

MİYAZAKİ SİNEMASI VE AUTEUR KURAMI

Ali KARATAY ¹

ÖZET

Sinema konusunun tartışıldığı ortamlarda fikir, kuram, teknoloji, teknik vb. başlıklarda birçok farklı görüş ortaya atılmıştır. Kendisinden önceki sanatsal eylemlerle ilişkisi en açık ve bağları en sıkı olan disiplin, hiç kuşkusuz sinemadır. Bu nedenle sinema sürekli olarak gündemdeki yerini korumuştur. Süreç içerisinde mevcut sinema anlayışına bir tepki ve alternatif olarak üretilen Auteur Kuramı'na bağlı yönetmenler; bürokratik bir kısım zorunlulukları egale ederek kendi dillerini oluşturmuş ve yapımcı sineması mantığını yıkmayı başarmışlardır. Stüdyo Ghibli'nin hem de Miyazaki'nin dönemin hakim animasyon sektörü ve mantığına karşı kendi öz benliklerini koruyarak kendi seslerinin rengini bulma yolunda attıkları bu adım ve geliştirerek günümüze kadar getirdikleri bu duruş, birbirleriyle benzeşme gösterdiklerinden dolayı eşdeğerdirler. Filmlerinde kullandığı tüm öğe ve unsurları hem çok ince detaylarla bezeyen hem de ayrıntı konusunda aşırı uzmanlaşmış olan Miyazaki Sineması, dönemsel olarak ayrılma dahi bütünsel olarak okunabilen değere sahiptir. Hem genel tüketici kitlesini hedefleyip hem de imgesel bakış açısından vazgeçmeden böylesine nitelikli yapıtlar üretebilmek kayda değer bir olaydır. Özellikle de çok korkulan bir özellik olan didaktik olma mevzuunda çok rahat olan Miyazaki; en çok değer verdiği ve didaktik olmaktan çekinmeden öğütler verdiği gençlere önemli dönemeçler bırakarak filmlerindeki söylevini başka bir boyutta gelecek konusuna taşımıştır.

Anahtar Kelimeler: Miyazaki sineması, Auteur kuramı, sinema kuramları, sinema tarihi, uzak doğu sineması, eleştiri, manga, anime, Stüdyo Ghibli

Karatay, Ali. "Miyazaki Sineması ve Auteur Kuramı". *idil* 4.18 (2015): 111-122.

Karatay, A. (2015). Miyazaki Sineması ve Auteur Kuramı. *idil*, 4 (18), s.111-122.

¹ Yrd.Doç.Dr, Öğretim Üyesi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Canlandırma Filmi Yapım ve Yönetimi Ana Sanat Dah, İzmir, alikaratay(at)gmail.com

CINEMA OF MIYAZAKI AND AUTEUR THEORY

ABSTRACT

Many different ideas have been put forward under the headings of ideas, theories, technology, technique and et in the environment where cinema as a concept is discussed. The discipline which is closely and explicitly connected to the artistic activities is no doubt cinema. Therefore, cinema has always maintained its position on the agenda. Methods being dependent on Auther Theory and produced as a reaction and alternative to the present cinema concept within the process have created their own languages by coping with certain bureaucratic requirements and managed to eliminate the understanding of producer's cinema. This step which Studio Ghibli and also Miyazaki have taken against the prevailing animation sector and concept of the period on the way to find their own style by preserving their sel-identity and this attitude developed and introduced by them are equivalent owing to the likeness between them. Miyazaki Cinema both decorating all elements used in its films with extremely fine details and being extremely specialized in detail possesses a value which can be judged by holistic approach even though it stands in a different position in terms of the relevant period. It is quite remarkable to be able to create such quality works both by aiming to appeal to general audience and without diverting from fictitious perspective. Particularly, the issue of being didactic, which is the reason for fear for many others, is of no concern for Miyazaki and he has transferred his discourse in his films to another dimension, that is, subject of future by delivering important milestones to the young people whom he has given value and advice without having any concern in being didactic.

