için daha yerinde bir tespittir. Şeytan kendisini şüphe olarak insanların içinde göstermeye başlamıştır. Öyle ki köyü açlıktan ve şeytanın lanetlerinden kurtaran Horus'tan bile şüphe duymaya başlarlar. Köylü aslında şeytanın varlığını fiziki olarak net bilmemektedir. Şeytanı gören insanlar Horus ve Hilda'dır. Horus bu minvalde seyirci için şeytanı görmek adına bir gözdür. Takahata'nın köylüyle şeytanı fiziki olarak fazla karşılaştırmamasının nedeni somut kendileri dışında bir düşmandan çok kendi içlerindeki savaşa dikkat çekmektir. Bu yüzden onunla klasik bir hikayedeki gibi fiziki olarak çarpışmazlar. Onların için şeytan mitolojik bir öğedir varlığı bilinse de kimse somut olarak görmemiştir. Köylü, şeytanın başlarına musallat ettiği olayları da bir uyarı, bir lanet edasıyla yaklaşılır. Zaten film boyunca bu dış etkenler sadece bir kıvılcım niteliğindedir. Köylünün kendi içindeki ayrışma ve hesaplaşma sonlarını hazırlamaya en yakın neden olur. Takahata kriz anlarında toplumun insanlıktan nasıl uzaklaştıkları ve bunu normal algıladıkları konusunu *Ateş Böcekleri'nin Mezarı* filminde de yoğun olarak işleyecektir.



Resim 9: Köylüler Horus'u linç etmek için hazırlanırken.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1968) *Güneşin Prensi Horus*: Süre: 00:29:59.

Gene de Horus onlara musallat olan bu olayları ortadan kaldırmaya yardımcı olur. Ancak Horus'a güvenmemelerinin altında Roux'a göre (2009) yabancı olmasının yanı sıra üç önemli sebep yatar. Birincisi Horus köylünün gündelik basit yaşamını, getirdiği kılıcı dövmeye çalışmasıyla bozmak istemektedir. Köy için çalışmak, rutin işleri yerine getirmek adeta iblisi uzak tutmak adına bir batıl inançtır. Ancak Horus çalışmayarak ve kılıçla uğraşarak bu ibadetin dışında durmaktadır. Güneşin kılıcı aslında fiziki bir savaş aletinden ziyade teorik veya zihinde geliştirilen bir silahın hazırlığını temsil eder. Horus kitlelerden ayrı bir şekilde bu kılıcı hazırlayarak şeytanla yüzleşecektir. Fakat köylü onun bu bireysel eylemini anlamaz. İkinci olarak Horus, Hilda'yı insanlardan izin almadan köye getirir. Hilda'nın içindeki insani ve farklı bir yönün değişebileceğine inanan Horus bir an bile şüphe etmez ancak köylü için bu davetsiz misafir çok fazladır. Üçüncü olarak Horus'un gümüş renkli kurtla savaşmasıdır. Kurtla savaşır ancak kavgayı kimse görmez. Gümüş kurtun varlığı bile şüphe konusu iken onunla savaştığını söylemesi köylüye inandırıcı gelmez. Horus'un yaşadığı toplumla bu üç çelişkisi onun kahramanca veya toplumdan ileri, fedakâr konumda yaşaması ile ilgilidir. Horus, annesiz büyüdüğü ve yaşlı babasına bakma sorumluluğuyla büyüdüğü için köydekilerden fersah fersah daha olgun bir porte çizer. İnsanın mevcut gücünü her zaman aşması zorlaması gerektiğine inanır. Kimsenin lideri olmak istemez, kimsenin gücünü almak istemez her şeyi kendi aklıyla çözmeye çalışır (Le Roux, 2009).

Köylü, Turna balığına karşı güçlerini birleştirip saldırı düzenleyemezken süphe duygusu yüzünden Horus'a cephe alırlar ve canavara kıyasla daha güçsüz gözüken bir çocuğun rahatça üstesinden gelebilecekleri güdüsüyle daha pervasızca Horus'a saldırırlar. Horus'a taş atarlar ve daha fazla dayanamayarak Horus köyden kaçar. Eğer fiziki bir düşman olsaydı Horus onla savaşabilirdi ancak köylünün içine düşen şüphe duygusu, kendi içlerindeki çatışma asıl şeytandır ve böyle bir iblisle mücadele her şeyden önce bireysel (kişinin kendi içinde) başlamalıdır. Horus'un burada yapabileceği bir şey yoktur. Köyden uzaklaştıktan sonra kontrolünü kaybeden Horus, toplu hareket etmekten umudunu keserek intihar edercesine şeytana saldırmaya gider. Ancak yolda Hilda ile karşılaşır. Hilda, Horus'un kahramanlığına ve hala köylü için savaşmasını

alaya alarak şöyle der *"Zavallı Horus ne de olsa insansın. Drago gibi kötü insanlar, güvenilmez şef ve hain köylüler."*Ardından Horus, Hilda'nın Grunwald'ın kız kardeşi olduğunu öğrenir. Horus şok olsa da gene de umudunu kesmez Hilda'nın içindeki canavarı yenebileceğini söyler. Hilda, hançerini çekerek Hols'a saldırır ve şöyle der *"Bugün öleceksin. İnsanlar sana ihanet etti"*. Tüm gel gitlere rağmen Hilda, Horus'u kendi kolyesi aracılığıyla yarattığı çukura atar. Bu çukur veya orman Horus'un herkes tarafından ihanete uğraması sonucu kaotikleşmiş zihni gibidir (Le Roux, 2009: 123-128).



Resim 10: Horus illüzyon ormanında.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1968) *Güneşin Prensi Horus*: Süre: 01:04:16.

Horus'un zihni ve kalbi tüm olanlar karşısında binbir parçaya ayrılır. Düştüğü illüzyonlar ormanında benliğini kaybeder. Ormanın tasarımı ilginçtir, orman sürekli monokrom renk ve fiziki deformasyona uğramaktadır. Yasuo Otsuka'ya göre, yönetmen Isao Takahata sahneyi Japon ressam Kaii Higashiyama'nın çalışmalarından etkilenerek tasarlamıştır. Higashiyama'nın resimlerinde tasvir edilen "manzara ikiliği" Horus'un kaybolduğu ormanı okumak için yardımcı olabilir. Higashiyama, tasarladığı

manzaralarda genelde resimler ikiye ayrılır. Örneğin manzara gözükür ve mutlaka bir yansımasını gölde, su birikintisinde veya gökyüzünde gözükür. Resim üst ve alt olarak bölünmüştür ve genelde bu yansımalar gerçekliğin bir yansımasını temsil eder. Yani resim gerçek ve hayal arasında bölünmüştür. Yansıma gerçeğin tıpa tıp aynısıdır ama Higashiyama'nın resimlerine ayrıntılı olarak bakıldığında birçok farklılık gözükür. Sonuç olarak şu kanaate varılır: bir taraf gerçekliktir, diğer taraf ise bir yansımadan başka bir şey değildir. Higashiyama sayısız bu tablolarıyla gerçekliğin tek olmadığını ve yanılsamalarla dolu olabileceğini, ona titizlikle yaklaşılması gerektiğini anlatmaya çalışır (Le Roux, 2009: 145-160).

Higashiyama gerçeklikle mücadele eden tabloları gibi Horus'un düştüğü bu orman da bir çeşit gerçeklerle yüzleşme aynasıdır. Ancak Higashiyama'den farklı olarak bu orman tasarımında sahte olan aynı zamanda bir illüzyondur. Takahata aynı zamanda kadrajı ikiye bölmekten ziyade alan derinliği yaratmak için ormanın gerçek olan kısmını kameraya yakın, belirsiz olan kısmını da sahnenin en arkasına yerleştirmiştir. Horus gerçek ve illüzyon arasında debelenir; burada Hilda ve köylülerle olan geçmiş ilişkisini değerlendirme fırsatı bulur. Bağlantısı kopuk parçaların Horus'un zihninde bir ilişki kurması Horus'un meseleleri daha net görmesine neden olur. Köydeki insanların da kopuk fikirlerinin birbirine bağlamanın yani bir çeşit kolektif olarak zihnen örgütlemenin yol gösterici olabileceğini düşünür. Eğer bunu yaparsa geçmiş yeniden birleştirilebilir ve yeniden bütünleştirilebilir. Eğer bireysel şeylerin peşinde koşarsa zihnen bu illüzyonda hapsolacaktır. Köylülerin tüm cahilliğine ve ihanetine rağmen hep beraber hareket etmekten başka çare yoktur. Horus, sonunda kafasında olan biteni çözümler ve bu ormandan çıkar. Yolda köyü örgütleyici imgesel görüntüler aklına düşer. Sovyet posterlerini andıran bu çizimler genelde kolektif bir amaç için birleşmiş insanların hareketlerinden oluşur. Örneğin en büyük silahları olan Horus'un kılıcını beraber döverler (Le Roux, 2009: 145-160).

Horus yolda Hilda ile karşılaşır ve Hilda'yı şaşırtarak köye dönmesini söyler. Hilda'nın iblis tarafından büyülenen diğer yüzü Horus ile savaşır ancak Horus onu yener. Hilda'nın kadersel bir büyüye bağlı olmadığını Horus onun kılıcını devirerek gösterir. İsterse bu iblis yönünü kendisi yenebilir, bu bir kader değildir. Horus,

Hilda'nın kendisine yani şeytana meydan okuması gerektiği söyler *"Cesur ol ve ona ne kadar insan olduğunu göster!"*. Hilda'nın aklı iyice karışır ve Horus'a bir an önce köye gitmesi gerektiğinden bahseder. Gruwnald köydeki zayıf durumu fırsat bilip köye yönelmiştir Horus tüm hızıyla köye yönelir. Bu sırada Gruwnald köylülere kendini göstererek cehennemini yani kışı köye hüküm sürmesi için indirmiştir. Köylüler Gruwnald'ı görür ve Horus'un doğru söylediğini anlar ama kış onları inlerine kapatmış etkisiz kalmıştır. Ancak yaşlı demirci dev bir ateş yakıp kışı ve onun getirdiği olumsuzlukları köyden dağıtmak dışında başka çare olmadığını söyler. Yakılan dev ateş sayesinde buzdan dev mamutların köye saldırısı durur. Bu sırada Horus köye gelir ve yakılan dev ateşte hep beraber güneşin kılıçlarını dövmeleri gerektiğini söyler. (Le Roux, 2009: 145-160).

Horus ve köylüler silahı beraber döverek organize bir şekilde kışı temsil eden buzdan mamutlara saldırır. Horus, film boyunca ilk defa kahraman kesilip tek başına savaşmamıştır. Bu sefer köylülerle beraber örgütlü bir şekilde hareket edere başarılı olurlar. Hilda, bu sırada kendisiyle olan mücadelesini yenerek iblisin kendisine verdiği kolyeyi Horus'a ulaştırır. İnsanlar hep beraber ellerindeki ateşi şeytanın yuvasına atar şeytan kapana kısılır ve güneş iblisin mağarasına sızarak onu etkisiz hala getirir. Horus son vuruşu yaparak iblisi yerin altına donmuş bir şekilde yollar. İblis ölmemiş fakat yerin altına etkisiz bir şekilde yollanmıştır. Bu da insanlar için tehlikenin her zaman devam ettiği potansiyelini hatırlatır.

3.2.4. Kamera Müzik ve Ses

Güneşin Prensi Horusu'da kamera ve ses kullanımı bir geleneksel animasyona göre dikkat çekici şekilde derinliklidir. Takahata'nın gerçekçiliği yakalama ısrarı ve özgünlüğü özellikle Disney ekolüne göre farklı bir kamera ve müzik kullanımına neden olur. Örneğin av sahnesi, bu sahneler bir çeşit yabancılaşma ve gerçekçiliği bir arada işler. Kamera özgürce müzik eşliğinde köyde dolaşırken karakterler kendileri için var olan kameranın peşinden adete koşmak zorunda kalırlar. Kimi zamanda kadraja girmek için uzuvlarını, başlarını uzatırlar kimi zaman var olan işlerini bırakıp kameranın hızını

yakalamaya çalışırlar kimi zaman da işlerini bırakıp kameranın görmek istediği etkinliğe kendilerini katmak isterler. Bu kamera, müzik ve figür ayrışması Disney veya klasik animasyon ekolünde görülmeyen bir durumdur. Disney'de müzik, kamera hiçbir zaman olayların akışından kendisini ayırmaz. Hareket edişleri kutsal ve değerliymişçesine bunun farkında olarak mekânda adeta ünlü gibi dolaşırlar. Dolayısıyla kamera ve müzik bu ünlü dünyasından gözlerini ayıramaz bir çeşit magazinleşir. Takahata ise onları mekânda özgürce dolaşmaya devam ettiklerini, karakterlerin kamera hareketlerini yakalamaya çalışarak, seçimler yapmak zorunda kaldıklarını ve zorunlu olarak bir şeyleri kaçırdıklarını göstermeye çalışır. Herkesin davranışı, yalnızca müziğin emirlerine bağlı ya da müziğe yönelik görülmez.

Köylüler balık akıntısını görmek için tahta iskeleye koşar. Güzel bir hareketle tahta iskeleden atlamaları beklenildiği anda kamera ani bir hareketle onlardan daha hızlı ve cesur davranan köylü çocuklara kadrajı çevirir. Tahta iskeledeki suya atlamaya cesaret edemeyip hızlı davranamayanlar bu çocukların birbirleriyle oynamalarını ve sanki kameranın onları çekişini izlemeye koyulur. Ardından suya yakında bulunan av için hazır tam teçhizatlı köylü erkekler kadraja girer fakat kamera onları ilginç bulmaz balıkları çoktan çıkarmış köye geri dönen diğer gençlere kafasını hemen çevirir. Kameranın spontane etkisi çok etkili bir alan derinliğine izin verir ancak sahne sonlanmaz. Kamera balık tutmaktan dönen gençleri çekerken birden yüzünü yıkamakta olan Horus'u görür ve ani olarak durur. Potom arka planda belirir ve Horus'u canavar turna balığına karşı zaferinden dolayı tebrik eder. Onu nehre balık avına götürür. İşte bu sırada kamera spontane etkisinden çıkar çünkü köylüler senkronize bir şekilde hareket ederek balık avına yoğunlaşmışlardır. Onların teçhizatlarıyla balık avlamaya çalışmalarına müzik de eşlik etmeye başlar. Takahata köylülerin birbirinden bağımsız ve kaotik hareket ettiği zamanlarda kamerayı, müziği mekânda özgürce dolaştırırken ortak akıl ve ritimle hareket ettikleri an kamera ve müziği anlatının ve karakterlerin hizmetine sokar. Takahata'nın kamera müzik kullanımı anlamdaki etkiye ve duruma göre sürekli değişmektedir. Gerçeğin sürekli olarak şekil değiştirdiği doğrusundan yola çıkan Takahata araçlarını ve üslubunu değiştirerek hayatın zenginliğini yakalamaya çalışır (Le Roux, 2009: 123-130).

Av sahnesinde çalan İskandinav tonda müzik sırasında Aynu korusu bu kolektif harekete eşlik etmek için devreye girer. Müzik giderek güçlenir fakat Takahata, filmi saf müzikalliğe bırakmaz. Müzik devreye girdiği andan itibaren köylülerin her birinin çıkardıkları sesler net bir şekilde duyulur ve çeşitlilik bir an olsun azalmaz. Çocukların çığlıkları, mekânda hareket eden figürlerin kameraya yakınlıkları ve uzaklıkları sırasında hareketleri, su sesleri, balıkların su yüzeyine çıkmaları veya balıkları delen zıpkınlar aracılığıyla ses gerçekçiliğini korunur. Müzik ve şarkıyla senkronize olmayan bu çok somut sesler, bir nota ya da akorun en ufak bir hareketle ikiye katlandığı Disney mantığına uymaz. Örneğin *Pamuk Prenses* (1937) ve orman hayvanlarının ortalığı temizlediği müzikal sahnelerde karakterler havasız bir ortamdaymışçasına çıkarttıkları seslerin neredeyse hiçbiri net bir şekilde duyulmaz. Her hareketleri müziğin illüzyonunu bozmayacak şekildedir. Bu durum neredeyse müzik bitene kadar farklı bir şey olmayacak duygusunu izleyicide pekiştirir yapay bir ortam oluşturur. (Le Roux, 2009: 123-130). Horus'un müzisyeni müzik hakkında tasarımını şöyle anlatır:

> *"Mesela köydeki düğün sahnesi, isyanın son bölümü ve Hilda'nın şarkı söylediği sahne… Takahata ile filmin müzikal rengi hakkında çok tartıştık. Pek çok halk masalında ortak olan düşünceyi, yani insanla doğa arasındaki mücadeleyi örneklemenin gerekli olduğu konusunda hemen anlaştık. Görüntü açısından zengin müzik bestelemeye çok dikkat ettim (*Rumor*, 2019: 3017)."*

Balık avlama sahnesinde gördüğümüz kamera hareketi ve kadraj planlanması kalabalık her sahnede kendisi gösterir. Örneğin kurtların ve farelerin saldırılarında veya köy içi tartışmalarda bir sonraki kamera hareketinin ne olacağını tahmin etmek zordur. Her karakter olayın dışında bir işe girişme potansiyeline sahiptir bu da kameranın odak noktasını belirsizleştirir. Bu her ne kadar arka planda hareketin bolluğunu ve maliyeti arttırsa da animasyondaki klasik kamera mantığını altüst eden gerçekçi bir anlayıştır. Bu karakter senografisinin diğer bir gerçekçi atmosfer yaratımındaki etkisi, mekân içerisinde hem karakter hem de anlam derinliğini arttırmasıdır. Kameranın sürekli belirsiz bir şekilde hareket halinde olması izleyiciyi bu zengin ortama maruz kalmasını

arttırarak ve çeşitlendirerek ötekinin bakışında neyin tehlikede neyin önemli olduğunu gerçekten hissetmesini sağlar. Takahata bu anlayışı yaratmanın zorluğunu şöyle anlatır:

> *"Bu uzun metrajlı filmden sonra televizyon için çalışmaya zorlandık. Ve televizyon animasyonu alanında, hayal edebileceğiniz gibi, özellikle karmaşık kamera hareketleri yapmak çok zordur. Çünkü kendinizi bu tür bir animasyona atacak ne zaman ne de bütçeniz vardır. Horus'tan sonra uzun metrajlı filmler yapmaya devam etme iznim olsaydı, daha çok kamera hareketlerini gerçekleştirmeye yönelirdim diye düşünüyorum (Le Roux, 2009, s. 185)."*

Bütün bu örneklerde asıl mesele sadece canlı aksiyon sinemasını taklit etme ya da etkili ve dinamik bir görüntü için bu tasarımların yapıldığı meselesi değildir. Burada Takahata'nın yapmaya çalıştığı şey perspektif kavramını anlamsallıkla birleştirerek tutarlı bir gerçekçi bir filmin kendi dünyasını oluşturmaktır. Elbette etkili bir dinamik görüntü bunun sonucu olarak doğar ancak her şeyden önce niyet etkili bir alan ve anlam derinliği oluşturmaktır. Takahata çizgi filmin klasik numaralarından, hilelerinden ve estetiğinden ayrılarak, sinemanın yaratıcı özelliklerini de kullanabileceği ikonik ve çizgisel bir tasarımla bir mekân temsili yaratmak ister.

