



T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANA BİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ÇOCUK VE BALIKÇIL FİLMİNİN “KAHRAMANIN SONSUZ
YOLCULUĞU” VE “ÇOCUĞUN KİMLİK ARAYIŞI” EKSENİNDE
GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ**

EMİN İLHAN

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Bahar MURATOĞLU PEHLİVAN

İstanbul-2024

T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANA BİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÇOCUK VE BALIKÇIL FİLMİNİN “KAHRAMANIN SONSUZ
YOLCULUĞU” VE “ÇOCUĞUN KİMLİK ARAYIŞI” EKSENİNDE
GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

EMİN İLHAN

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Bahar MURATOĞLU PEHLİVAN

İstanbul-2024

YEMİN METNİ

Bu çalışmanın kendi tez çalışmam olduğunu, planlanmasından yazımına kadar hiçbir aşamasında etik dışı davranışımın olmadığını, tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi beyan ederim.



Tarih

Adı Soyadı İmza

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans sürecimin tamamında ve bu çalışmanın her aşamasında benden hiçbir desteğini esirgemeyen sevgili hocam Doç. Dr. Bahar Muratoğlu Pehlivan’a ve tüm hocalarıma teşekkürlerimi sunarım.



ÖZET

Bu çalışmada, bir auteur Japon anime yönetmeni olan Hayao Miyazaki'nin 2023 yılında gösterime giren Çocuk ve Balıkçıl filminin özellikle sinema ve edebiyat eserlerinin anlatısal analizinde kullanılan Joseph Campbell'in "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" kuramına uyarlanabilirliği ve Roland Barthes'ın göstergebilimsel analiz yöntemi ile incelenmesi amaçlanmaktadır. Son yıllarda ülkemizde üretilen akademik çalışmalarda bu iki yöntem de sıkça kullanılmıştır. Hayao Miyazaki'nin Çocuk ve Balıkçıl filminin, sembolik yapısı ve derin anlam katmanlarına sahip senaryosuyla, iki yöntemin de uygulanmasına uygun bir alan olarak görülerek çalışmanın analiz konusu olmuştur. Bu amaçla önce animasyon sinemasının tarihçesi ve Japon animasyon sineması ele alınmıştır, sonra Japon inancı ve kültürü ile Japon tarihçesine değinilmiştir. Bir auteur yönetmen olarak Hayao Miyazaki'nin hayatına yer verilmiş, Hayao Miyazaki sinemasının ana temaları işlenmiştir. Daha sonra Joseph Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kuramının tarihî gelişimine yer verilerek kuramın aşamaları detaylı bir şekilde incelenmiştir. Roland Barthes'ın göstergebilimsel analiz metodu açıklanmıştır. Ardından filmin geniş özetine yer verilmiş, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kuramı ve Roland Barthes'ın göstergebilimsel analiz metodu Çocuk ve Balıkçıl filmine uyarlanarak kapsamlı bir biçimde incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Hayao Miyazaki, Çocuk ve Balıkçıl, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, monomit, göstergebilim

ABSTRACT

The objective of this study is to analyse the film *The Boy and the Heron*, created by Hayao Miyazaki, a Japanese anime director, which was released in 2023. This analysis will employ the adaptability of Joseph Campbell's "The Hero with a Thousand Faces" theory, which is particularly useful in the narrative analysis of cinema and literary works. Additionally, the study will utilise Roland Barthes' semiotic analysis method. These methods have been employed with great frequency in the production of academic studies in our country in recent years. Hayao Miyazaki's *The Boy and the Heron*, with its symbolic structure and intricate scenario, is deemed an apt subject for the application of both methods and has consequently been selected as the focus of this study. To this end, an overview of the history of animation cinema and Japanese animation cinema is provided, followed by an examination of Japanese beliefs, culture and history. This study incorporates the life of Hayao Miyazaki, the celebrated Japanese animator and director, and examines the core themes that emerge from his oeuvre. Subsequently, the historical development of Joseph Campbell's *The Hero with a Thousand Faces* is presented, and the stages of the theory are examined in detail. Roland Barthes' semiotic analysis is explained. Then, a comprehensive summary of the film is provided, and the theory of *The Hero with a Thousand Faces* and Roland Barthes' method of semiotic analysis are examined in depth by adapting them to the film *The Boy and the Heron*.

Keywords: Hayao Miyazaki, *The Boy and The Heron*, *The Hero with a Thousand Faces*, Hero's journey, monomyth, semiotics.

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	i
TEŞEKKÜR.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
İÇİNDEKİLER.....	v
TABLolar DİZİNİ.....	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	ix
RESİMLER DİZİNİ.....	x
GİRİŞ.....	1
1.BÖLÜM: ANİMASYON SİNEMASI VE MİYAZAKİ.....	3
1.1. Animasyon Sineması.....	3
1.1.1. Animasyonun Tarihi.....	3
1.1.2. Japon Animasyon Sineması.....	5
1.1.2.1. Manga ve Anime.....	5
1.2. Japonya Kısa Tarihi, Kültürü ve İnançları.....	7
1.2.1. Japonya'nın Kısa Tarihi.....	7
1.2.2. Japonya'nın Kültürel Kodları.....	10
1.2.3. Japonya'da Din ve İnanış.....	12
1.3. Auteur Kuram Çerçevesinde Hayao Miyazaki Animasyon Sineması.....	15
1.3.1. Hayao Miyazaki'nin Hayatı.....	15
1.3.2. Auteur Bir Yönetmen Olarak Filmlerinde Ana Temalar.....	19
2.BÖLÜM: KAHRAMANIN SONSUZ YOLCULUĞU KURAMI VE BARTHE'SİN GÖSTERGEBİLİM YAKLAŞIMI.....	23
2.1. Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Kuramı.....	23
2.1.1. Kuramın Tarihî Gelişimi ve Aşamaları.....	23
2.1.1.1. Ayrılma.....	24
2.1.1.1.1. Yola Çıkış.....	24
2.1.1.1.2. Maceraya Çağrı.....	25
2.1.1.1.3. Çağrının Reddi.....	26
2.1.1.1.4. Doğaüstü Yardım.....	27
2.1.1.1.5. Balinanın Karnı.....	27

2.1.1.2. Erginlenme.....	28
2.1.1.2.1. Sınavlar Yolu.....	28
2.1.1.2.2. Tanrıçayla Karşılaşma.....	32
2.1.1.2.3. Baştan Çıkarıcı Kadın.....	33
2.1.1.2.4. Babanın Gönlnü Alma.....	33
2.1.1.2.5 Tanrılaştırma.....	34
2.1.1.2.6 Nihai Ödül.....	35
2.1.1.3. Dönüş.....	35
2.1.1.3.1. Dönüşün Reddedilişi.....	36
2.1.1.3.2. Büyülü Kaçış.....	36
2.1.1.3.3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş.....	37
2.1.1.3.4. Dönüş Eşiğinin Aşılması.....	37
2.1.1.3.5. İki Dünyanın Ustası.....	38
2.2. Göstergebilim ve Roland Barthes.....	39
2.2.1 Göstergebilim Tarihi ve Ana Konuları.....	39
2.2.2. Roland Barthes.....	41
2.2.3. Roland Barthes’ın Anlatı Kodları.....	43
3. BÖLÜM: ÇOCUK VE BALIKÇIL FİLMİNDE ÇOCUĞUN KİMLİK ARAYIŞI VE KAHRAMANIN SONSUZ YOLCULUĞU BAĞLAMINDA KULLANILAN FANTASTİK ÖGELERİN GÖSTERGEBİLİMSEL İNCELEMESİ.....	47
3.1. Filmin Özeti.....	47
3.2. Filmin Senaryosunun Kuramlar Eşliğinde Analizi.....	53
3.2.1. Monomit Şemasına Göre Analizi.....	53
3.2.1.1. Doğaüstü Yardım ve İlk Eşiğin Aşılması.....	54
3.2.1.2. Balinanın Karnı.....	55
3.2.1.3. Sınavlar Yolu.....	55
3.2.1.4. Tanrıçayla Karşılaşma.....	56
3.2.1.5. Baştan Çıkarıcı Kadın.....	57
3.2.1.6. Babanın Gönlnü Alma.....	57
3.2.1.7. Tanrılaştırma.....	58
3.2.1.8. Nihai Ödül.....	58
3.2.1.9. Dönüş.....	59

3.2.1.9.1. Dönüş Yolculuğunun Tamamlanması.....	59
3.2.1.9.2. Dönüşün Reddedilişi.....	59
3.2.1.9.3. Büyülü Kaçış.....	59
3.2.1.9.4. Dışarıdan Gelen Kurtuluş.....	60
3.2.1.9.5. Dönüş Eşiğinin Aşılması.....	60
3.2.1.9.6. İki Dünyanın Ustası.....	60
3.2.1.9.7. İksirle Dönüş.....	60
3.2.2. Filmin Roland Barthes'ın Anlatı Kodları Bağlamında Göstergebilimsel Analizi.....	61
4. BÖLÜM: TARTIŞMA VE SONUÇ.....	71
KAYNAKLAR.....	74

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1: Filmdeki semik kodların göstergebilimsel analizi.....	65
Tablo 2: Filmdeki yorumsal kodların göstergebilimsel analizi.....	66
Tablo 3: Filmdeki sembolik kodların göstergebilimsel analizi.....	67
Tablo 4: Filmdeki eylemsel kodların göstergebilimsel analizi.....	68
Tablo 5: Filmdeki kültürel kodların göstergebilimsel analizi.....	70



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1: Monomit şeması (https://storytellingacademy.net/).....	24
--	----



RESİMLER DİZİNİ

Resim 1: Çocuk ve Balıkçıl filmi, bir kami örneği: Warawaralar (imdb.com).....	13
Resim 2: Hayao Miyazaki (imdb.com).....	15
Resim 3: Castle In The Sky (Gökteki Kale) film afişi (imdb.com).....	16
Resim 4: My Neighbor Totoro (Komşum Totoro) film afişi (imdb.com).....	17
Resim 5: Yürüyen Şato film afişi (imdb.com).....	19
Resim 6: Çocuk ve Balıkçıl film afişi (imdb.com).....	47
Resim 7: Mahito'yu saran kurbağalar (imdb.com).....	48
Resim 8: Yeraltı âlemine giden Mahito ve gizemli altın kapı (imdb.com).....	49
Resim 9: Muhabbet kuşlarının kralı (imdb.com).....	52
Resim 10: Konakta çalışan nineler (imdb.com).....	63
Resim 11: Kiriko (imdb.com).....	63

GİRİŞ

Hayao Miyazaki, “auteur” bir yönetmen olarak, Japon animasyon sinemasının en popüler filmlerinin yönetmeni kabul edilmektedir. Bu popülerliği, filmlerinde Japon kültürüne ait unsurlarla evrensel temaları sanatsal bir biçimde sentezleyebilmesine dayanmaktadır. Hollywood animasyon sinemasından daha yoğun olarak, filmlerinde bolca efsanelere, mitlere ve sembolik anlatımlara yer vermektedir. Bu sebeple, filmlerinin göstergebilimsel incelemesinin yapılması ve anlatılarının çözümlenmesi, onun çok daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır.

Son filmi Çocuk ve Balıkçıl, Hayao Miyazaki filmleri arasındaki en sembolik filmlerinden biri sayılabilir. Zira bu filmde anlatı, Joseph Campbell’in “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” kuramında yer verdiği “kahramanın inisiyasyonu” süreciyle büyük benzerlikler göstermektedir. Manevi bir aydınlanmayı belirten inisiyasyon, birçok gizemli sembollerle dolu bir yolculuktur.

Miyazaki sinemasını anlayabilmek için, Japon kültürüne hâkim olan inanışları, Japonya’nın tarihsel sürecini, manga ve animenin Batı çizgi roman ve animasyon filmlerinden farkını, mitleri ve evrensel sembolleri anlayabilmemiz gerekir. Eserlerinde sıkça çocuk kahramanlar, doğa, hayvanlar, teknolojik araçlar yer alan Miyazaki’nin belki de en gerçekçi eseri Çocuk ve Balıkçıl’dır. Bu eserinde de yine fantastik unsurlara yer verse de “Komşum Totoro” ya da “Ruhların Kaçışı” filmlerine göre çok daha dramatik bir öykünün yer aldığını söylemek mümkündür. Mahito’nun en büyük bağlılığı olan annesinden kopuşu bir türlü kabullenememesi, sosyal çevresine karşı bu sebeple duvarlar örmesi, diğer filmlerinde en az birkaç tane bulunan neşeli karakterin bu filmde neredeyse hiç olmayışı, teyzesinin de Mahito gibi annesinin kaybından duyduğu üzüntü, arka planda devam eden savaşın filmde neredeyse hiç gösterilmeden film üzerinde oluşturduğu baskı, bu dramatik yapıyı oluşturan öğelerden sadece birkaçıdır.

Kullanılan müzikler ve sesler de büyüleyici bir serüvene çıkan bir çocuğun hayal gücünü değil de dünyanın ve kaderin kendisine sunduklarına karşı kalbi kırık bir çocuğun fantastik bir kaçışına benzetmektedir. Yürüyen Şato filminin başkarakteri Howl’un içinde sakladığı büyük kederi aslında Mahito’da da görmek mümkündür. Filmin başında babasıyla konağa taşındığında kimseyle konuşmayan ve hüznünü belli etmeyen Mahito, rüyasında filmin başındaki annesine ulaşmaya çalıştığı sahnenin aynısını görmektedir. Bu dramatikliğin asıl sebebinin ise Miyazaki’nin hayatından en çok izler taşıyan film olması olduğunu söyleyebiliriz. Annesini kaybeden, yapayalnız kalan ve yeni şeyler keşfetmekle yapayalnızlığını unutmaya çalışan Mahito, uçak parçaları üreten babası, filmdeki kuleyi

yapan ve çok okuduğu için aklını yitiren amcası, filmin sonunda umudun olduğunu ama iyilik ve kötülüğü her zaman içinde barındıran insanın bu umudu oluşturabilmesinin seçimlerine bağlı olduğu filmde dikkat çeken unsurlardır.

Bu tezin amacı da Çocuk ve Balıkçıl filminin “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” kuramındaki aşamalara göre incelenmesi, bunun yanında Roland Barthes’ın “göstergebilimsel anlatı kodları” bağlamındaki filmdeki göstergelerle çözümlenmesidir. Öncelikle, bu kuramların birlikte kullanılmasındaki amaç, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu esasında bir kahramanın hikâyelerdeki sürecinin çözümlenmesi ise de Çocuk ve Balıkçıl filmi açısından kurama bakıldığında Mahito’nun hem kahramanlığını hem de “büyümeye çalışmasını” görürüz. İlginç bir şekilde, bu iki kuramın kesişim noktasında ise Carl Gustav Jung’un arketipleri ile karşılaşmaktayız. Jung’un arketipleri ile bahsettiğimiz kuramlar birleştiğinde ise, filmde kullanılan fantastik unsurların Barthes’ın kodları ile ne kadar anlaşılır hale geldiği görülür. Zira Miyazaki’nin kültürel ve evrensel kodları böylesine iç içe kullanabilmesi bizi böylesine karmaşık bir metoda sürüklemektedir.

Bu çalışma, “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” yaklaşımı ve “Roland Barthes’ın göstergebilimsel anlatı kodlarının” Çocuk ve Balıkçıl filmine uygulanabilirliğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Çocuk ve Balıkçıl filminde “gösterilenlerin” oluşturduğu bütünlüğün, Roland Barthes’ın göstergebilimin inceleme alanının, dilbilimin bir parçası olduğu için, yazılı metinlerden (öykü, roman gibi) daha geniş olması gerektiği görüşüne daha uygun olduğu için tezin ilk bölümünde literatür taraması yapılarak; animasyon sineması, Japon manga sanatı ve anime kavramı, Japon kültürü, tarihi ve inanışları, Hayao Miyazaki’nin biyografisi ve filmleri hakkında bilgilere yer verilecek, ardından da Joseph Campbell’in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kuramı ve Roland Barthes’ın göstergebilimsel yaklaşımı anlatılacaktır. Daha sonra Çocuk ve Balıkçıl filminin özeti ve öyküsü aktarılacak ve filmin her iki açıdan analizi yapılacaktır. Sonuç bölümünde ise analiz sonucu elde edilen bulgularla yorumlanacak ve tartışılacaktır.

1.BÖLÜM: ANİMASYON SİNEMASI VE MİYAZAKİ

1.1.Animasyon Sineması

1.1.1. Animasyonun Tarihi

Animasyon sanatının gerçek anlamda ortaya çıkışı 19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılın başlarına tekabül etse de M.Ö. 1600 yılında Mısır Firavunu 2. Ramses'in Tanrıça İsis için inşa ettirdiği 110 sütunluk tapınaktaki resimlerde, İsis'in resimlerinin her bir sütunda farklı pozisyonlarda resmedilmesi animasyoncular için ilginç bir örnektir. Antik Yunan'da bazı kapların dışına çizilen resimler, kapların hareket ettiğinde hareketli resim algısı ortaya çıkardığını göstermiştir (Sevindi, 2022).

Tarih içerisinde animasyonun türlü örneklerine rastlamak mümkündür. İran'da bulunan 5200 yıllık bir yemek kasesine çizilen bir keçinin ağaçta bulunan yaprağı yemeye uğraştığı, beş görselden yapılmış sıralı görseller animasyon sürecinin bir örneği olarak tarihe geçmiştir (Alıcı, 2014).

Athonasius Kircher ise 1640 yılında Sihirli Fener (Magic Lantern) adını verdiği bir araçla çizimlerin duvara yansıtılması denemesinde bulunmuştur (Williams'dan aktaran Sevindi, 2022). 1824 yılında Peter Mark Roget "Görüntünün Sürekliliği" isimli bir ilke ortaya koymuştur. Bu ilkeye göre beyin, görüntü geçtikten sonra bile saniyeden daha kısa bir süre daha görüntüyü tutmaya devam eder ve birbiri ardına gelen hızlı görüntüleri gördüğünde bu durum beyne, hareket eden görüntüler varmış gibi görünür. Roget'in bu teorisi aslında animasyon sinemasının teknik anlamda doğuşunu sağlamıştır (Whitehead, 2012).

1800'lü yılların sonlarında animasyonun ortaya çıkmasıyla ilk kullanılan teknik stop-motion olmuştur. Kameranin durdurulup başka objelerin kamera önüne konulması veya çekimi yapılan objenin kamera önünden kaldırılması ile çekimler tamamlanırdı. Stop-motion yöntemiyle, 1907 yılında J. Stuart Blackstone, "Humorous Phases of Funny Faces (Komik Suratların Esprili Aşamaları)" isimli animasyonunu meydana getirmiştir. 1914'te Earl Hurd, selüloz animasyon yöntemini bularak animasyonlar yapmıştır. Bu teknikle çekilen sahneler sıra ile çizim yapılarak çizgi testine girer, sonrasında belirli sahneler daha detaylı çizimlerle revize edilir (Şenler, 2005).

John Ayrton Paris, iki ip yardımıyla hareket eden iki tarafı da resimli bir kart olan taumatropu, 1832 yılında Belçikalı Joseph Plateau ise bir dizi çizimden hareketli görüntü üreten dönen bir diskin üzerindeki yarıklar sayesinde hareketin görüntülendiği

fenakistiskop adlı ekipmanı, yine 1834 yılında William George Horner de yanlarında delikler olan içi resimlerle kaplı bir döner silindir olan zoetropu geliştirir (Whitehead, 2012).

Animasyonun asıl doğuşunun ise bu icatlardan yaklaşık 50 yıl sonra, 1882 yılında, Emile Reynaud'un praksiroskop adlı ve delikler açılmış bir film şeridi sayesinde görüntüyü ekrana yansıtan bir aleti Paris'te sunmasıyla olduğunu söylemek mümkündür. Emile Reynaud bu gösterilere "Optik Tiyatro" adını vermiştir ve praksiroskopta elle boyadığı resimleri resim sayısına eşit olan ve prizma oluşturan aynalarla ekrana taşır. Büyülü fener de kullandığında perdeye yansıttığı resimler hareket izlenimi verir (Sevindi, 2022).

Filmlere ilk defa isim veren kişi de olan Emile Reynaud, kendisinden önceki teknik gelişimleri sanatıyla sentezlemiş ve bugün bile hâlâ kullanılan bir yöntemi hayata geçirmiştir. Sinemanın icadından bile önce yaşanan bu gelişmeler, animasyon sanatının ne kadar köklü olduğunu ve beş yüz bini aşkın izleyiciye ulaşan Optik Tiyatronun animasyonun da sinema kadar insana hitap eden bir sanat olduğunu ortaya koymuştur (Sevindi, 2022).

Emile Reynaud'un açtığı yol, 4000 çizimden oluşan Little Nemo (Küçük Nemo) adlı film ile ABD'de devam eder. Henüz sinema kadar tanınmayan animasyon, Walt ve Roy Disney'in aşırı üretkenliği sayesinde gerçek çizgisini keşfeder. İlk başlarda kendini kabul ettirme problemleri yaşayan Disney, Mickey Mouse karakterinin reddedilemez cazibesi sayesinde yükselişe geçer. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Pinokyo, Donald Duck gibi çocukların ilgisini çeken yapımlar sayesinde 20. yüzyılı domine edecektir. Bu dominasyonun bir diğer ayağı ise 1930 yılında Küvette Batmak adlı animasyon ile çalışmalara başlayan Warner Bros ve bünyesindeki Looney Tunes'tur. Bugs Bunny, Daffy Duck, Tweety, Road Runner gibi yıldız karakterleri, sinema karakterlerinin bile elde edemediği bir popüleriteye kavuşmuştur (Whitehead, 2012).

Animasyon filmlerinin bilgisayar ile yapılması, iki boyuttan üç boyuta geçilmesine ve izleyici kesimin değişmesine de neden olmuştur. İki boyutlu animasyonlar yaşı küçükler için uygunken üç boyutlu animasyonlar daha hakiki karakterler ve yerler kullanıldığından hem küçükler hem de büyükler için yapılmıştır. Ailece izlenebilecek bir animasyonun var olması kültürel aktarım için de kolaylık sağlamaktadır (Aslan, 2021).

1.1.2. Japon Animasyon Sineması

1.1.2.1. Manga ve Anime

“Yüzen dünyanın resimleri” anlamına gelen ukiyo-e, Edo (1603-1868) döneminde Japonya’da oldukça popüler hale gelmiştir. Japonya’da kentli-köylü ayrımının olduğu bu dönemde kentli ressamların yaptığı bu resimler, soylu kentlilerin dikkatini çekmekteydi. Konuları genellikle günlük yaşamdan sahneler olan bu resimler; geyşalar, festivaller, mitolojik figürler, sumo güreşleri ve manzara resimleri gibi unsurlar barındırmaktaydı. Estamp adı verilen baskı yöntemi ile çoğaltılan tahta baskılar, önce ressamın siyah beyaz çizimi ve hangi renkleri kullanacağını belirten direktiflerle kalıpcıya ulaştırılıyor ve kalıpcı tarafından oyulan resimler tahta baskıcıya veriliyordu. Bu kalıplardan en çok 600 baskı yapılmışlığı vardı. Van Gogh, Claude Monet ve Henri Matisse gibi ünlü empresyonist sanatçılar da bu akımdan etkilenmiştir (Çelik, 2020).

Manga kelimesini bulan da bir ukiyo-e sanatçısı olan Hokusai Katshushika’dır (1760-1849). Manganın doğuşunun arkasında yatan bu sanat, ukiyo-e resimlerinde yer alan sahneler günümüz Japonya’sında hâlâ esinlenilmelere sebep olmaktadır. Japon kültüründe mangalar sadece çizgi roman tarzında değil, günlük hayatın ilerleyişine de katkı sağlayan alanlarda varlık bulmaktadır. Örneğin, kişisel gelişim kitaplarında günlük hayatın içerisinde olan herhangi bir konu hakkında da bilgiler içeren mangalar vardır (Şen, 2014).

Japonlarda kalıcı yaralara sebep olan 2. Dünya Savaşı, mangaların da konusu olmuştur. Bu durum mangalarda özellikle halkın yaşamlarına değinilmesini artırmıştır. Öykülerde yer alan hayatın son bulması ve insanlar ile teknoloji arasındaki savaş konularının özellikle Japonya’ya atılan atom bombalarından sonra gelişme kaydettiği gözlemlenmiştir (Taş Alicenap, 2014).

Japon kültürü ve sanatında önemli bir yere sahip olan animelerin kökeni, mangalara dayanmaktadır. Televizyon programlarının yaygınlaşmasıyla birlikte içerik üretmeye ihtiyaç duyulması, siyah-beyaz çizim olan mangaların animasyona dönüştürülmesine sebep olmuştur. Anime yapımının genel ilerleyişi, ilk olarak düşük bütçeli olan mangaların piyasaya sunulması, bu mangaların da toplum tarafından beğenilmesi sonucunda animeye dönüştürülmesidir. İlk dönüştürülen manga 1963 yılında Tezuka’nın oluşturduğu Astro Boy isimli mangadır. Ayrıca Astro Boy, piyasaya ilk sürülen Japon anime dizisidir (Şen, 2014).

Hem büyük bir endüstri hem tüm dünyayı eğlendiren bir sanat hem de akademik çevrelerde birçok incelemeye konu olan anime, Japonya’nın kültür ihracatının da ana

unsurunu oluşturmaktadır. Şunu rahatlıkla söylemek mümkündür ki animeler olmasaydı Japonya'yı ve Japon insanını tanımak bugün ile kıyas edilemeyecek derecede zor olurdu. Animasyon sineması denince akla gelen, çocuklara hitap eden yapıda animeler olsa da fantastik, felsefi öğeler, dram, cinsellik, şiddet animelerde her yaştan gruba hitap edecek düzeyde bolca bulunur. Miyazaki filmleri anime endüstrisi içinde en tanınanı ve cinsellik, şiddet, vahşet gibi öğeleri en az barındıran filmler olmalarına rağmen yetişkinler tarafından sıkça izlenmektedirler.