Keywords: miyazaki, cinema of miyazaki, auteur theory, sinema theories, film history, far eastern cinema, criticism, manga, anime, ghibli studio

GİRİŞ

Sinemanın özünün tartışıldığı her ortamda; fikir, kuram, teknoloji, teknik gibi birçok farklı başlıkta birçok farklı görüş ortaya atılmıştır. Bu görüşlerin toplamı sinema eylemini sanata dönüştüren bir devingen süreçtir. Kendisinden önceki sanatsal eylemlerle ilişkisi en açık ve bağları en sıkı olan disiplin, hiç kuşkusuz sinemadır. Bu sayede hem tartışma konusu olmuş hem de hemen hemen tüm görsel ve işitsel araçları birleştirmesi bakımından en yaygın kullanım aracı olmuştur. Süreç olarak bir merakın ürünü olan sinema ilerleyen zamanlarda kitlesel iletişimin vazgeçilmezi olmuştur. Onun bu evrimi ve içerisinde barındırdığı alt başlıkları; “sinema resimdi ama şimdi hareket ediyor veya müziği ama bu sefer notalardan çok ışığın müziği. Ortak uzlaşma noktası ise sinemanın sanat olduğu üzerineydi” (Stam, 2014: 43) görüşüyle ele alarak tartışma ortamları oluşturulabilir.

Bu sayede ilerleyen süreçlerde sinemanın disiplinlerarası bir yapıya sahip olmasının önünde, onun diğer disiplinlerin üzerinde ve bir üst modeli olduğunu ve onun sanatsal bir tasarım bütünlüğü oluşturduğunu Arnheim;

Sinemanın sanatseverlerce candan bir şekilde karşılanmamasına duyduğu hayreti dile getirir. Sinemanın mükemmel bir sanat olduğunu zapt edilemeyen bir ayrıcalıkla hem eğlendirmeye hem de dikkat dağıtmaya hizmet ettiğini; sonuçta güzellik geçidinde diğer tüm eski sanatlara galip geldiğini ve muhtemelen arzu edilebilir bir biçimde ilham kaynağını daha az sakladığını (Arnheim, 1997: 75)

şeklinde ifade eder.

Bir filmin genel manada tasarımı ile ilgili detaylı bir çalışmasının yapılması onu açığa çıkaran tüm etmenlerin bir noktada buluşmasıyla doğru orantılıdır. Böyle bir süreç işletilecekse, görsel algıyı bütünlemesi açısından tasarım öğelerinin tamamı açıklanabileceği gibi filmin ideolojik bakış açısının veya en basit ifadeyle filmin ne söylemek istediğinin alt metninin de iyi okunması gerekecektir. Bu sürecin neticesinde; sinema dilini yaratabilmiş, filmin tüm kodlarında var olan bir yönetmen sinemasından bahsetmek mümkündür.

Aslında bu tabir; belirli bir coğrafyada ve belirli bir zamana işaret etmektedir. Yönetmen sineması olarak ifade edilen; Auteur kuramının kendisidir. Bu kuram, sinemanın gelişme gösterdiği ve ulusal sinemaların hareketliliğini kazandığı doğurgan bir ortamın ürünüdür. Oysa sinema

Başlangıçta bir eğlence kurumu, daha sonra giderek bir işkolu / endüstri olmasından sonra toplumsal / kültürel bir kurum olarak toplumdaki yerini aldığı görülür. Özellikle Amerika ve Avrupa toplumlarının sinema tarihlerindeki gelişme çizgisi bunu göstermektedir. Sinema bir çok bakımdan yirminci yüzyılın "tüketim toplumu"nun gelişmesi ile paralel gitmiş ve toplum "sinema yıldızı"nu fantezi ve başarının bir simgesi olarak kabul etmiştir (Bazin, 2012:38).

Bu kuram ele alınırken Hollywood sinemasının işlevsel ve yayılımcı politikasının irdelenmesi gerekir. Tamamen yayılımcı olan bu sinema, kendisinden sonra gelen, özellikle de Avrupa Sinemasını ve sinemacılarını yönlendirerek farklı kuram ve alternatif sinema dillerinin oluşmasına zemin oluşturmuşsa da yine de yaklaşık otuz yılı aşkın bir süre zarfında tüm dünyayı ve ulusal sinemaları etkisi altına almıştır. Bu sayede; her gelişmemiş ulusal sinemanın alternatifi olan Hollywood filmleri, o ülkedeki sinema devingenliğini sağlamıştır. Buradan hareketle ulusal bazda, özellikle de bu kuramın ortaya çıkacağı Avrupa'da sinema adına önemli dil yaratım süreçlerinin işlediğini görmekteyiz. "Jean Mitry'nin ortaya koyduğu biçimde, film yapımcısı, gerçekliğin kaba algılamalarını seçerek kendi film biçimini oluşturmuş, gerçekliğe yeni bir dil kazandırmıştır. Ama bu dil yönetmenin sözcükleriyle konuşan bir dil olmuştur" (Güçhan, 1992:120).