Klasik olarak animasyonda kameranın hareketleri, seyirciye bir yeri tanıtmak veya oradan ayrılmak, karakterlerin hareketlerine eşlik etmek veya bir aksiyon sahnesini harekete geçirmek içindir. Klasik yaklaşımda kamera varlığını hissettirmeden seyirciye en iyi görüş rahatlığını sağlamak zorundadır, kamera olayların gelişimini mümkün olduğunca dikkatli bir şekilde takip eder ve seyirciye iletir. Takahata'da ise tam tersi etki aranır. Takahata'nın kamerası kendisini seyirciye unutturmak istemez, varlığını defaten hatırlatır. Bir animasyonda bir karakterin görüntüden veya çerçeveden taşmış gibi görünmesi tasarımsal bir hata olarak algılanır. Takahata'nın kamerası nesnel anlatıya hizmet edecek şekilde kompozisyonunu ve hareketlerini tasarlar. Anlatının tüm bağlantılarını çözümleyerek bir gözlemci olarak aktarmaya çalışır. Büyülü dünyalarda dolaşan bir sihir gibi davranmaz. Hareketlerin, karakterlerin ve hayatlarının içinde "gezinen" kameranın bu çalışması gerçeklik izlenimini vurgular. Karakterlerin anlatıda

uğradığı yerler algılanabilir gerçeklikten kopuk görünmez. Takahata ise soyut bir fikrin yol açtığı olayların gerçekleştiği alandan ortaya çıkacak bir maddelik biçimini, somut bir boyut için çabalar. Animasyon için başka bir kurgu biçimini, çizgi film dünyası ile izleyici arasında yeni bir ilişkiyi başlatır (Rumor, 2019: 174-179).

> *"İster dolly olsun ister pan yapmak olsun, çizgi filmlerde çizimleri kameranın altına veya mekânın üstüne taşımamız yeterli. Bu yüzden birçok insan (özellikle ABD'de) yöntemden bağımsız olarak buna sadece kaydırma diyor. Ancak, her tür kamera hareketi, canlı sokak görüntülerinde olduğu gibi tamamen farklı bir etki yaratır. Bu nedenle, çekim sırasında kullanılan gerçek tekniğe göre değil, elde edilecek görüntüye göre anlam olarak bunları ayırt etmek daha iyidir. Bunun farkına vardığımız andan itibaren, ben çizgi filmlerde etkili kamera hareketleri tasarlayabileceğinizi düşünüyorum (Rumor, 2019:. 67)."*

2D animasyonda kamera ile dolly veya takip hareketi yapıldığında objeler veya figürler her zaman aynı açıdan görülür ve mekânda konumları fark etmeksizin boyutlarını korurlar. Ancak 3D bir mekânda böyle bir harekette nesnenin boyutu ve ona baktığınız açı sürekli değişir aynı zamanda perspektiften kaynaklı objeler arası paralaks bir etki oluşur. Örneğin kamerayı ileri kaydırdığında kameranın yakınındaki nesneler daha hızlı bir şekilde kameraya yaklaşırken uzaktaki nesneler konumuna göre daha yavaş bir şekilde kameraya yaklaşır. Böyle bir etkinin 2D animasyon tarafından üretilmesi kolay değildir çünkü kameranın konumunun değişimi ile beraber mekandaki her şeyin kare kare çizilerek veya konumları değiştirilerek düzenlenmesi gerekir. Bu kamera hareketiyle beraber karakterin boyutundaki değişimi ve hareket sırasında görüldüğü açıyı, perspektifi hesaba katmayı gerekli kılar.

Kısa animasyonlarda bu etkiler genelde dinamik bir etki yaratmak için verilse de yukarıda yapılan alıntıda görüldüğü üzere Takahata bunu sadece dinamik bir görüntü yakalamak için değil uzun metrajlı bir filmde anlam ve mekânın boyutunu derinleştirmek için de kurgular. 2D animasyonun dünyası içerisinde, filmin kendine has

anlamında kamera hareketlerini ve görüntüyü yaratmaya çalışır. Böylelikle bu medya içerisinde kendine özgü bir mekân, atmosfer ve gerçekçilik oluşabileceğine inanır.

3.3. Ateş Böceklerinin Mezarı

3.3.1. Savaşın Ardından Katil ve Kurban Bir Ülke

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından Japonya'nın savaştaki konumuna dair pek çok film yapılır. Savaşta Japonya'ya en çok kaybı verdiren ABD'den müttefik devletlerin neredeyse hepsinin sinemasında Japonya bir "kurban" veya inatçı, onurlu bir savaşçı görünümündedir. Japon sinemasında da bu "kurban" görünümü ağır bir melodram şeklinde kendisini tesir ettirmektedir. Bunun gerçek bir tarafı vardır nihayetinde Japonya çok uzun bir süre boyunca çaresizce, müdahil olamadığı ABD'nin B-29 uçakları tarafından asker-sivil yerleşim alanları demeden savaş suçu işlenerek bombalanmıştır. Bu bombardıman baskınları sırasında yüzbinlerce insan evlerinden iş yerlerinden olur, Japon endüstrisi ve kentleri ağır bir darbe alır. B-29 bombalama akımlarından kaynaklı ölü sayısı muallaktır çünkü bu yoğun ve yıkıcı bombardımanlar sırasında çoğu kişinin bedenleri tahrip olur veya kaybolur. Bu yüzden sadece bombalama sırasında ölen insanların sayısı ortalama 333 bin ile 473 bin arasında olduğu düşünülmektedir bazı kaynaklarda bu sayı 900 bine varmaktadır (Survey, 1947: 143).

Japonya'nın bu kurban görünümünü belki de tüm insanlığın aklına çakılmasını sağlayan şey, taktik-stratejik bombardımanlardan çok daha etkisi büyük olan Hiroşima ve Nagasaki'ye atılan atom bombalarıdır. 9 Ağustos'ta Hiroşimiya atılan Little Boy ve Nagasaki'ye atılan Fat Man isimli bombalar 220 bin insanın çok kısa bir süre içerisinde bedenlerinden bir iz kalmayacasına ölmesine neden olmuştur. Bu iki şehir haritadan adeta silinmişlerdir. Savaş sonrasındaki nesiller ve bölgeye yakın oturan insanlar da çok uzun yıllar bu bombanın etkisinden kaynaklı hastalanmış veya hayatlarını kaybetmişlerdir. İşte bu insanlık suçları ve Japonya'nın karşısındaki güce karşı çaresiz

bir şekilde ölmesi tüm Dünya'nın Japonya'nın savaşta bir "kurban" görünümünde algılanmasına neden olur. Bu kurban yorumu haklı bir yorum olsa da gerçek bundan daha fazladır (Clements, 2020: 22).

Japonya, dış dünyaya açıldığından veya açılmak zorunda bırakıldığından [24]beri Batı ülkeleri ile ilişkisini hep güçlü tutmak ister. Bunun nedeni elbette Japonya'nın İngiliz ve Amerika'nın başını çektiği ittifakın dünya sömürge güzergahlarını kontrol etme, sahibi olma ve ekonomik, askeri gücünü görmesinden kaynaklıdır. Japonya'nın planı bu hâkim güçle beraber hareket ederek Pasifik ve Uzak Asya'da hakimiyet, sömürge kurabileceğine inanmasından geçer. Birinci Dünya Savaşı patlak verdiğinde İngilizler pasifiğe uzanmakta güçlük çeker. Japonya'dan Pasifik'teki güzergahlara ve Alman sömürgelere karşı faaliyette bulunmasını ister. Japonya bu isteği kabul ederek Japonya'ya 1914'de savaş ilan eder. İngilizler adeta Alman sömürgelerini Japonlara pasifikteki Alman gücünü zayıflatmak adına hediye eder. Japon ordu kademeleri, sivil hükümetten hatta kimi zaman imparatordan bile bağımsız kararlar alıp hareket etmektedir. 1919'a kadar Japonlar, Pasifik ve Uzak Asya'da etkilerini genişletirler. Ancak Japonya 1919'da gerçekleşen barış görüşmelerinde medet umduğu batılı güçlerden eşit bir ilgi alaka görmemiş, yeterince alacağını alamamış hatta anlaşmadaki ırk eşitliği [25]maddesiyle aşağılandıklarını hissederler. Ayrıca Japonya'nın en önemli askeri gücü olan Japon Donanmasının Pasifik'teki alanını ve gemi üretimini sınırlayan anlaşmalar getirilir (Macmillan, 1919: 318-319).

İtilaf devletlerinin bu tutumu hali hazırdaki Japon faşistlerinin eylemleri için havza oluşturur. Bu olay devlet kademelerinde ve özel tekellerde barışçıl yollarla bir ekonomik kazanımın elde edilemeyeceğinin ispatı olur. Aynı zamanda halihazırda Japonya'da sınıf hareketleri hız kazanmaktadır ve ordunun alt kademelerinin bir kısmında bu hareketlere karşı bir sempati yatmaktadır. Bu yüzden Japon militarizmi, Japon demokrasisini Japonya'nın sistemsel geleceği açısından tehlike olarak

[24] General Perry önderliğinde ABD savaş gemilerinin Japonya'ya gelmesi ve Japonya'nın kapalılık politikasını zorla sona erdirmesi. Bknz sf: 35.

[25] 1919 Paris Barış Konferansı'nda ele alınan Versay Antlaşması'nda yapılan bir değişiklik maddesidir. Japonya tarafından önerildi, hiçbir zaman evrensel bir anlamı olması amaçlanmadı, Japonya Dışişleri Bakanı Uchida Kōsai Haziran 1919'da teklifin tüm renkli halkların ırk eşitliğini değil, sadece Milletler Cemiyeti üyelerinin ırk eşitliğini talep etmeyi amaçladığını belirtti.

görüyordur. Japon ordusunun üst kademeleri, Japonya'da komünizmin cazibesini azaltmak için serbest piyasa kapitalizmi yerine endüstri üzerinde dirigism[26] ve diğer doğrudan devlet kontrolünü destekleme eğilimindedir. Ayrıyeten ordunun yönetimde söz sahipliğinin artması sayesinde gücünü ve yetki alanını arttırarak kamucu devlet görüntüsü altında her türlü sosyalist ve komünist ayaklanmayı zorla bastırma gücüne erişecekti. Sonunda ordunun da gücünün etkisiyle Japonya'da aristokratik bir ekonomik sistem gelişir. Meji döneminde yaratılan tekeller, devletin politikalarına tamamen bağlanarak korporatist-faşist bir rejim kurulur (Schmidt, 1996: 196-216).

Aynı zamanda Japonlar Batılı güçlerin askeri eğitim paktlarından dışlanırlar. İngiliz-Amerikan güçlerinden uzaklaşan Japonya, dümeni Avrupa'da giderek güçlenen ve kendisi gibi pastadan pay isteyen Almanya'ya çevirir. Karşılıklı teknoloji-askeri-siyasi paktlar kurulur ve nihayetinde zaten Asya'daki zengin kaynaklara sahip ülkelere saldırmakta olan Japonya 2. Dünya savaşına girerek sömürge alanını genişletir. Aynı zamanda Japon militarizmi, halkı ve orduyu diri tutmak, ilahi bir amaç altında birleştirmek için eski bir ruhani politika olan *hakkō ichiu* [27]politikasını devreye sokar. Bu aynı zamanda *kokutai*[28] veya ulusal yönetim kavramıyla da ilgilidir; slogan Japon halkının ruhani kökenleri olan bir lidere sahip olmasındaki benzersizliği ifade eder. Savaşa girerken Japon Milli Eğitim Bakanlığı bir Shinmin no Michi [29] bu kavramlarıdan doğan politikayı ülkeye manifesto şeklinde bildirir. Bu manifesto metninde tüm Japonlara, bencilliği bir kenara bırakarak ve "kutsal görevlerini" tamamlamalarına izin verecek olan sadakat ve ana babaya bağlılığın temel ilkelerini takip etmelerini emredilir. Japon faşizmi benimsedikleri bu ilkeler ve politikalarla [30]Pasifik ve Asya'yı mahşer

---

[26] Bir diğer adı güdümlü ekonomi: devletin ekonomiyi kamu yararına şekillendirerek özel sektörlere bu strateji doğrultusunda yön ve destek verilmesidir.

[27] *Hakkō ichiu* veya *hakkō iu*, Japonya İmparatorluğu'nun "dünyanın sekiz köşesini birleştirme" konusundaki ilahi hakkı anlamına gelen bir Japon siyasi sloganıydı. Bu slogan, Japon İmparatorluğu'nun ideolojisinin temelini oluşturur.

[28] K*okutai* Japon Ulusu veya anayasası anlamı taşır.

[29] Shinmin no michi, II.Dünya Savaşı sırasında Japonya Eğitim Bakanlığı tarafından yayınlanan ideolojik bir manifestodur. Bu manifestıya Japonya'nın yerli kitlesinin kendilerinden "bir insan, ulus ve ırk olarak" ne beklendiğini açık bir şekilde açıklamasını amaçlanır.

[30] Bu politikada Japon imparatoru Güneş Tanrıçası olan büyük Amaterasu-Ōmikami'nin atalarının soyundan gelir. Kami (Japonya'nın tanrıları ve tanrıçaları) Japonya'yı özel korumaları altında tutar. Bu yüzden Japonyada olan kurumlari lider ve insanlar diğer uluslardan üstündür.

yerine çevirir (Dower, 1986: 24). Yaklaşık 3 milyonla 14 milyon arası sivil Japonlar tarafından öldürülür. Milyonlarca insanın evi yıkılır, yağmalanır kadınlara tecavüz edilir. Kaçırılan kızlar ve kadınlar Japon ordusundaki erkeklerin adeta kölesi yapılır. Bu köle kızlara Japonlar "rahatlatıcı kadınlar" ismini takar. Ordudaki ırkçı söylem o kadar güçlüdür ki Japon babalardan ve Papua annelerden doğan Japon-Papuan kızlar da bu köle kafilesine dahil edilir. Tüm kızların büyük bölümü reşit bile değildir ve büyük genelevlerde hapsedilerek yaşarlar. Bu köle alınan kadınların çoğunlukla öldürüldükleri ve kayboldukları için sayıları tam olarak bilinmese de tarihçiler bu kadınların sayısı için 50-200 bin arası bir rakam tartışmaktadır (Machine Wayback, 2007).



Resim 11: Rahatlatıcı kadınlar (*ianfu*).

Kaynak: https://www.codigonuevo.com/yo/esclavas-sexuales-segunda-guerra-mundial-EOCN127210

Savaş sonrasında Japonya'nın işlediği bu suçlar, Japonlar tarafından sanki hiç olmamış gibi benimsenirken ABD'nin başını çektiği Batı koalisyonu Japonya'yla savaşmalarına rağmen Japonya'nın bu suçları yokmuş gibi davranmıştır. Bunun en büyük nedeni 2. Dünya Savaşı arkasından Soğuk Savaşın gelmesi, Vietnam ve

Kore'deki arka arkaya patlak veren savaşlardır. Japonya modernleşmeden gelen kalifiye güç olarak hem de coğrafi olarak bu savaşlara yakınlığı nedeniyle ABD için önemli bir ülke konumundadır. Savaş sonrası General Douglas MacArthur ve ABD politikaları adanın uzun yıllar insanını ve siyasetine yön verir. Oluşturdukları sistemi kullanarak Japonya'yı Güney Kore ve Vietnam savaşların da insan gücü, silah temini sağlamak, bölgede ABD'nin hareketlerini gizlemek ve meşruluk kazanmak adına kullanır. ABD için Japonya artık önemli bir konumdadır. Bu yüzden Batı sinemasında Japonya'nın nadiren işlediği büyük suçlara ait filmler çıkmış, çoğunlukla Japonya'nın bir çeşit "onurlu düşman" olarak gösteren filmler üretilmiştir (Clements, 2020: 51-53).

Japonya'daki kurban görünümü işleyen filmlerdeki masumiyet mesajı sadece savaş sırasındaki sivil halk tarafından gösterilmez. Savaşın içinde olan tüm toplumsal katmanlar masum ve fedakâr olarak gösterilir. İster zaferden zafere koşsunlar ister ölmek üzere olsunlar tüm askerler, imparator, Japon toplumu için kahramanlık yapmaktadır. Zenginden fakirine kadar tüm halk ordusu imparatoru ve toplumun daha iyi noktaya ulaşması ve savaşı kazanması için tam bir uyum içinde fedakârlık göstererek yenilgiye doğru ilerlemektedir. Savaş temalı bu filmlerin bilinci Japonya'nın kurbanlığı üzerine kuruludur. Kurban bilinci de ana akım Japon sinemasına uzun yıllar tesir etmiştir. Aksi fikri temelde yapılan filmler devlet politikası altında ezilmiş, destek görmemiş ve halk tarafından da izlenmeyerek cezalandırılmıştır. Filmlerde gösterilmek istenen savaştaki bu fedakârca uyum, geçmişte Japonya tarafından işlenen suçları inkâr ve reddetme olarak bugünün Japonya'sında kendisi korumaktadır.