Animenin bu kadar yaygınlaşmasını anlayabilmek için tarihsel gelişimine de göz atmak gerekir. 2. Dünya Savaşı sonrasında Japonya, mağlup, iki atom bombasına maruz kalmış, küresel emperyalist amaçlarından tamamen uzaklaşmış, psikolojik ve ekonomik olarak yıkıma uğramış bir ulustu. Yeniden ayağa kalkabilmesinin tek yolu kültürüne, kimliğine sahip çıkarak Batı'nın gelişmişliğini yakalamaktı. Çalışkan ve disiplinli oluşlarıyla tanınan Japonlar, böylesine bir yıkıma rağmen yavaşta oldukça kısa bir süre sonra toparlanmayı başardılar. Üstelik bunu yaparken tarihlerinde olduğu gibi kültürlerini muhafaza etmeyi de başardılar (Turanalp, 2019).

Savaşta mağlup olduktan sonra Amerika'nın gözetimi altına giren Japonya'nın başka bir aynı durumdaki ülkede göremeyeceğimiz şekilde kültür ihracatı yapacak düzeye gelmesi gerçekten değinilmesi gereken bir husustur. Bu durumda, animelere kaynaklık eden mangaların etkisi büyüktür. Çizgi romanlardan oldukça farklı özelliklere sahip olan mangalar, konu ve karakter çeşitliliğiyle günümüze bile hem Japonya'da hem de dünyada çok yaygın bir okuyucu kitlesine sahiptir.

Manga ve animeler, 90'lardan itibaren Japonya dışında da rağbet görmeye başlamıştır. Batılı ülkelerin eğlence sektöründe de oyun konsolları sayesinde yer edinmiştir. Japonya anime ve mangası, eğlence sektörünü elinde tutan büyük ülkelerle baş edemese de onların etki alanına girmeyerek hayatta kalabilmiştir (Köse ve Çınar, 2021).

“Naruto” ve “One Piece” gibi mangalar, hem mangası hem animesi hem de endüstriyel ürünleriyle (oyuncak, karakter figürleri, giyim ürünleri) birçok film ve dizinin gösteremediği düzeyde başarısını göstermiştir. Naruto mangası, 2015 yılı itibariyle 220 milyon, One Piece mangası ise 430 milyondan fazla satmıştır. En çok satan mangalar listesinin onuncu sırasında yer alan Astro Boy ise 100 milyon kopya satmıştır. Astro Boy, günümüzde bile Hollywood göndermelerine konu olmaktadır. Japon sinemasında Hollywood'un izleri olmasına rağmen animasyon filmlerinde durum farklıdır. Ruhların Kaçışı, dünyada 395,8 milyon dolar; Matrix filmi 463 milyon dolar hasılat elde etmiştir.

Bu rakamın Ruhların Kaçışı ile aynı yıl yayına giren meşhur Shrek filminde 491 milyon dolar olduğu düşünülürse, animenin ne kadar büyük bir pazara sahip olduğu daha iyi anlaşılır (Şen, 2014).

Miyazaki sinemasını doğru anlayabilmek için, animasyonun Japonya'daki adı olan "animelere" kaynaklık eden mangaları, mangaları anlayabilmek için de Japon tarihini ve kültürünü anlayabilmek gerekir. Zira anime, çizgi film veya animasyondan çok daha farklı çizim ve konu yelpazesine sahipken, mangalar da Amerikan kültürüyle ortaya çıkan çizgi romanlardan oldukça farklıdır.

1.2. Japonya Kısa Tarihi, Kültürü ve İnançları

1.2.1. Japonya'nın Kısa Tarihi

Japonya, coğrafi konumu, mitolojisi, tarihi, inançları ve diğer kültürlerle olan ilişkisi bakımından dışa kapalı ve diğer kültürlerden aldıklarını hızla "Japonlaştırabilmesiyle" ünlü bir ülkedir. Samuray, ronin, shogun, harakiri, kami gibi çok spesifik kültürel öğelere sahiptir.

Japon tarihinin kökenlerini, en eski iki Japon edebiyat eserinde 712 yılında sunulan Kojiki (Eski Olayların Kayıtları) ve 720 yılında tamamlanan Nihongi (Japonya Yıllıkları)dir. Çin ve Kore kaynaklarında da bazı kayıtlar mevcuttur. Kojiki'de yazılana göre Güneş Tanrıçası Amaterasu öz torunu Niningi'yi "Güzel pirinç ülkesini benim kendi soyum yönetsin." diye ifade ederek kutsallığın üç sembolü (kılıç, mücevher, ayna) ile bilim ve sanat disiplinlerinin beş ustasıyla Kiyushu adasına göndererek Niningi'nin soyundan gelen "Jimmu Tenno" adlı hükümdar, Yamato ülkesine ilerlemiş ve ikinci girişiminde Japonya ülkesini başarıyla kurmuştur. Bu sebeple Japon ulusunun asıl kurucusu Jimmu Tenno olarak kabul edilir. Turani'den aktaran Şen, Japonya'da zamanın başlangıcının M.Ö. 660 yılı olduğunu belirtmiştir. Bu durumun, Japonya'da imparator ve ailesinin kutsallığına olan inancın kaynağını teşkil ettiği söylenebilir (Şen, 2014).

673 yılında tahta geçen İmparator Temmu hanedanın aileye ait olduğu düşüncesini yerleştirebilmek için, Hieda no Are isimli yardımcısını görevlendirmiş, imparatorlarla ilgili tarihi ve eskilerin sözlerini ezberlettirmiş ve halka aktarmasını sağlamıştır. Nihongi de benzer amaçlara sahip başka bir hanedanın anlatımlarıyla oluşmuştur. İmparatorluk ailesinin Japonca ismi "Bulutların Üzerinde Oturanlar" anlamına gelir (Çelik, 2020).

794-1192 yılları arasında ise Çin'in o zamanki başkenti örnek alınarak Kyoto kenti inşa edilmiş ve 1000 yıl boyunca ülkenin başkenti olarak kalmıştır. Zira önceki paragrafta

anlatılan dönemler boyunca Çin etkisi Japonya’da oldukça fazladır. Budizm 5. yüzyılın ilk çeyreğinden başlayarak Kore yoluyla Japon topraklarında etkisini göstermeye başlamıştır. O yıllarda ülkeye gelen Koreli elçinin dönemin Japon liderine hediye ettiği Buda heykeli ülkenin kültürünün değişmesine önayak olmuştur. Budizm’i savunan ailenin tahta geçmesiyle İmparatoriçe Suiko Budizm’i devlet dini ilan etmiştir. Ülkede Budist tapınak ve manastırları kurulmuştur. Bu durum günümüzde bile ülkede yaygın olan Budizm’in ve Çin kültürünün 15 yüzyıl boyunca Japon kültürüyle kaynaştığını göstermektedir (Şen, 2014).

İmparatoriçe Suiko adına ülkeyi yöneten Prens Shotoku ise Koreli bilginler tarafından eğitilmiştir. Bu bilgiler bize Çin ve Çin’in kültürünü benimseyen Korelilerin yeni oluşmakta olan Japonya Devleti’ni asimile etme isteğini göstermektedir. Ancak bu isteğin tamamıyla başarıya ulaştığını söylemek güçtür. Zira Japon ulusu tarih boyunca dış kaynaklı kültürel unsurları kendi milletine hızla uyarlama becerisi göstermiştir. Örneğin Moğollar ya da bazı Türk devletleri gibi kültürünü dayatan büyük egemenlerin altında eriyip gitmemiş, tam tersine kendi kültürünü zenginleştirmiş ve sürekli ilerleme göstermiştir. İkinci Dünya Savaşı’ndan mağlup çıkan ve iki atom bombası ile ülkesi harap hale gelen bir ülkenin çok hızlı bir sürede rakip medeniyetleri her anlamda yakalayabilmesinin altında da bu yatmaktadır (Çelik, 2020).

794-1185 Heian Dönemi’nde Çin’in yoğun etkisinde kalan Japonya, bilhassa o dönemin başkenti Heian (Kyoto) T’ang Hanedanlığı’nın ana şehri olan Ch’ang-an’dan ilham alınarak inşa edilmiştir. O dönem için merkezîleşmiş yönetim mekanizması oluşturulmuş ve imparatorun ekonomiyi elinde tuttuğu, insanların da hâkimi olduğu kabul görmüştür. Mülk sahipleri alınan vergilerden hariç tutulmuş ve sahip oldukları mülk, nesilden nesile bırakılan arazilere dönüşmüştür. Bu kesim, kırsalda gelişmiş ve mülklerinin güvenliği için savaşçılar yetkilendirmiştir. Bununla birlikte samuraylığın ilk adımları atılmıştır (Alikoç Sargın, 2008).

1192 yılında başlayan Feodal Dönem, önceki Fujiwara ailesinin hakimiyetini yıkan Yorimoto Minamoto’nun kendisini Shogun (Barbarlara Boyun Eğdiren Başkumandan) ilan etmiştir ve imparator artık sadece temsili bir rol üstlenmiştir. Japonya’da feodal dönemde yaşanan en önemli gelişme tarım ekonomisinin yerini ticaretin alması olmuştur. Bu durumun zemin hazırlaması sayesinde Portekizlilerin 1543 yılında ülkeye gelmesi, Japonya tarihini bambaşka bir yöne sürüklemiştir. Batı ile ticaret artmış, ateşli silahlar Portekizli tüccarlar sayesinde ülkeye girmiş, Moğol akınlarına karşı işe yarayan top ve tüfekleri getiren Portekizlilerin dini olan Hristiyanlık ülkede hızla yayılmaya

başlamıştır.1580 yılında ülkedeki Hristiyanların sayısı yüz bini aşmıştır. Bu durumun önünü alamayan Shogun Hideyoshi, tüm misyonerleri sınır dışı etme kararı almıştır. Kendisinden sonra gelen Tokugawa Ieyasu ise Edo dönemi olarak adlandırılan dönemi başlatmıştır (Çelik, 2020).

Günümüz Tokyo'sunun temelini oluşturan Edo'da, 19. yüzyılın sonlarına kadar sürecek bir siyasi istikrar dönemi başlamıştır. İmparatorun gücü shogunların baskısı sebebiyle çok zayıflamış, samurayların en üstte köylülerin ve tüccarların ise altta olduğu bir sınıfsal sistem oluşmuştur. Bu dönemin en önemli özelliklerinden biri ülkedeki Hristiyanların öldürülmeleri ve ülkenin dış dünya ile olan irtibatının Meiji dönemine kadar kapanmasıdır. İç savaşların sona erdiği bu dönemde toplumsal istikrar, disiplin ve devlete itaat olguları zihinlerde yerleşmiş ve günümüz Japon toplumunun özellikleri şekillenmeye başlamıştır (Çelik, 2020).

18. yüzyılının son dönemlerinde Batı dünyası, Japon Devleti'ni, dışa açılması için yoğun zorlama ve dayatmalara maruz bırakmıştır. O dönemin shogunu Ieyasu'nun zorlayıcı ve sert yönetimi toplumda rahatsızlık ve memnuniyetsizliğe sebebiyet vermiştir. Matthew C. Perry, 1853 tarihinde ABD'den gelerek Tokyo civarına 4 gemilik bir ekiple girmiştir ve kısa bir zaman sonra yeniden dönüp diplomatik çabaları sonucunda Japonları, iş birliği anlaşması yapmaya sevk etmiştir (Şen, 2014).

Bu devirde imparator ve konumu Ashikaga döneminin aksine yetkisiz ama itibar gören temsili ve manevi bir mevkide kalmıştır. Soyluların dışında toplumda şu dört ana sınıf vardır: çiftçiler, tüccarlar, zanaatkarlar ve samuraylar. Bunların arasında samuraylar mevki olarak en üst konumda olup özel bir saygıyı ellerinde bulundurmushlardır. Samurayların kente ve kente yakın yerlere yerleşmeleriyle birlikte Edo döneminde Japonya'da kentleşme artmıştır. Şehirlerin çoğu yüz bin kişilik nüfusa ulaşmış, Osaka ve Kyoto şehirleri de beş yüz bin kişilik nüfusla kalabalıklaşmıştır (Karapınar, 2023).

19. yüzyıla gelindiğinde ise dışa kapalı toplum yapısı çatlaklara sebebiyet vermiş; imparatorluğun eski gücünün geri gelmesini isteyen insanların sayısı artmıştır. 1850'li yıllarda Japon sularında aktif olmaya başlayan ABD'nin Japonya'nın zenginliklerinden faydalanmak istemesi ve ABD ile askerî çatışmaya girmek istemeyen shogunluğun Batılı ülkelere geniş ticari imtiyazlar vermesi, ülkedeki iç kargaşayı arttırmış ve yaklaşık 300 yıl süren istikrar döneminin sonunu getirmiştir. Shogunluk ve imparatorluk güçleri arasındaki son savaşı kazanan İmparatorun 1868'de tahta geçmesiyle de modernleşme dönemi olan "Meiji" dönemi başlamıştır (Çelik, 2020).

1945'te Hiroşima ve Nagasaki'ye atılan nükleer bombanın etkisi, günümüz Japonya'sında "Büyük Felaket" şeklinde bilinmektedir. Bu felaketin sonrasında Japon imparatoru mağlubiyete rıza göstermiş ve kutsal yetkisini terk ettiğini halka duyurmuştur. Bu olayların neticesinde Japonya savaşı yenilgiyle sonuçlanmış ve ABD'nin Japonya üzerindeki etkisi tam anlamıyla hissedilmiştir. Bu işgal 1950'de yaşanan Kore Savaşı'nın fitilini ateşlemiştir. Savaşın Japonya açısından ağır mağlubiyetle sonuçlanması toplum tarafından yoğun bir hayal kırıklığı meydana getirmiş ve "Yamato Damaşı" ile adlandırılan, aynı Nazi Almanyası'nda kabul gördüğü gibi Japon halkının üstün olduğuna inanılan toplumsal benlik düşüncesi, 1930'lu yılların başından itibaren Japon milliyetçileri öncülüğünde ülkeyi kaosa, yıkıma sürükleyerek daha büyük bir imparatorluk kurma gayesiyle faydalanılmış; edinilen büyük yıkımın neticesinde toplum nezdinde kıymetini yitirmiştir (Koç, 2020).

Japon toplumunun değişime müsait ve oluşan yeni duruma çabucak adapte olabilme becerisi sebebiyle modern Japon yapısının doğuşu başlamıştır. 20. yüzyılın ikinci yarısında mağlubiyet sonrası başlatılan reformlar kademeli bir şekilde iptal edilmiştir. 1972'den sonra bölgesel büyük güç olan Çin Halk Cumhuriyeti ile arasını iyileştirdiği ve mağlubiyetten kalan problemlerin halledildiği bir sürece girilmiştir (Karapınar, 2023).

"Olanı değiştiremeyecek olan bir halkın olabilecek olanı hayal etmesi" böylesi bir geçmişe sahip bir halka göre hiç de anormal sayılmaz. Shogunların ve daimyoların hakimiyetinin uzun süre boyunca devam ettiği, samurayların siyasi rüzgarların etkisinde sürekli savrulduğu, halkın bitmeyen iç ve dış savaşlarla fakirlikten, yıkımdan muzdarip olduğu, radyasyonun tüm çevreyi tahrip ettiği bir ortamda "adaletsizlikleri yok eden süper kahraman samurayların, erkeklerin zavallılığını bile örten bir asaletle düzeni sağlayan ve herkese iyiliği öğreten kadınların, doğa düşmanlarına hadlerini bildiren savaşçıların" hikâyelerinin anlatıldığı mangaların ve animelerin bu kadar popüler olması çok anlaşılır bir hale gelmektedir. Bu sebeple bu geçmişin etkilerini hem animasyon sinemasında hem de Miyazaki'nin film dilinde fazlasıyla bulmak mümkündür (Şen, 2014).

1.2.2. Japonya'nın Kültürel Kodları

"Krizantem ve Kılıç" adlı kitabında yazar Ruth Benedict (1946), Japon kültürünün doğrudan politikaya bağlı olduğunu, Japonya'nın diğer toplumlarda genelde başarısızlığa uğrayan "yabancı kültürlerle ait öğelerin kaçınılmaz etkilerinden asimile olmadan kurtulma" olgusunun üstüne, bir de bu öğeleri kendi kültürlerine adapte etme yeteneklerinin, tarih boyunca ayakta kalan bir ulus olmalarını sağladığını belirtmiştir

(Benedict'ten akt. Şen, 2014). Japon kültürü tam anlamıyla “kendine özgü” bir kültürdür. Çiçek yetiştirmeyi sanat haline getiren bir toplumda, kılıç ustalığı da büyük bir itibar kaynağıdır.

Japon halkı erdem ve din terbiyesinin kişinin kendine hâkim olmasında kaçınılmaz bir durum olduğunu benimsemişlerdir. Bununla birlikte Japon toplumu bireylerin güçlü kişilik yapısına bürünmelerinin sadece din ve yüksek ahlaki erdemlerle sağlanabileceğini kabul etmektedirler. Japonlar açısından kişiliğin öz benliği ile alakalı eğitim, her kesime hitap eden materyaller, halkın tüm bireylerinde kabul görmüş kavramlardan meydana gelmektedir (Koç, 2020).

Japon kültürünü anlamaya çalışırken, 2. Dünya Savaşı'nın son günlerinde Japonların gösterdiği davranışlar önemli ipuçları vermektedir. Son bir Japon kalıncaya kadar savaşıma ideolojisine sahip Japonlar, İmparator Hirohito'nun radyodan yaptığı teslim olma çağrısının ardından, sanki bu anın öncesinde kamikaze intihar saldırılarını yapanlar kendileri değilmişçesine hiçbir direniş göstermeden teslim olmuşlardır (Şen, 2014). Bu durumu ne Amerika ne de dünyanın geri kalanı beklemiştir. Bu durumun oluşmasında, Japonya'nın Tarihi bölümünde detaylı olarak açıkladığımız “imparator ve ailesine bağlılık” felsefesini dünyanın anlamamasının normal oluşu da etkilidir. Ünlü yönetmen Akira Kurosawa, o dönemde gerçekleşen olayları şöyle anlatmıştır:

Soşigaya'dan Kinuta'daki stüdyoya giderken insanlar, “Yüz Milyon İnsanın Onurlu Ölümü” olayının gerçekleşmesini bekliyorlardı. İnsanlar kaygılı ve huzursuzdu. İş yeri sahipleri kılıçlarını hazır bulunduruyorlardı. İmparator'un silahsızlanma talimatının sonrasında kendilerini öldürmek için tetikte olan Japon halkı, caddelerde bekliyordu. Ani gelişen şartlara ayak uydurmak Japonlara has bir durumdu. Japonlar, kendilerini ön planda tutmaktan uzak bir anlayışla yaşamaktaydı (Kurosawa, Egemen (Çev.), 2006).

Japonlara göre sanat olgusunun olmayışı estetikten yoksun, bayağı olarak görülmektedir. Buna da Japon toplumunda “Şhumi Ga Warui” denmektedir. Japon toplumundaki saygı tabiata duydukları saygı ile iç içedir. Kültür motiflerinden sayılan geyşa çizimlerinin içeriğinde, tüketmek için değil, estetik kaygılar amacıyla büyütülen sakura ağacı bulunmaktadır. Efsaneleşmiş savaş kahramanları büyük vadiler ve yüksek tepeler ile resmedilirken bu kahramanların ruhsal özleri kuş türleriyle tasvir edilmiştir. Bununla birlikte zarafet ve bolluk gibi terimler, bitkiler ve büyük ağaçlarla şekillendirilmiştir. Bu kültürde tabiat, mistik bir şekilde Japonya'nın yaşantılarına yansımıştır (Çöğür, 2007).

Çalışmamızın konusu olan Çocuk ve Balıkçıl'da da Mahito'nun başını taşla yarmasının utancı, Mahito'nun aklından hiç çıkmaz. Örneğin ayıplanmak bir Japon için en büyük cezadır. Bu durumun ortaya çıkardığı en önemli sonuçlardan biri de Batılılara göre farklı bir fiziksel görünüme sahip oldukları için manga ve animelerde Japonları Batılılara ait yüzlerle, çekik gözler yerine büyük yuvarlak gözlerle ve saire çizmeleridir. Bu çabayı sıklıkla eleştiren Miyazaki, Yürüyen Şato filminde Sophie karakterinin yaşlı ama iyi oluşunu, yakışıklı ama gücün zehirlediği Howl karakteri ile karşılaştırarak bu düşünceye cevaplarını iletmiştir.

Japonların en önem verdiği değerlerden biri de “makatodur.” Makato samimiyet anlamına gelse de Japonlara göre Batı'daki gibi fazla açık sözlülük gibi bir anlama gelmez. Aynı şekilde Batı toplumunda doğallık olarak görülen yüksek sesle çekinmeden gülebilmek eylemi sadece “sake” adı verilen içki meclislerinde yapılan bir davranıştır (Şen, 2014).

Özellikle Hayao Miyazaki filmlerinde sıklıkla görülen bir diğer “Japonlara has kültürün” parçası olan felsefe de, ortalama bir Japon'un bile bir konuyu baştan sona anlatmak yerine en çok üçte ikisini söyleyip gerisini dinleyene bırakmasıdır. Kültürlü bir Japon'un ise yarısını söyleyip yarısını dinleyicinin algısına bıraktığı belirtilmiştir. Özellikle Çocuk ve Balıkçıl filmi, bu anlatım tarzının Miyazaki filmleri açısından en çok bulunduğu filmidir. Giriş sahnesinde alevlerin arasından koşmaya çalışan Mahito'nun görüntüsü, diyalogların çok az oluşu, kurbağaların Mahito'nun vücudunu sarması, Mahito'nun gittiği âlemde karşılaştığı altın kapı, filmde hiçbir sözle ya da olayla izleyiciye açıklanmamıştır.

Bu bağlamda Japon anlayışına göre “seppuku” denilen kendini öldürme eylemi bile sanat haline getirilebilir. Konuşmak ve Barthes'ın deyimiyle “anlatı”, Japon sineması ve bilhassa Miyazaki'de, Hollywood'da olduğu gibi basit bir eylem değildir.

1.2.3. Japonya'da Din ve İnanış

Şinto inancı, 20. yüzyılın ortalarında Amerika savaşının patlak vermesine kadar yönetim sisteminin de bir bileşeni durumundadır. Sebebi ise ülkenin liderinin tanrılarla bağdaştırılmasıdır. Şinto inancının geleneksel Japon mirasında ciddi bir konumu vardır (Muratoğlu, 2013).

Japon sinemasını ve Hayao Miyazaki'yi anlamak için, Japonlara has inançları da iyi anlamak gerekir. “Sekiz milyon tanrı” ülkesi olarak bilinen Japonya'da Şintoizm, Budizm

ve Konfüçyüsçülük baskın dinler olsa da, çeşitli dinî kurum ve örgütlere üye olan Japonların toplam sayısı, ülke nüfusunun iki katına yakındır (Şen, 2014).

Japonların dinî anlamda en büyük inancının doğa kavramı ve doğa güçlerini temsil eden ve “en yüksek yerde bulunan varlık” anlamına gelen kami kavramıdır. Kamilerin yoluna da “Şinto” yani “Tanrılar Yolu” denilmektedir. Kamileri Miyazaki’nin neredeyse her filminde görmek mümkündür. Rüzgârlı Vadi’de ohmular, Ruhların Kaçışı’nda hamama gelen çeşit çeşit kamiler, Komşum Totoro’da Totorolar ve kedi otobüsü, Prenses Mononoke’de yaban domuzları ve kurtlar, Çocuk ve Balıkçıl’da Warawaralar... (Turanalp, 2019)

Japonlar insanlardan daha kuvvetli ve tahrip gücü yüksek bir varlık olan tabiata büyük saygı duymaktadırlar ve tabiat güçlerine “en yüksek yerde bulunan varlık” manasında olan kami ismini koymuşlardır. Şintoizm’e göre kamilerin iki zıt karakterde ruhları vardır ve her tanrı iyilik de yapabilir, kötülük de. “Tanrılar Yolu” anlamına gelen Şinto inancında tüm Japon halkı, kami atanın kökeninden gelmektedir ve herkes bir gün kami olacaktır (Muratoğlu, 2013)



Resim 1: Çocuk ve Balıkçıl filmi, bir kami örneği: Warawaralar

Şintoizm, her maddenin özündeki ruh kami olarak görülüp, doğadaki her şeye yücelik atfedilerek iyi veya kötü olsun fark etmeden kamilerin her yerde olabileceğini vurgulamaktadır. Bu inanca göre her insanda reikon denen bir ruh vardır. Kişi öldüğünde bu ruh bedeni terk eder ve ölmüş atalarının ruhuna kavuşur. Çocuk ve Balıkçıl’daki warawaralar bu reikon döngüsünü anlatmaktadır. Bu bağlamda Miyazaki, Şintoizmi

doğaya karşı acımasız insanoğluna karşı ideolojik olarak bir savaş aleti gibi kullanır ve yeni neslin unuttuğu geleneklerinin de bir temsilcisi olarak görür. Ruhların Kaçışı filminin giriş sahnesinde arabayla ailesiyle yolculuk eden Chihiro'nun yolda gördüğü bazı Şinto tapınak ve heykellerini ailesine sorduğu sahne, bu sitemin en belirgin örneğidir. Anne ve babasının “Chihiro'nun bunları bilmesi gerekmiyormuşçasına açıklamaları” ve Chihiro'nun yüzündeki heyecanlı ifade filmin en unutulmaz sahnelerinden biri olarak hafızalara kazınmıştır (Gök, 2019).