Bu bağlamda, Miyazaki filmlerindeki görsel tasarımın sadece bir animasyon sinemasındaki renk, ışık, doku dili değil bir felsefi altyapısının da irdelenerek auteur kuramındaki yeri tartışılacaktır.

MANGA VE ANİME KAVRAMLARI

Kültürel bir yapılanma aracı olan manga ve animeler küresel bir kabul gören Japon yaşayışına ve felsefesine hizmet eden disiplinlerdir. Öyle ki; ekol halini alarak belli bir düzeneğin mihengini oluşturmaktadırlar.

Manga kelimesinin bilinen ilk kullanımı 1770'li yıllara dayanmaktadır. 19. yüzyıl boyunca manga kelimesi özel olarak, üzerinde karikatürler bulunan odun bloklarını (Hyakumenso), özellikle de Hokusai Katsushika'nın (1760-1849) 1819'da yayınlanmış olan ve öğrencilerinin kullanması için kendisinin çizdiği skeç, çizim ve karikatürlerini adlandırmakta kullanılmıştır. Hokusai çizdiği skeçleri iki Çince karakterin ["man" (rasgele) ve "ga"(resim)] birleşiminden oluşan Manga kelimesiyle tanımlamıştır (Schodt, 1996:15).

Manga ve anime kültürü, ciddi bir direniş aracı olarak kendini belli etmeye başladığı zamanlardan itibaren özellikle Miyazaki ve Isao Takahata önderliğinde kurulan ve kitle iletişim disiplinine farklı bir bakış açısı getiren Ghibli Stüdyosu, sonraki dönemlerde önemli bir ekolün temsilcisi olacaktır. Bu iki farklı kavramın karşıladığı hareketli çizimlerden meydana gelen uzun metraj sinema filmleri içerisinde barındırdığı tüm tasarım etmenleri sayesinde; geniş hayal dünyasını, savaş mağduru bir toplumun çılgınlıklarını ve kültürel kodların görselleştirilmesini sağlamıştır. Aslında Manga'nın günümüz konumuna bakıldığında ele alınan bu disiplin hakkında önemli veriler elde edilebilir. Bu sayede bu kavramın, pratikte ne gibi bir işleyişi olduğunu anlaşılabilir.

Öncelikle dünyanın başka hiçbir ülkesinde çizgi romanın bu kadar çok sevilip okunmadığını söylenebilir. Bugün Japonya'da satılan yaklaşık her 10 kitaptan 3'ü manga'dır. Japonya'da 3000'in üzerinde profesyonel manga sanatçısı vardır ve her sene yaklaşık 7 Milyar dolar gibi büyük bir bütçe ile yaklaşık 2 milyar adet manga satılmaktadır. Sayısız manga dergisi arasında, her sayısı 1 milyonun üzerinde satan en az 10 manga dergisi vardır. Japonya'da manga içermediği halde 1 milyonun üzerinde satabilen sadece 1 dergi vardır. Shounen Jump dergisinin 1994'teki bir sayısı 6,2 milyon adet gibi inanılmaz bir tiraja ulaşmıştır. Bu manga dergilerinin her bir sayısı yaklaşık 400 sayfadır (Schodt:1996:22-23). Satılan manga sayısı nüfusa oranlandığında her Japon'un senede yaklaşık 15 adet manga satın aldığı görülmektedir. Sonuç olarak, bu rakamlar manga'nın basit bir eğlence kaynağı olmadığını ve 7'den 70'e Japon halkının günlük hayatının vazgeçilmez bir parçası haline geldiğini göstermektedir (URL 1:2015).

Bu verilerden yola çıkarak bu kavramların sadece evrensel değerleri olan birer kod olmadığını pratik hayatın içerisinde yaşayarak bir kültür aktarımı aracı olduğunu kabul etmek gerekir. Bu, ele alınacak olan Miyazaki Sinemasının da sorunsal ve temeli niteliğinde bireyi yönlendirerek alt-metin ve metinler arasılık süreçlerinin de yer aldığı auteur kuramını oluşturan etmenlerin Miyazaki filmlerindeki yansımalarının sorgulanması ihtiyacını doğurmuştur. Bir yönetmen sineması algısı oluşturan auteur kuramı, her ne kadar Avrupa Sanat Sineması ekseninde yer alsın da onun gösterge bilimsel, teknik ve metin olarak ele alınışı Miyazaki filmlerindeki auteur'lük sorgusunu güçlendirmektedir.