3.3.2. Pasifik Savaşının Travması

Savaş sonrasında animasyon sektörü tıpkı diğer Japonya'daki sektörler gibi toparlanma süreci içerisine girer. Japon animasyonu her ne kadar ülkenin gerçek konularına eğilmekte hevesliyse de Japon animasyon sineması Japonya'nın mağlubiyetinden sonra yıllar boyunca savaş temalı filmler yapmaktan kaçınır. Bu yüzden Japon animasyon sektörü savaşı ve gerçekçi konuları ele almaktan uzun süre kaçınmış genel olarak sektör kendi eserlerini üretmeye başlayınca ilk olarak eğlence

temasına eğilmiştir. Bu eğlence temaları genellikle aile eğlencesi yaratmaya dönük genel izleyici kitlesine hitap etmektedir. Üretilen film ve dizilerin içerikleri her ne kadar Japon animasyonun tarihsel uzamı gereği gerçekçi bir perspektifle değerlendirilse de Japonya'nın mevcut durumu nezdinde pek de gerçek bakış açıları ve sonuçlar barındırmamaktadır.

Zaman içerisinde Japonya'daki ortamın ılımanlaşmasıyla bazı animasyon sanatçıları bu üretim bandının dışında işler çıkarmaya başladı. Örneğin Takahata *Güneşin Prensi Horusu (1968)* ile Japonya'nın yanı başındaki Vietnam savaşını alegorize eder. Takahata gibi önder animatörler çoğalınca eğlenceye alışmış izleyici kitlesinde dönüşümler yaşanır. Pek çok Japon bu tarz animasyonun gerçekçi diline alışmaya başlar. Seyirci bu dilde olgunlaştıkça animasyon üretiminde gerçekçi filmlerin sayısı artar. Bu sayede Pasifik savaşı ve Japonya'nın kendisi hakkındaki filmlerin sayısında artış yaşanır. Bu artışın içinde en önemli örnekler kısa film Renzo Kinoshita'nın yönettiği *Pica-don* (*Hepburn: Pikadon, "atomic bomb",* 1978) ve uzun metraj *Barefoot Gen* (*Hadashi no Gen*, 1983)tür. Bu filmlerde özellikle atom bombasının tesirlerinin gerçekçi bir üslupta ve tüm vahşetiyle verilmesi Takahata'yı derinden etkiler. Özellikle atom bombasının patladığı anda gündelik hayatın animasyon diliyle yıkımı onda yeni gerçekçi anlatı perspektiflerini düşündürür. Bu filmlerin yanı sıra Takahata'yı en ünlü eseri *Ateş Böceklerinin Mezarı'nı* (1988) yaptıracak çok önemli bir olay gelişir. Savaş sırasında milliyetçi propaganda için kullanılan yönetmen Mitsuyo Seo'nun filmi *Momorato* (1945) adlı çok izlenen film savaş sonrası kaybolur. Filmin bir baskı kopyası 1983 yılında bir depoda keşfedilir ve hemen gösterimlere sokulur. Ancak yeni Japon nesli filmden hiçbir şey anlamaz. Bu yeni nesil seyircilere filmin üretim bağlamı açıklandığında seyirciler propaganda filminin ekibinin zorla çalıştırıldığını, savaştan nefret eden insanlar olabileceğini düşünürler. Takahata yeni neslin ülkeleri hakkında basit propagandalar içeren filmi bile algılayamayacak kadar cahil ve bihaber olduklarını görür (Dudok de Wit, 2021: 10-12).

Takahata toplumun özellikle de gençlerin bilinç düzeyi hakkında endişe duyar. Savaş sonrası Japonya, ABD'nin Pasifik'teki en büyük ortağı ve karakolu durumundadır. Bu Japonya'yı doğrudan işgalden bir karakola çevirmiş bunun

nimetlerinden tüm Japon toplumu yararlanmıştır. Özellikle Kore ve Vietnam savaşları sırasında ABD'ye üs olarak askeri ve siyasi malzeme satar ve ucuz iş gücü oluşturur. 1980'lere gelindiğinde oluşan bu refah Japonya'yı dünyanın en büyük ikinci ekonomisi yapar. Ülke adeta dünyanın sanayi başkentine dönüşmüştür, hatta bir ara bu refahın kaynağı ABD'yi bile geçeceği tahmin ediliyordur. Ülke kırk yılda müthiş bir dönüşüm yaşar. Eski düşman en büyük müttefik olur, harabeye dönen şehirlerde gökdelenler yükselir, nüfus ve sanayi, kentleşme patlar. Ekonomistler Japonya'nın "kusursuz kapitalizm" modelini hem hayranlıkla hem endişeli bir şüphecilikle izler. Daha sonraları bu şüpheciliğin haklı olduğu ortaya çıkacaktır.

Japonya'nın bu hızlı değişimi dünya sahnesinde ona önemli bir yer sağlar. Ancak Takahata gibi bazı sanatçılar bu hızlı değişimi büyük bir endişeyle takip eder. Ülke sanki büyük yıkıcı ve kanlı bir savaştan çıkmamış gibi hızlıca ilerlemektedir. Ayrıca kendisine işlenen atom bombası gibi bir suç hiç tartışılmamış, Japonya'nın da Asya'da giriştiği katliamlar hiç konuşulmamıştır. Kuşkusuz toplumun böyle bir sorgulamaya girişmemesinin en büyük nedeni üst yapı yani Japon hükümeti ve ABD'nin ülke içindeki politikalarıdır. İstikrar ve pasifikteki en önemli karakol üssünün varlığı çok önemlidir. Bu yüzden kale ne olursa olsun Batı politikalarıyla paralel gitmelidir ve sessizlik için pastadan payını almalıdır. Tabii bunun gerçekleşmesi için toplumun birçok unsurunun değiştirilmesi gereklidir. Örneğin, Japon tarihin hiçbir zamanında olmayan tüketim hastalığı topluma enjekte edilir. Hiçbir şey olmamış gibi yoluna devam eden toplum, amansız bir zenginlik arayışı ve tüketme peşine koşar. Bu da daha önce toplumun genlerinde olmayan bir durum ve hızdır. Özellikle tüketimcilikle ve yabancı kültürle harmanlanan gençlik ülkelerine duydukları sorumluluk bilincinden epey uzaklaştırılır. Nasıl faşist dönemde toplumda bir yabancılaşma söz konusu ise aynı şekilde bu düzende de bir yabancılaşma söz konusudur.

1980'lerin siyasi ortamı Japonya'da savaş anılarının tekrar açılmasını gündeme getirir. Başbakan Yasuhiro Nakasone, Savaşta ölenlerin ruhlarının anıldığı bir türbeye resmi ziyarette bulunur. Aynı zamanda okul müfredatlarındaki geçmişe dair suçların az da olsa bahsedilen bölümlerinin kaldırılması veya revize edilmesi talepleri gündeme

gelmeye başlar. Milliyetçilik, görünüm olarak adada kendini tekrar tesir ettirmeye başlar gibidir. İşte bilinçsizliğin ve tarihten kopukluğun, tarihi reddedişin oluşmaya başladığı bu ortamda Takahata'nın en gerçekçi yapıtlarından olan Ateş Böceklerinin Mezarı şekillenemeye başlamış olabilir (Dudok de Wit, 2021: 14).

3.3.3. Otobiyografik Bir Romanın Sinemaya Uyarlanamama Sorunu

Pasifik Savaşı hakkında film yapma fikri ilk olarak 1986 başında tartışılır. Animage ofisinde Takahata ve yapımcı arkadaşları Suziki ile sohpet ederken Suziki savaş hakkında önemli bir ayrıntıya dikkat çeker. Savaştan sağ kalan bir sürü çocuğun varlığından bahseder. Takahata çocukken şehri B-29 uçakları tarafından bombalanmıştır ve bu sıra Takahata bir süreliğine ailesinden kopmuş, kaybolmuştur. Bu yüzden savaşın çocuklarına değinmek fikri onu etkilemiştir. Ancak bu konuyu daha önce hiç düşünmediği için nerden başlayacağı konusunda bir yol haritası kafasında yoktur. Suziki ile beraber çalışırken aslında başlangıç noktalarından çok farklı bir mesaja sahip bir romana ulaşırlar. Ulaştıkları bu romanın adı Akiyuki Nosaka'nın otobiyografik roman Akiyuki Nosaka'nın *Ateş Böceklerinin Mezarı* (*Hotaru No Haka*, 1967) olur. Ateş Böceklerinin Mezarı romanı 1967'nin çalkantılı zamanlarında piyasaya çıktığında edebiyat dünyasını derinden etkiler ve Japonya'nın en prestiji ödüllerinden birisi olan Naoki Edebiyat Ödülünü alır. Takahata, Suziki ile beraber kendisini de etkileyen bu romanı uyarlamak ister bunun için Ghibli'nin yönetim kuruluna bu meseleyi açar. Bu sırada meslektaşı Miyazaki 10 yıldır kafasında tasarladığı, kariyerindeki en büyük ses getirecek film olan *Komşum Totoro* (*Tonari no Totoro*, 1988) ile ilgili hazırlıklar yapmaktadır. Miyazaki, ustası Takahata'ya filmi için animasyon yönetmenliğini yapmasını ister ancak Takahata bunla ilgilenmek istemez. Miyazaki'nin bu filmi yönetim kurulundan reddedilir, Takahata'nın ki ise kabul edilmesi çok zor bir filmdir çünkü çocukların ilgisini çekecek pek bir yön barındırmaz. Yapımcı ve dostları Suziki, iki filme olan inancı vesilesiyle iki filmin de aynı kadere sahip olduğuna inanır ve bu iki filmin aynı anda yapılması gerektiğini yönetim kuruluna söyler (Dudok de Wit, 2021: 18-19). Yönetim ve yayıncı kurul, iki filmin ısrarla önlerine konulması karşısında

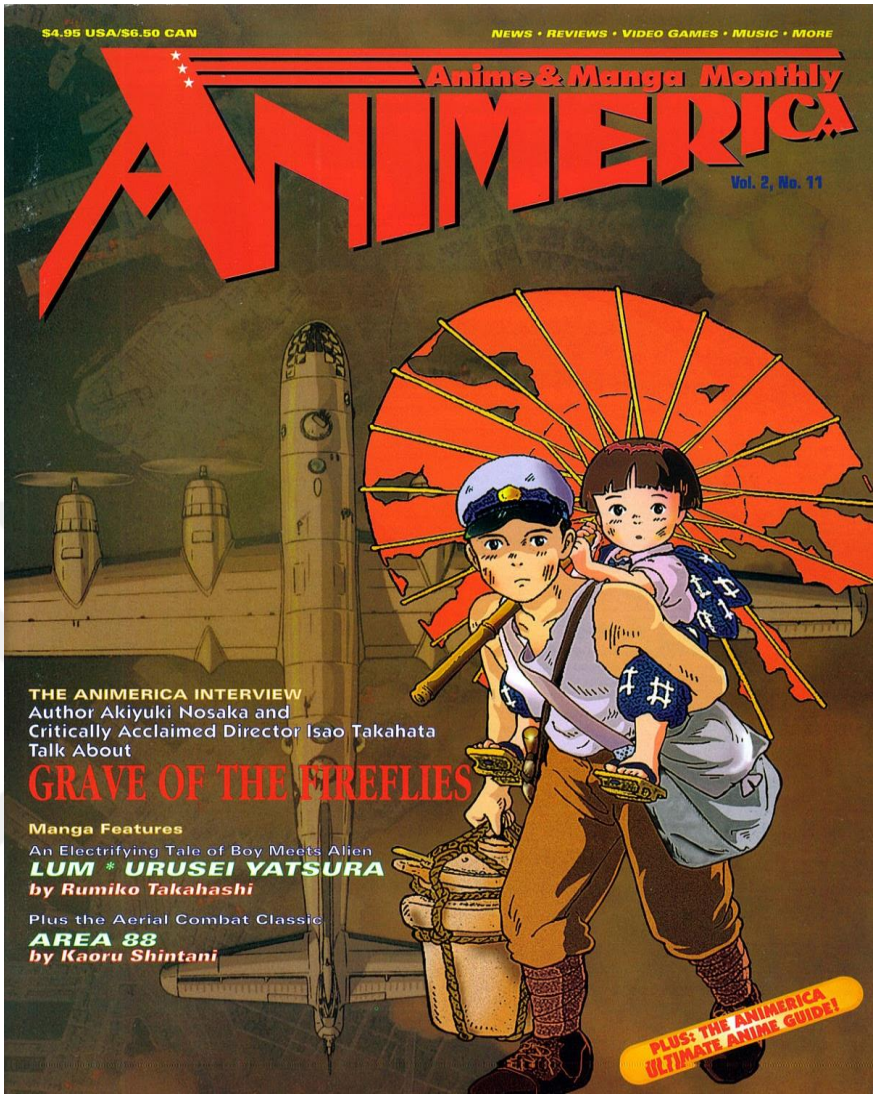
küplere biner ve Suziki'ye *"Seni aptal! Önce bir canavar hikayesi sonra bir mezar mı?"* der (Dudok de Wit, 2021: 19).

O sıralarda Nosaka'nın romanının yayıncı Shinchosha yayınladıkları romanlar için film prodüksiyonuna girmeyi planlıyordur. Suziki bunu duyunca kaçınılmaz bir fırsat olduğunu fark eder. Eğer Shinchosha yayıncılarını ikna ederse hem kendi yönetim kurulunu da ikna edeceğini düşünür hem de iki filmin de şansı olduğunu gösterme fırsatı olur. Suziki, yayınevini *Ateş Böceklerinin Mezarı* hakkında Takahata'nın onu animasyon olarak çekmesi konusunda ikna eder ve kendi yayıncıları da *Shinchosha* gibi saygıdeğer bir yayınevinin bu işe girmesinden etkilenir ve iki film için anlaşmaya varırlar. Ancak bu anlaşmadan hala huzursuz olanlar da vardır. Örneğin Ghibli'nin yönetici kademesinde olan Toru Hara anlaşmayı uygulanamaz bulur. Yeni kurulmuş olan Studio Ghibli'nin iki filmi kaldırmayacak kadar tecrübesiz olduğunu savunur. Bir zamanlar Takahata ve Miyazaki'nin çalıştığı büyük ve köklü Toei animasyon şirketi bile böylesine bir planlamayla çalışmamıştır. Başka bir engel de filmleri dağıtan firma tarafından gelir. İki filmin de üretime dair riskli bir konumda olduğunu söyleyerek anlaşmaya yanaşmaz. Ancak Shinchosha yayıncıları devreye girerek filmleri kendilerinin dağıtacağını söyleyerek sorunu çözer (Dudok de Wit, 2021: 19).

Ateş Böceklerinin Mezarı hakkında romanın yaratıcısının da bazı şüpheleri vardır. Bu nedenler aslında başarı sağlamasından ziyade yapılabilecek mi sorusundan kaynaklıdır. Nosaka kafasındaki bu sorularda haklıdır çünkü kitap yayınlandığından beri romanın filmini çekmek için üç ayrı girişim olmuş ancak çeşitli nedenlerden dolayı bu üç girişim de başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Örneğin bir yapımcı gerçekçiliği yakalamak için romanın geçtiği Kobe şehrini Arizona çölünde yaratmayı ve ABD'lilerin savaş zamanında attığı yangın bombasıyla yakmayı önermiştir. Yapımcı öldüğünde kimse böylesine bir büyük projenin altına girmek istemeyince konu kapanmıştır. Takahata, Nosaka ile temasa geçtiğinde Nosaka'da filmin üretimi konusunda derin bir ümitsizlik olduğunu görür. Hiçbir filmin romanının hikayesinin zorluklarını, giriftliğini, harap olmuş insan ve şehir manzaralarını ikna edici gerçekçi bir şekilde tasvir edemeyeceği düşünmektedir. Hem bir filme uyarlama hem de romanının içeriğini doğru aktarma konusundaki engellerin aşılamayacağı kanaatine sahiptir. Romanının gerçekçi

ve acı doğası yüzünden animasyon aklına bile gelmemiştir. Nosaka, filmin başarısından sonra verdiği röportajda animasyon hakkında şöyle demektedir: "*Animasyonun genel olarak yaz tatili için izlenecek keyifli bir şeyler olduğunu sanıyordum. Bir çocuğun macerasını veya cesaretini konu alan bu tür şeyler (Dudok de Wit, 2021: 22)…"* Ancak Takahata'nın işlerini ve meseleye yaklaşımını gördükten sonra Nosoka hayrete düşer. Takahata'nın onla iletişiminden sonra "*Bu romanın ancak animasyonla yapılabileceğini anladım*" der. *Ateşböceklerinin Mezarı* ve *Totoro*'nun yayımlandığı zamanki ortak sloganı "*kaybettiklerini geri getirmeye geldik*". O sıralar, filmle beraber basılan metinlerde dikkat çekici bir cümle daha yazıyordur "*bu iki eser çağdaş Japonya'ya karşı büyük bir öfkeden doğdu (Dudok de Wit, 2021: 23)."*

Takahata ve Nosaka film hakkında pek çok konuda tartıştılar. Önceki film yapımcılarının da etkisiyle Nosaka "*bir oğlanın savaş sırasında başından geçenlere*" odaklanılmasını istiyordur. Ancak Takahata bu öznel anlatılardan son derece bıkmıştır ve bunun defaten zaten yapıldığını düşünüyordur. Takahata'nın kafasında son derece nesnel bir anlatı ve izleyiciyi kendi tarihleri konusunda gerçekçi bir kışkırtma fikir vardır. Elbette Takahata'nın gerçekçiliği sadece anlatı tasarımında gizli değildir. Onun son derece titiz görsel tasarımı da gerçekçiliğin bacaklarının birisini oluşturur. Anlatıya bağlı olmayan bir görsel tasarım hikâyenin gerçekçi akışını yerle yeksan etme potansiyeli taşır. Hele bu tarihsel bir konu içeriyorsa çok daha fazla görsel olarak tutarlı olması gerekir. Bu yüzden romandaki tarihsel doğrulukla yetinmeyip film için en baştan bir tarihsel literatür taramasına girişme kararı alır. Ve en önemlisi kendisi gibi işin gerçekçiliğine önem verecek titiz çalışma arkadaşları gereklidir. Takahata en çok zorlandığı meselenin bu olduğunu söylemektedir:



Resim 12: Amerika'nın en popüler animasyon dergilerinden birisi olan *Animerica* dergisinde Isao Takahata ve Akiyuki Nosaka'nın röportajının yayınlandığı sayı.