Japonlar, yüksekte olan, seçkin, üst düzey canlıların tanrı olduğuna inanmakta ve onlara “kami” ismini vermektedirler. Uzun zamandır var olduğunu benimsedikleri kamilerin yanı sıra hayatını kaybeden kişilerin ruhlarının kamiye dönüştüğüne inanmaktadırlar. Şinto inancına göre her tanrı kamidir fakat her kami tanrı değildir. Onlara göre kamilerden iyilik yapanlar da vardır, kötülük yapanlar da. Her kaminin birbirinden farklı üstün nitelikleri olduğunu düşünmektedirler (Şenavcu, 2022).

Ruhların Kaçışı filminin devamında ise “neyin yitirildiği ve nasıl geri getirileceği” sorusuna kimlik, kapitalist ve materyalist insanlığı dahi bağrına basan doğa gibi temalar eşliğinde cevap veren yönetmen, Meiji döneminde tüm Japonya'ya yayılan ve etkileri hâlâ “vücuttan atılamayan” köksüzleşme ve kimliksizleşmeyi temsil eden “Yok Yüz” karakterinin, altınla kandırdığı insanları yemesi ve normalde bir yüzü ve sesi olmadığı halde yediği insanların sesiyle konuşması, sadece Chihiro'yu yiyememesi ve onu yemeyi çok istemesi, bunun altında yatan sebep olarak “yalnızlığını” göstermesi ve nihayet nehir tanrısının verdiği yemekle yediklerini kusan Yok Yüzün “hakikati bulması” ile izleyiciyi aslında bir dine değil de kami felsefesinin özünde yatan “Japon ruhuna” çağırmıştır (Çetinkaya, 2023).

“Geçmiş olmanın, geçmişini unutan bir insan ya kar gibi eriyip gidecek ya da sadece yumurtaları için yaşatılan tavuklara dönecekler.” (Miyazaki'den akt. Şen, 2014) diyen Miyazaki, Çocuk ve Balıkçıl'da da Mahito'nun “kulenin efendisi” olduğu gerçeğini öğrendiği ve kuleyi yapan amcasının tarihinin ninelerin ağzından anlatıldığı sahneyle karakterine yeni bir kimlik yüklemiştir. Karakterinin geçmişsiz, köksüz olmasını istememiştir.

1.3. Auteur Kuram Çerçevesinde Hayao Miyazaki Animasyon Sineması

1.3.1 Hayao Miyazaki'nin Hayatı



Resim 2: Hayao Miyazaki

Miyazaki, 5 Ocak 1941'de Tokyo'da, savaş uçağı parçaları üreten bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelmiştir. Ailesinin yaptığı işin etkilerini filmlerinde sıkça kullandığı zeplin, uçak, pilot gibi öğelerde görmek mümkündür. Dünyanın ilk uzun metrajlı animasyon filmi Hakujuaden'i izleyerek manga çizeri (mangake) olmaya karar vermiştir (Düşlerin ve Çılgınlığın Krallığı, Belgesel, 2013).

Miyazaki 1962 yılında Gakushuin Üniversitesi'nde başladığı Uluslararası İlişkiler ve Ekonomi bölümünden mezun olunca Toei animasyon şirketinde animatör olarak çalışmaya başlar. Miyazaki'nin hayatını değiştiren asıl olay bu şirkette Okami Shounen Ken (1964) adlı projede Takahata Isao ile çalışmasıdır. Bu ikilinin tanıştığında, tüm animasyon tarihini değiştireceklerinden habersizdir. İkilinin 1965 yılında beraber çalıştığı ve Takahata'nın yönetmen olduğu Taiyo no Oji Horusun o Daibouken (The Little Norse Prince Valiant) adlı film, çok olumlu eleştiriler alsa da 10 gün gösterildikten sonra sinemalardan çekilmiştir. Toei'nin en az hasılat yapan filmi olarak tarihe geçen bu filminden sonra Takahata'nın bu şirkette film yönetmesine bir daha izin verilmemiştir. Ancak bu durumun sebebi hasılatın ziyade siyasi mesajlarıdır. Bu filmdeki Holy karakteri, Miyazaki'nin filmlerindeki karanlık dışı karakterlerin temelini oluşturmuştur (Odell & Le Blanc, Baysal (Çev.), 2011).

1973 yılına gelindiğinde ise ikili, 2 yıldır çalıştıkları A-pro adlı şirketten ayrılarak Zuiyo Pictures adlı şirkete katılır ve ülkemizde de yayınlanan Alps no Shoujo Haiji

(Heidi) adlı anime Tv serisini hazırlar. Heidi'nin hikâyesi uluslararası olarak büyük bir başarı kazanır (Gök, 2019).

1978 yılında Miyazaki, senaryosunu yazıp yönettiği Mirai Shounen Conan (Featured Boy Conan) adlı televizyon serisini yaparak, kendi stilini ve tarzını özgürce ortaya koyma fırsatı yakalar. 1979 yılında ise Lupin 3 adlı anime serisi için Lupin 3 Cagliostro no Shiro (The Castle of Cagliostro) adlı filmi yapmıştır. Bu iki film aslında Miyazaki'nin asıl başarılarına hazırlık çalışmaları olarak görülebilir. Zira 1984 yılında yaptığı Kaze no Tanin o Naushika (Nausicaa of The Valley of The Wind/Rüzgârlı Vadi), Miyazaki'nin hem konu ve hikâye anlatımı olarak hem de görsel olarak kendisini bulduğu ve uzun yıllar boyunca Miyazaki tarzı olarak adlandırılan bir filmidir. Mangasını da Miyazaki'nin çizdiği bu filmde, gelecek zamanda dev böceklerle dolu zehirli ormanların her yeri kapladığı bir dünyada, hırsları yüzünden doğayı yok etmek üzere olan insanlığa karşı mücadele eden bir prensesin hikâyesidir. Güçlü kadın başkarakter, doğa ve insan gibi Miyazaki'nin ayırıcı özellikleri olan temalar ilk defa bu filmle net bir biçimde ortaya çıkar (Şen, 2014).

Bu film aynı zamanda Miyazaki ve Takahata'nın Studio Ghibli adlı animasyon şirketini kurmaları için de ekonomik bir özgürlük ve özgüven sağlar. Studio Ghibli'nin ilk filmi Tenku no Shiro Laputa (Laputa: Castle In The Sky/Gökteki Kale) olur. Bu filmde en büyük hayali Laputa adlı gizemli bir gökyüzü şehrini bulmak olan bir erkek çocuğu ve Laputa'dan gelmiş olan Sheeta'nın hikâyesi anlatılır (Gök, 2019).



Resim 3: Castle In The Sky (Gökteki Kale)

1988 yılında yönettiği Tonari no Totoro (My Neighbor Totoro/Komşum Totoro) ise tüm zamanların en çok sevilen ikinci Japon filmi olarak tarihe geçmiştir. İki kız kardeşin yeni taşındıkları evde büyümlü orman yaratıklarıyla yaşadığı maceraları anlatan film, çok popüler olmuştur ve Ghibli'nin maskotu haline gelmiştir (Turanalp, 2019).



Resim 4: My Neighbor Totoro (Komşum Totoro)

1989 yılında Ishihara Ikuko'nun Majo no Takkyubin (Kiki's Delivery Service/ Küçük Cadı Kiki) adlı çocuk öyküsünü filme uyarlamış ve büyük bir gişe başarısı elde etmiştir. 13 yaşında Kiki adlı bir cadının yabancı bir şehirde yaşadıklarının anlatıldığı filmde, yine uçuş sahneleri oldukça ünlenmiştir. 1993 yılında ise ilk defa yetişkinlere yönelik Porco Rosso adlı filmi yapmıştır. Domuza dönüşmüş usta pilot Marco'nun hava korsanları ile yaptığı mücadeleyi anlatmaktadır. Porco Rosso, yılın en çok gişe hasılatı getiren filmi olmuş ve o zamana kadar yapılmış tüm Japon animasyon filmlerini de gişe hasılatı bakımından geçmiştir (Şen, 2014).

Studio Ghibli açısından en büyük dönüm noktası, 1997 yılında gerçekleşmiştir. Mononoke Hime (Prenses Mononoke) 150 milyon dolar gişe hasılatı yaparak, E.T'yi geçerek Japonya'da o yıla dek gösterime girmiş tüm filmleri geçmiştir. Kurtlar tarafından yetiştirilmiş San adlı bir kızın, doğayı katleden insanlarla olan mücadelesi, çok sayıda ödül almış ve En İyi Yabancı Film Oscarı dalında Japonya'yı temsil etmiştir (Odell & Le Blanc, Baysal (Çev.), 2011).

Miyazaki hiç şüphesiz yönetmenliğinin zirvesine 2001 yılında gösterime giren Sen to Chihiro no Kamikakushi (Spirited Away/Ruhların Kaçışı) ile çıkmıştır. Chihiro adlı bir kızın paralel bir evrene giderek yaşadığı maceraları anlatan film, Meiji dönemi dekorları, Japon Hamamları gibi unsurlarıyla da animasyon sinemasına damgasını vurmuştur. 2003 yılında ise 75. Amerikan Sinema Akademisi Ödülleri'nde "En İyi Animasyon" alanında ödüle layık görülerek Miyazaki'ye de ilk Oscarını kazandırmıştır. 2004 yılında ise Dana Wynne Jones'a ait Howl's Moving Castle'ı (Yürüyen Şato) filme uyarlayan Miyazaki, sık sık dile getirdiği emekliliği rafa kaldırmıştı. Bir cadı tarafından yaşlı bir kadına dönüştürülen Sophie'nin, genç kızların sevgilisi ve savaşçı büyücü Howl'un yürüyen şatosuyla yolunun kesişmesini ve Howl'un hayatını değiştirmesini anlatır. Bir tarafta kendi isteğiyle kalbini ateş cini Calcifer'e vererek insanlığını kaybeden ve kuşa dönüşen narsist Howl, bir tarafta ise istemeden yaşlı bir kadına dönüştürüldüğü halde insanlığını kaybetmeyen Sophie arasındaki zıtlık, Miyazaki'nin diğer filmlerinde olduğu gibi bu filmde de, "büyüse de kadınların şefkatine muhtaç zavallı erkeklerin" çocukça hatalarının sürüklediği dünyalarda, dokunduğu her şeyi güzelleştiren kadınların hikâyesi vardır. Filmin ana temalarından biri, arka planda devam eden bir savaştır (Gök, 2019).

Miyazaki bu konuda ABD gazetesi Newsweek'e verdiği röportajda şunları söylemiştir:

"Aslında, ülkeniz Irak'a karşı savaşı yeni başlatmıştı ve ben bu konuda çok öfkeliydim. Bu yüzden ödül konusunda biraz tereddüt ettim. Aslında, "Howl's Moving Castle"ı yeni yapmaya başlamıştım, bu yüzden film Irak'taki savaştan derinden etkilenmiştir." (Gordon, 2005)



Resim 5: Yürüyen Şato

1.3.2. Auteur Bir Yönetmen Olarak Filmlerinde Ana Temalar

Japon toplumunda şojo animelerin önemli bir yeri vardır. Dişil karakter ortaya koyma konusunda Japonların ustalaşan yönetmenlerinden birisi Hayao Miyazaki'dir. Hayao Miyazaki shojo karakterleri kendine has ve özgündür. Yaptığı filmlerin her birinde şojoyu ustaca filmin içerisine yediren ve seyirciye sunan Miyazaki, bu konudaki becerisini, yaptığı filmleri kanıtlar niteliktedir (Napier, 2008). Kız karakterleri ve fantastik figürleri Miyazaki'nin "auteur" oluşunun en önemli yansımalarıdır. 1950'li yıllarda Fransa merkezli olarak Avrupa'da ortaya çıkan "auteur" kuramına göre, auteur yönetmenin filminde, filmin senaristi farklı olsa bile "filmin asıl yazarı" yönetmendir (Çekmecı, 2023).

"Anonim eser" kavramının tam karşısında yer aldığı söylenebilecek olan "auteur eser" ise yönetmenin; karakterinden, hayata ve insana bakış açısından, yaratıcılığından belirgin izler taşır. "Bir film izlendiğinde, film izlenmeden önce yönetmenin kim olduğu bilinmemesine rağmen tahmin edilebiliyorsa bu filme auteur film demek mümkündür. Auteur kuram, akademik anlamda ilk olarak filmler için ortaya atılmış olsa da resim, müzik veya tiyatro gibi türlerde de karşılığını bulmak mümkündür. Örneğin bir tablonun Van Gogh ya da Picasso'ya ait olduğunun anlaşılması diğer ressamalara göre daha kolay

olacaktır. Buna “eseri üretenin imzası da “denilebilir. Bir diğer tanıma göre ise kamera yönetmenin düşüncelerini ifade ettiği bir kalem.” (Çekmecı, 2023)

Miyazaki de kendine has auteur bir yönetmen olarak anılmaktadır. Oldukça üretken bir yönetmen, çizer ve senarist olmasına rağmen, her eserinde farklı bir temayı işleyebilir ve her seferinde bunu, kendine has yöntemlerle yapar. Komşum Totoro’da küçük kız çocuğu Mei’nin Totoro’dan hiç korkmayıp onun göğsünde uyuduğu ikonik sahne ile Prenses Mononoke’de Ashitaka’yı öldürmek ve yemek için kurtlarla konuşan maymun tanrılarının olduğu sahne birbirine taban tabana zıttır. Görünüşteki bu zıtlık, Miyazaki’nin doğa ve insan ilişkisi hakkındaki görüşleriyle birlikte değerlendirildiğinde ise ortadan kaybolur. Zira ister Totoro ister Ohmular olsun, doğadaki canlılar Miyazaki’ye göre ehlileştirilebilir ve kontrol edilebilir değildir. Ona göre doğayı özel kılan budur. Mei’nin karnında yatmasına izin veren Totoro da özünde vahşi bir yapıya sahiptir. Bu vahşilik, saldırganlıktan farklı olarak, insan eli değmemişliği ifade eder.

Özetle Miyazaki,” insanların rahatsız etmemesi gereken bir doğanın en büyük çözüm olduğu” anlayışına sahiptir. Susan J. Napier (2008), “*Anime: Akira’dan Howl’un Hareketli Şatosu’na*” isimli ünlü kitabında bu durumu, Prenses Mononoke filmindeki Shisigami ile Aslan Kral filmindeki ormanın kralını karşılaştırarak örnekler. İkisi de ormanın kralı olan bu karakterler, birbirlerinden oldukça farklıdır. Shisigami, iyi niyetli veya duygusal değildir ama bu, onun hakkında bir değer yargısına varmamızı sağlamaz. Onun değiştirilmesi gereken bir özelliği de değildir (Napier, 2008). Doğa, tüm unsurlarıyla beraber, “olduğu gibi kabul edilmelidir.” Bu bağlamda Miyazaki, Walt Disney animasyon filmlerinde olduğu gibi “doğayı sevimli göstermeye” çalışmaz. Doğa, bunu zaten içinde fazlasıyla barındırır. Miyazaki de buna bağlı olarak “zaten sevimli olan” bir canlıya yer verebilir ama bunu yaparken hiçbir yapay yola başvurmaz.

Miyazaki’nin sadece doğada yaşayan canlıları değil, insan karakterleri de bu anlayışla izleyiciye sunulur. Prenses Mononoke filminde, ormanın kralı ilah Shisigami’yi öldürme planları yapan Lady Eboshi, izleyicinin beklentilerinin aksine “saf kötü” bir karakter değil; düşkün, yoksul birçok kadın ve çocuklara yardım eden, onlara yemek ve barınma imkânı sağlayan bir karakterdir. Rüzgârlı Vadi’de filmin başında sevimli genç kız hallerini gördüğümüz Nausicaa, babasının katillerini öldürür ve izleyicinin beklentilerini bir kez daha tersyüz eder. Prenses Mononoke’de kurtların büyüttüğü genç kız San, Ashitaka’ya âşık olan parçasına rağmen kurt kız San olarak kalmayı tercih eder (Napier, 2008).

Yine de Miyazaki'nin genç kız karakterleri yerleşik toplumsal cinsiyet algılarını da yıkar; bir yandan güçlü kadın karakterleri ön plana çıkar, diğer yandan erkek karakterleri de eril özelliklerini her daim korur. Rüzgâr Yükseliyor filminde Jiro, Çocuk ve Balıkçıl'da Mahito, Ruhların Kaçışı'nda Haku, Prenses Mononoke'de Ashitaka sevimli ve neşe saçan kız karakterlerinin aksine, "asık suratlı erkek çocuğunun "örnekleridir. Dördü de benzer kaderlere sahiptir. Mahito okula gitmemek için başını taşla yaralar ve ailesine gerçeği anlatmayarak okuldaki arkadaşlarından dayak yemiş gibi yapar ve bunun pişmanlığını hiç unutamaz. Ashitaka yaban domuzu kamiyi öldürerek lanetlenir. Jiro tüm iyi kalpliliğine ve yardımseverliğine rağmen bir savaş uçağı tasarımcısıdır. Haku, Yubaba'nın isteğı üzerine Zeniba adlı karakterden bir tılsım çalmak isterken Ashitaka gibi lanetlenir. Aynı lanet, Yürüyen Şato filminde Howl'un ateş cini Calcifer ile yaptığı anlaşma sonucunda ortaya çıkar. Bu bağlamda Miyazaki, "Kahramanın Sonsuz Yolculuğı kuramındaki" cinsiyet algılarını da tersine çevirerek "lanetlenen erkeğı kurtaran genç kızların" hikâyesini anlatır. Sophie Howl'u, Chihiro Haku'yu, annesi Mahito'yu, San Ashitaka'yı, ölen karısı da verdiği sıcaklık ile Jiro'yu lanetten, umutsuzluktan ya da mutsuzluktan kurtarır.

Miyazaki filmlerinde auteur bir diğer öge ise "kayıp anne"dir. Komşum Totoro'da Mei'nin annesi hasta, Çocuk ve Balıkçıl'da Mahito'nun annesi hasta ve yeni üvey annesi olan teyzesi de kayıptır. Bu durumun temelinde, çocukluğunda annesinin uzun süreli hastalığına ve ölümüne şahit olan Miyazaki'nin "kaybedilen anneye duyduğu özlem" vardır.

Hiç şüphesiz bir diğer auteur öge, uçmak ve uçaklardır. Amcasını uçak parçaları üreten şirketinde çalışan babası sayesinde küçük yaştan uçaklara ilgisi başlayan Miyazaki, filmlerinin neredeyse hepsinde bu temaya yer verir. Büyücü Howl'un uçan kuş formu, Totoro'da Mei'nin Totoro'nun sırtında uçtuğı sahne, Ruhların Kaçışı'nda Haku'nun uçan ejderha formu, Gökteki Kale filminde korsanların uçan korsan gemisi ve filmde aranılan kayıp gökyüzü şehri, son filmi Çocuk ve Balıkçıl'da balıkçılın süzöldüğü ihtişamlı sahneler buna örnektir. 2013 yapımı Rüzgâr Yükseliyor filmi ise başlı başına uçak tasarımcısı Jiro'nun hayatını anlatmaktadır (Gök, 2019).

İlk bakışta Miyazaki filmlerinin ayrırcı özellikleri doğa, genç kızlar ve uçaklar gibi gözükse de asıl farklılıklar çok daha derinlerdedir. Miyazaki, filmlerinin alt metinlerini her zaman derinlikli, öğretici ama didaktik olmayan mesajlarla doldurmuştur.

Anime dünyasında değışim ve dönüşüm, anlatım yöntemlerinin en önemlilerinden biridir. Bu anlatım yönteminde hem hayvanların insana ait özellikler taşıdığı hem de

insanların hayvanlara dönüştüğü görülmektedir. Ruhların Kaçışı filminde Chihiro'nun anne ve babası tamahkârlıkları yüzünden sürekli yemek yiyen domuzlara dönüşmüştür. Yürüyen Şato filminde Sophie karakterinin sihirle yaşlı birine dönüşmesi, yine aynı filmdeki Howl karakterinin büyük bir kuşa dönüşmesi, Hayao Miyazaki'nin kullandığı dönüşüm temasına birer örnektir (Odell & Le Blanc, Baysal (Çev.), 2011).

Örneğin Hayao Miyazaki'nin Porco Rosso filminin ana karakteri olan Marco, insan gibi yürüyebilen ve konuşabilen domuza dönüştürülmüştür. Sebebi de baş karakterin insan olmaktan sıyrılmak istemesidir. Miyazaki'nin bir diğer filminde başkarakter olan Ponyo, kendisini sihirle insana dönüştürür. Hayao Miyazaki, dönüşümü sadece fiziksel kullanmamıştır. Genellikle benliklerin değiştiğine, zıt düşüncelerin dönüşümlerine, sevilmeyen kötü karakterlerin film boyunca sevecen hale gelişine filmle beraber eşlik etmiş oluruz (Muratoğlu, 2013).

İnsanlık için derin kaygılar taşıyan Miyazaki, Amerika'nın Irak'ı işgali için film (Yürüyen Şato) üretmiştir (Gordon, 2005). Kapitalist sistemin ve yanlış modernleşmenin olumsuz etkilerine Ruhların Kaçışı'nın “karnaval” temalı renkli dünyasının karanlık alt katmanlarında değinen Miyazaki, güzellik için kendini parçalayan günümüz insanını da Yürüyen Şato'da kötü bir büyüyle yaşlanan genç kız Sophie ile, hiç yaşlanmayan ve yakışıklılığıyla tüm kızları kendisine aşık eden Howl karakterini karşılaştırarak eleştirir. Filmin başında imparatorluk, saray ortamı ve bilge samuraylarla dolu Muromachi döneminde geçtiğini anladığımız Mononoke'de, izleyicinin beklediğinin aksine ne samuraylara ne de saray ortamına yer verir.

Çalışmamızın konusu olan Çocuk ve Balıkçıl'da Mahito herhangi bir ailenin, annesini kaybetmiş herhangi bir çocuğudur. Japonya'da 2. Dünya Savaşı yıllarında ailesinden birini kaybetmiş ve bunun yasını tutan mutsuz bir çocuk bulmak hiç de zor olmayacaktır. Ancak, kulenin efendisi anlatısıyla ve kurbağaların kendisini sarmasıyla “seçildiği” işaret edilen Mahito'yu özel kılan bu değildir. Mahito, tüm dünya çocuklarını temsil eden bir figürdür. Tüm erkek çocukları gibi “yitirilen herhangi bir şeyin ızdırabını duyan”, “dünyayı ve kendini anlamaya çalışan” birisidir. Bu tıpkı, Rüzgârlı Vadi'deki mahşer havasının, Japonya'daki çevre felaketlerinden ilham almasına rağmen tüm dünyanın kıyametini anlatması gibi, tüm çocuklara yakılmış bir ağıttır. Bu bakımdan Miyazaki, *“zamansız bir zamanda, mekânsız bir mekânda geçen evrensel anlatıları tercih ettiği halde, Japon kültürünü, mitlerini ve geleneklerini yitiren Japon toplumuna içtenlikli mesajlar vermeyi başarırken başka bir kültürden izleyiciye de kendi kimliğini keşfettiren bir dil keşfeder.”* (Napier, 2008)

2.BÖLÜM: KAHRAMANIN SONSUZ YOLCULUĞU KURAMI VE BARTHE'S'IN GÖSTERGEBİLİM YAKLAŞIMI

2.1. Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Kuramı

2.1.1. Kuramın Tarihî Gelişimi ve Aşamaları

Monomit kuramı olarak da adlandırılan “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” kuramı, Joseph Campbell’in (1904-1987) 1945 yılında çıkan Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kitabında detaylandırılmıştır. Mitler konusunda uzun yıllar araştırma yapan yazar, kahramanın ister sözlü hikâyeler olsun ister yazılı; ister Batı’da isterse de Doğu’da olsun, genelde aynı aşamalardan geçtiğini tespit etmiştir. “Bir kahraman olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhaflıklar bölgesine doğru ilerler (X), burada masalsı güçlerle karşılaşır ve kesin bir zafer kazanılır (Y), kahraman bu gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner (Z).” şeklinde özetlediği formülün her kahraman anlatısında bulunduğunu söyleyen yazar, temelde üç, detaya inildiğinde ise on yedi bölümden oluşan bir yolculuğun bulunduğunu söyler.

Kahraman, kendi sakin dünyasından kopar ve macera eşiğine girer. Burada bir gölge karakter ile karşı karşıya gelir. Yola ya onu yenerek ya da onunla birlikte devam edecektir. Kahraman bu evrende onu zorlayıcı ve ona bu zorlu yolda fayda sağlayacak birçok etmenle başa çıkmak zorunda kalır. Son aşamada ise zorlukları alt ederek hedefine ulaşır ve ödüle kavuşur. Bu ödüller kutsal evlilik, babanın gönlünü alma, tanrılaşma ya da ödülü çalma gibi de olabilir ve nihayetinde ödülle birlikte eve dönüş için son yolculuğunu tamamlar. Mücadelenin sonunda mistik güçler tarafından kutsanırsa korkusuzca evine döner, kutsanmamışsa sürekli tetikte olarak gizlice dönüş yolculuğunu tamamlar. Kahramanın kazandığı ödül de dünyasını etkiler (Campbell, 2013).