AUTEUR KURAMINA GENEL BİR BAKIŞ

Tarihsel süreç içerisinde etki-tepki metodu birçok döngüsel süreçlerin doğumuna zemin hazırlayıcı etmen olmuştur. Akımlar, savaşlar, icatlar gibi insanlığı

etkileyen olay ve olgular birikim etmeninin yenilik merkeziyle örtüşmesiyle meydana çıkan farklı bir fikrin doğumunu sağlamıştır. Sinema ise; sanat dalları arasındaki en genç disiplin olması, birleştirici ve kitlesel bir ürün olmasından dolayı daha farklı ve daha çeşitlilik arz eden dönüşüm ve evrimler geçirmiştir. Özellikle, egemen ideolojinin ve yayılımcı politikanın merkezi sayılan Amerikan Sinemasına reaksiyon olarak doğan bir çok akım ve ulusal sinema türleri mevcuttur. Bunlardan biri de hiç kuşkusuz diğer tüm akım ve görüşlerden farklı ve sinema dili oluşturmada en yetkin özelliğe sahip auteur kuramıdır. Ve auteur kuramı,

Sonuçta yönetmen bağlamında ortaya konulan sanat sineması son noktasına 1950'den itibaren ulaşmıştır. Bu bağlamda auteur kavramı önce dolaylı olarak Amerika ve Fransa arasındaki ekonomik-politik nedenlerden direkt olarak da Amerikan sineması üzerine düşünen ve yazan kendi ülke sinemasına tepki gösteren bir grup entelektüelin çabası sonrasında ortaya çıktı (Kolker, 2011:168).

Bir anlamda “yönetmenler politikası, sanatsal yaratım içinde başvuru kriteri olarak kişisel faktörünü okumaktan ibarettir. Ardından gelecek olan farklı bir eser olsa dahi bu kişisel sürekliliğin peşinden gider” (Bazin, 2012:112).

Esas dayanak noktasını oluşturan Bazin'in kuram hakkındaki bu değerlendirmesi üzerinden ele alındığında Miyazaki filmleri, kendi içerisinde tutarlı bir devamlılığa ve özgün bir bakışa sahip olmasına rağmen birbirine işaret eden imgelere sahiptir. Farklı kavramları yineleyerek yönetmen sineması mantığını işletebilen Miyazaki, her ne kadar Japon kültürüne ait imgeler kullanarak sinema filmi de yapmış olsa, onun bu kültürel kodları rahatlıkla kullanabilmesi *auteurlüğüne* dair bir olumsuz bakış oluşturmamaktadır.

Nitekim sinema tarihinin en önemli eleştirel yöntemi “auteurler politikası” nı Amerika'ya “Auteur Kuramı” olarak taşıyan ve üniversitelerde bir kavram olarak yerleştiren film tarihçisi ve akademisyen Andrew Sarris, “ *Notes on the Auteur Theory in 1962*” adlı makalesinde (Sarris, 2000:233) bir yönetmenin auteur olup olmadığını üç ölçüt üzerinden değerlendirmektedir. “Üç halka” olarak görselleştirilebileceğini söylediği şemada en dışta olan birinci halka “teknik ustalık” (Technical Competence) yani film dilini uygulayabilme yeteneği, ikinci halka yönetmenin ayırt edici bir karaktere sahip olması özelliğidir “Kişisel Tarz” (Personel Style) (kendi filmlerinin bütünündeki ortak özellikler) yani yönetmenin kişisel stildir, imzasıdır. En derinde yer alan üçüncü halka ise “içsel anlam” olarak adlandırılır. İçsel anlam yönetmenin kişiliği ile onun malzemesi arasındaki gerilimden doğar. Yani yönetmenin felsefesini yansıttığı, tutarlı, önemli kişisel anlatsıdır. Sarris'e göre bu özelliklere sahip auteur yönetmenler kendi dönemi açısından: Chaplin, Welles, Dreyer, Rossellini, Bunuel, Bresson ve Vigo'dur.