Kaynak: http://ghiblicon.blogspot.com/2011/04/animerica-interviews-isao-takahata-and.html

"İnsanların gerçekte nasıl hareket ettiğini tasvir etmek çok zordur. Gündelik hayattaki yaygın mimik hareketleri ve jestler B sınıfı oyunculuk olarak tanımlanır: bu gündelik hareketler, animasyonun cazibesiyle ilgisi olmayan, yalnızca hikâye anlatımı için gerekli olan bir kötülük olarak

görülmeye başlandılar. Açıkçası animatörler bu tür şeyleri çizmek istedikleri için sektöre girmiyorlar. Sonuç olarak buna hazır değiller ve gözlem güçleri çok yüzeysel (Dudok de Wit, 2021: 25).”

Bu sırada Takahata animasyonun en önemli kısmı storyboard ile uğraşmaktadır. Sıklıkla *Ateş Böceklerinin Mezarı*’nın storyboardını Takahata’nın çizmediği söylenir ancak bu doğru değildir. Takahata storyboarda çok önem veriyordu ve yazdığı senaryonun temelinin burada atılacağını biliyordur. Bu yüzden her ne kadar çizimden noksan olsa da çok ayrıntılı bir şekilde oklar ve şemalarla kelamını anlatacak kadar storyboard için çalışır. Aynı zamanda her plan için hazırlanılan storyboardın kenarına kamera hareketlerini ve çekim uzunluğu gibi konuları not edip planlamalarda bulunur. Momese ve diğer eğitimli sanatçılar Takahata’nın bu eskizlerini diğer sanatçıların da anlayacağı şekilde storyboard üzerinde detaylandırır. Takahata bir animatör değildir ancak hiçbir animatörün olmadığı kadar bir animasyon film yönetmeye hakimdir.

3.3.4. Gerçekçi Bir Animasyon Film Tasarlamak

Gerçekçi bir eser için gerçekçi bir üretim söz konusu olmalıdır Takahata, bu yüzden ekibindeki her animatörü titizlikle seçer ve üretim sürecini son derece dikkatlice planlar. Aynı zamanda Takahata’nın gerçekçiliğini gerçekleştirmek son derece fantastik bir durumdur. Takahata, stüdyoda savaşı hatırlayan birkaç kişiden biri olarak dönemin önemli ayrıntılarını atlamadan eserini oluşturmak ister. Bunun için takımındaki animatörlerin de gerçekçi yaklaşması için dönemin atmosferini içine çekmeleri gerektiğine inanır. Bu yüzden filmde o dönemki toplumun ve bireylerin psikolojisinden filmin en etkileyici “canavarları” bombardıman uçaklarının bombalama rutinlerine kadar en ince ayrıntıları çalışırlar. Takahata ekibine şiirler, fotoğraflar, videolar ve ünlü Monet’in savaş tabloları gibi çok sayıda referans materyal sağlar. Kendi kişisel anılarını anlatan çizimler üretir ve ekibine gündelik yaşamdan doneleri aktarır. Çocuk karakterin durumunu daha iyi kavramaları için Chihiro Iwasaki’nin çizimlerini getirtir ve özellikle *Flames of War* (*Senka no naka no kodomatachi,* 1974) adlı kitaplar üzerinde uzun uzun

tartışmalara girişmelerini sağlar (Dudok de Wit, 2021: 28). Takahata, animatörlerin çocukların oyunlarını ve davranışlarını incelemelerini de ister bu yüzden onları kreşe gönderir ve animatörler bir süre boyunca çocuklarla vakit geçirir, çocukken oynadıkları oyunları tekrar hatırlarlar. Bu arada yapım takımının önde gelen animatörleri filmin geçtiği yeri görebilmek için Kobe'ye giderler. Romanın yazarı Nosaka bu süreçte Takahata ve ekibine rehberlik eder ve romandaki yerleri bizzat gösterir ve anlatır. Bu gezdikleri yerleri Nosoka suç mahali olarak adlandırır (Dudok de Wit, 2021: 28-30).



Resim 13: Isao Takahata, Seita'nın öldüğü tren istasyonunda.

Kaynak: Dudok de Wit, (2021): 29.

Filmin gerçekçi doğası yeni bir renk yaklaşımı gerektirir. Kıdemli konsept sanatçısı Yasuda klasik animedeki renk tonlarının dikkat çekici olduğunu kabul eder anca bu filmin doğasına bu renk tonlarının fazla cartlak kaçacağını düşünür. Filmdeki bombardıman ve yangın sahneleri için daha nazik daha atmosfere uygun renk palatleri

görmek ister. Bunun için sanatçılar film paleti için 250 farklı renk yaratır ve filmde bu renklerin 150 tanesi kullanılır. Japon animasyonunda daha rahat hareketlendirme ve renklendirme yapmak için karakterlerin ana hatları siyah çini ile belirlenir. Ancak Takahata bu çizgilerin karakterleri görsel olarak çok fazla öne çıkaracağını ve onların çocuk olarak dehşet verici olaylar sırasında silik görünmesi gerektiğini vurgular. Nesnel gerçekliği ve görüntüyü zedelememek için teknik olarak daha rahat olsa bile ekip siyah çinilemeden vazgeçer. Nispeten soluk ten rengine yakın kahverengiye çalan tonları tercih ederler. Ancak gerçekçi anlatıya ve tasarıma hizmet edecek bu tercih ekip için pek çok farklı sorun çıkarır. Stüdyolarda animatörlerin çizimlerini tarayıp makineye atan sistem siyah renk tonlarına uygun üretilmiştir. Ekip bu sorunu atlatabilmek için mühendisliğe kayarak makinenin birçok ayarı ve parçasıyla oynar. Farklı mürekkep tonlarında istedikleri denemelere girişirler. Sayısız denemeden sonra çizimleri doğru bir şekilde aktaracak bir tona güvenilir (Dudok de Wit, 2021: 28-29).

Bu sırada cast çalışmaları için oyuncu seçimleri yapılmaktadır. Japon anime endüstrisi çok hızlı süreçlere dayandığı için Batı'dan farklı olarak animasyon bittikten sonra dublaj çalışması yapılır. Böylece aktörler yapılan animasyona bakarak seslerini görüntü ile senkronize ederler. Bu iş kuşkusuz aktörler için birtakım zorlukları beraberinde getirir. Sezuko'yu seslendirecek olan Shiraishi bu dublajı ustaca yapmak için çok küçüktür. Ayrıca animasyonun çekim süreci çok uzun sürdüğünden büyüme çağında olan Shiraishi sesi değişebilirdi, bu yüzden ekip, çocuk seslendirmelerinin bir an önce yapılması gerektiğini savunur. Takahata çocuk oyunculara olayların gerçekliğini daha iyi yansıtması için bir dublaj koçunun eşlik etmesini ister. Filmin daha güvenli üretimi için öne alınan bu işlem ekip için çok işe yarar. Animatörler çocukların sesleriyle olayın gerçekliğini ve karakterlerin durumunu daha iyi benimserler (Dudok de Wit, 2021: 30).

Takahata filmin roman havasını bozmamak için filmin süresini 60 dakikadan 88 dakikaya çıkarma kararı alır. Sanatçılar zaten alışılagelmemiş bir film süreciyle boğuşuyorlardır. Normalde bir animasyonda ekip kendilerine verilen uzmanlık alanlarıyla sınırlı kalması gerekir. Ancak Takahata'nın gerçekçi hırsları onları araştırma, yeni bir anlatı ve üslup için deneme süreçleri epey zaman ayırmalarını gerektirir. Bu

ekibe çok zaman kaybettirir. Ekibi ziyarete gelen Animage dergisinin muhabiri çalışma ortamını çok gergin bulur. Çok geçmeden Takahata ve ekibinin animasyonu zamanda bitiremeyeceği anlaşılır ve yapımcılarla Takahata'nın arası bozulur. Takahata zaman konusunda kendi yapımcısı Sezuko'yu diğer yapımcıları ikna etmesi için yollasa da başarılı olamaz ve Ateş Böceklerinin Mezarı'nın zamanında çıkması gerekir (Dudok de Wit, 2021: 30-31).

Nihayetinde film çoğu eksiği olmasına rağmen zamanında yayımlanır. Zaman kısıtlamasından dolayı çocukların bulunduğu pek çok sahneye renk verilemez ve renk filtreleri yoluyla bu sahneler çözülmeye çalışır. Takahata, yeni bu teknikle yapılan sahnelerde boş bırakılması gerekilen yerlerin boş kalmasının üslupsal gücünü fark edecektir. Renk konusunu çözmek için kullanılan pek çok teknik Takahata'nın bir sonraki projeleri olan *Komşum Yamadalar* (*Hōhokekyo Tonari no Yamada-kun*, 1999) ve *Prenses Kaguya Masalası'*da (*Kaguya-hime no Monogatari*, 2013) da kendini yeni bir tarz olarak gösterecektir.

Roman ile film arasındaki en bariz fark Nosaka'nın gerçekte hayatta kalması ve bir yazar olarak yaşamını sürdürmüş olmasıdır. Nosaka, savaş sonrasında yetişkinliğine ulaştığında İkinci Dünya Savaşı'nda yaşadıklarını nerdeyse tamamen unuttuğunu iddia eder. Ancak 1960'lara gelindiğinde Kore, ardından Vietnam Savaşı Nosaka'nın travmalarını tekrar hatırlamasına neden olur. Birincisi, Vietnam'daki hava saldırıları ve Japonya'da başlayan eski acımasız düşmana verilen koşulsuz destekler Nosaka'nın anılarının hepten hortlamasına neden olur. İkincisi Nosaka'nın kızı, kız kardeşinin öldüğü yaşa ulaşmak üzeredir. Kızının kardeşinin yaşlarına geldiğinde kardeşine benziyor oluşu Nosaka'yı günlerde evden uzak durmasına ve yoğun kaygılar gütmesine neden olur (Dudok de Wit, 2021: 32).

Sonunda Nosaka bu kaygılarından kaçamayacağını anlar ve *Ateşböceklerinin Mezarı* başta olmak üzere bir dizi deneme ve öykü kaleme alır. Altı saatte tek bir oturuşta yaşadıklarını kağıtlara döker. Nosaka'nın notları son derece ilginçtir. Nosaka romanında adete not yağmurundan oluşan bir kurgu şeklinde ilerler. Romanın kardeşinin ve kendisinin yaşadığı şehre zamana belge olduğu düşünülse de aslında

otobiyografik bir romandan çok ötededir ve kurgu kabul edilmektedir. Çünkü Nosaka romanda gerçekleri dile getirmekten kaçmıştır. Nosoka gerçekte, romandaki ve filmdeki Seita kadar cesur değildir. Evi bombalandığında Seita gibi ailesin kurtarma peşine düşmemiş, kaçmıştır. Seita filmde kardeşi Setsuko için elinden geleni yapsa da gerçekte Nosaka, kız kardeşinin yemeğini yemiştir ve açlıktan ağlamalarını durdurmak için ona vurmuştur. Bu yüzden Ateş Böceklerinin Mezarı bir suçluluk duygusuyla cebelleşen kurgusal bir romandır. Nosaka, her ne kadar yükünü hafifletmek için bu romanı yazsa da bu konuda başarısız olur ve uzun zaman boyunca kendisini bu kadar idealleştirdiği için kendisine kızar (Dudok de Wit, 2021).

Dudok de Wit'e (2021) göre *Ateş Böceklerinin Mezarı* romanı Takahata'nın "gerçekçilik" yaklaşımına çok uygundur. Film her şeyden önce Takahata için öznel anlatının dışına çıkacak pek çok fırsat sunar. Küçük kardeşlerin büyük olaylar içindeki savunuluşu ve silikliği zaman içerisinde nesnel bir anlatı kuracak kadar karakterleri ve olayları birbirine bağlayıp geliştirecek bağlara sahiptir. Takahata senaryonun temelini korurken bazı kısımları örneğin erkek-kız kardeş ilişkisini güçlü gösterecek önemli değişiklikler yapar. Romandaki savaş zamanı olan vahşet manzaraları ve anlatıları daha "çocuk gözünden" inşa edilir ve cinsel görüntüler yumuşatılır. Bunun pek çok nedeni olduğu söylenebilir ilk neden Nosaka'nın Japonya'nın gece hayatlarıyla ilgili yazılar yazan bir yazar olmasından kaynaklı böyle sahneleri çok ayrıntılı ve abartılı anlattığı olabilir. İkincisi zaten Japonya gibi bir yerde geçmişi eleştiren bir film yapmak en başta seyirciyi karşına almaktır. Takahata biraz olsun seyirciye bağını koparmayacak bir duygusal köprü inşa etmek istemiş olabilir. Üçüncüsü filmin seyirci tarafından tamamen dışlanma ihtimali ve zaten kiracı olarak bulunduğu stüdyoyu batırma riskinden kurtarmaktır (Dudok de Wit, 2021: 59).

Tüm bu romandaki unsurlara ve risklere bakıldığında neden Takahata canlı bir aksiyon film yerine hem anlatı hem görüntüsel olarak gerçekçi bir animasyon yapmak istemiştir? Çoğu insan için animasyon deyince akla ilk olarak bilim kurgu, fantezi gelir. Üreten bu temaların dışına çıktığı an kendisini neden animasyonda gerçekçi konulara eğildiğini ispat etmek yükümlülüğüne düşer. Takahata ise bu tartışmaları gereksiz ve çok yabancı bulur o en basit olarak bu konuyu öyle yapmak istediğini söyleyerek

geçiştirir. Çünkü bu hikâyeyi animasyonla anlatmak istiyordur ve animasyon endüstrisindeki ağırlığı bunu yapmayı müsait kılıyordur (Dudok de Wit, 2021: 34).

Isao Takahata bu soruyu cevaplamaya tenezzül etmese de gerçekçi konulu bir filmin neden animasyon dili kullanılarak anlatmak istediğinin altında pek çok sebep yatmaktadır. Tüm animasyondaki gerçekçilik tartışmaları bir yana bırakılınca bile animasyonu kullanmanın sayısız yararı ortaya çıkar. Öncelikle *Ateş Böceklerinin Mezarı* tarihi tasvirler içeren bir romandır. Dolayısıyla aynı tarihi ortamı oluşturmak inanılmaz bir maliyet gerektirecektir. Kaldı ki o dönemde Amerikan B-29 uçakları her gün bombardıman yapmaktadır bu uçakları tekrar canlandırmak ve şehirlerin üzerine yağan yangın bombalarını göstermek, ardından şehirleri yakmak, maliyeti çok daha fazla katlayacaktır. Bu büyük setler ve efektler bir yana tarihi kostümlerle donatılmış yüzlerde insanı büyük bir mizansen ile planlayıp bombardıman sırasında oyun verdirmek inanılmaz bir emek gerektirecektir. Ayrıca *Ateş Böceklerinin Mezarı* birkaç seneyi bulan bir zaman dilimine sahiptir. Bu zaman diliminde şehirlerin ve insanların dönüşümünü vermek çocuk oyuncuları tüm gerçeklik içerisinde olgunlaştırmak zordur.

Isao Takahata animasyonda görülmemiş bir emek ve plan çerçevesinde bulunup o dönemki filmlere göre inanılmaz bir maliyet çıkarsa da belki gerçek bir filmin asla ulaşamayacağı içerik ve görüntü süksesine ulaşır. Ayrıyeten animasyonun verdiği daha ayrıntılı kontrol şansı birçok noktada filmin gerçeklikle ilişkisinin kopmamasına neden olur. Gerçekten de o dönemki yapılan savaş filmlerine bakıldığında bu tarz sahnelerin çok küçük setlerde çekildiği görülür. Bu küçük setler olayın tamamının nesnel bir anlatısını göstermekten acizdir. Ancak Takahata hem animasyon olduğu hem de gerçekçi bakış açısı sayesinde bu yapaylıktan senaryoyu kurtarır. Özellikle Takahata filmin basit bir melodrama ve taklide dönüşmemesi için animasyonun ikonografik gücünden her sahnede yararlanmaya çalışmıştır. Takahata ve sanatçı ustaları anlatının şiirsel gücünü yükseltmek için sahnelerin görsel gücünü kimi zaman sadeleştirmiş, kimi zaman gerçekçi bir kaotik hale bürümüştür. Çizgiselliğin verdiği avantajla renkler ve çizgi değerleri sahnelere göre sürekli değiştirilmiştir. Kimi zaman çok fantazik boyutlarda örneğin cesetlerin arasında dolaşan Şintoizm'i çağrıştıran ruhlar eklemiş kimi zaman görsel şiirselliğe vurgu için nehirdeki ağacın

yansıması renk ve çizgilerle abartılarak kuvvetlendirilmiştir. Böylece animasyonun esnek yapısı anlatının sadeliğini, şiirselliğini ve doğal gücünü korumuştur.