Şekil 1: Monomit şeması (<https://storytellingacademy.net/>)

2.1.1.1. Ayrılma

2.1.1.1.1. Yola Çıkış

Efsanevi yolculuğun birinci bölümü olarak kabul edilen “maceraya çağrı” bölümünde kahramanı günlük yaşamından koparıp meçhul bir alana götüren yazgı görülmektedir (Campbell, 2023).

Kahramanın, monomiti yaşayacağından tamamen habersiz olarak ya da monomiti tahmin bile edemeyeceği derecede “konfor alanına hapsolmuş” şekilde bulunduğu aşamadır. Bu aşamada kahramanın bir şeyleri sezmesi ya da toplumunu, ailesini veya kendisini sorgulamasının bir önemi yoktur (Tecimer, 2006). Zira Jung’un Kişiliğin Gelişimi kitabında bahsettiği gibi bir gereklilik de ortada yoktur (Jung, 2023). Bu aşamalara Campbell, Yunan mitolojisinden, Buda kıssalarından, Binbir Gece Masalları’ndan Güney Amerika anlatılarına kadar birçok coğrafyadan örnekler verse de çalışmamızın konusu itibarıyla Hayao Miyazaki’nin filmlerinden örnekler vermek daha yerinde olacaktır.

Örneğin Ruhların Kaçışı’nın başlangıcında Chihiro, anne ve babasının tek çocuğu olarak ailesiyle yeni evlerine taşınmak için seyahate çıkmış ve yeni bir dünyayı keşfetmekten oldukça tedirgin bir konumdadır. Kısa bir süre sonra bir Tanrılar Hamamında ayakçı olarak çalışacağını tahmin etmesinin olanaksız olduğu derecede

sıradan bir hayatı vardır. Film boyunca onun için sıradan hale gelecek Şinto Tanrılarının Japonya’da heykeli bulunduğunu bile ilk kez ailesinden bu sahnelerde öğrenmektedir.

2.1.1.1.2. Maceraya Çağrı

“Maceraya çağrı” aşaması, yolculuğun ilk basamağını oluşturmakta; burada kahraman ruhsal değişim yaşamakta ve büyük bir serüveni tecrübe etmektedir. Kahraman, bildiği güvenli alanından, bilmediği gizemli bir alana doğru sürüklenmektedir. Burası tuhaf biçimli yaratıkların, olağanüstü güçlerin ve zorlu sınavların olduğu; bir orman, denizin dibi, gökyüzünde bir şehir, yer altında gizemli bir dünya olabilmektedir. Kahraman sınırlarını zorlayarak ve güçlü durarak bu maceranın üstesinden gelmelidir. Örneğin, Theseus’un Minotaurus’un hikâyesini duyduğunda yaptığı gibi. Ya da Odysseus gibi, araçlar sayesinde uzaklara taşınabilir veya gönderilebilir. Maceraya çağrı aşaması rastgele bir olayla da başlayabilir. Kahraman etrafı gezerken bir olayla karşılaşır günlük yaşamının dışına çıkabilir. Dünyanın her köşesinde bu örneklerle rastlanabilir (Campbell, 2023).

Bu aşamada, kahramanı kaderine çağıran bir olay, bir insan, bir hayvan ya da rastgele bulunduğu bir kitap onu konfor alanından çıkmaya zorlar. Campbell bu noktada Theseus’un Minotaurus’un hikâyesini duymasını, Poseidon’un kızgın rüzgârlarına yakalanan Odysseus’u örnek verir ve bu örneklerin sonsuza kadar çoğaltılabileceğini söyler (Campbell, 2013).

Öykünün, kahramanın gündelik yaşamı ile başlıyor olması, onun diğer insanlarla aynı olduğu izlenimini vermektedir. Bu başlangıçla, kahramanın kat ettiği yolun da gözler önüne serilmesi amaçlanmaktadır. Kahraman, hiç düşünmediği bir zamanda maceraya sürüklenmektedir. Maceraya çağrı basamağında, kahramanın yolculuğa çıkması için bir nedenin gösterilmesi gerekmektedir (Özmen, 2018).

Yüzüklerin Efendisi serisinde küçük Hobbit köyüne gelen bilge büyücü Gandalf, tüm günü kırlarda gezmek ve akşamları köy festivallerinde eğlenmek olan Frodo’yu dışarıda bekleyen bambaşka bir dünya olduğunu, yapması gereken çok önemli bir görev için seçildiğini söyler ve Frodo bu teklifle yüzleşmek, bu teklifi kabul etmek ya da etmemek şeklindeki iki karardan birini vermek zorunda kalır.

Miyazaki sinemasından ise kendi halinde bir kız iken askerlerin tacizinden büyücü Howl sayesinde kurtulan Sophie karakteri örnek olarak verilebilir. Bu basit bir karşılaşma gibi görünen olayla birlikte Sophie, sıradan bir genç kızken bir anda Kötülükler

Cadısı'nın bile kendisini düşman olarak gördüğü ve kendisini yaşlı bir kadına dönüştürdüğü, bu yüzden de Howl'un yürüyen şatosunu aramasıyla başlayan bir maceranın içinde bulur.

2.1.1.1.3. Çağrının Reddi

Günlük hayatta yanıt verilmeyen çağrılara, mitlerde ve halk masallarında daha sık rastlanmaktadır. Bu çağrıların reddedilmesi, kahramanın macerasını olumsuzla dönüştürür. Öznenin ağır şartlarda çalışması, yaşadığı sıkıntılar ve kültürel etkilerle kaplanması, olumlu eylem gücünü kaybetmesine sebep olur ve öznenin kurtarılması gereken bir kurban haline gelmesine neden olur. Bu durum hayatın anlamsızlaştığı bir noktaya işaret etmektedir. Kral Minos gibi, ne kadar büyük bir imparatorluk kurarsa kursun, içinde kendi Minotauros'unu barındıran bir ölüm evi inşa eder. Bu, insanın kendi yarattığı sorunlarla mücadele ettiği bir labirent gibidir (Campbell, 2013).

Kahramanın, genellikle alışmış olduğu konfor alanından çıkışı ilk başta kolay olmayacaktır. Ancak onu kahraman yapan da konfor alanını terk edebilmesidir. Jung, bu noktada maceraya çağrının, kitle adı verilen toplulukların neredeyse hepsinin hayatında olduğunu ancak sadece kalıpları kırabilenlerin macerayı kabullenme yürekliliği gösterebildiğini söyler (Jung, 2023).

Çağrının reddini psikanalizle bağdaştıran Campbell ise, bilinçaltında maceraya giden kapının başında anne ve babanın “eşik muhafızı” olarak beklediğini, çekingen ruhun bu muhafızlardan korktuğunu söyler (Campbell, 2013). Ünlü kitap ve film serisi Harry Potter'ın ilk filminde (2001), yıllarca büyücü olduğunu kendisinden saklayan teyzesi ve eniştesi Hogwarts Büyücülük Okulu'ndan gelen mektuplara rağmen Harry'yi okula göndermez. Harry ise bu mektupların, yumurtaların bile içinden çıktığı bir “maceraya çağrı” durumuna evden kaçmak ve çok istediği büyücülük okuluna gitmek tepkisi yerine, evde kalma ve hayalini kalbine gömmeye tepkisini verir. Hobbit film serisinde ana karakter Bilbo Baggins, kahramanın yolculuğa çıkmadan önceki iç dünyasını şu sözlerle anlatır: *“Bizler sessiz sakin yaratıklarız ve serüvenlerle işimiz yoktur. Kötü ve rahatsız işler! Yemeğe geç kalırsın! Serüvenlerde ne bulduklarını anlayamıyorum... İyi günler! Serüven falan istemiyoruz burada, teşekkürler! Tepenin ardını ya da suyun ötesini deneyin.”* (Tecimer, 2006)

Miyazaki sinemasından ise bu aşama, Howl ile tanışan ve çok etkilenen Sophie'ye küçük şapkacı dükkânında kalarak çürüyeceğini ve Howl gibi bir fırsatı kaçırmamasını

söyleyen kardeşine benim gibi çirkin bir kızı ne yapsın diyerek konfor alanını terk etmeyen Sophie karakteri üzerinden örneklendirilebilir.

2.1.1.1.4. Doğaüstü Yardım

Çağrının reddedilişinden sonra bu zorlu yolculukta kahramana, ihtiyacı olacak sihirli araçlar temin eden kısa boylu, ihtiyar bir kadın ya da erkek karakter eşlik etmektedir. Örneğin bir Doğu Afrika kabilesi olan Tanganyikalı Wachagalar, doğuya doğru giden umutsuz bir adamın hikâyesinden bahsetmektedirler. Kyazimba isimli bu fakir adam, yolculuk esnasında çok yorulmuş ve bitkin kalmıştır. Kyazimba bu halde ilerlerken ardında ihtiyar bir kadın görür. İhtiyar kadın, kıyafetiyle Kyazimba'nın çevresini sarar ve birlikte gökyüzüne doğru uçarak güneşin günün ortasında durduğu yere giderler. Orada parlak bir şef ve adamlarıyla karşılaşır. İhtiyar kadın şeften Kyazimba için yardım talep eder. Şef, Kyazimba'yı kutsar ve Kyazimba maddi refaha kavuşmuş bir hayat sürer (Campbell, 2013).

Bu aşamada kahramanın “konfor alanından çıkmasını engelleyen eşik muhafızlarına” karşı yardım eden bir figür vardır. Bilge ve yaşlı bir akıl hocası, büyücü, keşiş, konuşan bir hayvan gibi her şey olabilir (Tecimer, 2006).

Bu kısımda ilk engelini aşan kahramana eşlik edecek kadın veya erkek bir yol gösterici ile karşılaşmaktadır. Bu maceradaki kahramanımıza yardım edecek olan ihtiyar bir kadın veya kısa, cılız bir adam bu görevi yerine getirebilir. Bu serüvendeki destekleyici kadın, iyi tanrıçayı sembolize etmektedir ve kozmik annenin özelliklerini barındıran bir karakter olarak görevini sürdürmektedir (Özmen, 2018).

Alexandr Dumas'ın Monte Kristo (1845) adlı klasik eserinde, ihanete uğrayarak hapse giren Edmond Dantes, hapiste on dört yıl geçirdikten sonra, kendisi gibi kaçış planları yapan yan hücrendeki rahip Faria'nın altı yıl boyunca Edmond'a birçok şey öğretmesi, ölümü ve ölmeden önce Monte Cristo adasındaki gizli hazinenin yerini söylemesi sayesinde kendisine ihanet edenlerden intikam almayı başarır. İntikam almak isteyen kahramanın, hapisten çıkmasının imkânsız olduğu bir noktada, ihtiyacı olan maddi manevi her şeyin yan hücrelerinde bulunması doğaüstü yardım aşamasına örnektir.

2.1.1.1.5. Balinanın Karnı

Eşikten geçiş, kendini yok etme şekli olarak kabul edilmektedir. Symplegades'in serüveni bu konuda örnek teşkil etmektedir. Ancak burada dış dünyanın sınırlarını aşmaktan ziyade kahraman içe doğru bir yeniden doğuşa yönelir. Tapınağa girmek,

kişinin kimlik arayışını ve ebedi olmadığı sürece sadece bir toz zerresinden ibaret olduğunu göstermektedir. Yukarıdaki ve aşağıdaki cennet toprağı, içerideki tapınak ve balinanın karnı, benzer özellikler taşımaktadır. Tapınaklara giden yollar ve girişler, görkemli heykellerle çevrilidir ve koruma altındadır. Bu heykeller, dış dünyadakilerden daha büyük ve karışık durumlarla baş edemeyecek kişileri yaklaştırmamak için görevli eşik muhafızlarıdır. Heykeller, kahramanın bir tapınağı giriş anında dönüşüm yaşayacağı gerçeğini yansıtmaktadır (Campbell,2013).

Kahraman, bilinmeyen bir dünyadan içeri girmektedir. Campbell, balinanın karnı yerine tapınak, mağara ya da büyümlü bir dünyaya açılan kapı gibi her şey olabileceğini söyler. Balinanın karnı aşaması yeniden doğumu simgeler ve kahraman bütün geçmişini mecazi olarak geride bırakır. Campbell, anne rahmine dönüşe atf yaparak bilinçaltındaki “anne rahminin huzurlu ve güvenli ortamına dönmek isteyen insanı” vurgular (Özmen, 2018).

Mağara serüvenin kalbi ve ateşten gömleğın kahramanımıza verildiğı kısımdır. Burası, kahramanımızın tehlikenin içine atılmak için karar vereceğı yerdir. Genellikle bu kısımda zaman olağan hızının aksine yavaşlar, stratejiler yapılır (Tecimer, 2006).

Hayao Miyazaki Ruhların Kaçışı filminde, seyahat eden Chihiro ve ailesinin arabayla ilerledikleri dağ yolunun sonunda karşılarında bir tünel belirir. Yönetmenimiz burada diğerk evrene açılan tünel metaforunu tekrar kullanmıştır. Ayrıca Yürüyen Şato filminde şatoda bulunan kapı, diğerk evrenlere açılan bir geçiş kapısı durumundadır. Miyazaki’nin diğerk evrenlere geçişteki tünel metaforunu birçok filminde gözlemleyebiliriz.

Matrix 1 (1999) filminde Neo karakterinin Morpheus’un sunduğı “kırmızı veya mavi hap” seçeneklerinden kırmızı hapi seçmesiyle ilk eşiğı aşar ve balinanın karnına girer. Ruhların kaçışı filminde de Chihiro’nun daha önceden var olduğıyla ilgili bir tahmininin bile olmadığı bir ruhlar âleminde işe girmesiyle bu aşama örneklenir.

2.1.1.2. Erginlenme

2.1.1.2.1. Sınavlar Yolu

Kahraman, maceranın ilk eşiğini geçince, çeşitli zorlukların olduğı ve garip formların bulunduğı hayalî bir evrende yoluna devam etmektedir. Burası, sıkıntıların dolu olduğı bir yer olsa da kahraman tarafından sevilen bir evredir. Bu evrede kahraman, daha önce edindiğı sihirli nesnelerden ve doğaüstü yol göstericinin tavsiyelerinden

faydalanmaktadır. Bunun yanında, serüveninde kendisine yardımcı olan varlığı bu aşamada hissedebilmektedir (Campbell, 2013).

Macera içinde kahramanın doğumu ve yaşamı sürekli risk altındadır. Küçük Herkül’ü ortadan kaldırmak için Hera’nın yolladığı iblisler, doğarken Apollo’yu boğarak öldürmeye çalışan büyük yılan, suçsuzların öldürülmesi, hepsi aynı konudan bahsetmektedir. Karakteri oluşturmak tutarsız bir oyun gibidir. Üzücü de olsa akla yatkın bir şey vardır ki o da içsel benliğin özünün, insanlar için hem tehlike hem de büyük bir gereklilik olduğudur (Jung, 2023).

Kişiliğin gelişiminin kritik bir evresini böyle tanımlayan Jung, sınavlar yolu aşamasını iç ses ile bağdaştırır. Campbell buna sınavlar yoluna giren kahramanın; benliğinin arınması, çocukluk düşlerindeki korku ve engellerin dış dünyada karşısına çıkmasıyla onların aslında iç dünyadaki imge ve sembolleriyle de eş zamanlı bir savaş vererek iç sesin doğru cevabını bulması olarak açıklar. Campbell, Kur’an-ı Kerim’den “Yoksa sizden öncekilerin geçtiği sınavlardan geçmeden cennete gireceğinizi mi sanıyorsunuz?” ayetini referans göstererek, sınavlar yolunun cennete götüren bir basamak olduğunu da vurgular (Özmen, 2018). Yüzüklerin Efendisi film serisinde, Gandalf ve arkadaşları, en güçlü iblis olan Balrog ve orklar gibi birçok karanlık yaratığın da bulunduğu bir geçide girer. Burada cüce, çok saygı duyduğu cüce atalarının kemiklerini bulur ve atalarının yapmış olduğu bu geçitte artık akrabalarının değil, “karanlık varlıkların” yaşadığını anlayarak “cücelerin yenilmez ihtişamının öznel bir yargı olduğu” düşüncesiyle; Gandalf ise insanlardan çok daha uzun bir ömür yaşamasına ve insanlardan çok daha fazla kötülükle yüzleşmesine rağmen bu zamana kadar hiç yüzleşemediği Balrog ile yüzleşir.

Miyazaki ise bu aşamayı, Prenses Mononoke filminde lordu olduğu köyünü terk edip giden Ashitaka’nın kolundaki lanetten kurtulabilmek için hem insanlarla hem de vahşi kurtlarla ve diğer kamilerle yüzleştiği bir macerayla görselleştirir. Ancak Ashitaka’nın en büyük sınavı, türdaşlarını öldürdüğü yaban domuzlarıyla yüzleşmesidir. Onların lideriyle cezasını kabullenerek ve samimi bir biçimde konuşması, hayatının bağışlanmasına sebep olur.

Sınavlar yolunun bir diğer özelliği bu aşamada, kahraman için yeni bir dünyanın yeni kurallarının bulunmasının zorluğudur. Sınavlar yolunun geçtiği yer, Ruhların Kaçışı ve Çocuk ve Balıkçıl’da olduğu gibi paralel bir dünya, The Godfather’da (1972) olduğu gibi gerçek dünya, hatta kahramanın kendi evi olabilir ya da bazen de karakter kuramın adında olduğu gibi evinden çok uzaklara bir yolculuğa çıkabilir. Yüzüklerin Efendisi film

serisinde bu durum Sam karakterinin köyünü özlediği ve köyünün güzelliklerini betimlediği sahneyle anlatılır.

Bu aşamada kahramanın dostları ya da yoldaşları sınavları geçebilmesi için hayati önem teşkil eder. Tarih boyunca bir akıl hocası, bir dost ya da eş olmadan yolculuğunu tamamlayabilen bir kahramana rastlamak çok zordur. Yüzüklerin Efendisi’nde Frodo’yu tüm zor zamanlarında yalnız bırakmayan Sam, Harry Potter’da Ron ve Hermione, Star Wars’da Han Solo, Yoda ve Obi Wan Kenobi, Dune Serisinde Duncan Idaho, Zaman Çarkı serisinde Mat ve Perrin, Ruhların Kaçışı’nda Haku bu yoldaşlara örnektir. Kahramana yolculuğu boyunca yardım eden birçok öge (insan, hayvan ya da doğal güçler) olabilir ancak bunların içinden genellikle yalnızca biri “can yoldaşı” görevini görür. Sherlock Holmes serisinin meşhur karakteri Dr. John Watson can yoldaşının bir temsilidir.

Bu aşamanın en önemli özelliği ise, kahramana içeriden ya da dışarıdan gelen saldırıların, imtihanların sürekli zorlaşması; buna paralel olarak da kahramanın zihinsel ya da fiziksel gelişiminin sürekli artmasıdır. Değişim, iyi veya kötü, az veya çok, bu aşamanın olmazsa olmazıdır. Al Pacino’nun kült rolü Michael Corleone, üç film boyunca bambaşka bir adama dönüşürken (The Godfather/Baba), Scent of a Woman’da (Kadın Kokusu/1992) huysuz bir kör ihtiyar prototipinden “daha olgun ve sevecen” bir karaktere doğru evrilir. İkinci örnekteki değişim şüphesiz ilki kadar keskin değildir çünkü yaşadıkları sınavlar ve zorluklar da oldukça farklıdır.

Chihiro, içinde barındırdığı tüm potansiyele rağmen, eylemleri bakımından filmin başında korkak bir kız çocuğundan ibaretken, hikâyenin devamında cesur, kararlı ve herkesin yüreğine dokunabilen bir karaktere dönüşür. Prenses Mononoke filminde ise kurtların yetiştirdiği vahşi kız San, Ashitaka’ya olan sevgisi ve şefkatiyle içindeki genç kızı keşfetse de Michael Corleone gibi keskin bir değişime uğramaz. Vahşi hayatı, doğayı, kurt kız kimliğini bırakamaz. Doğayı yok etmek isteyen ama bir yandan da çevresindekilere sahip çıkmasıyla tamamen kötü olmadığı zaten hikâyenin başından verilen Lady Eboshi ise, Ashitaka’nın değiştirici yürekliliği sayesinde doğaya düşman olan kötücül tarafından kurtulur.

Kahramanın, sınavlar yolundaki en önemli ayırıcı özelliği ise karşılaşılan sınav ne kadar zor olursa olsun, onunla yüzleşme cesareti göstermesidir. Zira kahramanı kahraman yapan da budur. Sıradan bir insanı kahramandan ayıran en önemli özellik, sıradan bir dünyada yaşaması değil, imtihanlar karşısında verdiği kararlar ve eylemleridir. Carl Jung, “Kişiliğin Gelişimi’nde” bu durumu şu şekilde açıklar:

Kahramanlar, toplumun kurallarına, değer yargılarına göre hareket eden kişilerden farklı olarak ön plana çıkmakta ve korkusuzca seçim yapmaktadırlar. Alışılmış yoldan yürümek varken zorlu ve engellerle dolu yollardan yürümek, sıradan kişiler için genellikle hayret vericidir. (Jung, 2023)

Esasında Jung'un bahsettiği “sokaktaki adamı” sinemaya götüren, kitabın kapağını açmasını sağlayan da bu inanılmazlıktır. Özellikle son yıllarda popüler olan “süper kahraman” imgesinin aksine, kahraman hiçbir süper güce sahip olmasa da, yaptıkları her zaman büyüleyici yanını korur. Hatta bazen kahraman hastalıklarla ve sakatlıklarla maluldür. Bülbülü Öldürmek (1960) romanında Harper Lee, fazlasıyla sıradan zenci bir ailenin o zamanın şartlarında hayal bile edemeyeceği bir adalet savaşı vermesini anlatır. Braveheart (1995) filminde Mel Gibson'ın efsane karakteri William Wallace, gücün, devletlerin karşısında yalnızca yüreği ve cesaretiyle duran kahramanın örneğidir. A Beautiful Mind (2001), şizofreni yüzünden akademik kariyerini, akıl sağlığını ve ailesini kaybeden bir dehanın vazgeçmeyişi anlatır. İşte bu “vazgeçmeyiş” başlı başına bir süper güçtür. Zira kitleler için kalıpların dışında bir şeye girişmek olanaksızdır. Jung (2023) bunu “kişilik dediğimiz şeyin gizemli ve muazzam bir problem oluşuyla” açıklar:

Alt benlikte oldukları için toplumun tercih etme iradesi bulunmamaktadır. Bu nedenle metafiziki olaylara müdahale edebilme becerisini kazanmamış olan toplum bu güçlerle yaşamaktadır. Ne zaman metafiziki olaylar bir tehdit oluşturursa o zaman bir kahramana ihtiyaç duymaktadırlar (Jung, 2023).

Jung'un bu tespitinde dikkat edilmesi gereken husus, insanların bir süper güce değil, gerçek bir kişiliğe ihtiyaç duymalarıdır. Tarih boyunca toplumlar, zor durumlarda hep güçlü bir kişiliğin etrafında toplanarak başarıya ulaşmışlardır. Bu, hem toplumlar hem de bireyler için böyledir. Çünkü kişilik, “değişen zamanlarla baş edebilir ve bilmeyerek ve istemeyerek bir lider olur.” Bu bağlamda Jung, kahramanın sonsuz yolculuğu ister içteki sıkıntılarla isterse de dıştaki sınavlarla devam etmiş olsun; çevresini aydınlatıcı ve iyileştirici etkilerini otomatik ve doğal olarak ortaya çıkardığını söylediği anlaşılabilir. William Wallace, ne Gandalf gibi özel büyü güclere ne de Luke Skywalker gibi bir ışın kılıcına sahipti ve kendisine inananlara para, devlet ya da güç de vaat etmiyordu. Buna rağmen eylemlerinin ve kişiliğinin etkileri “anlatının da dışına çıkarak” ülkesinde hâlâ anılan bir bağımsızlık sembolüne dönüşmesini sağlamıştır.

Gladiator (2000) filminde, Roma İmparatoru Marcus Aurelius'un oğlu Commodus'a, General Maximus Decimus Meridius'un geçeceğini söylemesi üzerine Commodus babasını öldürür, tahta geçer ve biat istediği Maximus'un biat etmemesi üzerine ailesini

çarmıha gerdirir. Köle olarak gladyatör eğitmeni Proximo'ya satılan Maximus, katıldığı tüm gladyatör dövüşlerini kazanırken, Commodus arenaya iner ve Maximus kimliğini açıklamak zorunda kalır. Commodus, Maximus'u öldürtmek için Galyalı Dicle ile bir düello düzenler ama Maximus düelloyu kazanır. Commodus'un emrine rağmen Dicle'nin hayatını bağışlayan Maximus'a seyirciler "Merhametli Maximus" şeklinde tezahürat eder ve bu onun ilk dönüm noktası olur. İkinci dönüm noktasında ise Maximus kendisine hâlâ sadık olan lejyonları öğrenir ve Commodus'a darbe planları yapar. Maximus'un birçok yoldaşını öldüren Commodus, üçüncü dönüm noktasında ise Maximus'a düello teklif eder ve hile yaparak maçtan önce Maximus'u bıçaklar. Maximus buna rağmen Commodus'u öldürmeyi başarır ve son nefesinde Roma'da reform yapılmasını ve gladyatörlerin özgürlüğünü vasiyet eder.

Bu hikâye, bütünüyle kişiliğin zaferidir. İhanete uğrayan, ailesi öldürülen Maximus'un köle iken dahi "erdemli ve onurlu" yaşayışı, intikam alırken dahi ülkesini düşünmesi, tüm imparatorluğa tesir etmiştir.

2.1.1.2.2. Tanrıçayla Karşılaşma

Tüm zorlukların üstesinden gelindiğinde yolun sonundaki serüven, Kraliçe Tanrıçasıyla ile mistik evlilik. Bu durum, dünyanın her yerindeki kriz olarak adlandırılmıştır (Campbell, 2013).