Bu üç halka içerisinde Sarris'e göre en önemlisi "iç anlam"(Interior Meaning): "tutarlı bir dünya görüşü, tutarlı bir düşünceler dizisidir." Sarris buna "iç anlam" ya da "görüş" der ama buna bir dünya görüşü, bir felsefe ya yönetmene özgü ya da daha büyük anlatı geleneklerinin önemli ve tutarlı bir çeşitlemesi olan bir tür kişisel anlatı da denilebilir" (Kolker, 2011:171). Auteur Kuramına Öteki Yaklaşımlar; Andre Bazin ve Peter Wollen Sarris'in tanımına farklı yaklaşan eleştirel yöntemler de bulunmaktadır. Bunlardan biri olan yapısalcılık auteur kavramını farklı tartışma noktalarına getirmiştir. Yapısalcılığa göre insanları birey olmaları konusunda bilinçlendiren öge dildir. Dil bireyleri "özne" yapar. Fakat özne de metinsel kodların sonucudur. Birey içerisinde yer aldığı toplumsal, tarihsel, ekonomik süreçlerin etkileşiminden ibaretse auteur birey özellikleri açısından ele alınamaz önermesini yapan yapısalcı görüş açısından öznenin bu durumu auteur kuramını muğlak hale getirmiştir. Yönetmenin film üzerindeki etkisine yapısalcı açıdan yaklaşan Peter Wollen Sinemada Göstergeler ve Anlam adlı kitabında kuramı "yapı" çerçevesinde ele almış, yapı üzerinde yönetmenin etkisini sınırlı görmüştür. Bu etkinin karşıtlıklar ilkesine uygun olarak ortaya çıkabileceğini ve motiflerde yer alabileceğini belirterek yönetmenin "filmsel yapı" nın dışında özgür ve belirleyici bir etken olamayacağı konusunda görüş ortaya koymuştur (Wollen, 2010:83). Metinde görsel anlamın oluşturulması, tempo, tekrarlayan motifler ve tematik kaygılar üzerinden yapılmalıdır. Bunun için de filmlerdeki dizim/ dizele boyuttaki karşıtlıklar ortaya çıkarılmalıdır. André Bazin'in (Bazin, 1957: 114) Sarris'in auteur kuramının kişisel nitelikleri değerlendirmede yeterli olmadığını vurgulayan bu görüşleri, bir kültür ürünü olarak da eserin değerini ortaya koymak gerektiğini tartışmalara eklemiştir (Bazin, 2012:114).

MİYAZAKİ SİNEMASI VE AUTEUR KURAMI ÇERÇEVESİNDE İÇ ANLAM VE AHENK

Miyazaki filmleri, felsefi bir bakış açısının yanında iç anlam ve süreklilik bakımından üst bir dile sahiptir. Özellikle auteur kuramı çerçevesini oluşturan; kendini yineleme metodunu bir kısır döngü olarak ele almadan nitelenecek ise; kendini yineleyen ve genel manada eylemsel olarak bir bütünlük içerisinde seyreden bir sinema diline sahip oluşu Miyazaki filmlerini değerli kılmakla birlikte yönetmenin auteurluğu hakkında bize belirli hatlar çizmektedir. Filmlerinde ele aldığı konuları şekillendirirken genel itibariyle kendi sinemasının dili haline getirmiş olduğu etmenleri kullanmada ve onu filmin içerisine yedirerek senaryo bağlamında veya yönetim bağlamında herhangi bir eğretiliğin olmadığını göstermektedir. *Uçmak* eylemi onun filmlerindeki en önemli imgesi olduğu kadar *kadına bakış* açısı da felsefi ve kültürel bir kod özelliği taşımaktadır. *Aile* her ne kadar önemliyse *toplumsal bellek* de o derecede önemlidir.

Miyazaki Sinemasını iki farklı süreçte ele almak gerekirse bunlardan ilki; yönetmenin toplumsal bellek dediği ve kültürel kodların tamamını barındıran ve Japon tarih felsefesine dahil olan tüm etmenlerin sunulmasıdır. İkincisi ise; daha çok teknik veya görsel olup aynı zamanda estetik açıdan bazı önemli unsurları kapsayan ve bunu zihinsel bir imbiden geçirek filmlerinin felsefi alt yapısına dahil etme sürecidir. Uçmak eylemi; hem teknik ve görsel hem de evrensel estetik değerler bakımından bu konuya dair önemli bir imgedir.

Bununla alakalı olarak şöyle bir yargıda bulunmak yerinde olacaktır:

Hayao Miyazaki'nin uçaklara ve uçan nesnelere karşı özel yakınlığı, hemen hemen bütün eserlerinde görmek mümkündür. Porco Rosso, 1920'li yıllarda tamamen çift kanatlı ve pervaneli avcı uçakları döneminde geçer, akrobasi ve it dalaşını yüceltir. Laputa, gökyüzünde gizemli bir enerji sayesinde uçan bir adayı konu alır, Nausicaa'nın Rüzgarlı Vadisi'nin ötesindeki topraklar üçüncü dünya savaşından sonra yaşanan dehşet verici ekolojik bir felaket tarafından yok edildiği için insanlar zehirli toprakların ve polen bulutunun çok üzerinde, göklerde yol alan hava gemileriyle seyahat etmektedir (Öztek, 2011:113).