3.3.5. Ateş Böceklerinin Mezarı

Film iki çocuğun, Setsuko ve Seita'nın öldükleri şehrin modern haline ruh olarak geldikleri sekansla başlar. Abi Seita savaş zamanı seferber edilmiş bir devlet görevlisinin üniformasıyla kardeşi de yanında uyuklarken şehre ve günümüzün Japonya'sının insanlara bakarlar. Ardından içten bir tok ses seyirciyi eskiye götürür. Bu ses Seita'nın olgunlaşmış halinin sesi gibidir "*21 Eylül 1945. Bu benim öldüğüm geceydi."* Ardından görüntüye Seita'nın bahsettiği gecenin sekansı girer. Modern Japonya'dan 1945'in Japonya'sına geçilir. Filmdeki renkler, çizgiler, sesler ve atmosfer solarcasına değişir. Klasik anime tonları yerini desene çalan soluk renklere sahip bir görüntüye bırakır. Seita tren istasyonundadır ve sırtını sütuna yaslar. İstasyonda pek çok çocuk açlıktan, hastalıktan kıvranarak ölmek üzeredir. Düzgün üniformalı Seita üniformasından kalanların içinde paramparça yatmaktadır. Yakından geçen istasyonda görevli bir Japon olaylardan bihabercesine yerde can çekişerek ölmek üzere olan çocukları görünce sinirlenir. Sezuko sinirlenmenin hemen ardından yere düşer yığılır ve son sözleri kardeşinin adı olur. İşte Takahata gerçekliği ve gerçekçiliğini tüm çıplaklığıyla izleyicinin yüzüne vurarak başlar (Dudok de Wit, 2021: 37).

Seita'nın vücudunu inceleyen başka bir istasyon görevlisi "bu da öldü" diyerek Seita'nın harap olmuş kutusunu alır ve istasyon dışına fırlatır. Otların arasındaki kutuya ateş böcekleri toplanır ve kız kardeşi Setsuko'nın hayaleti kırmızı bir filtre eşliğinde belirir. Setsuko'nun kendisi somut olarak değil hayaleti olsa da ateş böcekleri Setsuko'nun etrafını sarar ve Setsuko'nın hareketlerine tepkiler verir. Bunun nedeni ateş böcekleri'nin Japon kültüründe hayaletlerle olan ilişkisinden kaynaklanır. Parlak bir şekilde yanan ama çabuk ölen bu böcekler Japon kültüründe hayatın başlangıcının ve yok oluşunun sembolü olarak tasvir edilir. Seita, abisinin cesedini uzaktan görünce onu çocuksu duygularla gerçek sanıp yanına gitmek ister ancak abisi de kırmızı renk eşliğinde kardeşinin yanına gelir ve onun ölümün yanına gitmesine engel olur. Yerdeki

kutuyu alırlar ve trene binerler. Kırmızı renk burada hayalet aleminin acı ve korku dolu duygusunu yansıtmak için kullanılır. Trene bindiklerinde trenin bir kısmı o zamana ait insanlarla doludur kendilerinin olduğu kısım gene kıp kırmızıdır. Burası hayaletlere ayrılmış özel bölümdür ve onların yolculuğu başla tarafadır. Japonya'da hayaletlerin zamanda yolculuk yapabileceklerine dair inanışlar vardır. Bu yüzden trene binerler ve geçmişe doğru zamanda yolculuk yaparlar.

Kobe şehrine geldikleri an gökyüzünden şiddetli bir parlama sahneyi kaplar ve film izleyiciyi 1945'in başlarına geri götürür. Sabah saatlerinde Amerikan B-29 uçakları Kobe şehrine yaklaşır. Ateş Böceklerinin başlangıcı alışa gelmiş animelerden çok farklı bir kurguya sahiptir. Bunun kuşkusuz bir nedeni Takahata'nın gördüğü bir gerçekliği filminin başına koyarak seyirciyi baştan uyarmak istemesidir. Nosoka kardeşiyle başından geçenleri yıllar sonra yazar. Bu yüzden müthiş bir bulanıklık içinden yaşananlar gösterilir ve giderek netleşir. Ayrıyeten Takahata çocukların öleceğini en baştan seyirciye göstermek ister. Bunun nedeni izleyiciye karakterlerin hikayesini gerilim ile değil kadercilik havasında vermek istemesidir. Takahata'nın kullandığı renk seçimleri ve çizgi tarzı bu yüzden ruhani ve tarihsel aralıkta gelip gitmektedir. Aynı zamanda Takahata sadece baş karakterimizin ölümlerini göstermez. İstasyonda sayısız çocuk cesedi bulunmaktadır. Ve bu cesetler o zamanki toplum tarafından normalleşerek hayvan ölüsü muamelesi görmektedir. İstasyonda ölen çocuklar, savaş sırasında aslında hiçbir şeydiler ve onların ölümleri savaş sonrasında bir yük ve unutulması gereken şeyler olacaktır. 1945'teki hikâyeye döndüğümüzde de Takahata bize bunları göstererek kahramanlarımızın sadece savaş sırasında ölen binlerce çocuktan yalnızca ikisi olduğunu hatırlatma ihtiyacıdır. Amaç burada seyirciye nesnel bir hikâye anlatımı içerisinde hissetmek ve baktırmaktır.

Kobe'de görülen ilk görüntüler korkunç bir savaş manzarasıdır. Bombalar sonucu yanan ve yıkılan şehirde büyük bir kaos hakimdir. Seyirci dehşet verici bu görüntüler eşliğinde müthiş bir ses ve efekt tasarımıyla karşılanır. Takahata kısa süren bu yıkıcı sekanslarda en ufak savaş ayrıntılarını pas geçmez. Alevler, dumanlar, yıkılan yapılar, çığlıklar, koşuşturanlar, çığlık atanlar, görevliler ve bomba yağdırmaya devam B-29 uçaklarının sesi ve senkronize dehşeti seyirci için müthiş itici bir etki yaratır.

Animasyon için bu son derece zor ve bir yandan da rahatsız edici giriş üzerine Takahata özellikle çalışır. Takahata savaş sonrası nesillerin sadece atom bombası hakkında az bilgisi olduğunu eleştirir. Halbuki Japonya yıllarca aralıksız bir şekilde yangın bombalarıyla dövülmüştür. Bu yüzden Takahata bu bombaların hem fiziksel hem de psikolojik etkisini bilinçsiz seyirciye tekrar yaşatmak ister. Tüm bu kargaşanın bitimi eşliğinde Seita, olan bitene bakarak "*babam bunları ona ödetecek*" der. Savaşın sonuna yaklaşılmasına rağmen Seita'nın dediklerinde çocuksu bir milliyetçilikten öte suretsiz bir topluma derinden sinmiş milliyetçilik sezilir. Bir önceki sahnede her şey yakılıp yıkılırken etrafta "İmparatorum çok yaşa!" diye bağıran milliyetçiler aslında kargaşadan ve kaostan başka bir işe yaramıyorlardır. Aynı zamanda bu propaganda çığlıkları ve arka tarafta şehrin yanan ve çöken manzarası Japonya'nın faşist döneminin özeti gibidir. Seita'nın arkasını dönüp konuşması teknik olarak animatörler için ağız senkrizasyonu işinden sıyrılıp yapım için maliyeti azaltsa da bir yandan da bu suretsiz milliyetçilik konuşması onu çocuksu bir görünümünden koparak akıllıca bir sahne tasarımı oluşturur (Dudok de Wit, 2021: 37-43).



Resim 14: Bombalanan şehrin ortasında halk ve Japon imparatoruna bağlılık yemini etmiş Japon askeri.

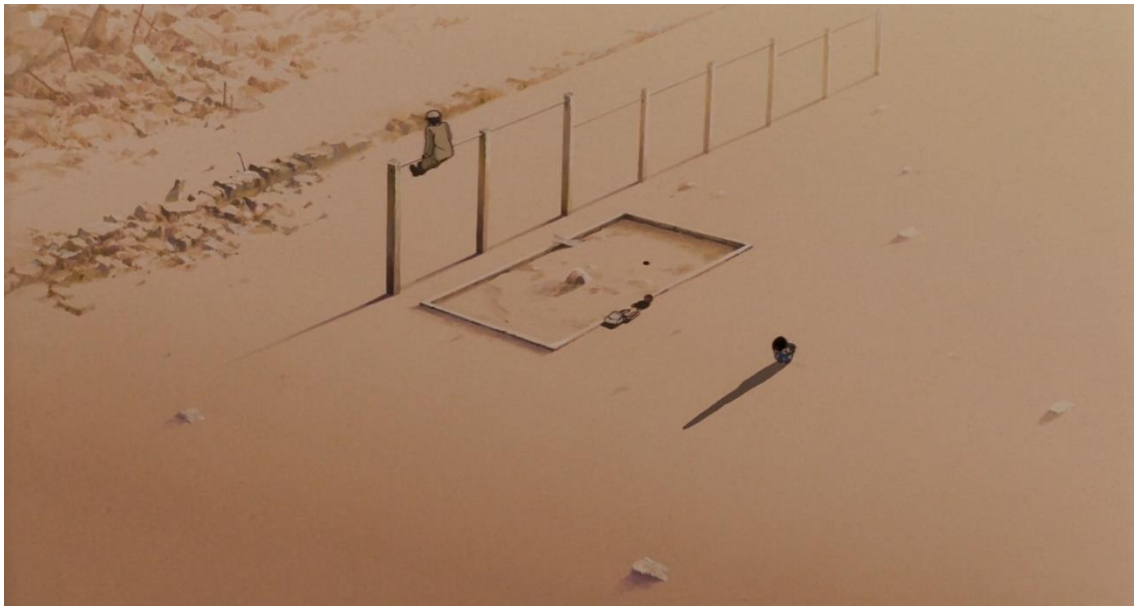
Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1988) *Ateşböceklerinin Mezarı*: Süre: 00:09:42.

Seita ve Setsuko arkalarında yanan manzarayı bırakıp insanların toplandığı derme çatma hastaneye yürürler. Yol boylu boyunca hayatta kalanlarla çevrilidir, ancak yine de Seita ve Setsuko kalabalıklarla etkileşime girmezler aynı zamanda kalabalık da onlarla etkileşime girmez. Okulda Seita, Setsuko'yu bir tanıdığının bakımına bırakır ve birçok kayıp arasında zar zor hayatta olan annesini bulmak için içeri girer. Sargılı yüzünü görmeden önce yanmış bacakları ve kanlı kolları yakın çekimlerde ortaya çıkarır. Mumyaya benzeyen görünümü üzücü bir görüntüdür, ancak Takahata aslında Nosaka'nın sahneyi romanda anlattıklarını temizler. Yazar romanda annenin çıplak iç çamaşırından bahseder ve yakınlardaki diğerlerinin maruz kaldığı aşağılamaları grafiksel olarak tanımlar: bir kadının açıkta kalan kasık bölgesi, bir erkeğin burun deliklerinden çıkan kan kabarcıkları. Takahata, bu tüyler ürpertici ayrıntıları animasyonda atlar.

Seita'nın oyun alanında durup şehrin dumanı tüten harabelerine karşı uzaktaki Setsuko'ya bakar. Bu sahneleme Takahata'nın diğer filmlerde olduğu gibi bu filmde de kompozisyonlarında gerçekçi bir derinlik duygusu yerleştirme eğiliminin güzel bir örneğidir. Bazı çekimlerde, manzara katmanlarını farklı hızlarda yana doğru kaydırarak paralaks oluşturarak bu etkiyi geliştirir böylece hareketli bir perspektif algısı oluşturur. *Ateşböcekleri'nde* animasyonun sahnelenmesi için ön plan, orta plan ve arka planın tümü kullanılır. Karakterler, tipik olarak geleneksel animasyonunda olduğu gibi sadece çerçeve boyunca hareket etmez, aynı zamanda kameraya doğru hareket eder aynı zamanda kameradan uzaklaşır. Kamera hareket ettiğinde, genellikle perspektif ve derinlik doğrultusunda konumları da hareketlenir. Bu mizansen, filmin dünyasına boyutsallık, yani gerçekçilik katar.

Setsuko annesinin ölmüş bedenin görünce sarsılmış bir şekilde dışarı çıkar. Seita abisinin neler gördüğünü hissetmiş gibi davranır, abisinin sessizliği ve ona sırtını dönüşü onu iyice endişelendirir. İki sırtı dönmüş çocuğu yaklaşık 5 saniye hareketsiz bir şekilde resmedilir. Canlı aksiyon filminde bu kadar hareketsiz bir sahne izleyici açısından rahatsız edici olabilir, ancak burada duraklamalar doğal geliyor ve seyirciyi Seita'nın iç kargaşası üzerinde durmaya davet ediyor, kuşkusuz bunun bir nedeni çizginin tablosal durgunluğa izin vermesinden kaynaklanmaktadır. Animasyonun özü,

hareketli görüntülerden hareket yaratmak olabilir, ancak bununla birlikte, bu filmin harika bir şekilde yararlandığı tablosal estetik etki durgunluğu anlam için başarılı bir şekilde kullanır. Seita kız kardeşine yalan söyleyerek annelerinin hastanede olduğunu ve iyileşeceğini söyler. Yine de neler olduğuna dair bir sezgiye sahip olan Setsuko ağlamaya başlar, sessizliği bir anime karakterinden bekleyebileceğimiz abartılı haykırışlardan çok farklıdır. Önce yavaşça yere kapanır, ellerini nereye koyacağını ve bakışlarını nereye devireceğini bilemez. Savaşta parmakları onu yüzüne doğru uzandırır ve ellerine hafif bir titreme eşlik eder. Dudakları yavaş yavaş kıpraşmaya başlar ve sonunda gözlerini kapatır. Burnundan akan sümüğü yavaş yavaş içine çekmeye başlar. Miyazaki'nin başarılı filmlerinden *Komşum Totoro'daki* Mei ile kıyaslanırsa aynı stüdyodan çıksalar bile Takahata ve Miyazaki'deki animasyona yaklaşımı arasındaki fark daha net gözükebilir. Ayrıyeten Setsuko'nun bu yavaş hareketleri çok kare çizilmesini gerektirdiğinden film için maliyeti arttırıcı özelliğe sahiptir (Dudok de Wit, 2021: 45-48).



Resim 15: Seita kız kardeşini eğlendirmeye çalışırken.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1988) *Ateşböceklerinin Mezarı*: Süre: 00:19:17.

Setsuko ve Seita artık annesiz ve babasız kaldıkları için en yakın akrabalarının, teyzelerinin evlerine giderler. Teyze filmde önemli bir yere sahiptir çünkü çocukların hayatta kalan ebeveyn denilecek tek kişi odur. Bu yüzden Teyze'nin karakter tasarımına Takahata özel yer ayırmıştır. Çocuklar teyzenin evine vardıktan sonra kendilerini ailelerine kavuşmuş gibi rahatlar ve neşe içinde dışarı oynamaya çıkarlar. Etraflarındaki savaş unutulmayacak şekilde olsa da çocukluklarının etkisiyle denize girerler, kumda oyunlar oynarlar. Bu oyunların birisinde Seita, Setsuko'ya bir meyve damlası verir ve Setsuko zevkle oyalanır. Ancak ağzına attığında neredeyse boğulma tehlikesi geçirir, çünkü heyecanlı bir çocuğun yapması gereken şey budur. Bu sahne hikâyeyi ilerletmek adına çok az şey katar ve Nosaka romanda bu olaya sadece bir cümle ayırır. Fakat Takahata'nın 'gerçekçiliği" için bu sahne önemli bir nüanstır. Takahata karakterlerinin hayatlarında, benzerleri hepimizin aşina olduğu, banal, görünüşte önemsiz bölümlere dikkat eder; onlara karşı empatinin bu anlarda geliştiğini savunur. Her şeyden önce, sahne, çocukların doğada kendi hallerine bırakıldıklarında, en azından geçici olarak savaşı unutabildiklerini ortaya koymaktadır. Nosaka, o anlardaki kaygısızlıklarına işaret ederek, *"henüz hava saldırıları başka bir dünyanın endişesi gibi görünüyordu"* der (Dudok de Wit, 2021: 53).

Çocukların günübirlik gezileri, neşeli halleri zamanla savaşın sertliğiyle geçmeye başlar. Evde durduklarında Teyzenin mutfağındaki yiyecek kıtlığının farkına varılır. Teyze yemek zamanlarında, savaşa katkıda bulunmadıkları gerekçesiyle onlara serzenişte bulunur ve küçük porsiyonlar verir. Setsuko, başta sessiz dursa da daha sonra teyzesine bu iğneleyici laflarından ötürü tepki gösterir ve yemek ister. Teyzesi de bu sessizlikten çıkma halini fırsat bilerek sanki bu tepkiyi bekliyormuş gibi sakinleşir ve annelerinin kimonalarını[31] neden satmadıklarını ve pirinç almadıkları söyler. Bu noktada, annenin ölüşü çocuklar için içten hissedilir. Anne bir şekilde sembolik olarak tekrar ölür, Seita'nın hayaleti kadrajda belirir, elleri kulaklarını kapatarak kimonaları vermek istemeyen kız kardeşinin ağlamasını engeller. Kimonalar satılıp pirinç alınsa da evde yemekler zaman içerisinde gene eşit dağıtılmamaya başlar ve teyze gün geçtikçe sertliğinin, huysuzluğunu arttırır. Sinsi bir şekilde yemek yerken sanki düşünüyormuş

[31] Japon erkek ve kadınlarının geleneksel uzun giysisi.

gibi yaparak kendi kendine onların Tokyo'da akrabaları olduğunu hatırlatır. Teyze her ne kadar çocuklara alttan iğneliyici laflar soksa da romanın yazarı Nosaka ve pek çok eleştirmen savaş zamanlarında teyzesinin bu davranışlarının "biraz" normal olduğunu söyler. Aslında Teyze toplumsal dürtülere kapılmış bir şekilde hareket etmektedir. Japon toplumunda bireyin toplum için işe yararlığı çok önemlidir. Bugün bile Japonya'daki intiharların pek çoğu toplumda bir yer edinememekle alakalıdır. Hele savaş gibi bir ortamda bu duygular hem suçlayan hem suçlanan için çok ağır olmalıdır. Söz konusu ergenlik çağına yaklaşmış birisi için bu duygunun çok daha fazla yoğun hissedilmesi olağandır. Filmde de Setsukoya da en fazla gururuna dokunan olaylar topluma yararlı olmaması konusunda sarfedilen bu cümlelerdir (Dudok de Wit, 2021: 53-55).