Bu aşamaya Campbell, "Kutsal Evlilik" de demiştir. "Tanrıçayla kutsal evlilik" tanrıçanın kahramanın bilinçaltındaki en büyük arzusunu ya da idealini, kutsal evliliğin ise kahramanın psişesinde bir türlü bütünleşemediği varlıkla bütünleşmesini ifade eder (Tecimer, 2006). Yani bu evlilik, iki farklı cinsin eş olmasını ifade etmez. Jung, bunu erkek kahramanın animaya, kadın karakterin ise animusa kavuşması olarak açıklar. Kahraman kadın ise tanrıçayı temsil eden kişi, ölümsüz bir erkek figür olarak serüvende yer almaktadır. Çocuk karakterin ebeveynlerine yaklaşımı ile yetişkin karakterin gerçekliğe yaklaşımı birbirine benzetmektedir. Kahraman bastırılmış düşüncelerini tanrıça figürü ile dengelemeye çalışmaktadır. Bu dengelenmenin temelinde ise ruhsal olanın erille, maddi olanın dişille ilişkilendirilmesi yatmaktadır. Kahraman, bu sayede çocukluğundan getirdiği birtakım savunma mekanizmalarını terk edip varlığın esas birliğine yönelmektedir (Özmen, 2018). Örneğin, Chihiro (Ruhların Kaçışı) eril olarak ifade edilen cesaret, kararlılık gibi özelliklerini ortaya çıkarırken, Prenses Mononoke'de kurtlar tarafından yetiştirildiği için bu özellikleri "gölgede" kalan animası şefkat gibi kadınsı yanını ilk defa görür. Yüzüklerin Efendisi'nde ise Frodo'nun elf kraliçesi

Galadriel ile karşılaştığı sahnede Frodo annesi ya da sevdiği başka bir kadın hikâye boyunca olmamasına rağmen Galadriel'den yalnızca annesi ya da eşinden alabileceği desteği görür ve huzur bulur.

2.1.1.2.3. Baştan Çıkarıcı Kadın

Kadın, yaşamı sembolize etmektedir. Erkek kahraman, tanrıça ile evlendiği için onun üzerinde hakimiyet kurmaktadır. Bu da erkek kahramanın hayat yolculuğunda ustalaştığını göstermektedir. Kahraman, yaşadığı zorluklardan sonra artık babası gibidir (Campbell, 2013).

Kahraman, ideale tam kavuşmak üzereyken ve tüm zorlu sınavları aşmışken, onu tereddüte düşüren bir karakter ya da olay vardır. Bu nedenle kahramanın gerçek dünya ile arasındaki iletişimi ve bu iletişimde ortaya çıkan problemleri halletmesindeki kabiliyeti ve tavrını sembolize etmektedir. Kadının bu maceradaki rolü, farklı yollardan kahramana yardımda bulunmak, onun kapasitesini yükseltmek ve hayatı kavrayış şeklini sorgulamasını sağlamaktır. Kirlenmemiş ruhlar için vazgeçilmezi sembolize eden bu kadın, ideallere bağlı bir davranışın ortaya koyduğu tutarsız var olma yorumlamasını da yenmeyi tavsiye etmektedir (Özmen, 2018). Frodo, yüzüğün iktidar gücünün cazibesine karşı koymaya çalışır. Film boyunca peşinden gelen Gollum karakteri, yüzüğe benliğini kaptırıp yaratığa dönüşmüştür. Harry Potter film serisinde Harry, en büyük düşmanı Voldemort ile yılanlarla konuşmak gibi bazı ortak özellikler taşıdığı için kötü biri olduğundan sıkça şüphelenir ve zulmetme eşliğine geldiği zamanlar olur. Bu aşamanın en bilindik örneği ise Hz. Yusuf'u ayartmaya çalışan Züleyha'dır (Yusuf Suresi).

2.1.1.2.4. Babanın Gönlünü Alma

Tanrı'nın öfkesi arttıkça artıyor, bu öfke ile gerilen yaydan okun fırlamasını engelleyen tek şey Tanrı'nın merhametidir (Campbell,2013).

“Baba ve Kefaret” olarak da adlandırılan bu aşamada, kahramanın babasıyla olan gerilimi, birçok anlatıda görülmektedir. Psikanaliz kuramında da sıkça vurgulanan baba-oğul ilişkisi, kişiliğin gelişiminde çatışmanın boyutuna göre olumsuz ya da olumlu yönde önemli sonuçlara yol açmaktadır. Babası ya da babasını temsil eden otoriteyle, iktidarla sorunlu olan kahraman, bu sorunu aşmak zorundadır. Baskıcı bir babanın yanında yetişen kahramanın, bilinçaltındaki zalim babanın baskıcı telkinlerinden kurtulmaya çalışması, babanın vasiyetini yerine getirmesi, kayıp babayı bulması, babanın intikamını alması kahraman anlatılarında yer alan ana temalardır. Star Wars'ta, Luke Skywalker'ın babası

olduğu ortaya çıkan Darth Vader'ın "Luke, ben senin babanım." sözü sinema tarihinin en ikonik sahnelerinden biri olmuştur (Tecimer, 2006).

Batman'ın en büyük düşmanının, bir komedyenden terörist antagoniste dönüşümünü anlatan Joker (2019) filminde, Arthur babasını hiç tanımamış ve annesiyle yaşayan bir komedyen ve palyaçodur. Arthur, filmin başında annesiyle televizyon izlerken, babası olarak idealize ettiği ünlü şovmen Murray'ın programını izlerken hayal kurar ve hayalinde babası ona "Bütün bu ışıkları, programı, seyircileri senin gibi bir çocuğum olsun diye gözü kapalı verirdim." der. İşinden kovulan, kendisine saldıran üç genci öldüren ve ödenek kesildiği için psikolojik danışmanından ayrılan Arthur, Joker'e dönüşümündeki son kırılma noktasını ise bulduğu bir mektupla yaşar. Annesinin mektubuna göre gerçek babası ileride en büyük düşmanı olacağı Batman, Bruce Vayne'in babası olan Thomas Vayne'dir. Arthur'un Thomas Wayne ile görüşme talebi kabul görmez. Arthur bunu bir şekilde Thomas Wayne'e anlattığında ise Wayne onu reddeder. Baba olarak hayal ettiği Murray'ın ise Arthur ile dalga geçmesi sonrasında tüm yaşadıklarıyla Joker'e dönüşür. Joker karakterinin özelliği, Gotham şehrinde ses getiren terör eylemleri düzenlemesidir. Baba figürüne hiçbir zaman kavuşamayan Arthur, babayı simgeleyen devletin ve düzenin de en büyük düşmanı olmuştur (Uçar, 2021).

2.1.1.2.5. Tanrılaştırma

İnsan kahramanının zorlukların üstesinden gelerek bu yolun sonunda varacağı yer Buddha gibi ilahi bir var oluşu tasvir etmektedir. Kahramanın bu çizgideki ilerleyişindeki ulaşabileceği en büyük potansiyellerden oluşan bilincin var oluş alanını terk edişi, kahramanı cesur ve yenilmez hale getirir. Bu nedenle her şey Buddhadır. Ve tüm var olanlar benliksizdir (Campbell,2013).

Sınavlar ve zorlukları aşan, idealiyle bütünleşen, "kendini bulan" kahraman, artık mitsel bir boyuta ulaşmıştır. Serüvenin amacının ve hedefine ulaştığının bilincindedir ve bu kavrayışın mutluluğu kahramanın dört bir yanını sarmaktadır. Valhala'ya ulaşmıştır. Sınavlar Yolu aşamasında yolculuğu anlatılan Maximus (Gladyatör) filmin sonunda ölmesine rağmen Roma İmparatorluğu'nun değişmesine sebep olmuş ve Roma halkı için kutsal bir figüre dönüşmüştür (Tecimer, 2006).

Baba (1972) filminde ise suç dünyasıyla hiçbir ilişkisi olmadığı halde babasının vurulması üzerine bir anda kendini mafya ailesinin sorumluluğunu almış olarak bulan Michael, restoranta görüşmeye çağırdığı aile düşmanlarını, ne ailesinin ne de düşmanları

kendisinden böyle bir hamle beklememesine rağmen düşmanlarını bir anda tabancasıyla vurunca, artık ailenin başında ölene kadar duracak lider olur ve dokunulmazlık kazanır.

Bu aşama, genellikle kahramanın varlığını anlamlandırdığı, “aydınlandığı” ve gerçek kişiliğiyle tam olarak bütünleştiği anı simgeler.

2.1.1.2.6. Nihai Ödül

Manevi olgunlaşma, sınırları aşmakla gerçekleşmektedir. Sanat, edebiyat ve felsefe, manevi olgunlaşmaya yardımcı araçlardır. Kahraman sınırları zorlayarak tam bir farkındalığa kavuşmaktadır (Campbell,2013).

Bu aşamada ödül, kahramanın uğruna yola çıktığı amaç ile aynıymış gibi anlaşılabilirse de çoğu zaman yolculuğu sırasında yaşadığı aydınlanma ile kahramanın ödülü değişir. Rocky serisinin ilk filminde (1976) Rocky Balboa, Apollo Creed’i yenmek için her şeyi yapsa da puanla kaybettiği maçın bitiminde kendisinden çok etkilenen organizatörlerin rövanş tekliflerini kabul etmez. Sevgilisi Adrian’ın adını sayıklayan Rocky’nin tek amacı, bütün antrenmanlar ve Apollo maçıyla değerini anladığı sevgilisidir. Onun için ödülün Adrian olduğunu anlamıştır.

Bu ödül ikilemi Christopher Nolan’ın yönettiği The Prestige (2006) filminde de önemle üstünde durulan bir konudur. Filmin sonunda bütün sihirbazlık sırrının, ikiziyle sürekli yer değiştirmesi olduğu ortaya çıkan Alfred Borden’a karısının dediği “Beni bugün sevmiyorsun.” cümlesi filmin dönüm noktalarından birini oluşturur. Sihirbazlık sırrını ifşa etmemek için ikisi de birbirinin hayatını yaşayan ikizlerden biri için ödül Sarah ve kızı iken, diğeri için eski yardımcıları Olivia’dır.

Bu zorlu yolculuğa çıkan kahraman, endişe ettiği tüm olumsuzluklarla baş etmiştir ve peşinde olduğu ödüle kavuşacaktır. Ödül, kıymetli bir nesne de olabilir; sevgi duygusu ya da sevilen kişiye erişmek olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Ulaştığı ödül sayesinde kahraman büyük bir şenlikte eğlenmeyi de kazanmış olacaktır. Bu şenlik sadece kahramanın mentalitesini tazelemekle kalmaz, izleyiciye de hedefine varmadan önce bir nefes alma zamanı bırakır (Tecimer, 2006).

2.1.1.3. Dönüş

Kahramanın yolculuğu ödülün elde edilmesiyle sona ermez. Kahramanın yolculuğunu tamamlaması ve değişmiş bir şekilde evine dönmesi gerekmektedir. Ancak bazen kahraman evine dönmek istemez. Bu noktada kahramanın aidiyet duygusu

değişmişse yolculuğunu dönmeyerek tamamlayabilir ya da bazen dönmek istemese de ait olduğu yerin evi olduğunu fark eder ve dönmeye karar verir. Kahramanın dönüşünü sağlayan olaya “kritik olay” adı verilir. Kritik olay, yeni bir gelişme, yeni bir bilgi ya da kahramanın yaşadığı yeni bir aydınlanma olabilir (Tecimer, 2006).

Campbell dönüşü Dönüşün Reddi, Büyülü Kaçış, Kurtuluş ve Eşik Dövüşü olarak dörde ayırır. Diğer bölümlerde olduğu gibi bu aşamaların da biri ya da tamamı aynı anda gerçekleşebilir (Tecimer, 2006).

2.1.1.3.1. Dönüşün Reddedilişi

Kahramanın serüvenini tamamladığındaki sorumluluğu, ait olduğu dünyaya geri gitmesidir. Macerada edindiği tüm kazanımlarını yaşadığı evrene tekrar götürmesi kaçınılmazdır. Ancak bu görev zaman zaman kahramanlarca reddedilmiştir. Buddha bile mesajını ulaştırma konusunda tereddüt etmiştir. Cennette ölen azizler ve ölümsüz tanrıçanın adasında kalan kahramanlar da vardır (Campbell, 2013).

Kahraman, yeni dünyaya çok bağlanmış olabilir yahut değiştiği için eski dünyasında anlaşılmamaktan ve yalnızlıktan çekinebilir. Bu sebeple dönüşü reddedebilir. Bunun en tipik örneği Harry Potter film serisinde kahramanın her eğitim yılının sonunda, büyülü dünyasını bırakıp kendisini aşağılayan teyzesinin evine dönmek istememesi ama mecburi olarak dönmesidir. Karanlık güçlerle olan savaş başladığında ise artık teyzesi ve ailesi ile tüm bağları kopmuştur. Harry büyü dünyasından bir daha hiç çıkmaz (Tecimer, 2006).

Kahramanın dönüşünü reddedişi genellikle karşılaşılan bir durumdur. Kahraman kazandığı yeni özellikler, tecrübelerle benliğindeki gerçek evrenine kavuşmak istememektedir. Bundan dolayı gerçek evrenindeki onu etkileyen şeylerin artık bir önemi kalmamıştır (Özmen, 2018).

2.1.1.3.2. Büyülü Kaçış

Kahraman, tanrıların da yardımıyla başarıya ulaşarak halkın yararına olacak bir kazançla geldiği yere dönme görevini üstlendiğinde, doğaüstü güçlerin yardımını almaktadır. Fakat kahramanın kendi dünyasına gitmesini istemeyen tanrı ya da şeytanların var olması, maceranın sonunu komik bir kovalamacaya dönüştürebilir. Bu kovalamacaya sihirli zorluklar ve olağanüstü kurtuluşları içinde barındırabilir (Campbell, 2013).

Başarısız olmak insanlara, başarılı olmak ise tanrılara has bir durum değildir. Macera süresince yaşanan her durum hem insanidir hem de tanrısalıdır (Özmen, 2018).

Bu aşamada kahraman, “kimi zaman patlamak üzere olan bir uzay gemisinden (Star Wars), kimi zaman kendisini yutmak üzere olan bir volkandan (Yüzüklerin Efendisi), kimi zaman da yok olmak üzere olan paralel bir evrenden (Inception) kaçır. Bu kaçış, kahramanın ödülünü elinde tutabilmesi ve dönüşü sağlayabilmesi için son eşiktir.

2.1.1.3.3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş

Kahramanın zorlu ve büyülu serüveninden kendi dünyasına geri gidebilmesi için dış dünyadan bir yardıma ihtiyaç duymaktadır. Zira büyülu dünyada bir defa bulunan, oradan ayrılmak istemez. İnsanlar, kahramanın geri gelmesini istemektedirler ancak kahraman Muçukunda gibi geri dönmeye arzu duymuyorsa o zaman halk hüsrana uğramaktadır. Fakat kahramanın dönüşü türlü nedenlerle sonraya bırakıldıysa dışarıdan gelen bir güç sayesinde kahraman kurtarılır ve evine döner (Campbell, 2013).

Kahraman, macerasında kazanmış olduđu tüm bilgi, beceri ve tecrübeleri kendi dünyasına döndüğünde kullanabilmekte ve insanların da kullanması için fırsat oluşturmaktadır (Özmen, 2018).

Macerada tüm gücünü kullanarak yorgun düşen kahraman, mücadelenin en çıkmazında olduđu bir anda gelen yardımla yeniden harekete geçmektedir. Bu yardım, Kızılderililerle savaş esnasında duyulan boru sesinin ardından Mavi Ceketliler’in imdada yetişmesinde olduđu gibi kahramana verilmiş olan büyülu bir eşyadan da gelebilmektedir. Dışarıdan gelen kurtuluş aşaması, kahramanın son çabasını da sembolize etmektedir (Tecimer, 2006). Harry Potter ve Felsefe Taşı’nda Harry, büyülu ayna sayesinde felsefe taşını cebine saklar ve felsefe taşının yanlış ellere düşmesini engeller.

2.1.1.3.4.Dönüş Eşiğinin Aşılması

Tanrıların ve insanların yaşam bölgesi, hayat ve ölüm gibi, gece ve gündüz gibi farklı tasvir edilmektedir. İnsanların dünyasından yola çıkan kahraman, karşılaştığı zorluklarla mücadele etmekte, serüvenini tamamlamakta ve yeniden kendi dünyasına dönüş yapmaktadır. Bu iki dünyanın ayrılmaz bir bütün olduđu, tek olduđu asıl anlatılmak istenen şeydir. İlâhi varlıkların yaşadığı yer, insanların dünyasının hatırlanmayan bir bölümüdür. Bu bölümü yeniden keşfedip hatırlanmasını sağlayan şey ise farkında olarak veya olmayarak kahramanın bu serüvene atılmasıdır. Gündelik hayatta değerli görünen unsurlar ve farklılıklar, kimliğin yabancılik hissini içselleştirmesiyle yok olmaktadır. Sıradan ruhlar için bu macera kişisel kimliklerini kaybetmenin korkutuculuđu ile doludur.

Ancak üstün ruha sahip kahraman, korkusuzca ilerler ve büyücülerin aslında tanrıçalara, ejderhaların ise tanrıların hizmetkârına evrildiğini fark eder (Campbell, 2013).

Kahraman dönüş yoluna girdiğinde, tıpkı yolculuğa başladığındaki gibi eşik muhafızları ile karşılaşmaktadır. İlkinde kahramanın büyüğü yere girmesine engel olan eşik muhafızları, kahramanın kendi dünyasına gitmek için büyüğü dünyadan çıkışına izin vermemektedirler. Kahraman burada da bir mücadele içine girmek durumunda kalmaktadır (Tecimer, 2006).

2.1.1.3.5. İki Dünyanın Ustası

İki evren arasında gidip gelmek ve bunu yaparken de her iki evrenin kurallarını ve gerektirdiklerini birbirine karıştırmamak, kahramanın deneyimlerinin bir getirisi (Campbell, 2013).

Bu aşamada kahraman, genellikle kendi benliğinden vazgeçer. Kişisel isteklerinden, hırslarından soyutlanır ve fedakârlığın son noktasına ulaşır. Kahraman bazen bu fedakârlığı sebebiyle doğaüstü güçler tarafından geri getirilerek ödüllendirilir. Bazen de gerçekten ölür ama unutulmaz bir efsaneye dönüşür. Jung'un deyişiyle "hem bilincin hem de bilinçdışının hakimiyetini eline alarak" iki dünyanın ustası olur (Jung'dan akt. Tecimer, 2006).

Maceraya atılan kahramanın amaçladığı şey ya da ulaşmak istediği yer, gerçeküstü dünyadır. Kahramanın yüz yüze geldiği her türlü büyüğü canlı, kahraman için asla amaç olamaz. Onlar yalnızca birer basamaktır (Özmen, 2018).

Eşiği geçerek girdiği ve sınavlarını yaşadığı dünyanın, aslında ilk başta yaşadığı dünya ile olan problemlerini çözdüğünü fark eder. Bu sebeple Campbell, bu aşamaya "diriliş, yeniden doğuş" demektedir. Kahraman gerçekten ölse de ölmese de içindeki karanlığı öldürür ve tam manasıyla aydınlanır.

Şunu da eklemek gerekir ki literatürde Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kuramının kadın kahramanları değil, erkek kahramanları tarif ettiği şeklinde eleştiriler mevcuttur. Bunun kanıtı olarak ise kuramda kadın kahramanlar örnek gösterilse bile erkeklere ait özellikler sayesinde yolculuklarını gerçekleştirdiklerini söyler.

Monomit anlatısına göre mitlerin ana karakteri eril kahramanlardır. Bunun sebebi, dilin ve mitolojinin erkeksi doğasındandır. Mitlerde genellikle az rastlanan kadın kahramanlar da eril nitelikleriyle bu anlatının tekrar ortaya çıkmasına katkıda bulunmaktadır. Eril karakterlere yüklenen gözü pek, cengâver ve korumacı gibi vasıflar belirginleşmektedir. Bu, eril ve dişil kahramanların serüvendeki en belirleyici

özelliklerinden biridir. Kadın karakterler, zaferi tadabilmek için feminen taraflarından feragat etmeleri gerektiğine inanmaktadırlar (Ege, 2016).

Aslında yazarın bu paragraftaki düşüncesini Miyazaki'nin de benimsediği söylenebilir. Her ne kadar prenses Mononoke'de San, vahşi ve eril huylara sahip olsa da Ashitaka ile kendi dişil varlığını da bulmaya başlar. Howl Moving Castle'da Sophie karakteri, tamamen sevgi ve şefkati sayesinde film boyunca tüm zorlukları aşar ve özünde umutsuz ve karanlık bir tarafı da barındıran Howl'un zihinini aydınlatır.

2.2. Göstergebilim ve Roland Barthes

2.2.1. Göstergebilim Tarihi ve Ana Konuları

Semiyoloji, Eski Yunanca semeion (gösterge) ve logia (söz) sözcüklerinin birleşmesiyle türetilmiştir. Alanın literatürde ciddi olarak ilk defa karşımıza çıkışı ise, ünlü filozof John Locke'un İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Deneme (1690) adlı eseriyle olmuştur. Locke, bu eserinde bilimleri üçe ayırmaktadır. John Locke, bilimleri physike (doğa felsefesi), praktike (etik) ve semeiotike ya da logike (göstergeler öğretisi ya da mantık) olarak üçe ayırırken göstergebilime ne kadar büyük bir önem verdiğini de göstermektedir. “Zihnin kendi içinde duyumsadığı şeylerin hiçbirisi anlama yetisine kendinden başka bir şeyi sunmadığından, zihnin irdelediği şeyin bir işareti ya da betimi anlama yetisine aktarılmalıdır ki, bunlar idelerdir.” (Locke'tan akt. Ünal, 2012) diyen Locke'ın, Platon'un İdealar Dünyası kuramına gönderme yapması da dikkat çekicidir. Düşünüre göre, zihnin dolaysız nesneleri olan ideler dış dünyayı ve insanın düşünme yeteneğini anlamamızın yegâne yoludur. İnsanın sesleri idelerinin göstergesi yaptığını söyleyen yazar, ideler ve sözcükler ayrımını gösteren ve gösterilen ayrımının yerine koymuştur. Bu bağlamda Locke, ide kavramını dilbilim ile birleştirerek kendine has bir göstergebilim anlayışı geliştirmiştir (Ünal, 2012).

Yirminci yüzyılda ise İsviçreli dilbilimci Ferdinand Saussure'nin çalışmalarıyla temelleri atılan göstergebilim, özünde dilbilimin gösterge-gösteren-gösterilen ayrımına dayanmaktadır ve ilerleyen yıllarda bu ayrım görsel bilimlere de kapsayacak bir geniş anlama kavuşmuştur. Zira gösterilen göstergenin zihnimizde ilk canlanan imgesi iken gösterilen göstereni kullanan kişinin gösteren ile asıl kastettiği anlamdır. Öğrencilerinin ölümünden sonra derslerinden derlediği genel Dilbilim Dersleri (1916) adlı yapıtında Fransızca semiologie adıyla bir bilim dalı kurulması gerektiğini ve “dil, kavramlar

belirten bir göstergeler dizgesi olduğunu, göstergelerin toplum içindeki yerini ruhbilimcilerin belirlemesi gerektiğini söyler (Rifat, 2009).

Saussure ile aynı dönemde ve birbirlerinden habersiz olarak Amerika’da göstergebilimin temellerini atan Peirce ise, “semiotic” adını verdiği göstergebilimin, Saussure gibi ruhbilimin değil mantığın bir diğer adı olduğunu söyler ve göstergebilimi, salt dilbilgisi, gerçek anlamıyla mantık ve salt sözbilim olarak üçe ayırır. Gösterge kavramını ise şöyle tanımlar:

“Bir gösterge [İng. sign] ya da representamen, bir kişi için, herhangi bir şeyin yerini, herhangi bir bakımdan ya da herhangi bir sıfalla tutan bir şeydir. Birine yöneliktir, bir başka deyişle bu kişinin zihninde eşdeğerli bir gösterge ya da belki daha gelişmiş bir gösterge yaratır. Yarattığı bu göstergeyi ben birinci göstergenin yorumlayanı (İng. interpretant) olarak adlandırıyorum. Bu gösterge bir şeyin yerini tutar: Yani Nesne'sinin [İng. abject] yerini.” (Peirce’den akt. Rifat, 2009)

Gösterge kavramını üçlü olarak birçok farklı açıdan sınıflandıran Peirce, göstergeyi görüntüsel gösterge, simge ve belirti olarak üçe ayırır. Görüntüsel göstergeyi bir şeyi doğrudan doğruya canlandıran bir resim, fotoğraf ya da karakalem, belirtiyi iki öge arasındaki çağrışıma dayanan imge (örneğin dumanın ateşi çağrıştırması yüzünden ateşin belirtisi olması) ve simgeyi ise yorumlayan olmasaydı kendisini gösterge yapan özelliği kaybedecek olan gösterge olarak tanımlar ve terazinin adaletin simgesi olmasını örnek gösterir (Ünal, 2012).