Bu, uçmak eylemin ilk ve görünen yüzüdür. Aynı zamanda Miyazaki, bu kadar çok uçuş eylemini kullanmakla birlikte hiçbir zaman pilot olmayı düşünmemiş ve uçak uçurmayı istememiştir. Bu detay; Miyazaki Sinemasının bir felsefesi olduğuna dair en önemli iç anlamdır. Zira Miyazaki, bu gibi bir eylemi sadece sinemasının anlamsal derinliği ve tutarlılığı açısından ele alarak bir nevi auteurlüğüne dair bir iz bırakıyor. Bunun yanında en önemli konulardan biri olan filmlerindeki detaycılık ve ayrıntı etmenini ele alırken uçmak eylemi sınırları içerisinde kalarak konuya yaklaşmak gerekecek. Detay çizimler ve en ince ayrıntılar onun uçan nesnelere dikkate değen en önemli öğedir.

Howl'un Yürüyen Şatosu'nda hava gemileri birbirleriyle kapışır; Howl geceleri dev siyah kanatlı bir yaratığa dönüşerek düşman hava gemilerine ve Büyücü Saliman'ın uçan ajanlarına saldırır. Howl'un Yürüyen Şatosu'ndaki zırhlılar ilk ironcladleri ve dreadnotları andırır, uçan gemiler ise gerçek zeplinlerle Nausicaa ve Laputa'nın hava gemilerinin bir harmanıdır (Öztek, 2011:116).

Anime sinemasının da özelliklerinden yararlanarak tasarlanan bu, uçan nesnelere ve uçan nesnelere dönüşen karakterler özellikle kısmi olarak gerçekliğe sadık kalmasıyla temellerini çok sağlam bir şekilde atarak belki de buluş dünyasına farklı bakış açıları getirmektedir. Bu mana üzerinden gidildiğinde bile Miyazaki Sineması uçuş eylemi üzerine önemli kodlar ve kültürel anlamlar taşımaktadır. Japon tarihi ve kültürü süreç olarak zor ve zahmetli dönemlerden geçtiği hakkında su götürmez bir

gerçekliğe sahiptir. Bu mana, uçmak edimi üzerinden ele alınacak olursa; hız, yükselme, daha fazla ferahlama, sahip olunanlar yetinilmeyip gözleri daha yüksekte olarak yaşama üzerine anlam çıkarsamaları yapılabilir. Miyazaki, hemen hemen her filminde toplumsal olaylara bakış açısını keskin çizgilerle ifade ettiği için bu eylemi de kültürel imge ve öngörü adına kullanıyor olması yüksek ihtimal dairesindedir ve sinema bağlamında böyle okunmalıdır.

Miyazaki Sineması, sadece “uçmak” demek değilse de yine de büyük bir kısmını ve teknik alt yapısını oluşturmaktadır. Hikaye işleyişinde ve karakter analiz süreçlerinde bunu açıkça görüyor olmamız, filmlerdeki tekrar edip duran bu imge durumunu yüceltmekle birlikte sinema dili oluşturma fikrinin de temelini oluşturmaktadır. Diğer kodlara ve felsefi alt yapıya ihtiyaç hissetmeden de başlı başına bu eylem, Miyazaki Sinemasının devingen yapısına ve içsel ahengine işaret eder. Diğer tüm öğeler, birer yan hikaye ve söylev olarak filmlerdeki hak ettiği yeri bulur.

Aile yapısına önem verme, ideal aile ve ailenin dönüşümü konusu özellikli ve hassas konular olmaları bakımından en ince detaylarla ele alına gelmiştir. Ruhların Kaçışı'nda aile bireylerinin domuza dönüşmesi; modern çağla beraber zihinsel bir dönüşüme uğramış ve manasının yitirmeye yüz tutmuş “harcama kültürü” üzerine inşa edilmiş ailenin maddesel tezahürünü yansıtmaktadır. Yediğini ve doyduğunu anlamayan bir hayvan üzerinden görselleştirilen aile bireyleri toplumsal erozyonun boyutlarını da bizlere yansıtmaktadır. Aile kutsal ve önemli bir sistemdir. Bu nedenle Japon kültüründe bu kadar derin öneme sahip olan bu kavram da karşılığını ve imgesel anlatımını kazanarak Miyazaki Sinemasında yerini bulmaktadır.