Seita, teyzesinin dokundurmalarına daha fazla dayanamaz ve kardeşini alarak evden gururlu bir şekilde ayrılır. İlk baş, çocuklar ellerindeki son eşyaları satarak huzurlu bir süreç yaşarlar. Çocuklar aldıkları ilk yemeklerini odalarında tek başlarına yerken, sürekli gülmeleri ve şakalaşmaları yeni düzenlerinden duydukları memnuniyeti ifade eder. Setsuko, Seita'yı düzgün oturmadığı için azarladığında, görgü konusunda endişelenmelerine gerek olmadığını rahat olmasını söyler. Bu da bulundukları toplumdan psikolojik olarak uzaklaşmanın bir belirtisidir. Ancak zaman içerisinde hem ellerinde satacak bir şey kalmaması hem de savaşın giderek daha çetinleşmesi bunun da sivil hayata yansıması yüzünden durumları çok zorlaşır. Öyle ki her planda çocukların daha fazla eridiğini ve ciltlerinde yaralar açıldığını görürüz. Bu olumsuz gelişmeler Seita'nın erkeksi yönünü ön plana çıkarır. Kardeşinin günden güne eridiğini ve halsizleştiğini hisseden Seita sakladığı son parasıyla gıda almak ister ancak çiftçiler ellerinde az kalan son gıdayı satmak istemez. Seita'nın yardım ettiği pek çok insan babasının asker olduğunu fark edip çocuk olmasına rağmen ona erkek olduğunu hatırlamasını ve buna göre davranmasını söyler. Bu Seita'nın kuşkusuz yumuşak karnıdır ve Seita'nın erkeksi tutumunu daha da artırmasına neden olur ve en sonda Seita hırsızlık yapar. Ancak tarlasına girdiği çiftçi onu yakalar ve nerdeyse bayıltıncaya kadar döver.

Dudok de Wit' göre (2021) Seita'nın bu erkeksi tutumu incelenirse gerçek, roman ve film arasında pek çok çelişki vardır. Seita, Setsuko'ya bakmakta teselli buluyor. Onu çok seviyor ama sevgisi başka bir dinamikle iç içe halindedir. Yetişkinliğin eşiğinde ve kendisine dayatılan belirli bir erkeklik kavramıyla boğuştuğuna dair işaretler vardır. En güvensiz olduğu zamanlarda, sık sık akılsız erkeksi güç jestlerine başvurur: oyun barında sallanmak, babasının Amerikalılara ödeteceğini iddia etmek gibi. Daha sonra düşman uçaklarının vurulmasını sopayla ağzından ses çıkara çıkara oynar. Bu çocukluğunu bastıran girdiği erkeksi rol aile fotoğrafında da hissedilir. Fotoğrafta Seita'nın okul üniforması, babasının donanma kıyafetine benziyordur. Setsuko, annesine sarılırken, Seita babasının sert duruşunu ve sert ifadesini taklit eder. Disiplinli imparatorluk erkeğini canlandırmaya çalışır. Baba hem ailenin geçimini sağlar hem de Japonya'nın koruyucusudur ve Seita bu ikili rolü üstlenmeyi hayal eder. Ancak orduya katılmak için çok gençtir, hatta itfaiyeci olarak görevini yerine getiremeyecek kadar da korkmuş durumdadır. Orduya uygun değil gibi görünüyordur ve bunun farkında olarak utanıyor olabilir. Yani bilinçaltında bunlar vardır ve o Setsuko'ya bir baba figürü gibi davranarak, ona yiyecek ve güvenlik fikrini sağlayarak bunu telafi eder. Onun bakımı bir sevgi eylemidir, aynı zamanda bir gurur meselesidir. Teyzesi onu ülkesi için hiçbir şey yapmamakla suçlayınca canı çok yanar (Dudok de Wit, 2021: 55-58).

Erkekliğin komplikasyonları romanda daha belirgindir: Seita sahilde Setsuko'nun vücudunu yıkarken, onun uyluklarının *'zaten dolgun, yuvarlak kız gibi bir şekil aldığını'* belirtir. Ona sarılarak, *'çıplak ayaklarını karnına bastırdı, aniden Seita ağrıyan bir heyecan hissetti*'. Daha sonra, o ölürken, *'parmağımı kesmeyi, ona kanını içirmeyi...* '. Bu şaşırtıcı anlatılar, gerçek açlığı cinsel iştahla karıştırıyor gibi durur. Ensest, Nosaka'nın yazılarında tekrar eden bir temadır, ancak burada Seita'nın herhangi bir cinsel eylemde bulunduğunu ima etmiyor, daha ziyade, oğlanın her şeyin üstünde, çıkışı olmayan filizlenen bir libido tarafından rahatsız edildiğini ima ediyor. Yazar bir röportajda bu konuda şöyle yorum yapar:

> *"Ama nesnel olarak konuşursak, Setsuko dört yaşında, bir kızın en tatlı göründüğü yaş. Ve on dört ila on beş yaşlarında bir erkek çocuk,*

erkekliğinin, yani egosunun farkına vardığı yaştadır. Bu tür bir çift, tıpkı evli gibi sadece ikisini içeren bir hayata girer. Orada bariz bir akrabalık ilişkisi var… Onu bir kız olarak sevebilmesine engel oluyor (Dudok de Wit, 2021: 59).”

Sığınaktaki son sahnelerde gene bombardıman uçaklarının şehre doğru süzülüşü gözükür. *Ateşböceklerinin* geceleri parıldaması gibi, savaşın karanlığına karşı çocukluk tutkuları bu son planlarda göze çarpar. Ancak sabah uyandıklarında gece bombardımanın temsili sonuçları olarak yerde onlarca ateş böceği ölüsü gözükür. Seita, konsantre olmuş bir şekilde ateş böceklerini gömmekle uğraşır. Seita, Setsuko'ya annelerinin mezarını ziyaret edeceklerine dair güvence verdiğinde yukarı bakar ve gözyaşları içinde sorar, *'Ateşböcekleri neden bu kadar çabuk ölmek zorunda?'* Tabii ki, sorusu kendisi de dahil olmak üzere savaşın masum kurbanlarına kadar uzanıyor. Seita'nın buna cevabı yoktur.



Resim 16: Setsuko bitkin düşmüş halde abisinin kollarında.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1988) *Ateşböceklerinin Mezarı*: Süre: 01:07:27.

Setsuko açlıktan ölürken, Seita ona bakmak için çıldırır ve yiyecek bulmak için pervasız önlemlere başvurur. Kondo'nun[32] tasarımları burada üzücü bir şekilde etkilidir. Çocuklar daha kirli, kıyafetleri daha yırtık pırtık oluyor. Gittikçe zayıflayan Setsuko, film boyunca kucağında tuttuğu topal oyuncak bebeğe benzer. Ölüme yaklaştıkça, gözlerindeki ışık kaybolarak cansızlığı öne çıkar. Onların zamanla daha fazla acı çektiğini "görmek", Nosaka'nın romandaki kısa tanımlamalardan çok daha çarpıcıdır. Bu sahnelerin ıstırabı, yalnızca çiftin zayıfladıkça güçlenen birbirlerine olan sevgisiyle hafifletilir. Seita kararlı bir şekilde Setsuko'ya kendini adamıştır. Nosaka roportajında o günlerde ağladığında kız kardeşine vurduğunu itiraf eder ve bazen onun payını yediğini söyler. Bir denemesinde "*Onu sevdim,*" diye yazar, "*ama oburluğum ona olan sevgimi ve ilgimi bastırdı* (Dudok de Wit, 2021: 68)."

Uçaklardan atılan bombaları şehre ulaşır ve Seita, boşaltılan evlerden yağmalamak için baskınlar sırasında şehre girmeye başlar. Seita'nın kalabalığa karşı koşan görüntüsü, diğerleri kaçarken onun şaşkınlık içinde durduğu filmin başındaki çekimi tersine çevirir. Bol miktarda eşya, yemek çalar, kendi kendine mırıldanır ve kıkırdar, kaşlarını deli gibi çatık bir şekilde sabitler. Sığınakta ilk günlerde hissettiği coşku, yerini deliliğe bırakır. Bir yandan da artık çaldığı şeyleri har vurup harman savurur. Seita'nın geçmişteki tutumlu durumuna göre israf vari tutumu, Setsuko'ya karşı döktüğü gözyaşları ile bir tezatlık oluşturur. Bir klinikte, bir Doktor Setsuko'ya üstünkörü bir inceleme yapar ve onun sadece yiyeceğe ihtiyacı olduğunu söyler. Seita, yardım için öfkeyle yalvarır, ama boşunadır.

Seita son parasıyla kardeşine yemek satın almaya çalışır ancak savaş çetinleşmiştir ve paranın yemek karşısında bir önemi yoktur. Seita'nın kardeşini yaşatmak için çalmaktan başka bir şansı yoktur. Ancak Seita hırsızlık konusunda sürekli bir tereddüt halindedir. Bu tereddüt korkudan ziyade sınıfsaldır. Seita'nın Japon toplumu içinde ailesinin konumunu hisseder ve bu yüzden bir sınıf gururu vardır. Kendilerine göre daha fakir ve daha az statü sahibi olan teyzesine karşı tutumunun altında bu güdü yatmaktadır. Tayfun yaklaştıkça, umutsuzluk duygusu yoğunlaşır. Bankada Seita, Japonya'nın teslim olduğunu ve donanmasının mahvolduğunu öğrenir.

[32] Filmin karakter tasarımcısı.

Seita koşarak dışarı çıkar, titreyen elleriyle buruşuk fotoğrafını tutarken babasına küfreder. Yenilgi dayanışmaya değil, daha fazla uyumsuzluğa ve şaşkınlığa yol açar. Seita, Japonya'yı şimdiye kadar yalnızca bir herkesi yenen bir emperyal güç olarak bilmiştir. Bu onun zihnindeki tüm algıyı alt üst eder. Savaşın bitmesi ve Japonya'nın teslimi ile beraber Setsuko yetersiz beslenme sonucu ölür. Seita'nın yakındaki bir tepenin üzerinde Setsuko'nun cesedini yakar. Seita, kız kardeşinin eşyalarını onun cesedinin yanına bir sepete koyarken ifadesi boştur. Sepeti ateşe verir ve gün geceye dönerken sığınağa gider, boş bir ifadeyle yatmaya çalışır. Nosaka, romanda zaten hasta olan Seita'nın alevlerin yanına tuvaletini yaptığından bahseder, ancak filmdeki sahnede bu gösterilmez. Güneş batarken gökyüzü canlı ve soluk renkli tabloların zıtlaştığı bir manzara bürünür. Seita bu zıtlıkla uyumlu olacak şekilde kardeşinin yanmış küllerinin yanında akşam yemeğini yemeye başlar (Dudok de Wit, 2021: 71-73).



Resim 17: Seita kız kardeşinin cesedini yakıyor.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1988) *Ateşböceklerinin Mezarı*: Süre: 01:24:18.

Ateş Böceklerinin Mezarı'nın en dikkat çekici başarılarından biri, gerçekçiliği ve var olan dramayı, iki eğilimi uzlaştırma biçimidir. Film, bir animasyon filminde

bekleyebileceğimiz arketiplerden oluşmaz, gerçek insanlar gibi hareket eden, konuşan ve davranan karakterlerle doldurur. Böylece seyirci Seita ve Setsuko ile empati kurabilir, onların çıkmazında kendilerini hayal edebilir. Aksi takdirde tamamen yabancı hissedebilir. Aynı zamanda Takahata, Nosaka'nın anlatısının pürüzlü kenarlarını düzeltir ve filmin duygusallığını ortaya çıkaran dramatik ve şiirsel süslemeler ekler. Sonuç olarak, film, tam anlamıyla bir melodramın içine kaymadan, klasik olarak romandan daha trajik sona erer. *Ateşböceklerinin Mezarı* insan davranışının ayrıntılarını ve birbirleriyle olan karışık bağlantıyı en ince ayrıntısına kadar göstererek didaktik, yapay bir roman uyarlamasından kendini kurtarır.

> *Akimoto'ya (2014) göre Ateş Böceklerinin Mezarının topolojisinde üç farklı şiddet görürüz. Birinci şiddet şehirlerin ABD tarafından, kuralsızca, defalarca ve sivil-asker gözetmeksizin bombalanmasıdır. İkinci olarak çoğu kişinin dramatik bulduğu teyzelerinin çocuklara karşı psikolojik şiddetidir. Teyze faşist yönetimin bireyde beden bulmuş halidir. Çocukları savaşa destek ver(e)medikleri için sürekli suçlar. Hatta akşam yemeklerinde onları pirinç toplarından mahrum bırakır. Kendi aile fertlerine ise son derece cömert davranır. Seita olanlara daha fazla dayanamaz, kardeşini alarak evden ayrılır. Üçüncü şiddeti kurumsal ya da yapısal olarak adlandırabileceğimiz bir şiddet çeşidi olarak tarif eder. Bu şiddetin ana unsuru: Japon hükümetinin savaşta sivillerin başına gelecek olaylar için gerekli önlemleri almamış olmasıdır. Bu zihniyet sosyal dayanışmayı yok ettiği için kamu görevlileri ve sivil halk arası sosyal ilişkiyi yok eder. Bu da çocukları yetimliğe, ardından ölüme kadar götürür (Yağbasan,2020: 127-129).*

Savaşın asıl suçlularının ve çocukları öldürenin ne olduğu filmi izleyen çoğu yorumcu ve seyirci için karışıktır. Filmde ABD'nin sivilleri ve onların yerleşim alanlarını bombalamalarının vahşiliği açıkça görülüyor. Öte yandan, Japonya'nın emperyalist çıkarlarının ve gözü dönmüşlüğünün manzarası da filmde net bir şekilde çiziliyor. Ancak film bu iki emperyalist tarafın hangisinin haklı olduğu ile ilgilenmez. *Ateş Böceklerinin Mezarı* zor duruma düşmüş toplumun savaşa nasıl tepki verdiğiyle ilgili bir süreci ve "eleştirisini" konu eder. Son planda Seita'nın kameraya (şehre ve

topluma) bakışındaki anlam burada yatar. Film sonda, günümüz Japonya'sına yani çağdaş topluma eleştirel bir bakışla bakar. Geriye dönüp bakıldığında, Seita'nın hayaleti 1945 yılında neyin yanlış gittiğini anlamıştır ve onun içgörüleri seyirciler için önemli bir ders niteliğindedir. Seita toplumdan geçmiş, şimdi ve gelecekte olacaklar için bir öz eleştiri beklemektedir.

SONUÇ

Gerçekçiliğin temelinde hayatı daha doğru ve eleştirel okumaya çalışan siyasal, etik bir çaba yatar. Bir gerçekçi sanat eserinin estetiği ve sanatsal yaklaşımı bu çaba veya anlam üzerine inşa edilir. Fiziki gerçekçiliği yani estetik tasarımı incelemek gerçekçilik tartışmaları adına önemlidir ancak yetersizdir. İster karikatür ister film olsun bir sanat eserinin altında gerçekçi bir çaba temel atmadan estetik tasarlamak yapay bir yapıya neden olacaktır. Bu yüzden tam bir gerçekçilikten söz edebilmek için gerçekçi çaba ve estetik tasarının sırasıyla birbirine uyum sağlayacak bir şekilde kurulması gereklidir.

Araştırmanın birinci ve ikinci bölümü incelendiğinde genel olarak animasyonda gerçekçilik tartışmaları estetik yön üzerinden ilerlediği görülür. Her ne kadar yukarıdaki paragrafta tanımlanan gerçekçi çabaya uygun eserler çıkarma gayreti gösterilmiş olsa da animasyonda gerçekçilikte ilgi çekici yön çoğunlukla estetik olmuştur. Bu anlaşılabilir bir durumdur zira animasyon form olarak fiziksel gerçeklikten uzaktır. Bu da onu bu dünyadan olmayan diyarları göstermek için vazgeçilmez bir araç olarak kılar. Bir animasyon film yapıldığında "sıfırdan" zaman ve mekân yaratmış olunur. Bunun gerçek dünyaya olan benzerliğini oluşturmak da son derece ilgi çekici bir konudur. Tüm bunlara bakıldığında animasyonda gerçekçilik tartışmalarının neden estetik yönden ilerlediği anlaşılabilir olabilir. Zira canlı aksiyon sinemasına kıyasla animasyon estetik olarak çok daha karışık ve zengin bir yapıya sahiptir.

Ne yazık ki formun doğası "karikatürize" olarak kavrandığı için hem üretenler hem seyirciler bu bilince ve fantezi evrenlere hapsolmuşlardır. Pek ala gerçekçi olmayan bir karikatür bile ciddi bir olaya eleştirel yaklaşılmasını sağlayabilir, izleyicisine veya okuyucusuna taşıdığı anlam aracılığıyla son derece hayattan tartışmalarla buluşturabilir. Animasyonun bu ikonik doğası gerçekçilikle haşır neşir olması için bir engel değildir. Bilakis ikonik güç gerçeği anlatmak adına çok güçlü bir araçtır. Gerçekçilikte fotografik bir unsuru şart koşanların aksine ikonun gerçekçilikle girdiği sanatsal ve estetik ilişki daha güçlüdür. Çünkü anlam bir ikonda en sade, en vurucu en ilgi çekici ve en evrensel yönlerini barındırabilir. Örneğin karikatürlerdeki

karakterleri okurken birden kare içerisindeki atmosfere kapılarak o karakterin sesi ile değil de kendi sesimizi ona uydurarak metni okuruz. Çünkü karedeki çizimlerin ikonik tasarımı, bu dünyadan "görünüm olarak" hiçbir şeye ait olmayışı bizi kendisine çeker. Çizim ile gerçek hayat algımızda kendi deneyimlerimiz ile tamamlanır, özdeşi-empati kurmamızın önü açılır ve anlatılmak istenenle daha güçlü bağlar kurarız. Çizgi filmlerdeki karakterlerin stil olarak bu kadar çok hızlı popülerleşmesi ve adeta birer "ikona" dönüşmesinin altında da bu vardır. Başarılı marka logoların altında yatan grafik tasarımın sadelik ısrarının nedeni budur. Logo ne kadar başarılı bir şekilde anlama bağlı sadeleştirilirse seyirci o kadar logoyu kendi deneyimiyle "doldurarak" ilgi çekici bulacaktır.