Rifat’a göre (2009) 1960’lı yıllara gelinceye kadar ise Roman Jakobson, Vladimir Propp, Levi-Strauss gibi düşünürlerin çalışmalarıyla özellikle anlatı çözümleme alanında gelişmeye başlayan göstergebilim, Amerika’da Jacques Derrida’nın 1966 yılında verdiği bir konferansla başlayan yapıbozumu teorisi ile birçok farklı sosyal bilimcinin de dikkatini çekmeye başlamıştır. Metnin sözbilimsel özellikleri ile sanatsal yapısının birbiriyle çeliştiğini, bu yüzden de anlama ulaşamayacağımızı, anlama ulaşmak için yapısının bozulması gerektiğini söyleyen Derrida’nın teorisini en iyi açıklayan ise onun teorisini kendi çalışmalarıyla daha da geliştiren P. Man olmuştur:

“Kendini açık seçik olarak ortaya koymasını, belirtmesini engelleyen, dolayısıyla bildirilişimi aksatan bir şeyler vardır dil içinde. Bir okur, karşısındaki metni anlamak, ona egemen olmak ister, ama metin kendini tam olarak ele vermez, vermek istemez. Yapıbozma bu sorunu çözmek için devreye sokulur.” (Man’dan akt. Rifat, 2009)

2.2.2.Roland Barthes

Roland Barthes hiç şüphesiz göstergebilimi derinden etkilemiş bir düşünürdür. Roland Barthes, ilk başlarda yapısalcılıktan etkilenmişse de “politik bir taraftarlığa düşmemiştir” (Gülmez’den akt. Yılmaz,2020). Barthes’ın diğer ilham kaynakları ise Saussure ve Peirce’dir. Saussure’den ayrıldığı ilk nokta ise, göstergebilimin dilbilimin bir parçası olduğunu söylemesidir. Saussure’den ayrıldığı ikinci nokta ise düzanlam ve yananlam ayrımına gitmesidir. Saussure nedensiz tesadüfi göstergelerden bahsederken Barthes ise göstergelerin nedensiz olmadığını söyler (Yılmaz, 2020).

Roland Barthes, kendi göstergebilim anlayışını dört evreye ayırır. Barthes, ilk evreye “hayranlık dönemi” ismini verir. İkinci dönemine ise “bilimsellik dönemi” adını verir. Bu dönemde göstergebilimi sistematik olarak inceler. “Göstergebilimin İlkeleri” adlı kitabında “Dil ve Söz, Gösterilen ve Gösteren, Dizim ve Dizge, Düzanlam ve Yananlam” olarak göstergebilimi sınıflandırır (Rifat, 2009).

Barthes 1950’li yıllardan sonra reklamlar, moda, gazete haberleri gibi gündelik birçok şeyi göstergebilim çerçevesinde inceler. Bu bağlamda göstergebilimin inceleme alanının ne kadar geniş olduğunu uygulamalı bir şekilde ortaya koyan ilk düşünür olduğu söylenebilir (Yılmaz, 2020).

Barthes, çalışmamızın konusuna giren üçüncü döneminde ise “anlatı” kavramını yapısal olarak inceler ve Balzac’ın Sarrasine adlı öyküsünü cümle cümle ayrıştırır (Ünal, 2012).

Barthes son dönemini ise “yazma zevki” olarak adlandırır ve bu döneminin en önemli özelliği anlatıyı okuyanın ya da çözümleyeninin de yeni bir metin oluşturduğudur.

Barthes’ın gösterge, gösteren ve gösterileni tanımlamasına gelinecek olursa; öncelikle Barthes’ın dilin her yerde olduğunu sıklıkla vurguladığının bilinmesi gerekir. Bu bağlamda gül örneğini veren Barthes, gülün canlı bir nesne olduğunu ancak onu sevdiği birine hediye ederse gülü “romantik aşk gösterileni” ile bezenmiş bir dil ögesine dönüştüreceğini söyler. Gösterge, gösterilen ve gösterenin çağrışımsal toplamıdır. İkisi ayrı ayrı göstergeyle ilişkilendirilemez. İkisinin birleşimi göstergeyi verir (Yılmaz, 2020). Gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkiye ise “anlamlama (signification)” adını verir. Gösteren, gösterilenin zihninde bir imge olarak belirmesini sağlar. Bu imgeler, farklı kültürlerde ve farklı toplumlarda değişiklik gösterebilir.

Roland Barthes'ın anlatı kodlarını anlayabilmek için öncelikle geçirdiği “Göstergebilimsel Serüvenden ve Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş” adlı bölümünü anlayabilmek gerekir. Yapısalcılıktan söz ederek başlar Barthes bölüme. Anlatı, ya durumların basit ve manasız bir şekilde ifade edilmesidir veya diğer anlatılarla birlikte var olan, analize elverişli bir niteliğe sahiptir. “Hiç kimse, basit de olsa bir dizge (yapı) olmadan bir anlatı oluşturmaz.” der Barthes. Anlatı çözümlemesi tümdengelimle başvurmak zorundadır. Önce bir kuram oluşturulmalı, sonra bu kurama uyan ve uymayan anlatılar sınıflandırılmalıdır. Sonra da kendisi bir kuram oluşturur. Tümce ve ifade edilen arasında yan bir ilişki vardır. Anlatı, bir tümceler toplamına indirgenemez. Belirli bir seviyede olan bir unsur, kendinden daha yukarıda olan seviyeye ulaşırsa o zaman bir manaya kavuşur. Barthes’a (1979) göre anlatıda her bir parçanın bir işlevi vardır. Barthes’a (1979) göre en saçma, anlamsız, yararsız bir ayrıntı bile “saçma ya da yararsız” dememizi sağlar. “Sanat gürültüyü bilmez.” deyişini aktaran Barthes bir sözceyi işlevsel biçim yapan şeyin biçimi değil, söylemek istediği şey olduğunu söyler (Barthes, 1979).

“Bond, elli yaşlarında bir adam gördü.” dendiğinde bu bilginin ona göre iki tane işlevi vardır: Ya bu adamla ilgili bilgi yayılmış ve geciktirilmiş bir yarara sahiptir. (Yani bu bilgiyi ileride görebiliriz.) Ya da bu adamı ileride görmesek bile “James Bond’un tanımadığı bir adamdan bahsedildiği” bilgisine sahip oluruz. Bir silahın tedarik edilmesinin “bağlılaşık” unsuru, bu silahın ateşleneceği vakittir. Silah ateşlenmezse bu durum bir belirsizlik göstergesi haline gelir. Bu noktada Barthes, Peirce’in belirti kavramına atıfta bulunur. O halde bu işlevsel yapı birimleri bizi “hikâyenin manası için ihtiyaç duyulan bir anlayışa” yönlendirir. Anlatının anlam katları, düzeyleri arasında gezmeye devam eden Barthes, bu gezintiyle ilgili şunu söyler: “Belirtisel ifade etmenin ‘ne amaçla kullanıldığını kavramak için’ sonraki aşamaya geçmemiz gerekmektedir, zira belirti sadece bir üst anlam düzeyinde netlik bulur. Kahramanımızın 4 ahizeden birini seçtiği cümlelerin, bize Bond’un bu cümleden sonra yaptığı fiil dizisi üzerinde herhangi bir tesiri bulunmamaktadır.” (Barthes, 1979)

Barthes, “Karakter olmadan anlatı olur mu?” sorusuna cevap ararken, yeryüzünde anlatı kişilerinin ya da en azından “edenlerin” bulunmadığı tek bir anlatı bulunmadığını söyler. Öte yandan, sayıları çok fazla olan bu edenler, kişiler olarak betimlenemez ve sınıflandırılmaz. Yapısal çözümleme, anlatıdaki karakteri ruhsal ve psikolojik derinlikleriyle bireysel özlerini tanımlamaya itina göstermiştir. Anlatının bir göndereni bir de gönderileni vardır. Anlatıcısız ve dinleyicisiz anlatı olmaz. Buraya kadar anlatının özelliklerini tanımlayan Barthes, bu noktada asıl sorunun anlatının okuyucu üzerindeki

tesirlerini değil, anlatan ile okuyucunun birlikte mana bulduğu “kodu” betimlemek olduğunu söyler. “Bir anlatıda ben, senden daha çoktur.” diyen Barthes, göstergeleri de anlatıcının göstergeleri ve okuyucunun göstergeleri olarak ikiye ayırır. Anlatının göndereni kimdir diye sorar sonrasında Barthes. “Anlatma kodu, çözümlemenin ulaşabileceği en son anlam düzeyidir.” der.

1960 ve 1970’li yıllarda yapısalcılık salt roman ve öykü gibi yazınsal metinlere uygulanırken Barthes “anlatı” kavramına dikkat çekiyor ve anlatının dayanağının beden dilinden görüntüye her şeyde olabileceğini söylüyordu. Ona göre sıradan bir gazete haberinde bile anlatı vardı. İnsanlık tarihi boyunca hep anlatı vardı. Barthes’ın bu yaklaşımı Jung ve Campbell’in yaklaşımını çağrıştırmaktadır. Barthes bundan açıkça söz etmese de insanlığın ve insan psişesinin her yerinde, her zaman bulunan arketiplerden ya da bu arketiplerden biri olan kahraman arketipinin nerdeyse her anlatıda bulunduğundan bahseden Campbell gibi Barthes de evrensel bir keşifte bulunuyordu. Çünkü Barthes’ın bu keşfi göstergebilimin inceleme alanını salt dilbilimden çok öteye taşıyordu (Ünal, 2012). Klasik metin incelemesi dönemi sona eriyor ve günlük hayatın içindeki herhangi bir şey dahi göstergebilimin inceleme alanına “bir metin” olarak dahil olabiliyordu. İşbu yenilikçi çalışmaları başlatan unsur Barthes’ın anlatı ve metin kavramlarına getirdiği yaklaşımlardır (Ünal, 2012).

2.2.3.Roland Barthes’ın Anlatı Kodları

Roland Barthes’ın asıl odaklandığı alan yananlamdır ve ikinci derece sistemlere yoğunlaşmıştır. Bu sistemler öncesinde var olan diğer sistemlerin üstünde oluşturulmuş sistemlerdir. Örneğin edebiyat dil üzerine temellenmiş bir alandır. Barthes, düzenanlı birinci derece sistemlerden yananlamları ayrı değerlendirmektedir. Bu değerlendirme, dilbilimci Louis Hjelmslev’in çalışmalarında da vardır. Barthes, çalışmalarında yananlam vasıtasıyla dahil olan kodları da anlatmaktadır (Silverman, 1984).

Anlatıyı genel olarak bu şekilde tarif eden Barthes, S/Z adlı eserinde ise bu çözümlemeyi Balzac’ın Sarrasine adlı eserinde örneklendirir. Barthes’ın Sarrasine incelemesini ve anlatı çözümlemesi teorisini anlayabilmek için ise, hikâyenin özetinin verilmesi gerekmektedir. 1830 yılında Honore de Balzac’ın yayınladığı 30 sayfalık eser, Roland Barthes’ın 278 sayfalık incelemesine konu olacak kadar derin anlatı katmanları barındırmaktadır. 30 sayfalık anlatıda anlatıbilimin inceleme alanına giren birçok yapısal unsur bulunmaktadır. Barthes S/Z adlı kitabında Sarrasine hikâyesinin her bir cümlesini tek tek incelemiştir. Kendi deyimiyle, “yapısal parçayı önce parçalara ayırmış ve

gösterilenlerin bütünlüğü ile okuyucunun yeniden yazdığı bir metin” haline getirmiştir (Barthes, 1979).

Paris’te adını ve kim olduğunu bilmediğimiz bir anlatıcı, bir akşam Kont ve Kontes Lanty’lerde düzenlenen bir baloya gider. Buradaki herkes Lanty’lerin neden bu kadar zengin olduğunun bilinmediğinden bahsetmektedir. Lanty’lerin güzel kızı Marianina şarkı söylerken salona giren çirkin ve yaşlı bir adam tüm sosyetenin dikkatini çeker. Anlatıcının davete beraber geldiği Markiz adlı genç bir kız, anlatıcıya bu adamın kim olduğunu sorar. Anlatıcı ise Markiz’in evinde, Markiz’in dizlerinin dibinde bunu anlatabileceğini söyler ve Markiz bunu kabul eder (Şen, 1986).

Anlatıcı ertesi gün Markiz’in evinde hikâyeyi anlatır. Bir yargıcın Sarrasine adlı heykeltıraş oğlu Sarrasine, Roma’da bir tiyatrodaki Zambinella adında bir kadına âşık olur. Aşk tekliflerini kabul etmeyen Zambinella’yı kaçıran Sarrasine, onun aslında hadım edilmiş bir erkek olduğunu ve kendisiyle alay etmek istediğini öğrenince onu öldürmek ister ama o sırada odaya giren muhafızlarca öldürülür. Anlatıcı, hikâyeden bir sonuç çıkaramayan Markiz’e önceki gün gelen çirkin ihtiyarın Zambinella olduğunu ve Lanty’lerin amcası olduğunu, servetlerinin de ondan kaynaklandığını söyler. Markiz bu hikâyenin sonunda balonun başındaki yaşam doluluğunu yitirmiş, baloların ve ısıltılı gecelerin ardındaki karanlık Paris’i görmüştür (Şen, 1986).

Barthes, bu hikâyeyi tüm anlatılarda ortak olduğunu söylediği beş kod ile inceler: Proairetic, semik, yorumsal, sembolik, anlamsal kod (Ünal, 2012).

Proairetic (eylemsel) kod, Aristo felsefesinde yer alan ve “sonuca yönelik etkinlik, özgür seçim” gibi anlamlarına gelen proairesis kelimesinden gelir. Barthes’a göre eylemi kararlaştıran eylemi yapan değil, söylemdir (Barthes, Kasar (Çev.), 1996). Sarrasine incelemesinde Barthes eylemsel kodları numaralandırır ve ortak başlıklarda gruplandırır. Çünkü bu kodlar anlatılarda “eylemsel bir düzgu” ve bir bütünlük oluşturur. Sarrasine’i öldüren muhafızın eylemi bir eylemsel koddur ve kama kullanması Barthes’a göre kılıç kullanan Sarrasine’in tersine eril kahramanlıktan yoksun bir saldırıyı gösterir.

Yorumsal ya da yorumbilgisel kod ise bir bilmeceyi, bir gizemi ya da bir cevap arayışını çağrıştıran koddur. Barthes incelemesine kitabın adının bile bir gizem, bir kod olduğunun vurgulanması ile başlar. “*Sarrasine, bu da nedir? Bir cins adı mı? Bir özel ad mı? Bir erkek mi? Bir kadın mı?*” diyerek kitabın adının dahi anlatının çok ileriki bir bölümünde çözülecek bir gizem olduğunu belirtir (Barthes, Kasar (Çev.), 1996). Sarrasine, ilk başlarda okuyucuya anlatıcının adı izlenimini verir, Markiz’in evindeki bölümde balodaki çirkin adamın adı sanılır ama en sonunda balodaki yaşlı adamın

kandırdığı ve öldürdüğü kişi olduğu ortaya çıkar. Dolayısıyla Sarrasine adının yorumsal kod oluşu neredeyse bütün anlatı boyunca devam eder ve yapısal bir boyut kazanır. Bu yorumsal düzgüyü Barthes, temalandırma, gizemin sunulması, gizemin biçimlendirilmesi, cevap isteği, tuzak, kelime oyunu, tıkanıklık, cevabın ertelenmesi, kısmi cevap ve açıklama olarak 10 bölüme ayırır. Anlatıdaki gizem, bu on bölüm ile açıklanmaktadır.

Sembolik kod ise gösterilenlerin çağrıştırdığı karşıtlıkların gösterendeki yeri olarak tanımlanabilir. Sarrasine anlatısından örnek vermek gerekirse, güzel kızlar ve yakışıklı erkeklerle dolu baloya gelen çirkin adam, dışarıda sakın bir karanlık ve kar varken balonun içindeyse her yerde ışık cümbüşünün bulunması sembolik kodlardır. Barthes simgesel kodun en ayrıntılı tarifini şu şekilde yapar: Kont Lonty’lerin erkek çocuğu Filippo’nun kitapta kadınlara özgü “güzellik ve narinlik” gibi kelimelerle tanımlandığı bölümde Filippo’nun bu şekilde tanımlanmasının sebebinin Sarrasine’in âşık olduğu Zambinella’nın, hadım edilmiş bir erkek olarak kadınlık ve erkekliği kendisinde barındırması, erkek olmasına rağmen kadınlığının vurgulanması, hikâyenin de ana sorunsalı olan hadımlığın, dişiliğin sembolüdür (Barthes, Kasar (Çev.), 1996).

Semik kod insanları, nesneleri ve mekânları temaya dayalı duruma getirmek için kullandığı en önemli araçlardan biridir. Bu kod, var olan gösterenleri bir başka ad veya geçici bir sıfat gibi, kaynağından başka bir şekilde kullanılan bir göstergenin çerçevesinde şekillendirerek kullanım amacını yerine getirir (Silverman, 1984).

Barthes’ın (1996) S/Z’de “ANL.” olarak kısalttığı “semik” ya da “anlamsal, anlambilimsel kod” ise gösterilen ve gösteren ilişkisinin anlatıdaki en temel aracıdır. Anlamsal kod aynı zamanda yananlamın ortaya çıktığı koddur. Barthes Sarrasine başlığındaki “e” harfinin Sarrasine’in cinsiyetini bilmememize rağmen dişilik eki olduğunu, hikâyenin devamında Sarrasine’in bir erkek olduğunu öğrenmemize rağmen hadım edilmiş Zambinella gibi karakterler üzerinden anlamı tartışılan dişiliği temsil eder.

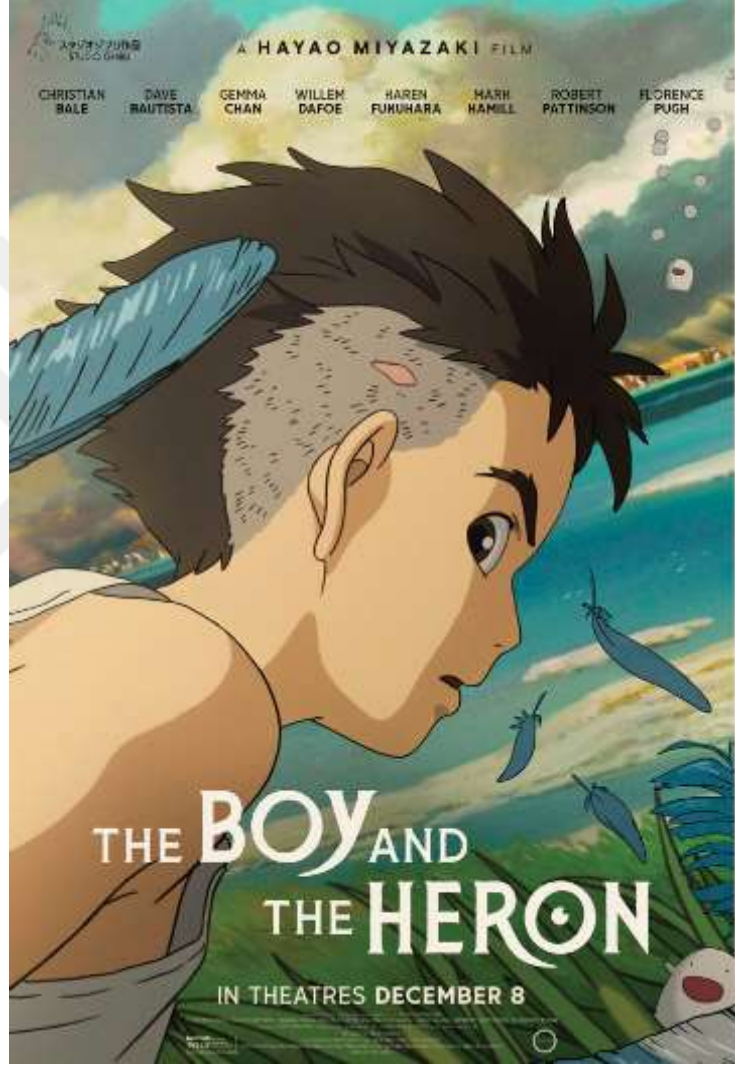
Baloya gelen ve sonradan Zambinella olduğu ortaya çıkan gizemli adamı betimleyen “Bir gömütün üzerine çapraz olarak konmuş iki kemik derdiniz.” cümlesinde yaşayan biri olmasına rağmen, gösterilenin ölüm olduğunu vurgulayan Barthes, yaşlı adamın tanımlandığı cümlelerin olduğu bölümde “Boş, Cansız, Kadınsı, Yıllanmış ve Canavar” gösterilenlerinin hem anlambilimsel kod hem de yorumsal kod olduğunu söyler. Bu semik kodlar yaşlı adam hakkındaki bilmeceyi kuşatarak ve güçlendirerek yorumbilgisel kodlarla ilişki kurmuştur. Barthes, bu noktada yananlam gösterilenini “işaret parmağına” benzetir ve “Ucuyla gösterir ama söylemez.” der (Barthes, Kasar (Çev.), 1996).

Kültürel kod ise anlatıda bulunan ortak kültürel değerlerdir. Anlatının bağlamına dahil olduğu coğrafyada ortak olan gösterilenlerdir. Barthes bu kodları Sarrasine anlatısının Paris'in ahlaksızlığını ve Paris'in insanlara, paraya, ahlaki değerlere bakışının oluşturduğu bütünlük içinde değerlendirir (Ünal, 2012).



3.BÖLÜM: ÇOCUK VE BALIKÇIL FİLMİNDE ÇOCUĞUN KİMLİK ARAYIŞI VE KAHRAMANIN SONSUZ YOLCULUĞU BAĞLAMINDA KULLANILAN FANTASTİK ÖGELERİN GÖSTERGEBİLİMSEL İNCELEMESİ

3.1. Filmin Özeti



Resim 6: Çocuk ve Balıkçıl film afişi

İkinci Dünya Savaşı sırasında yattığı hastanede çıkan yangında ölen annesine ulaşmaya çalışan ve alevler içinde ona doğru koşan küçük Mahito ile başlar film. Bu anı film boyunca unutmayacak olan Mahito, savaş parçaları üreten bir fabrikanın sahibi olan babasının, Mahito'nun teyzesiyle evlenerek birlikte yaşadığı konağa taşınır.



Resim 7: Mahito'yu saran kurbağalar

Konağa varmadan önce, bindikleri bisikletli arabada teyzesi ona artık annesi olduğunu söyler ve Mahito'nun elini alıp kendi karnına koyar. Mahito, teyzesinin karnındaki bebeği hissederek. Teyzesi ona küçük bir kız kardeşi olacağını söyler. Konağa vardığında konaktaki yaşlı teyzelerle karşılaşır. Mahito'nun dikkatini bir balıkçıl çeker. Mahito annesinin kaybına alışamamıştır ve sürekli kabuslar görmektedir. Göl kenarına inen Mahito, balıkçılın yakınlardaki bir kulenin açık penceresinden içeriye girdiğini görür. Balıkçılın peşinden giderek kuleye girmeye çalıştığı sırada yaşlı teyzelerin kendisini aradığını duyar. Yaşlı teyzeler oraya gitmemesi gerektiğini söyler. Mahito teyzesine kuleyi sorduğunda teyzesi ona kendisinin ve Mahito'nun annesinin büyük amcası tarafından inşa edilen, terk edilmiş bir yer olduğunu söyler. Teyzesi Mahito'yu kuleye yaklaşmaması gerektiği konusunda uyarır.

Mahito, yeni okuluna gittiğinde arkadaşları tarafından zorbalığa maruz kalır ve onlarla kavga eder. Eve dönüş yolunda Mahito, yerden bir taş alarak başını yaralar. Kanlar içinde kalan Mahito, günlerce başı sargılı bir şekilde yatağında yatar. Balıkçıl Mahito ile uğraşmaya devam etmektedir. Annesinin ölmemiş olabileceği imasında bulunan balıkçıla sinirlenen Mahito, onu alt etmek için onun tüyünden bir ok yapar.

Yaşlı kadınlar bir sabah Natsuko'yu hiçbir yerde bulamazlar. Mahito, teyzesini sabah ormana giderken görmüştür ve teyzesini aramak için ormana doğru gider. Konaktaki teyzelerden biri olan Kiriko da yanında gelir. İzleri takip ederek kulenin girişine ulaşırlar. Mahito kulenin önüne geldiğinde karşısında “Fecemi la divina podestate” yazılı bir

tünelle karşılaşır. Buradaki yazı İtalyan şair Dante'nin eseri olan İlahi Komedya'nın giriş kısmındaki bir bölümden alınmıştır. Yazı "Bana ilahi kudret ver." anlamındadır. Artık karakterlerimizin heyecan dolu bir yolculuğa çıkacaklarının ilk işaretini Hayao Miyazaki burada seyirciye sunmuştur. Kulenin içine girdiklerinde balıkçılı ve kanepede yatan bir kadın görürler. Balıkçıl, o kadının Mahito'nun annesi olduğunu söyler. Mahito yaklaşp annesine dokunduğunda annesi su gibi erir. Mahito, balıkçılın kandırmasına çok sinirlenir ve yaptığı okla balıkçılı gagasından vurur. Ardından kuleye gelen yaşlı kulenin efendisi Mahito'yu başka bir evrene yolculuğa çıkartır. Kulenin zeminine teyze ile birlikte gömülen Mahito kendisini bir sahilde bulur. Sahilin yakınındaki altın bir kapıya bakmaya gittiğinde kapıda "İlmimin peşine düşenler bunu hayatıyla ödemeli." yazmaktadır. Bu kapıdan geçince pelikanların saldırısına uğrar. Bir denizci elinde alevlerle kuşları kaçıtır ve Mahito'yu kurtarır. Bu denizcinin Mahito'yla beraber gelen Kiriko'nun gençliği olduğunu anlarız. Kiriko Mahito'ya denizdeki gemileri göstererek bu dünyada çoğunluğu ölülerin oluşturduğunu söyler. Ardından warawara isimli, küçük, beyaz hayaletimsi varlıkları görür Mahito. Kiriko ona onların "warawaralar" olduğunu söyler.