Kadına bakış meselesi ise aile konusundan birkaç adım öndedir. Özellikle tasarladığı güçlü kadın karakterlerle, kadının tarihsel süreçteki yeri ve konumu itibarıyla “geleceğe dair” olma özelliğine vurgu yapmak gibi bir fikri olduğu çıkarımı üzerinde akıl yürütmeye değen bir konudur. Çünkü her ne kadar kadınlar güçlü ve hakimiyet sahibiyse de onları maddi olarak bağlayan eş, çocuk veya diğer insani ilişkiler onlara kadınlıklarının anımsatan en güçlü argüman ve toplumsal devamlılığı ve doğurganlığı imleyen en ince detay olarak Miyazaki Sinemasında yerini alıyor.

Miyazaki, güçlü kadın karakterleri çok sever ve böylesine karakterleri animelerinde de genellikle başkarakter olarak kullanır. Hikayelerini de genel olarak iki güçlü kadın karakterin çatışması üzerine kurgular: Prenses Mononoke'de Kurt Tanrıları tarafından büyütülen San ve Demir Dağın efendisi Lady Eboshi, Ruhların Kaçısındaki Chihiro ve ruhlar hamamının patroniçesi Cadı Yubaba, Howl'un Yürüten Şatosu'ndaki Sophie ve Batının Kötü Cadısı...(Öztekın, 2011:113).

Bu karakterlerin analizleri, filmin de dilini oluşturmakla birlikte auteur kuramı çerçevesinde ele alınan tüm Miyazaki filmleri ile beraber okunmalıdır. Genel hatlarıyla birbirini andıran ve birbirlerine hiç benzemedikleri halde her filmde farklı bir fikir alt yapısına sahip olan kadın karakterler sinemasal devingenlik ve süreklilik adına önemli bir imgedir. Bu meseleyi daha da önemli yapan durumla ilgili olarak;

Genellikle bu karakterler ortada olan bir erkeğe (ki bu çoğu zaman korkunç hatta tanrısal güçlere sahip olan bir erkektir) hükmetme savaşı içindedirler: Prenses Mononke'de bir Şeytan Tanrı tarafından lanetlenmiş Prens Ashitaka, Ruhların Kaçışında Yubaba'ya kulluk etmek zorunda olan ve güzel bir oğlan çocuğu görünümünde gezinen Ejderha Batu, Howl'un Yürüyen Şatosu'nda bütün kadınların sevgilisi yakışıklı büyücü Howl (Blanc, 2011:129).

denebilmektedir.

Karakterlerin baskın ve hikayeyi yönetebilme güdülerinin güçlü olduğu filmlerde, yönetmenin olaya bakışı ve süreci son derece dikkatli ve bilinçli okuması yatmaktadır. Yönetmen, bunca karakterler arasından birbirlerini imleyen ve birbirlerini işaret eden bu tipteki karakterleri kullanmakla birlikte auteur kuramı çerçevesinde önemli bir karşılaştırmaya tabi tutulmuştur. Daha da derine incek olursak; "Prenses Mononoke'de çarpıcı olan karakterlerinin, özellikle de kadın karakterlerinin fazlasıyla yuvarlak ve karmaşık oluşudur. Lady Eboshi, yüzeyde öykünün köylüsü gibi görünür, sonuçta ormanı tahrip etmektedir ve saldırgandır" (Blanc, 2011:108). Bir başka karakter;

Chihiro, Miyazaki'nin güçlü kadın karakterlerinden bir başkası, bir baş oyuncu, ruhsal anlamda bağımsız ama sorumsuz olmayan bir kişiliktir. Herhangi bir toplumsal gruba uyum sağlama ve kabul edilme yetisi hem bir ruhlar aleminde bile ayakta kalabilmesiyle hem de eski sınıf arkadaşlarından aldığı çiçeklerle sergilenir (Blanc, 2011:116).

Ayrıca Howl'un Yürüyen Şatosu'ndaki Sophie'ye bakıldığında;

Ruhların Kaçışı'ndaki Chihiro'da olduğu gibi Sophie de bir kimlik krizi yaşar; iki karakteri birbirinden ayıran Howl'un Yürüyen Şatosu'nda krizin ruhani değil fiziksel oluşudur. Sophie, Çöplük Cadısı tarafından ihtiyar bir kadına dönüştürülür ve sabırlı bir isteksizlikle onun rolünü üstlenir. Bu, onun fiziksel görünümünü etkiler ama asıl Sophie'nin kendisiyle ilgili hissettiğini yansıtır: kendi görünümünü kötüleyerek. Paradoksal bir biçimde, yaşlı görünümü nedeniyle iyi görünme şansı olmadığından, daha fazla özgürleşir ve kendine güvenir, kaybedeceği bir şey olmadığından zorluklara karşı dimdik durur (Öztekin, 2011:68).