Bu yüzden karikatürize bir stil veya ikon gerçekliği daha nesnel bir hale getirerek realist bir görüntü anlayışından çok daha fazla başarı sağlar. Disney yapımlarının başarısının altında yatan sır animasyonun ikonik doğasını anlayıp derinleştirmesinden ve onu iyi kullanmasından kaynaklıdır. Gerçek yaşamdan doneleri ikonikleştirme konusunda Disney, animasyonu önemli bir seviyeye getirir. Disney'in animasyonun 12 prensibinin özünde yatan başarı da bu ikonik doğayı Disney'in tasarımcılarının kavramasından kaynaklıdır. Ancak kısa süre içerisinde Batı ülkelerindeki animasyon algısı Disney'in kültür, ideoloji ve sermaye baskısı yüzünden hâkim egemen animasyon anlayışı olur. Disney giderek ticari kaygılarla ve ideolojisi gereği anlatım dilini ve hikâyeyi geri plana atarak karakter bazlı ve abartılı harekete dayandıran animasyonlar üretmeye başlar. Animasyonların büyük kısmı zaman içerisinde hayvanların insanlaştığı ve fantastik öğelerden geçilmeyen hikayelerle dolar. Disney her ne kadar animasyon estetiği kısmında başarılı olsa da gerçekçiliğin özü olan etik ve siyasal çabada bir o kadar zayıftır. Disney'in filmlerinin hayata karşı gerçek bir eleştirel çabası yoktur. Bu yüzden ticari kaygılara hapsolmuş gerçekçi çabadan uzaklaşmış bir yapı değişen dünyada yeni bir anlam üretme konusunda zaman içerisinde başarısız olur.

Animasyon formu itibariyle zaten gerçek dünyadan kopmaya meyilli bir sanattır. Eğer sanatçı veya üreten animasyonun ikonik gücünü hayata kanalize edemezse ve kendisini sürekli fantastik öğelerle besleyip bu minvalde içerik üretirse zaman

içerisinde animasyon dünyası ister istemez bir kısır döngüye girecektir. Hiçbir şey hayat ve zaman kadar zengin bir kaynağa sahip değildir. En önemli fantastik yapımlar aslında tarihe, edebiyata, insana ve hayata dayanarak kendisini var edebilmiştir. Bugün bu yapımların taklitleri veya farklı versiyonlarının çoğunun başarısız olmasının altındaki neden bu yapımların başlangıçta hayatla olan bağlarının gücünün yeterince anlaşılmamış olmasından kaynaklıdır. Sürekli yapaylığın ve fantezinin türetilmesi sonucu iyicene hayattan kopuk, bayat bir anlatım ve estetik oluşması konforlu olanı tüketmek isteyen seyircinin de bir süre sonra izlediği şeyin çürüdüğünü hissetmesine neden olacaktır. Ve eninde sonunda, piyasa ucuz taklitçiler deniziyle dolduğunda, seyirci izlediği şeyden zevk alamayacak, anlam bulamayacaktır. Takahata şunu söylüyordu: *Animasyonlar başkalarının fantezilerini çocuklara dayatarak kendi hayal güçlerinden mahrum bırakıyorlar. Hayal etmelerini sağlayacak başka bir animasyon yaratmalıyız (*Ghani, vd. 2019: 199).

Animasyonu bir sanat olarak korumak için animasyonun gücünü bilen onun gerçekçilikle girebildiği güçlü ilişkinin farkında olan yönetmenlere çok daha fazla kulak asılması, incelenmesi gerekiyor. Isao Takahata sinemasıyla bu çabaya hem üretim hem de tasarım manasıyla örnek alınacak yönetmenlerin başında geliyor. Isao Takahata'nın animasyondaki gerçekçilik ısrarı, anlayışı yüzünden pek tanınmayan bir yönetmen. Aslında Takahata'nın bazı filmlerinin başarısı kulaktan kulağa yayılsa da kendisinin varlığı ve düşünceleri pek yaygınlaşmaz. Takahata'nın en önemli eseri *Ateş Böcekleri'nin Mezarı* eleştirmenlerden, seyircilerden ve yapımcılardan büyük ilgi görür. Ama yönetmen olarak ismi öne fazla çıkmaz çünkü Stüdio Ghibli yapımı bir film olduğu için herkes otomatikman Miyazaka'nin elinden çıktığına inanır. Örneğin ünlü Japon yönetmen Akira Kurosawa, filmi Ghibli'nin elinden çıkma en sevdiği eser olarak nitelendirir. Hemen *Ateş Böcekleri'nin Mezarını* öven bir mektup yazar, ancak Ghibli logosunun etkisiyle filmin yönetmeninin Miyazaki olduğunu düşünür mektubu Miyazaki'ye ithafen yazar ve ona gönderir. Halbuki Miyazaki filmin Japonya'yı eleştiren bazı kısımlarına itiraz bile ediyordur. Mesela Miyazaki hiçbir donanma teğmeninin oğlunun ne durumda olursa olsun Seita gibi davranmayacağını söylemiştir

(ancak tartışmalar sonunda Seita gibi olabileceğini kabul eder), (Dudok de Wit, 2021: 86).

Isao Takahata'nın animasyondaki çıkışı özne merkezli, çocuksuluğa hapsedilmeye çalışılan karakter bakış açılı anlatının karşısında olmuştur. Takahata nesnel ve eleştirel olmayı hedeflemeyen animasyon yapımlarının estetik yönden de başarılı olamayacağını düşünmüştür. Takahata'nın kahramanlarıyla seyircinin mesafeli, eleştiri de kurabileceği bir pozisyonda olmasını ister. Takahata'nın tasarımında seyirci, kahramanlarla duygusal bağlantıyı koparacak kadar uzakta kalamaz. Bir yandan da Takahata seyircinin kahramanların her hareketine baş sallayacak kadar da dar bir bakış açısıyla yakında olmasına izin vermez. Seyirciyi kendi aklı ve filtresiyle filmi izlemesine yönlendirir. Takahata'nın "oyuncuları" nesnel anlatımda kaybolurlar ve sadece anlatılmak istenen dünyanın akışına hizmet eden karakterler olarak var olurlar. Takahata'nın kahramanları seyirciden "aferin" almak için çaba göstermezler. Disney'in egemen öznel animasyonun kahramanları gibi değillerdir. Öznel bir bakış açısında bağlantı kurmamız gereken bir ana karakter vardır. Hikâye öylesine onun etrafında şekillenir ve kısıtlı gösterilir ki seyircinin ana karakteri seçmekten ona hak vermekten başka şansı kalmaz. Bir at gözlüğü takılmak istenircesine her şey ana karakterin bakış açısından algılanır, nesnel bakış açısına yer verilmez. Böyle bir anlatıda gerçeğe yer vermek çok zordur. Nesnel anlatı bunun tam tersidir hikâyenin bir girdap gibi ana karakter etrafında dönmesini istemez, öznel anlatı kavramını reddeder.

Nesnel anlatı hikâyeyi ya da gösterilen zaman mekânı anlamak için bir rehbere ihtiyaç duymaz. Seyirci nesnel anlatıda özneden bir adım uzaklaşıp zamanı ve mekânı uzaktan gözlemleyerek olayların akışını inceler ve gerçeğe daha fazla hâkim olur. Takahata'nın karakterleri anlatı içerisinde iyi-kötü ne yapmaları gerekiyorsa onları yapar. Kahramanların seyirciye değil hayatın akışına karşı mücadele çabası kötü bir şey yapsa bile daha sonradan onu düşünmeye anlamaya neden olur. Bu ilişki daha dostane bir ilişkidir ve hayat gibi içinde tüm duyguları barındırmaya daha uygundur. Çünkü hatasız insan yoktur, her çocuk günün her dakikası sevimli değildir. Her canlı bir zamandan sonra yaşadığı yer ile fiziki ve psikolojik mücadeleye girecektir bu

kaçınılmazdır. Bu mücadeledeki her olumsuz şey zamanı mekânı ve canlıları anlamak için en önemli etmenleri oluşturur.

Takahata animasyonda estetiğini gerçekçi bakış açısına uyan bu nesnel anlatı üzerine kurar. Takahata genel olarak hikayelerini ve senaryosunu hayattan küçük nüanslar içeren zengin donelere dayanarak yazar. Büyük olayların akışındaki küçük balıkların yaşadıklarını yakalayan hikayeleri seçer. Büyük resmin büyük kahramanlarının çerçeve içerisindeki anlamı, akışı gizlediğini düşünür ve eleştirel bakış açısını küçük balıklar üzerine yerleştirir. Haliyle böyle bir anlatı zaten animasyon üzerine yapışmış öznel anlatıya karşı bir duruştur. Takahata bunun bilincinde olarak estetiğini klasik animasyon ve anime estetiğinden koparır. Anime kavramı aslında belirli bir Japon animasyon estetiği üzerine şekillenir. Genel olarak olayın özelliğine bakılmaksızın animede daha hızlı, ilgi çekici, kahramanı öne çıkaran, çizgiyi dinamikleştiren ve abartan fantastik bir estetik sunar. Bugünün 3D animasyon film mantığının belirli estetik kalıplara hapsolup grafiği ruhsuzlaştırması gibi. Takahata filmlerinde edindiği konunun kendi biricikliğinin farkında olarak belirli bir estetik mantıkla çizgisel tasarımını kurar. Örneğin *Güneşin Presi Horusu* ve *Ateş Böceklerinin Mezarında* çizginin kurşunkalem etkisi karakterlere ve mekandaki sınırlara daha soft bir etki yaratır. Çizginin desensi duruşu animasyonda daha serbest bir etki sunar. Işığın nerden geldiği, karakterlerin ruhsal durumu, hareketin akışı, metamorfozun değişken geçişleri, boşluklar yaratma animelerdeki alışılmış keskin hatlara göre üretmesi çok daha zor olsa da sayısız efektif esneklik imkân sunar. Keza Takahata'nın renk ve ışık kullanımı da animenin ve klasik batı animasyonunun tam zıttıdır. Takahata'nın sinemasında renk ve ışık dünyanın gerçek görünümünü sadece kullanmakla yetinmez tüm ruhsal durumların bir habercisidir. Karakterlerdeki ve mekanlardaki rengin duruma ve aksiyona göre esnekliği hayatın ve zamanı akışkanlığı yakalamak adına önemli bir unsurdur.

Takahata'nın kendi canlandırma sinemasında gerçekçiliğini oluşturmak için sinematografiden yararlanmayı ihmal etmez. Canlandırma sineması tüm özgünlüğüne rağmen bir sinemadır ve Takahata canlı aksiyon sinemasının birikiminin canlandırma sineması için yararlanacak bir kaynak olarak görür. *Güneşin Prensi Horus*'da kamera ve

ses kullanımında Takahata'nın bu düşüncesi net bir şekilde gözükür. Kamera, filmde sadece canlı aksiyon sinemasındaki kameranın fiziksel bir taklidi olarak bulunmaz. Filmde kamera kadrajı gezinen bir gözdür ve nesnel gerçekçi anlatıya, estetiğe hizmet edecek şekilde tasarlanmıştır. Aynı zamanda kamera Takahata'nın kurduğu zaman ve mekânda serbestçe gezinen yer yer anlatının yapaylığını bozan anarşist bir yapı sergiler.

Ateşböceklerinin Mezarı ve *Güneşin Prensi Horos* filmleri Takahata'nın gerçekçi film üretme ve tasarlama konusunda en belirgin olan filmler. Hayata karşı gerçekçi bir yaklaşım için var olan gerçek ile mücadele etmek gerekir. Gerçekçilikten söz edilen yerde eleştirel bir mücadele söz konusu değilse orada gerçekçi anlayıştan şüphe duymak gerekir. Takahata'nın filmlerinin estetiği popüler Japon animasyonu ve Batı animasyonuna karşı ideolojik, üretim ve estetik yönden eleştirel tutum sergiler. *Güneşin Prensi Horus* ve *Ateş Böceklerinin Mezarı'nın* gerçekçi film olarak başarısının arkasındaki şey Takahata ve ekibinin yaşadıkları zamana ve ülkelerindeki olumsuzluklara karşı takındıkları eleştirel tutumdur. ABD'nin Japonya üzerindeki gizli işgali ve her olayda onu bir karakol, bir gemi gibi kullanma isteği Japonya için 1950'den bu yana en önemli sorun olmuştur. *Güneşin Prensi Horus,* Vietnam ve Kore savaşlarının etkisini *Ateş Böceklerinin Mezarı* pasifikteki tüm savaşın yıkımını ve Japonya'nın yenilgisinin tesirini içinde barındırırlar. Tüm bunların üstünde Takahata'nın filmlerinde belki de en önem eleştiri kendi insanı ve toplumu üzerinedir.

Takahata'nın iki filminde savaşın konu edilmesinin bir diğer nedeni de savaşın veya zor durumların toplumun gerçek yüzünü gösterdiği anlardan olmasıdır. Japonya Pasifik Savaşı sırasında belki de Almanya'dan daha fazla savaş suçunun içine batmıştır. Savaş sırasında vatan millet söylemleri yerini "herkes kendi yağında kavrulur"a bırakmış, toplumun suratına taktığı milliyetçilik maskesinin altındaki yüzler gün yüzüne çıkmıştır. Toplumun ve devletin savaş sırasındaki tutumu Japonya'da ciddi manada tartışılmamıştır. Aynı zamanda ülkeyi savaş suçu işleyerek yıkan, kendi çıkarları doğrultusunda dizayn eden ABD'nin yaptıkları yeterince eleştirilmemiştir. Çünkü ABD Japonya'yı Pasifik'te karakol bir ülke ve iş gücü olarak kullanmış Japonya'da bunun nimetlerinden yararlandığı için susmayı tercih etmiştir. Toplumun savaş zamanı ve savaş sonrası olanlar hakkında hiçbir şekilde özeleştiri vermemiş olması Japonya'nın

bugünün ve yarınını etkilemeye devam edecektir. Takahata'nın diğer filmleri *Komşum Yamadalar* (*Hōhokekyo Tonari no Yamada-kun*, 1999), *Dün Gibi* (*Omoide Poro Poro*, 1991) ve *Pom Poko* (*Hepburn: Heisei Tanuki Gassen Ponpoko*, 1994) aslında özeleştiri verilmediği için Japonya'nın çürüyen bugününü ve geleceğini anlatan filmlerdir.

Takahata'nın canlandırma sinemasında kurmaya çalıştığı gerçekçi estetik ve anlatı idealist bir şekilde tüm canlandırma sanatçılarının besleneceği bir kaynak haline gelirse animasyon kendi gerçekçi anlatısını derinleştirme konusunda daha başarılı bir yere gelecektir. Tüm teknolojik gelişmelere, yapay zekalara, birbirini tekrar eden kopyalara karşı canlandırma ve çizim sanatının kendisini kurtarma yolu hayata gerçekçi bir çabayla bakmaktan geçiyor. Gerçekçi olmak Takahata gibi var olan "olumsuzluğu" sakınmadan eleştirip, daha "doğru" olanı imkânsız da olsa hedeflemeyi gerektiriyor.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

ARMES, R. (2011). *Sinema ve Gerçeklik: Tarihsel Bir İnceleme.* İstanbul: Doruk Yayımcılık.

ARMES, R. (2011). *Üçüncü Dünya Sineması ve Batı.* İstanbul: Doruk Yayımcılık.

AUERBACH, E. (2019). *Batı Edebiyatında Gerçekliğin Tasviri.* İstanbul: İthaki Yayınları.

BECKMAN, K. R. (2014). *Animating Film Theory.* London: Duke University Press.

BELGE, M. (2012). *Militarist Modernleşme Almanya, Japonya ve Türkiye.* İstanbul: İletişim Yayınları.

BRESSON R. (2012). *Sinematograf Üzerine Notlar*. İstanbul: Küre Yayınları.

CLEMENTS, J. (2020). *Japonya Nasıl Japonya Oldu?* İstanbul: Metropolis Yayıncılık.

COULTER, G. (2010). *Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and Histor.* Canada: Bishop's University.

DOWER, J. W. (1986). *War Without Mercy: Race and Power in the Pacific War.* New York: W. W. Norton.

DU KANGCHUAN, L. J. (2015). *Japonya Komünist Partisi'nin Sosyalizm Stratejisi ve Demokrasi Manifestosu.* İstanbul: Canut Yayınları.

DUDOK DE WİT, A. (2021). *Grave of the Fireflies. The British Film Institue.* London: The British Film Institue, BFI FILM CLASSICS.

ELSAESSER, T. H. (2014). *Film Kuramı: Duyular Yoluyla Bir Giriş.* Ankara: Dipnot Yayınları.

EISENSTEIN, S. (2017). *On Disney.* London: Seagull Books.

GOULD, C. C. (1980). *Marx's Social Ontology Individuality and Community in Marx's Theory of Social Reality.* Massachusetts: Cambridge: MIT Press.

HEARN, L. (2016). *Japonya.* Ankara: Doğu Batı Yayınları.

HUBLEY, S. (1946). Animation learns a new language. *Hollywood Quarterly*, 360-63.

HÜNERLİ, S. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine.* İstanbul: Es Yayınları.

HYMAN, J. (2006). *The Objective Eye: Color, Form, and Reality in the Theory of Art.* Chicago: The University of Chicago Press.

MARX K., FRİEDRİCH E., (1980). *Sanat ve Edebiyat Üzerine.* Ankara: Birikim Yayınları.

KATO, S. (2012). *Japon Edebiyatı Tarihi.* İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

KRACAUER, S. (2015). *Film Teorisi: Fiziksel Gerçekliğin Kurtuluşu.* İstanbul: Metis Yayınları.

KROPOTKİN, P. (2018). *Rus Edebiyatında İdealler ve Gerçeklik.* Ankara: Hece Yayınları.

KULOĞLU, G. (2016). *Başlangıçtan Günümüze Japon Sineması.* Antalya: Japon Yayınları.