Resim 8: Yeraltı âlemine giden Mahito ve gizemli altın kapı

Gri balıkçılarla beraber Natsuko'yu aramaya giderler. Bu sırada asıl evrende babasının Mahito ve Natsuko'yu arama çalışmaları devam etmektedir. Ninelerden biri kuleyi büyük amcanın inşa etmediğini, Meiji devrimi başlamadan önce, o kulenin gökten düştüğünü, eskiden orada bir gölet olduğunu, büyük amcanın onu bulup etrafına kule inşa ettirdiğini, inşaat sırasında birçok kaza olduğunu, hatta Mahito'nun annesinin de o zamanlar

kaybolduğunu, 1 yıl sonra yüzünde bir gülümsemeyle geri döndüğünü ve hiçbir şey hatırlamadığını anlatır.

Diğer evrende ise Mahito ve balıkçılın arayışı devam etmektedir. Mahito balıkçılın gagasını tamir eder ve aralarındaki diyalog da gelişir. Natsuko'nun tutulduğu yeri bulurlar ve balıkçıl insan yiyen muhabbet kuşlarını geçmeleri gerektiğini söyler. Mahito kuşların olduğu yere korkusuzca girer, Natsuko'yu aradığını söyler, kuşlar onu Natsuko'ya götüreceklerini söylese de bunun bir tuzak olduğu ortaya çıkar. Kuşlar tam Mahito'ya saldıracakken alevlerle sarılı bir kız çocuğu ortaya çıkar ve Mahito'yu kurtarır. Ateş kız Natsuko'nun kız kardeşi olduğunu söyleyince Mahito onun annesi olduğunu anlar ve alevlerin içinden geçerek Himi'nin evine giderler. Himi yemek hazırlar. Himi'nin evinden bir kule görürler ve Mahito bu kulenin kendi evrenindekiyle aynı kule olduğunu söyler. Ateş kız ise bunun farklı olduğunu, aynı anda birçok farklı dünyada bulunduğunu söyler. Himi Mahito'ya reçel sürer ve Mahito iştahla yer. Himi Mahito'ya Natsuko'nun annesi olup olmadığını sorar. Mahito ise asıl annesinin Himi olduğunu söyleyemez.

Kuleye beraber giderler. Himi güçlerinin kulede sınırlı olduğunu söyler. Kulede birçok kapı vardır ve hepsinin üzerinde numaralar yazılıdır. Mahito bu kapıların ne olduğunu sorar. Himi cevap vermez ve kapılardan birini açar. Kapıdan bakan Mahito, asıl dünyasını ve kendisini arayan babasını görür. Himi bu kapıdan çıkarak evine dönebileceğini söylese de Mahito Natsuko olmadan ayrılmak istemediğini söyler. Himi Natsuko'nun doğum yapacağını, dönmeye niyeti olmadığını söyler. O sırada kuşlar ikisinin etrafını sarmaktadır. İkisi, saklanmak için kapıdan çıkar ve asıl dünyaya gider. Babası onları görüp Mahito'ya doğru koşar. Mahito, teyzesinin ona ihtiyacı olduğunu söyleyerek dönmeye çalışırken dev muhabbet kuşları asıl evrene açık kapıdan dalarlar ve bir anda küçülürler. Mahito, teyzesini kabullenmeye başlamıştır. Babası Mahito'nun muhabbet kuşuna dönüştüğünü sanır ve “Herkes duysun! Mahito bir muhabbet kuşu!” diye şaşkınlık içinde bağırır.

Mahito kuleye geri dönmüştür. Himi ile birlikte bir mağaradan geçerler ve Natsuko'nun doğum odasına gelirler. Himi taşlar yüzünden artık Mahito'yla gelemeyeceğini söyler ve Mahito doğum odasına girer. Teyzesiyle konuşmaya çalışsa da Natsuko hâlâ uyumaktadır. O sırada odanın tavanında asılı duran beyaz kumaş parçaları ikisine doğru uçmaktadır. Natsuko sinirli bir şekilde uyanır ve Mahito'ya geri dönmesini söyler. Mahito onsuz dönmeyeceğini söyleyince Natsuko ona bağırır ve ondan tüm ruhuyla nefret ettiğini söyler. Beyaz kumaşlar ikisini hâlâ sarmaya çalışmaktadır. Bu sırada Mahito, geri dönmesi için Natsuko'ya “Anne! Anne! Eve gidiyoruz.” diye seslenir.

Mahito beyaz kumaşlardan kurtulmak için dışarı çıkar ve dışarıda onu bekleyen Himi onu yine alevler vasıtasıyla kurtarır. Himi, “Kutsal taşın efendisi! İsteğimi dinlemenizi rica ediyorum. Lütfen! Sizden küçük kız kardeşimin kucağında çocukla eve dönmesini rica ediyorum.” der ve Natsuko’yu da uyandırır. Tam o sırada alevler patlar ve üçü de bayılır.

Mahito bir anda kendisini, gerisinde ışıklar parlayan bir kapının eşiğinde bulur. Kapıdan geçer ve kulenin efendisinin olduğu odaya girer. Üzerinde kare, dikdörtgen, üçgen beyaz taşların olduğu bir masanın başında; uzun saçlı ve uzun sakallı Mahito’nun büyük büyük amcası vardır. Mahito’ya “Hoş geldin.” der ve yaklaşmasını söyler. Mahito ona kule ustasının, büyük amcasının o olup olmadığını sorar. Yaşlı adam bir dakika beklemesini söyler ve taşlardan birine hafifçe dokunur. “Şimdi tamam! Güneş ışığını bir gün daha görebileceğim.” der. Mahito şaşırır ve bu dünyanın sadece bir gün mü dayanacağını sorar. Yaşlı adam cevap vermez ve kendisini takip etmesini söyler.

Dışarıya çıkarlar ve bir kırdan yürüyerek havada asılı duran büyük siyah bir taşın yanına gelirler. Yaşlı adam taşa dokunarak bu dünyanın ve tüm gücünün bu taştan kaynaklandığını, sonuçlandırılacak birçok şey olduğunu, dünyaların yaşayan varlıklar olduğunu, zamanın kendi yolunu bulacağını ve kendisine bir sonraki halefini aradığını söyler. Mahito’ya güvenip güvenemeyeceğini, görevine devam edip etmeyeceğini sorar. Mahito şaşırarak görevinin ne olduğunu sorar. Yaşlı adam halefinin ailesinden olması gerektiğini, taşla arasındaki anlaşmanın böyle olduğunu söyler. “Eğer bu dünyanın kaderi güzel bir mücevher olmaksa, ya da bir iğrençlik, o size bağlı.” der. Mahito taşların ne olduğunu sorar ve yaşlı adam avcundaki taşları uzatır. Yaşlı adam bu taşların yerini değiştirerek dünyadaki dengeyi sağlayabileceğini söyler. Mahito bu taşların tahta değil, mezar taşından olduğunu, onların kötülüğünü hissedebildiğini söyler. Yaşlı adam ise haklı olduğunu ve Mahito’yu seçme sebebinin zaten bu olduğunu söyler.



Resim 9: Muhabbet kuşlarının kralı

Mahito bir anda gözünü açar ve kendisini muhabbet kuşlarının tutsağı olarak bulur. Kuşlar bıçakları bilemekte ve Mahito'yu pişirmeye hazırlık yapmaktadır. Balıkçıl kuşu Mahito'nun yanına gelerek onu kurtarır. Kuşların Himi'yi de tutsak aldığını görürler. Balıkçıl, kuşların Himi'yi, öğretmeni olan kulenin efendisine götüreceklerini ve onu anlaşma için kullanacaklarını söyler. Mahito ne anlaşması olduğunu sorduğunda, kulenin artık muhabbet kuşlarıyla dolu olduğunu, Mahito ve Kiriko'nun kuleye izinsiz girişinin de muhabbet kuşlarına bahane olduğunu söyler. Balıkçıl ve Mahito o sırada muhabbet kuşlarının faşist giyimli kralını görürler.

Kral, kulenin efendisinin yanına gelir ve beraber yürüyüşe çıkarlar. Kulenin efendisi onunla nazik konuşmaya çalışsa da kral doğum odasına girilmesinin yanlış olduğu konusunda ısrar eder. Kulenin efendisi Himi'nin yanına gelir ve sarılırlar. Mahito da onların yanına gelir ve havada asılı duran taşın yanına tekrar giderler. Kulenin efendisi, kötülükle lekelenmemiş yeni taşlar bulduğunu, onları bulmak için zamanın ve uzayın sınırlarını aştığını söyler. Kulenin efendisi Mahito'ya kendi kulesini inşa etmesini, tüm kötülüklerden arınmış bir krallık kurmasını; cömertliğin, barışın ve güzelliğin hâkim olduğu bir düzen yaratmalarını söyler. Mahito elini kafasına götürerek kafasındaki yara izinin kendisindeki kötülüğün kanıtı olduğunu, bu yüzden taşlara dokunamayacağını, Natsuko'yu artık annesi olarak kabul ettiğini ve kendi dünyasına döneceğini söyler.

Kulenin efendisi, insanların birbirlerini öldürüp soyduğu bir dünyaya gerçekten dönmek isteyip istemediğini sorar ve Mahito, Kiriko ve Natsuko gibi iyilerin de olduğunu söyler.

Bunları uzaktan izleyen kral muhabbet kuşu sinirlenerek oraya gelir ve taşları dizmeye çalışır. Dizemeyince daha çok sinirlenir ve taşları kılıcıyla keser. Onun bu hareketi yüzünden evren yok olmaya başlar. Mahito, Himi ile vedalaşır, Natsuko ve balıkçılarla beraber kendi evrenine geri döner. Dev pelikanlar ve muhabbet kuşları da küçülerek Mahito'nun dünyasına gelirler. Mahito'nun monolog olarak savaştan iki yıl sonra Tokyo'ya döndüklerini söylemesiyle film sona erer.

3.2. Filmin Senaryosunun Kuramlar Eşliğinde Analizi

3.2.1. Monomit Şemasına Göre Analizi

Miyazaki yas ve büyüme üzerine diğer filmlerine göre çok daha karanlık ve kültürel kodları en az barındıran filmine ait bir hikâyeyi bizlere aktarmaktadır. Şunu da eklemek gerekir ki filmin afişindeki bulutlu arka plan bile diğer Miyazaki afişlerindeki açık havadan (Komşum Totoro) ya da yıldızlı gökyüzü görsellerinden (Rüzgârlı Vadi) tamamen farklıdır.

Filmin başındaki 30-40 dakikalık durgun ve aksiyonsuz anlatım, bizleri diğer filmlerinden çok daha geç bir girişe götürmüştür. Bunun sebebi ise Miyazaki'nin yarı-otobiyografik bir veda filmi ile izleyici karşısına çıkmış olmasıdır. Annesinin ölümü sonrası taşınmaları, kimseyle konuşmayan Mahito'nun günlük yaşamından görüntüler, okula gitmemek için dayak yemiş izlenimi verecek şekilde kafasına büyük bir taşla vurması filmin girişinde bizlere aslında beklemediğimiz bir dünyayla karşılaşacağımızın işaretlerini vermektedir.

Çocuklara ve masumiyetlerine olan güveniyle bilinen Miyazaki, kendi kafasına taşla vurarak okuldan kaçan ve babasına yalan söyleyen bir çocuk ile bizlere gerçekçi bir hikâyeye hazırlanmamız gerektiğini söylemektedir. Diğer filmlerinde tam tersi olurken, bu filmde ise Mahito'nun ailesi, Mahito'dan bile saf ve temiz yürekli bir görünüm arz etmektedir. Zira neredeyse filmin ilk yarısı boyunca hiçbir fantastik ögenin yer almaması da bu savımızı doğrular niteliktedir. Sinematografik olarak bakarsak, filmin başındaki alevlerle dolu sahne, adeta filmin tüm sahnelerine bir hüznün dalgası göndermektedir. Yapıların mimarisindeki sadelik, karakterlerin cansız hareketleri, doğal atmosferin sakinliği, en basit seslerin bile derinden duyulması filmin ikinci yarısında ilk defa

karşımıza çıkacak olan masalsı anlatıma kanmamamızı öğütleyen gerçekçiliğin filme yansımalarıdır.

Kurama geri dönmemiz gerekirse; yolculuğa davet kısmı, “yaslı” Mahito’nun sürekli karşısına çıkarak onu rahatsız eden balıkçıl ile başlar. Ses tonu ve bakışlarından kurnaz ve hileci karakter arketipini taşıdığını anladığımız balıkçıl, Mahito’ya aslında annesinin ölmediği gibi şeyler söylemektedir. Mahito ise balıkçılın yaptıklarına sinirlenmektedir. Campbell’in “haberci figürü” bu filmde balıkçıl olarak karşımıza çıkar. Kahramanı içinde bulunduğu dünyadan çok daha farklı bir dünyaya çağırır ve bu figür Mahito’da olduğu gibi birdenbire ya da kazayla, herhangi bir şekilde ortaya çıkabilir.

Çağrının reddedilişi aşamasında ise, Campbell’in ifadesiyle, kahramanın çekingen ruhu, çağrıldığı ve bilmediği dünyaya adım atma cesaretini ilk başta gösteremez. Mahito da balıkçılın sürekli geldiği pencereyi kapatma gibi eylemleriyle ona hangi maceraya çağırıldığını sormak yerine evinde oturup yasını tutmayı tercih etmektedir. Bu noktada Campbell içe kapanmanın derine yöneltilen enerjisinin kahramanlar bazında yola çıkmadan önceki son durak olduğunu söyler. Aynı süreç Mahito’da da görülmektedir.

3.2.1.1. Doğaüstü Yardım ve İlk Eşiğin Aşılması

Nerede olursa olsun serüven, aşınadan meçhule giden bir yoldur. Korkutucu doğa üstü güçler var olsa da kahraman cesareti ve yeteneğiyle tüm zorlukların üstesinden gelebilir. Orta Çağ düşüncesinden sıyrılarak engin denizlerde ilerleyen Kolomb’un arkadaşları, çıktıkları yolculuğun zorluklarıyla ve tehlikeli varlıklarıyla mücadele edebilmek için yüreklendirilmeye ihtiyaç duyuyorlardı (Campbell, 2013).

Mahito’nun da Kolomb’un denizcileri gibi annesinin ölümüyle yüzleşebilecek cesareti bulabilmesi için ayarılması ve kandırılması gerekiyordu. Sevgi ve şefkate tepki göstermeyen bir hayata öfke ve kadere isyan halinde olan Mahito’nun da bu kilidini açabilecek tek figür hilebaz, kurnaz ve sinir bozucu balıkçıl figürüdür. Ses tonu ve bakışlarından kurnaz ve hileci karakter arketipini taşıdığını anladığımız balıkçıl, Mahito’ya aslında annesinin ölmediği ve benzeri şeyler söylemektedir. Mahito ise balıkçılın yaptıklarına sinirlenmektedir. İlk ok yapımında balıkçıla zarar veremeyen ve sihirli tüyden yaptığı bu ok sayesinde artık balıkçıla yaklaşmaya cesaret edebilecek olan Mahito, kendisini kuleye çağıran balıkçılın peşinden içeriye gider.

3.2.1.2. Balinanın Karnı

Mahito da aslında Campbell'in tapınak dediği ögeyi simgeleyen kuleye “balıklamasına” girer ve yanındaki koruyucusu olan Kiriko'nun uyarılarına kulak asmaz. Hedefe gitmekte ve problemiyle yüzleşmekte kararlıdır. Mahito, diğer evrene geçişteki “Fecemi la divina podestate” yazısının olduğu tünelin önündedir. Dante'nin “İlahi Komedyâ” adlı eserinin başlangıç bölümünden alınan bu yazı “Bana ilahi kudret ver.” manasındadır. Miyazaki burada balinanın karnı kısmını seyirciye saman altından göstermektedir. Balinanın karnına içeride ne olduğunu görmeden giriveren kahraman, filmde tapınağın tabanından yeraltı dünyasına batan Mahito'dur. Bu sayede Mahito kahramanın yolculuğunun ilk bölümünü tamamlamıştır.

3.2.1.3. Sınavlar Yolu

Maceranın ilk eşiğini geçen kahraman, olağandışı görünümle dolu olan zorlu bir hayal evrenine girer. Zorluklarla çevrili olsa da kahraman burada memnundur. Sihirli nesneler ve doğaüstü yol göstericinin tavsiyelerini burada kullanan kahraman, macerada kendisine yardımcı olan kudreti bu aşamada hissedebilir (Campbell, 2013).

Mahito da balinanın karnı aşamasını tamamladıktan sonra kendisini sınavlarla dolu bambaşka bir evrende bulur. İlk gittiği yerde gizemli bir kapı bulan ve bu kapıdan geçmek uğruna balıkçıların saldırısına uğrayan Mahito, sonrasında da birçok sınavdan geçer. İnsan yiyen balıkçıl kuşlarının tutsağı olur, teyzesinin kaldığı odada kefen kumaşlarının saldırısına uğrar, dönüş kapısını bulmasına rağmen kendisini yemek isteyen kuşların olduğu ortama geri döner, dünyayı yönetme teklifi alır, büyüdü âlemin çöküşünden kaçmayı başarır.

Büyüdü âleme beraber gittiği Kiriko'nun genç halini gören Mahito, kafasındaki bandajın çıktığı anda yara izinin görünmesiyle Kiriko'da da aynı yara izinin olduğunu fark eder. Yara izlerinin aynı olması, aynı kaderi ve deneyimi paylaştıklarını göstermektedir. İkisi de aynı kahraman imgesinin farklı izleridir. Mahito'nun cesaret ve kararlılığını destekleyen Kiriko, kahraman arketipinin bilinç dışı hali iken, Mahito bilinç halidir. Kiriko'nun “gölge”de kalan kısmından ziyade eril tarafı daha baskın bir karakterdir. Bu özellikleriyle Kiriko, Mahito'nun destekçisi haline gelir.

Filmin başlangıcında Mahito'yu kuleye çekmek için gönderdiği balıkçılı teyzesini kurtarma yoluna sevk eden, aslında bütün hikâyenin genelinde Mahito'ya yardım eden ve destek olan karakter gibi görünen yaşlı bilge, Mahito'yu sınavların yoluna çeken karakter

olarak tüm hikâyeyi başlatan kişi konumundadır. Yüzüklerin Efendisi filmindeki Gandalf'ın yüzüğü hobitlere getirdiği sahne gibi düşünülebilir. Büyük amca karakteri şu şekilde de yorumlanabilir: Hikâyenin başlangıcında yaşlı bilge olarak karşımıza çıkan büyük amca, filmin sonunda Mahito'yu varisi yapması için bu planları ortaya çıktığında baştan çıkarıcı kadın arketipi olarak karşımıza çıkmaktadır. Görüldüğü gibi iki farklı arketiple de yorumlanabilir.

3.2.1.4. Tanrıçayla Karşılaşma

“Kadın ile erkek birbirini tamamlayan bir bütünüün parçalarıdır. Kahramanın eksik yanı bir kadının varlığıdır.” (Gürocak, 2023). Mahito, annesini kaybetmesiyle başlayan hikâyede, hep o boşluğu hissetmiş ve yasını tutmuştur. Gittiği büyülü âlemde ise annesinin büyülü âlemdeki versiyonu olan ateş kız Himi ile karşılaşarak “Mahito'nun annesi öldüğü için içinde eksik olan annesiyle yaşayamadığı anıları” yaşama fırsatı bularak “anne imgesinin” boşluğunu doldurmuştur. Bu aşama, Çocuk ve Balıkçıl filmi açısından hayli önem teşkil eder çünkü Mahito annesini kaybetmiş ve üvey annesi olan teyzesini kabullenemeyen bir erkek çocuğudur. “Tanrıça” figürü bu yüzden Mahito için çok önemlidir.

Pelikanların warawaralara saldırdığı sahnede Mahito, ilahi bir güçle, alevler içinde warawaraları kurtarmaya gelen Himi'yi uzaktan görmüştür. Başka bir sahnede Himi, Mahito'nun muhabbet kuşları tarafından yeneceği sırada masada beliren alevler içinden çıkmış ve Mahito'yu muhabbet kuşlarından kurtarıp alevler içinde yaptıkları yolculuk sonunda kendi evine götürmüştür. Mahito'nun o evrende hayatını kurtaran, ona yol gösteren Himi, tanrıçayla karşılaşma aşamasını bize çok belirgin bir şekilde göstermektedir. Ayrıca tanrıçayla karşılaşma aşamasında Himi'nin kulenin efendisinin saldırıları karşısında Mahito'ya yol gösterip fikir vermesi, Mahito'daki kaybettiği anne sevgisini tekrar hissetmesine neden olmuştur. Mahito olgunlaşıp büyüdüğünde tanrıçayla karşılaştığı anda, yaşamış olduğu yas sürecini bitirip dünyaya ve sevgiye kapattığı kendini yeniden açmıştır. Bu sürecin ardından gelen iyileşmeyle beraber kendisini sevgiye açmış ve teyzesinin sevgisini de böylece hissederek mevcut dünyayla tekrar bağlantı kurmuştur. Himi, Mahito'nun eksik taraflarını kapatan tanrıça rol modeli halinde karşımıza çıkar. Miyazaki, “Tanrıçayla Karşılaşma” aşamasını filmine üstün bir ustalıkla yerleştirmiştir.

3.2.1.5. Baştan Çıkarıcı Kadın

Bu aşamada kahramanın gönlünü çalan ve onu asıl amacından alıkoyan genelde şehvet uyandırıcı bir kadın olsa da her zaman bu şekilde olmak zorunda değildir. Kahramanın gönlünü çalan şey, bazen para bazen de onda eksik olan herhangi bir şey, güç ya da sevilme ve saygı duyulma ihtiyacının tatmin edilmesidir. Mahito ise filmin başında kuledeki gizemi merak ederek izleyiciye bu konuda bir ipucu vermektedir. Diğer âleme geçişte rehberlik eden balıkçıl, türlü hilelerle, aldatıcı tavırlarla, hatta annesinin ölmediği yalanıyla Mahito'yu baştan çıkarıp amacı kuleye yönlendirmek olan bir karakterdir. Tüm bu hamleler, balıkçıl karakterinin baştan çıkarıcı kadın özelliklerini tamamen karşılamaktadır. Aynı zamanda balıkçıl, kendi çıkarları ve kararlarının peşinde olan, hileci bir karakter olarak karşımıza çıkar. Filmin bir diğer sahnesi olan Mahito'nun Natsuko'yu aradığı sahnede balıkçıl baştan çıkarıcı kadın arketipiyle tekrar Mahito'yu hedefinden saptırmaya çalışır. Mahito, balıkçılın bu hileli oyunlarına artık kanmaz ve hedefinden sapmaz.

3.2.1.6. Babanın Gönlünü Alma

Bu aşamada önemli olan, Campbell'e göre kahramanın biyolojik babası değil, kahramanın bilinçaltındaki “baba figürüdür” ve kahraman baba figürüyle bir şekilde yüzleşmeli; onu ikna etmek, vasiyetini yerine getirmek veya onun hatasını anlamasını sağlamak gibi seçeneklerden birini gerçekleştirmelidir. Çocuk ve Balıkçıl filmi açısından bakıldığında ise, Mahito'nun babası kendisini işine adanmış, zengin, Mahito'ya İkinci Dünya Savaşı yıllarında bile refah dolu bir ortam sunan birisidir. Buna rağmen Mahito ile duygusal bir yakınlığı yoktur. Kendisini sadece mesleğine ve çocuğunun okuluna veren kültürel bir baba figürüdür. Ancak Mahito'nun babasının da Mahito'nun annesi olan ilk eşini kaybetmiş olmanın yasını tuttuğu ve acısını unutamadığı göz önünde bulundurulmalıdır. Mahito da bunu bildiği için annesinin kaybindan dolayı duyduğu acı ve yasla başını taşıla yararak öfkesini dışa vurmuştur. Aynı zamanda karakterin bu davranışı kötülüğe atılan ilk adımı olmuştur ve babasının kendisini okula bir daha göndermemesini sağlamıştır. Mahito'nun bu eylemi, babasının “kendisini çok önemser gibi gözüken ama aslında yüzeysel bir babalık” şeklinde tezahür eden ilgisine verilmiş bir tepkidir.

Mahito'nun yeraltı âlemine gitmesiyle beraber babası da değişime uğramış ve işinden ibaret olan dünyası yıkılmaya başlamıştır. Eline katanasını alarak oğlunu aramaya başlaması, materyalist dünya görüşünün değiştiğini gösteren çarpıcı bir unsurdur. Çünkü

uçak parçaları üreten bir fabrikanın sahibi olan babasının ateşli silah değil, Japon samuraylarının en büyük simgesi olan “katanayı” kullanması, Miyazaki’nin Mahito’nun babası karakteri üzerinden materyalizm ve köksüzleşme yaşayan Japon babalarına dair bir göndermedir. Bu değişimleri, annesinin diğer âlemden açtığı kapıdan gören ve pişman olan Mahito, filmin sonunda kafasındaki yara izini tutarak kendisinde de kötülük olduğunu söyler ve babasını aldatmasını “içindeki kötülük” olarak değerlendirir.