Tüm bu kavramlar Miyazaki Sineması'nın temel yapı taşlarını oluşturarak yönetmenin nasıl bir fiziksel ve ruhani yapıya sahip olduğunu belirtmekle birlikte

sinema dili açısından değerlendirilen söylevlerini sabitleyici bir özelliğe sahiptir. İçsel bütünlük ve filmler arası anlam geçişi, sinemasının auteur kuramı çerçevesinde değerlendirilen tüm sorunsallara cevap vermektedir. Kavramsal düzeyde farklı her fikre açık olan Miyazaki, film dili açısından tüm etmenleri büyük bir vefa ve kararlılıkla ele alıp işlemektedir.

SONUÇ

Auteur Kuramı, dönemin egemen ideolojiye hizmet eden sinema anlayışına bir tepki ve alternatif olarak doğmuş ve yayılmıştır. Bürokratik bir kısım zorunlulukları egale ederek kendi dillerini oluşturan ve yapımcı sineması mantığını yıkan auteur yönetmenler sayesinde günümüzde gerçekleşen ve sinema yapmaya yeni başlamış her genç için önemli cesaret kaynağı olagelmışlerdir. Bu minvalden bakıldığından hem Stüdyo Ghibli'nin hem de Miyazaki'nin dönemin hakim animasyon sektörü ve mantığına karşı kendi öz benliklerini koruyarak kendi seslerinin rengini bulma yolunda attıkları bu adım ve geliştirerek günümüze kadar getirdikleri bu duruş, birbirleriyle benzeşme gösterdiklerinden dolayı eşdeğerdirler. Bunun yanında Miyazaki Sineması, bir yönetmen sineması olma hüviyetine sahip bir yapıdadır.

Bu iki süreç, sinemanın ne kadar değerli bir fikir ürünü olduğunu ortaya çıkarmaktadır. Bu sayede filmlerinde kullandığı tüm öge ve unsurları hem çok ince detaylarla bezeyen hem de ayrıntı konusunda aşırı uzmanlaşmış olan Miyazaki Sineması, dönemsel olarak ayrılrsa dahi bütünsel olarak okunabilen değere sahiptir. Hem genel tüketici kitlesini hedefleyip hem de imgesel bakış açısından vazgeçmeden böylesine nitelikli yapıtlar üretebilmek kayda değer bir olaydır. Özellikle de çok korkulan bir özellik olan didaktik olma mevzunda çok rahat olan Miyazaki; en çok değer verdiği ve didaktik olmaktan çekinmeden öğütler verdiği gençlere önemli dönemeçler bırakarak filmlerindeki söylevini başka bir boyuta taşımıştır. Bu ise; kadın, aile, uçmak eylemlerini içerisine alan ve imleyen toplu bir kaygıdır. Bu kaygının adı: *gelecektir!*

KAYNAKLAR

Arnheim, R. (1997). **Sanat Olarak Sinema**. Adıyaman: Hil Yayınları.

Bazin, A. (2012). **Sinema Nedir?**. İstanbul: Doruk Yayınevi.

Blanc, M.C. (2011). **Stüdyo Ghibli - Hayao Miyazaki ve İsa Takahata Filmleri**. İstanbul:

Kalkedon Yayınları.

Güçhan, G. (1992). **Toplumsal Değişme ve Türk Sineması**. Ankara: İmge Yayınları.

Kolker, R. (2011). **Film, Biçim ve Kültür**. İstanbul: Deki Yayınevi.

Öztekin, K. M. (2011). **Manga-Bir Kültürel Direniş Aracı**. İstanbul: İletişim Yayınları.

Sarris, A. (1979). Andrew Sarris, 'Notes On The Auteur Theory In 1962', in Gerald Mast &

Marshall Cohen (ed), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, 2nd Edition,

Oxford: Oxford University Press.

Schodt, F. (1996). **Dreamland Japan: Writings on Modern Manga**. Berkeley: Stone Bridge

Press.

Stam, R.(2014). **Sinema Teorisine Giriş**. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

URL 1:2015; Anime Manga Türkiye.

<http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=62> (Erişim Tarihi: 28.04.2015)

Wollen, P. (2010). **Sinemada Göstergeler ve Anlam**. İstanbul: Metis Yayınları.