LANZONI, F. R. (2015). *Başlangıcından Günümüze Fransız Sineması.* İstanbul: Küre Yayınları.

LE ROUX, S. (2009). *Isao TAKAHATA: Cinéaste en animation Modernité du dessin anime.* Paris: L' Harmattan.

LUKACS G. (1975). *Çağdaş Gerçekçiliğin Anlamı*. İstanbul: Payel Yayınevi.

LUKACS G. (1977). *Avrupa Gerçekçiliği*. İstanbul: Payel Yayınevi.

MACMILLAN, M. (1919). *Paris 1919: Six Months That Changed the World.* New York City: Random House.

MASKHENAZI, M. (2019). *Japon Mitolojisi.* İstanbul: Say Yayınları.

MASSUMI, A. (2002). *Prables For The Virtual.* London: Duke University Press.

MCCLOUD, S. (2018). *Görünmez Sanat Çizgi Romanı Anlama.* İstanbul: Sırtlan Kitap.

MCCLOUD, S. (2021). *Çizgi Romanın Yeniden Keşfi.* İstanbul: Sırtlan Kitap.

NAPİER, S. J. (2005). *Anime: Experiencing Contemporary Japanese Animation.* New York: Palgrave Macmillan.

ODELL C., B. M. (2018). *Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri Stüdyo Ghibli.* İstanbul: Sırtlan Kitap.

OKADA, M. V. (2012). *The Plight of Ainu, Indigenous People of Japan.* Hawaii: University of Hawai‘i at Mānoa.

ONAY, Y. (2012). *Gerçeklik Yeniden.* İstanbul: Yordam Kitap.

OYLUM, R. (2017). *Uzakdoğu Sineması.* İstanbul: Seyyah Kitap.

ÖZHAN, G. (2016). *Japon Felsefesi.* Ankara: Hitabevi Yayınları.

POSSE, A. (2000). *Prag Defterleri.* İstanbul: Altın Kitaplar.

RUMOR, M. A. (2019). *Un cuore grande così: Il Cinema di Animazione di Isao Takahata. Weird Book.* Milano: Delos Digital. *Basılmamış dijital edisyondur, sayfa numaraları lokasyon olarak belirtilmiştir.*

SCHMIDT, J. D. (1996). *Models of Dirigisme in East Asia: Perspectives for Eastern Europe". The Aftermath of 'Real Existing Socialism' in Eastern Europe.* Public Finance Focus.

SEGURET, O. (2014). *On donne une force au trait par l'élan donné au pinceau.* Paris: SARL Liberation.

SMITH, N. (2002). *The Trial and Execution of Socrates : Sources and Controversies.* New York: Oxford University press.

SUCKOV, B. (1982). *Gerçekliğin Tarihi.* İstanbul: Adam Yayıncılık.

SURVEY, U. S. (1947). *The Effects of Bombing on Health and Medical Services in Japan.* United States: Medical Division.

SWALE, A. D. (2015). *Anime Aesthetics: Japanase Animation and the "Post Cinematic" Imagination.* New York: Palgrave Macmillan.

TURANİ, A. (2013). *Dünya Sanat Tarihi.* İstanbul: Remzi Kitabevi.

UENO, T. (1998). *Kurenai n o metarusutsu anime t o iu senjc51Metal Suits the Red Wars in japanese Animation.* Tokyo: Kodansha.

WAYNE, M. (2011). *Politik Film Üçüncü Sinema'nın Diyalektiği.* İstanbul: Yordam Kitap.

WELLS, P. (1998). *Understanding Animation.* London / New York: Routledge.

WHITEHEAD, M. (2012). *Animasyon Filmler.* İstanbul: Kalkedon Yayınları.

WHITTOCK, T. (1990). *Metaphor and film.* Cambridge: Cambridge University Press.

Makaleler:

AKIMOTO, D. (2014). Peace education through the animated film "Grave of the Fireflies". *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies,* 33-43.

ARTZ, L. (2002). *Animating Hierarchy: Disney and the Globalization of Capitalism.* Hammond: Purdue University Calumet.

BUDD, C. (1999). *Consuming environments: Television and commercial culture.* New Brunswick: NJ: Rutgers University Press.

BUKATMAN, S. (2014). *Some Observations Pertaining to Cartoon Physics; or, The Cartoon Cat in the Machine.* London: Duke University Press.

CHOLODENKO, A. (2008). *The Animation of Cinema*. *The Semıotıc Revıew of Books*, 2-12.

CLYDE Geronımı, H. L. (Yöneten). (1950). *Sindirella* [Sinema Filmi].

GHANI D.B.A., A. N. (2019). sao Takahata: Inspiring Visual Styles of Japanese Fim & Anime Aeshetics. *International Journal of Inno- vative Technology and Exploring Engineering*, s. 198-209.

GOLDBERG, W. (2009). Transcending the Victim's History: Takahata Isao's Grave of the Fireflies. *Mechademia*, s. 39-52.

MACHINE Wayback, N. H. (2007). *The Consolation Unit: Comfort Women at Rabaul.* Australian: The Australian National University–Research School of Pacific and Asian Studies.

STEİNBERG, M. (2014). Realism in the Animation Media Environment: Animation Theory from Japan. K. R. BECKMAN içinde, *Animating Film Theory* (s. 287-300). London: Duke University Press.

STEINBERG, M. (2014). *Realism in the Animation Media Environment: Animation Theory from Japan.* London: Duke University Press.

YOSHIOKA, S. (2020, Haziran 17). Road to Fame: Social Trajectory of Takahata Isao. Newcastle, İngiltere.

YAĞBASAN, M. C. (2020). Japon Anime Sinemasında Yenilikçi Bir Üslup: Isao Takahata Sineması. *Sinemasal*, 119-136.

İnternet Kaynakları:

BEYTER, T. (2019, Temmuz 26). *Epistemoloji (Bilgi Felsefesi): Neyi, Ne Kadar, Nasıl Bilebiliriz?* Evrim Ağacı: https://web.archive.org/web/20191219144739/https://evrimagaci.org/epistemoloji-bilgi-felsefesi-neyi-ne-kadar-nasil-bilebiliriz-7872 adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2022, Şubat 25)

BRADSHAW, N. (2019, Mayıs 8). *BFI.* Takahata Isao: four answers: https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/interviews/takahata-isao-four-answers adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2022, Nisan 25)

EBERT, R. (2020, Mart 19). *Grave of the Fireflies*. Roger Ebert: https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-grave-of-the-fireflies-1988 adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2022, Haziran 19)

EDİTÖR. (2018, Haziran 25). *Ghibli Isao Takahata*. Ghibli Fandom: https://ghibli.fandom.com/wiki/Isao_Takahata. Erişim tarihi: 02.01.2020. adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2022, Mayıs 25)

ITO, M. (2015, Eylül 12). *Isao Takahata's stark world of reality*. Japan Times: https://www.japantimes.co.jp/culture/2015/09/12/films/isao-takahatas-stark-world-reality/#.WtpR6kxFzSc adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2022, Mart 11)

KAMEN, M. (2015, Mart 19). *Studio Ghibli's Isao Takahata on animating his final film*. Wired: https://www.wired.co.uk/article/isao-takahata-interview adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2022, Mart 19)

LAMBIE, R. (2020, Ocak 5). *Isao Takahata's contribution to Studio Ghibli*. Den of Geek: https://www.denofgeek.com/movies/isao-takahatas-contribution-to-studio-ghibli/ adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2021, Şubat 6)

LITTARDI, C. (1992, Ağustos). *"An Interview with Isao Takahata" AnimeLand*. Nausicaa: http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/t_corbeil.html adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2021, Ocak 11)

MAINICHI, J. (2015, Temmuz 17). *Studio Ghibli film director Takahata reflected on war experience in 'Grave of the Fireflies*. Mainichi Japan: https://web.archive.org/web/20150617122642/http://mainichi.jp/english/english/features/news/20150617p2a00m0na010000c.html adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2021, Haziran 25)

MACLNNES, T. D. (2007, Şubat 2). *Takahata's Objective Style (1-9 series)* http://ghiblicon.blogspot.com/2007/02/takahatas-objective-style.html adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2022, Haziran 21)

MACLEOD A. (2022, Aralık 16) *Call Of Duty Is a Government Psyop: These Documents Prove I*t: https://therealnews.com/call-of-duty-is-a-government-psyop-these-documents-prove-it adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2023, Ocak 5)

NBC (2023, Ocak 10) *Guillermo del Toro's Pinocchio Wins Best Animated Motion Picture: https://www.nbc.com/the-golden-globe-awards/video/guillermo-del-toros-pinocchio-wins-best-animated-motion-picture-2023-golden-globe-awards-on-nbc/NBCE659589979* (Erişim Tarihi: 2023, Ocak 12)

ROWLEY, S. (2006, Kasım 1). *Life Reproduced in Drawings: Realism in Animation.* Sterow: https://www.sterow.com/?p=797 adresinden alındı

SHIMBUN, I. (2021, Nisan 2). *Ghibli: Isao Takahata*. 1101: https://www.1101.com/ghibli/2004-07-30.html adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2021, Nisan 2)

SOBCZYNSKİ, P. (2018, December 5). *Why Do Fireflies Have To Die So Soon?: A Tribute to Isao Takahata, 1935-2018*. Roger Ebert: https://www.rogerebert.com/features/why-do-fireflies-have-to-die-so-soon-a-

tribute-to-isao-takahata-1935-2018 adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2021, Temuuz 5)

WEINTRAUB, S. (2022, Eylül 16). *Collider*. "Director Isao Takahata Talks THE TALE OF PRINCESS KAGUYA, His Process, the Future of Studio Ghibli, the Popularity of Animation in Japan, and More": https://collider.com/isao-takahata-the-tale-of-princess-kaguya-interview/ adresinden alındı (Erişim Tarihi: 2022, Nisan 17)

Basılmamış Kaynaklar:

BAKIR, B. (2010). *Günümüz Sinemasında Gerçekliğin Yeniden Değerlendirilmesi (Yayınlanmış doktora tezi).* İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

ÖZTEKİN, M. K. (2008). *Bir Kültür Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı (Manga)'nın İncelenmesi.* İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

SARBAN, S. (2011). *Mangadan Animeye: Japonya'nın "Yumuşak Güç" Silahlarından Biri Olarak "Sen to chıhıro no kamıkakushı" Filminde "Tüketim Nesnesi" Sunumu: Otomobil Örneği.* İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi.

Resim Kaynakları:

Resim 1: ABD Hava Kuvvetleri'ne bağlı B-29 uçakları bombalarını Japonya semalarına bırakırken (29 Kasım 1944).

Kaynak: https://www.historycentral.com/ww2/events/FirstB29RaidsOnJapan.html
Erişim Tarihi: 16.07.222

Resim 2: Miyazaki'nin *Rüzgarlı Vadi'si(1984)* vizyona girdiği yıllar, orta yaşa yaklaşmış Miyazaki ve Takahata. Takahata Rüzgarlı Vadi'nin yapımcılığını üstenmiştir. (1984)

Kaynak: https://www.asahi.com/articles/TKY201312110298.html
Erişim Tarihi: 08.09.222

Resim 3: Yasuo Otsuka, Isao Takahata, Hayao Miyazaki *Güneşin Prensi Horus* filmi için Toei animasyon stüdyosunda referans çekimindeler. (1965-68)

Kaynak: http://ghiblicon.blogspot.com/2011/01/portrait-of-artist-as-young-man.html
Erişim Tarihi: 03.01.2023

Resim 4: Genç Miyazaki ve Takahata Toei animasyon stüdyosundalar. (1965)

Kaynak: https://ghibli.fandom.com/wiki/Hols:_Prince_of_the_Sun
Erişim Tarihi: 19.10.2022

Resim 5: Horus kurtlarla mücadele ediyor.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1968) *Güneşin Prensi Horus*: Süre: 00:00:54.

Resim 6: Köylüler naaşı köy meydanında karşılarken.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1968) *Güneşin Prensi Horus*: Süre: 00:17:22.

Resim 7: Köylüler kolektif bir şekilde balık avındalar.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1968) *Güneşin Prensi Horus*: Süre: 00:24:33.

Resim 8: Kurt sürüsü köye saldırırken.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1968) *Güneşin Prensi Horus*: Süre: 00:29:59.

Resim 9: Köylüler Horus'u linç etmek için hazırlanırken.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1968) *Güneşin Prensi Horus*: Süre: 00:29:59.

Resim 10: Horus illüzyon ormanında.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1968) *Güneşin Prensi Horus*: Süre: 01:04:16.

Resim 11: Rahatlatıcı kadınlar (*ianfu*).

Kaynak: https://www.codigonuevo.com/yo/esclavas-sexuales-segunda-guerra-mundial-EOCN127210
Erişim Tarihi: 23.12.2022

Resim 12: Amerika'nın en büyük animasyon dergilerinden birisi olan *Animerica* dergisinde Isao Takahata ve Akiyuki Nosaka'nın röportajının yayınlandığı sayı.

Kaynak: http://ghiblicon.blogspot.com/2011/04/animerica-interviews-isao-takahata-and.html
Erişim Tarihi: 29.07.2022

Resim 13: Isao Takahata, Seita'nın öldüğü tren istasyonunda.

Kaynak: DUDOK DE WİT, A. (2021). Grave of the Fireflies. The British Film Institue. London: The British Film Institue, BFI FILM CLASSICS.

Resim 14: Bombalanan şehrin ortasında halk ve Japon İmparator'una bağlılık yemini etmiş Japon askeri.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1988) *Ateşböceklerinin Mezarı*: Süre: 00:09:42.

Resim 15: Seita kız kardeşini eğlendirmeye çalışırken.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1988) *Ateşböceklerinin Mezarı*: Süre: 00:19:17.

Resim 16: Setsuko bitkin düşmüş halde abisinin kollarında.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1988) *Ateşböceklerinin Mezarı*: Süre: 01:07:27.

Resim 17: Seita kız kardeşinin cesedini yakıyor.

Kaynak: Yönetmen**:** Isao Takahata, (1988) *Ateşböceklerinin Mezarı*: Süre: 01:24:18.

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad: Murat Can YAĞBASAN

İş Deneyimi: Tarihi Belgesel Animasyon Tasarımcısı ve Editör

(Şubat 2019 – devam ediyor)

KNG Production (Kanada)

www.youtube.com/kingsandgenerals

www.youtube.com/thecoldwartv

Eğitim: **Dokuz Eylül Güzel Sanatlar Fakültesi (2015-2020)**

Çizgi Film ve Animasyon Bölümü

Not Ortalaması: 81.88

Buca Anadolu Teknik Lisesi (2011-2015)

Grafik ve Fotoğraf Bölümü

Not Ortalaması: 77,26

Başarılar: **KAYIP DOSTUM TOPRAK**

Belgesel Animasyon Film, Süre: 00:05:12.

Departman: Yönetmen, Yapımcı, Senarist, Animasyon Sanatçısı.

ÖDÜL VE GÖSTERİMLER

İzmir Ticaret Borsası Toprak ve Çocuk Animasyon Yarışması, Birincilik Ödülü.

ÖZÜR (APOLOGY), 2022, Canlandırma Filmi, Süre: 00:10:26.

Departman: Yönetmen, Yapımcı, Senarist, Animasyon Sanatçısı.

ÖDÜL VE GÖSTERİMLER

7. Genç Öncüler Kısa'dan Hisse Kısa Film Yarışması, Canlandırma Kategorisi, En İyi Animasyon Film Ödülü. 2022

3. Maltepe Üniversitesi Çizgi Film Festivali, Animasyon Film Yarışması, Birincilik Ödülü. 2022

20. Kısa-ca Öğrenci Filmleri Festivali, Ulusal Canlandırma Dalı, Jüri Özel Ödülü. 2022

1. Büyük Taarruz Uluslararası Kısa Film Festivali, Ulusal Kısa Film Yarışması, İkincilik Ödülü. 2022

14. Rotary Kısa Film Festivali, Canlandırma Dalı, Üçüncülük Ödülü. 2022

1. Luma Kısa Film Festivali, Kısa Film Yarışması, Finalist. 2022

22. Frankfurt Türk Film Festivali, 14. Üniversitelerarası Kısa Film Yarışması, Finalist. 2022

10. Canlandıranlar Festivali, 6. Canlandıranlar Film Yarışması, Yarışma Filmi. 2022

9. Uşak Kanatlı Denizatı Kısa Film Festivali, Ulusal Kısa Film Yarışması, Finalist. 2022

3. Antep Kısa Film Festivali, Gösterim Seçkisi. 2022

KIYIDA BİR YELKEN (A SAIL ON THE SHORE) – 2019, Müzikal Canlandırma Belgesel Film, Süre: 00:14:02.

Departman: Yönetmen, Yapımcı, Senarist, Animasyon Sanatçısı.

ÖDÜL VE GÖSTERİMLER

Z RAPORU, Dokuz Eylül Güzel Sanatlar Fakültesi, Film Tasarımı Bölümü Canlandırma Anasanat Dalı Tez Birinciliği.

3. AFSAD Kısa Film Festivali, Canlandırma Dalı, Jüri Özel Ödülü. 2019

6. Contact Uluslararası Öğrenci Filmleri Festivali, Uluslararası Öğrenci Filmleri Yarışması, Finalist. 2019

7. Canlandıranlar Festivali, 3. Canlandıranlar Film Yarışması, Finalist. 2019

19. Kısa-Ca Uluslararası Öğrenci Filmleri Festivali, Ulusal Animasyon Dalı, Finalist. 2019

26. Adana Altın Koza Film Festivali, Gösterim Seçkisi. 2019

AFSAD Ayın Film Etkinliği, 3. AFSAD Kısa Film Festivali, Ödüllü Filmler, Gösterim Seçkisi. 2019

42. Clermont Ferrand Uluslararası Kısa Film Festivali, Film Market, Türkiye'den Kısalar Seçkisi. 2020

AFSAD Mayıs Ayı Film Etkinliği, Animasyon Film Gösterim Seçkisi. 2021