3.2.1.7. Tanrılaştırma

Kahramanın dışsal yolculuğu henüz sona erme de içsel yolculuğunun zirveye ulaştığı, kahramanın aydınlandığı ve aşkın, mitsel bir figüre dönüştüğü bu aşama, Çocuk ve Balıkçıl filminde, Mahito’nun “annesinin yasını tutan somurtkan ve şımarık bir çocuktan üvey annesi olmasını bir türlü kabul edemediği teyzesi Natsuko’yu kurtarmak için her türlü zorluk ve tehlikeye karşı koyan cesur bir kahramana dönüşmesi, Natsuko’ya anne diye seslenmesi, annesinin ölümünü sakince kabullenmesi ve onun ölümüyle yüzleşmesi, filmin son bölümünde ise kulenin efendisi olarak dünyayı yönetme fikrini reddederek güç ve iktidarın ayartıcı yönüne karşı koyması ile tezahür etmektedir. Matrix gibi birçok seride kahraman seçilmiş kişi olduğunun tam olarak bilincine varır ve olağanüstü özellikleri tam kapasitesine ulaşır. Çocuk ve Balıkçıl’da ise Mahito, seçilmiş kişi olmayı reddederek aşkınlaşır ve olgunlaşır. Bu noktada Miyazaki, Campbell’in “*En son kuruntu, arzu ve düşmanlığın da yok edilmesiyle (Nirvana) birlikte zihin, düşündüğü şey olmadığını bilir: Düşünce gider. Zihin, Gerçek halinde kalır. Ve burada vücut kayboluncaya dek barınabilir.*” (Campbell, 2013) dediği gibi, Mahito da teyzesine, balıkçıla, annesine, kadere ve benzeri tüm düşmanlıklarından kurtularak büyümüş, karakteri olgun birine dönüşmüştür.

Ayrıca Tanrılaştırma aşaması Japon Zen Budizmi ve Şinto inancından izler barındırmaktadır. Daha çok Zen Budizmi’nde kişinin öz benliğine tekrar dönüşü ve tabiat ile bir sarmal içinde hayat bulma anlayışı, bu içsel keşif serüveninin başlangıcını oluşturur. Bu durumda Hayao Miyazaki’nin, filmlerinde toplumun dinî ve kültürel unsurlarını seyirciye aktardığı görülmektedir.

3.2.1.8. Nihai Ödül

Mahito için nihai ödül, ilk başlarda kötü davrandığı teyzesini kurtarmak ve onun gönlünü almaktır. Filmin başlarında sürekli kabuslarında gördüğü annesini geri

getirmekten, yeraltı âleminde yaşadığı sınavlardan sonra vazgeçer ve içindeki anne figürünün onun için asıl annesinden daha önemli olduğunu ve annesini geri getiremeyeceğini fark eder. Anne sevgisini Natsuko'ya yöneltir ve çoğu kahraman anlatısında olduğu gibi Çocuk ve Balıkçıl'da da nihai ödül değişmiş olur ve yaşadığı yas sürecinin ardından karakter anne sevgisi ile büyür, olgunlaşır. Çocuk karakter yapısının yapamayacağı seçimleri Mahito'nun yapması yani daha güçlü kararlar alarak gerçek dünyaya dönmeyi seçmesi, hem nihai ödüle ulaştığının hem de karakterin olgunlaştığının bir göstergesidir. Mahito'nun büyülü evrenin efendisi olmak yerine ailesini seçmesi, Japon kültüründe bulunan sıkı aile bağlarının yansımasıdır. Miyazaki filmin içerisindeki Japon kültürüne ait olan aile kavramını usta bir şekilde işleyerek seyirciye sunmuştur. Rocky filminde, tüm hikâye boyunca Apollo Creed'i yenmek için hazırlanan Rocky, maçtan sonra sadece eşini görmek ister ve artık Mahito'nun annesi de kaybedilmiş, yası tutulmuş ve kaybı dinginlikle kabul edilmiş bir anıya dönüşmüştür.

3.2.1.9. Dönüş

3.2.1.9.1. Dönüş Yolculuğunun Tamamlanması

Mahito'nun, bütün macerasını tamamlayıp karakterinin olgunlaşması ve büyümesinde etkili olan annesinin kaybından dolayı yas ve acı, maceranın sonunda gerçek dünyaya sevdikleriyle dönüp tekrar buluşması ve onlarla hayata kaldığı yerden devam edip sevgiyle bağlanması, dönüşün tamamlanmasını karşılamaktadır.

3.2.1.9.2. Dönüşün Reddedilişi

Mahito, her ne kadar iç dünyasında erginlense ve aydınlansa da kulenin efendisinin varisi olması yönündeki teklifiyle henüz yüzleşememiştir. Dönüş aşamasında annesi Himi ile birlikte son kez havada asılı duran taşın yanına gelen Mahito, kulenin efendisi ile birçok konuşma gerçekleştirir ve sıradan dünyasına dönmekle büyülü taşlar vasıtasıyla dünyayı güzelleştirmek arasında tereddüt eder.

3.2.1.9.3. Büyülü Kaçış

Dönüşün eşik bekçilerince ya da düşmanlarca engellendiği bu hareketli aşamada kahraman, genellikle bir doğaüstü yardım daha görerek kaçmayı başarır. Mahito da büyülü âlemin tamamen yok olmasıyla birlikte dönmesi için az bir zamana sahip olsa da annesinin fedakârlığı sayesinde dönmeyi başarır.

3.2.1.9.4. Dışarıdan Gelen Kurtuluş

Bu bölüm, kahramanın son kez dışarıdan yardım aldığı, bilgelerin ya da yoldaşların kahraman için son kez fedakârlık yaptığı kısımdır. Çünkü kahramanın emeklerinin karşılığını alması ve evine dönüp tecrübelerini paylaşması gerekir. Çocuk ve Balıkçıl filminde büyüdü âlem tamamen yok olurken Himi Mahito'yu çıkış kapısına kadar götürür ve eve dönmesine yardım eder.

3.2.1.9.5. Dönüş Eşiğinin Aşılması

Dönüş eşiği, bazen düşmanla son bir savaş bazen de kahramanın vermesi gereken son bir sınavdır (Tecimer, 2006). Mahito, kulenin efendisinin tüm ısrarlarına rağmen kendi dünyasına dönmek ister. Yine de büyük amcasını dinlemeye devam etmektedir. Son konuşmalarında büyük amcası “Gerçekten birbirlerini öldürüp soydukları bir dünyaya dönmek istiyor musun? Alevler tarafından tüketilmesi uzun sürmeyecek.” der. Mahito ise kendinden emin bir görünüm içindedir ve son kararını verdiğini söyler. “O zaman Himi gibi, Kiriko gibi ve balıkçıl adam gibi arkadaşlar edineceğime söz veriyorum.” der. Bu cevaba balıkçıl kuşu dahi şaşırır çünkü balıkçıl ona hep tuzak kurmuş ve yalan söylemiştir. Mahito, önceleri hep kızdığı balıkçılı bile affetmeyi başarmıştır, zihinsel eşiğini geçmiştir. Bu yüzden fiziksel eşiği geçmek artık onun için sorun teşkil etmeyecektir.

3.2.1.9.6. İki Dünyanın Ustası

Campbell'in bu aşamaya “diriliş” adını da verdiği ve kahramanın kendi dünyasıyla olan problemlerini çözdiği bölüm olduğu aktarılmıştı. Mahito, büyüdü âlemde yaşadığı serüvenin sonunda yasına son vermiş; annesinin yerini almasını kabullenemediği teyzesini olgunca benimsemiş, balıkçıl kuşunu dahi affetmeyi başarmıştır. Dünyayı yönetme fikrini reddederek, iyiliği ve kötülüğü olduğu gibi kabul ederek evine dönmeye karar vermiştir.

3.2.1.9.7. İksirle Dönüş

Kahramanın serüveni sona ermiş ve evine dönmüştür. “Artık kutlama zamanıdır.” (Tecimer, 2006). Mahito da hamile teyzesini kurtarmayı başarmış ve evine dönmüştür. İksir, her anlatıda farklı bir işleve sahip olabilirken Çocuk ve Balıkçıl'da bu, Mahito'nun kazandığı tecrübelerdir. İksirle Dönüş aşamasının filmdeki en belirgin yansıması

balıkçılın Mahito ile yaptığı konuşmadır. Balıkçıl, Mahito'ya “Nerede olduğumuzu hatırlıyor musun?” diye sorar ve Mahito hatırladığını söyler. Balıkçıl ise unutmaması gerektiğini söyler ve oradan bir şey getirip getirmediğini sorar. Mahito cebinden büyülm taşları ve Kiriko'nun evinden aldığı nine figürünü çıkarır. Balıkçıl ise “Bunlar benim gibi biri için bile çok güçlü bir muska.” der. Mahito için iksir, kazandığı tecrübeler ve bu eşyalardır.

3.2.2. Filmin Roland Barthes'ın Anlatı Kodları Bağlamında Göstergebilimsel Analizi

Filmin gösterilenler ve yananlam boyutunu temsil eden semik kodlar, filmde açıkça söylenmeyen ama Miyazaki hakkındaki bilgilere ve röportajlarına dayanan otobiyografisinde ortaya çıkmaktadır.

Barthes, S/Z adlı kitabındaki göstergebilimsel incelemeye, Sarrasine adından başlar. Mahito adı, Japonya tarihinde yüksek rütbelilere verilen bir unvandı. İlk zamanlarda “keşiş” anlamına geliyordu. Bu benzerlik filmin diğer Miyazaki filmlerinde çok göremediğimiz felsefi sorgulamalarında bulunabilir. Özellikle kulenin efendisi ve Mahito arasında geçen iyilik, kötülük ve dünyaya dair konuşmalar, Mahito'nun belki de filmin otobiyografik yapısından ötürü daha bilge bir karakter olduğunu bize göstermektedir. Filmin bütünsel hikâyesine bakıldığında da bir anlam arayışı hikâyesi olduğunu görürüz. Filmin orijinal adı “How Do You Live” ve yurtdışında gösterime girerken kullanılan “Çocuk ve Balıkçıl” isimleri açısından ise; normalde filmin hikâyesiyle bağlantısı olmayan “How Do You Live” adlı romana bir gönderme yapmıştır. Bu isim de, filmin, yönetmenin diğer filmleri kadar umutlu olmadığını, daha sorgulayıcı ve daha sitemkâr bir dile sahip olduğunu düşündürmektedir. Çocuk ve Balıkçıl ismi de diğer filmlerinde çok göremediğimiz sade bir “çocuk” vurgusuyla aslında “çocuk olmanın masum tarafından ziyade dünya adlı gezegende çocuk olmanın zorluğunu” çağrıştırmaktadır. Acı çeken çocuk karakter, maceranın sonunda sevgi ile iyileşmiştir.

Filmin girişindeki alevler ise Mahito'nun gerçekten yaşadığı bir olay olmasına rağmen aynı zamanda gördüğü bir kabusu da benzetmektedir. Mahito'nun annesinin olduğu hastaneye doğru koşarken Mahito dışındaki her şey alevlerle kaplıdır ve flu bir görünüme sahiptir. Adeta her şey; sokaklar, insanlar, gökyüzü bile küle dönmüştür. Yanarak ölen annesi, onun için annesi dışındaki her şeyin de yandığı bir sembole dönüşmüştür. Bunu, Mahito'nun sonraki süreçte tuttuğu yas haricinde hiçbir şeyi umursamayan tavrında da görürüz. Miyazaki de kaybettiği annesini tüm yaşamı boyunca

ilham kaynağı olarak görmüştür ki bu yüzden izleyicilere yasını çok uzun zaman, belki de hâlâ tuttuğunu düşündürmektedir.

Annesinin ölümünden sonra babası, ölen eşinin yerine onun kız kardeşiyle evlenince Mahito da Tokyo'dan kırsal bir kesime taşınır. Babası, Mahito'yu yeni annesiyle beraber arabaya bindirdiğinde Mahito'nun soğuk tavırları da kaybını kabullenemeyen, kaybının yerine geleni benimseyemeyen, o boşluğu doldurmaya hiç de niyetli olmayan bir çocuğu çağırıştırır. Filmin özellikle ilk yarım saati boyunca aksiyonun neredeyse hiç bulunmadığı ve Miyazaki'nin durgun ve etkileyici natürmort çizimlerini uzun uzun gösterdiği göz önüne alınırsa, Mahito'nun teyzesiyle beraber bindiği arabanın bu durgun anlatıma tamamen ters ani hareketleri de bize diğer filmlerindeki doğal olan ve endüstriyel olanın farklılığını gösterdiği sahnelere benzer şekilde bir çağrışım yapmaktadır.

Filmde, izleyiciye doğrudan verilmeyen ama görsel dokudan ve Mahito'nun davranışlarından anlaşılan bir diğer husus ise yalnızlıktır. Mahito, ne babasının ürettiği uçak parçalarına ne de onun zenginliğine herhangi bir ilgi göstermektedir. Burada da Miyazaki'nin 2. Dünya Savaşı yıllarında doğan ve refah içinde büyümesine rağmen, ülkesinin kayıplarına ve annesinin ölümüne rağmen kendi işini ön planda tutan ailesinden bir şikâyeti olduğu düşüncesi akıllara gelmektedir.

Mahito'nun konağa ilk gelişi, aynı zamanda filmin göstergebilimsel anlamda ilk kırılma noktasını oluşturmaktadır. Mahito'nun yanından süzülürken Mahito'ya çarpacak kadar yakın geçen balıkçıl, onu maceraya çağıran bir unsurdur. Balıkçıdan neredeyse film boyunca rahatsız olan Mahito, uçaklar ve uçmak konusunda takıntılı Miyazaki'nin diğer filmleri düşünüldüğünde oldukça tuhaf gözükmemektedir zira diğer bir kuşun böylesine rahatsız edici davranışlar sergilemesi Miyazaki'nin "uçma sevdasına" ters bir görünüm arz etmektedir. Kodun çözülmesi gerekirse, bu durum yalnızca filmin başında gördüğümüz savaş uçaklarının Mahito'daki yasla ve kayıpla eşdeğer imgesiyle açıklanabilir. Miyazaki'nin aslında gecikmiş bir itirafta bulunarak, bu zamana kadar hep büyüleyici olarak gösterdiği uçma eyleminin içindeki karanlık yansımaları anlattığı görülür. Rüzgâr Yükseliyor'un girişindeki sahnede uçağın süzülüşü ile balıkçılın rahatsız edici ama yine de ilgi çekici uçuşu birbirinden farklıdır.

Filmin devamında Mahito, yaşlı hizmetçi ninelerle dolu konağa girer. Ninelerin şekli ve davranışları epey tuhaftır. Fazlasıyla meraklı, neşeli ve hareketli olan nineler, bu ana kadar filme hâkim olan yas dolu ve karamsar atmosferi dağıtırcasına Mahito'nun dikkatini çekerler. Giyimleri ve hareketleri, Mahito'dan, teyzesinden ya da dışarıdaki insanlardan farklı olan bu nineler, kültürel bir koddur. Miyazaki adeta eski neslin

kadınlarının, yastan ve karamsarlıktan uzak büyüleyici yapısına imrendiğini anlatmaktadır. Onların savaşı yaşamadığı, bu yüzden de Mahito gibi olmamalarının normal olduğu sorusunu ise filmin devamında ninelerden birinin gençliğini göstererek cevaplamaktadır. Gençliğinde saygı duyulması zorlukları içinde yaşadığını göreceğimiz bu karakter, tüm yaşananlara rağmen hayatın devam ettiği düşüncesini temsil etmektedir.



Resim 10: Konakta çalışan nineler



Resim 11: Kiriko

Ninelerin sevecen yaklaşımlarına ve teyzesinin şefkatine hiçbir duygusal karşılık vermeyen Mahito, balıkçılın odasının camından sürekli girmeye çalışması yüzünden, rahat rahat yasını tutamaz.

Kule anlatısı, bir metin olarak, **kültürel bir koddur**. Zira halk efsaneleri, sözlü anlatılar kültürün en önemli yapıtaşlarından biridir. Japonya tarihi de birçok sözlü efsaneyle doludur. Bir çocuğun dünyayı anlamlandırmasına da yardımcı olurlar. Bu

noktada dikkat çekici bir diğer detay da annesinden tam uyumak üzereyken masallar dinleyemeyen Mahito'nun, ninelerden çok daha karamsar ve hüznü bir efsaneyi dinlemiş olmasıdır. Bu sahneler izleyiciye, annesini kaybeden ve babası da işiyle uğraşan biri olarak Miyazaki'nin, yaşlılarla oldukça fazla zaman geçirdiğini düşündürmektedir. Bu bağlamda kule anlatısını yorumsal kod olarak değerlendirmek mümkündür. Kulenin efendisi olan amcası da bir başka benzerliğe dikkat çeker. Miyazaki'nin babası, uçak parçaları üreten şirketin sahibi değil, sahibi olan amcasının çalışanıdır. Çok düşünmekten delirme raddesine gelen bir amcanın hikâyesi, Miyazaki'ye çocukluğunda bir şeyler öğreten, bilge ama hüznü bir hayat hikâyesine sahip amca figürüdür.

Temalandırma aşamasında **yorumsal kod** Mahito'nun annesidir. Ölmüştür ancak Mahito eve ilk taşındıklarında rüyasında annesinin öldüğü anları tekrar görür. Savaşı temsil eden alevler **semik kod** olarak karşımıza film boyunca çıkmaya devam eder. İkinci aşama olan gizemin sunulması kısmında Mahito'ya sürekli gözüken balıkçıl kuşu, uçmayı temsil ettiğinden kültürel bir koddur. Zira uçaklar, 2. Dünya Savaşı yılları Japonya'sını ve Miyazaki'nin otobiyografisini, filmlerinin ana temalarından birini temsil etmektedir. Balıkçılın Mahito'ya annesinin yaşadığını söylemesi ile gizemin biçimlendirilmesi ve cevap isteği aşamaları gerçekleşir. Balıkçıl Mahito'yu hileci arketipine uygun olarak sürekli zorlar ancak Mahito onu hep başından savmaya çalışır. Tuzak kısmında ise balıkçıl, Mahito'yu kuleye çağırır ve kayıp teyzesinin orada olduğunu söyler. Tuzak aşamasında Mahito kuleye gittiğinde annesinin ve teyzesinin orada olmadığını gördüğünde ise “tıkanıklık” aşaması başlar. Gizem çözülemez bir noktaya gelmiştir. Kelime oyunu aşaması ise balıkçılın, Mahito'nun teyzesinin sudan heykelini yapmasıdır. Bu tıkanıklık aşamasında ortaya çıkan yaşlı kulenin efendisi, “cevabın ertelenmesi” anlamında Mahito'yu başka bir âleme gönderir. Cevap ertelenmiştir. Kısmi cevap ve açıklama aşamalarında ise Mahito annesinin ölü de olsa manevi bir evrende onu korumaya devam ettiği ve Mahito'nun yas tutmayı bırakarak teyzesini benimsemesi, onu kurtarması ve kulenin efendisi ile olan diyaloglarıyla ön plandadır.

Sembolik kod, balıkçıl kuşu, savaş uçakları ve babasının uçak fabrikası ile vurgulanan “uçmak, gökyüzü” ile Mahito'nun teyzesini kurtarmak için “yeraltına batması” arasındaki karşıtlık olarak karşımıza çıkar. Mahito'nun annesine doğru koşarken gördüğümüz yoğun alevler, Mahito'nun yeni taşındığı yerdeki göl, balıkçılın sudan teyzesinin heykelini yapması ve yeraltındaki evrene denize düşerek inmesi de sembolik bir koddur. Mahito'nun çocuk olması ve kendisine, kulenin yeni efendisi olması ve

dünyanın dengesini sağlamasını teklif eden kulenin efendisinin çok yaşlı olması da sembolik bir koddur.

Filmdeki Semik Kodların Analizi

DÜZANLAM	YANANLAM
Alevler	Savaşın ortaya çıkardığı yıkım, tehlike
Mahito'nun annesinin ölümü	Yas ve kayıp, dünyadan uzaklaşma
Mahito'nun babasının teyzesi ile evlenmesi	Mahito'nun annesinin yerine üvey annenin geçmesi, bilinçdışındaki toplumsal tabular
Balıkçıl kuşunun tuzakları	Gerçekleri keşfetme yolunda çocukların yaşadığı süreçler, hileci arketipi
Mahito'nun balıkçılın kanadından yaptığı ok	Çocuğun oyunlar sayesinde bireysel becerilerini keşfetmesi
Kurbağaların Mahito'nun vücudunu sarması	Sıradan bir çocuktan bir lidere dönüşüm
Kule anlatısı	Bir çocuğun efsaneler sayesinde oluşturduğu hayal gücü ile kendine ait bir dünyayı kavrayış geliştirmesi, bireyleşmesi
Yeraltı âlemi	Bilinmezlik, tehlike
Yeraltı âlemindeki altın kapı	Mahito'nun eşiklerinden biri- Bilginin bedeli
Kiriko'nun gençliği	Aynı karakter imgesinin iki yüzü-Kuşak çatışması

Mahito'nun yeraltı âleminde annesi tarafından kurtarılması	İçindeki özlemi ve boşluğu doldurmaya çalışan çocuk, yas sürecinin bitmesi, sevgi ile iyileşme
İnsan yiyen muhabbet kuşları	Doğaya değen insan elinin minik, zararsız muhabbet kuşlarını bile canavara dönüştürmesi
Dünyanın dengesini sağlayan taşlar	İktidar araçlarının meşru gösterilmesi ve arka plandaki kötülüğün gizlenmesi
Warawaralar	Şintoizm inancında yer alan kamiler

Tablo 1: Filmdeki semik kodların göstergebilimsel analizi

Filmdeki Yorumsal Kodların Analizi

Barthes'ın Yorumsal Kod Aşamaları	Kodların Açıklanması
Temalandırma	Mahito'nun ölen ama gözükmeyen annesinin Mahito'ya rüyasında "Kurtar Beni!" demesi
Gizemin Sunulması	Balıkçıl Kuşunun Mahito'ya annesinin yaşadığını söylemesi
Gizemin Biçimlendirilmesi	Mahito'nun hamile teyzesinin kaybolması
Cevap İsteği	Diğer evrende kaybolan teyzesini bulmak
Tuzak	Mahito'nun balıkçılın yalan söyleme ihtimalini bile bile kuleye gitmesi
Tıkanıklık	Balıkçılın yalan söylediğinin ortaya çıkması
Kelime Oyunu	Yeraltı âleminde Mahito'nun annesiyle karşılaşması ile balıkçılın "Annen yaşıyor." sözünün bilinçdışı ile yaşaması ve teyzesinin sevgisi ile yeniden hayata tutunması

Cevabın Ertelenmesi	Annesini ve teyzesini bulamayan Mahito'nun yeraltı âlemine gönderilmesi
Kısmi Cevap	Kiriko ve balıkçılın kule ve yeraltı âlemi hakkındaki açıklamaları
Açıklama	Kulenin efendisi ile Mahito'nun buluşması ile yaşadıklarının asıl sebebinin kulenin efendisinin varis olarak Mahito'yu atama isteği olduğunun anlaşılması

Tablo 2: Filmdeki yorumsal kodların göstergebilimsel analizi

Filmdeki Sembolik Kodların Analizi

Sembolik Kodlar	Sembolik Karşıtlıklar
Mahito'nun yaşadığı asıl dünya	Gizemli yeraltı âlemi
Mahito'nun kuleye annesinin yaşadığı umuduyla gittiğinde kulenin girişinde yer alan "fecemi la divina potestate" yazısının Dante'nin İlahi Komedyası'nın cehennemini anlatan bölümünde bulunması	Acılar ve zorluklarla dolu cehennemden geçerek cennete ulaşan kahraman
Mahito-Kulenin Genç Efendisi (Yeni Nesil ve Umut)	Yaşlı bilge arketipi- Kulenin eski efendisi (Eski nesil ve kalıplar)
Balıkçıl Kuşunun Süzülüşü- Uçak Parçası Fabrikası Sahibi Baba- Savaş Uçakları	Kulede yere batarak girilen âlem,
Alevler	Sudan heykel ve yeraltı evrenindeki su gösterenleri,
Yaşlı Kiriko	Genç Kiriko
Ölüm ve yas	Reikon döngüsü, warawaralar, yaşamın yinelenmesi

Mahito'nun teyzesinin yaptığı yiyecekleri yememesi	Mahito'nun diğer evrende annesinin yaptığı reçeli iştahla yemesi
--	--

Tablo 3: Filmdeki sembolik kodların göstergebilimsel analizi

Filmdeki Eylemsel Kodların Analizi

Eylemsel Kodlar	Eylemlerin Barthes'a Göre Listelenmesi	Barthes'a Göre Çoğul Okuma Yöntemiyle Eylemsel Kodların Çözümlemesi
Öğrenmek	Mahito'nun kendisini okulda dayak yemiş gibi göstermesi, ok yapmayı, ahtapot deşmeyi, mezar kazmayı, balıkçılın gagası için alet yapmayı öğrenmesi	Büyüme, olgunlaşmak, kişiliğin gelişimi, çocuğun doğayla tanışması
Tuzak	Balıkçıl kuşunun kendisini merak eden Mahito'yu kuleye çekmesi, annesinin yaşadığını söyleyerek ikinci defa Mahito'yu kuleye getirmesi, annesinin sudan kopyasını yapması, muhabbet kuşlarının Mahito'yu yemek için teyzesinin yerini göstereceklerini söylemeleri	Hayatın renkli oluşu, oyunun çocuk gelişimindeki önemini temsil etmesi
Yalan	Mahito'nun okulun ilk gününde kavga ettiğinde	Yalanın da hayatın bir parçası olması, büyüme

	düştüğünü söylemesi, kafasını taşla yarıp okula gitmemek için dayak yemiş gibi göstermesi, balıkçılın Mahito'ya annesinin yaşadığını söylemesi	ve olgunlaşma yolunda yaşı küçük de olsa insanların hata yapabileceği ve yalan söyleyebileceği
Aramak	Mahito'nun balıkçıl kuşunu araması, Mahito'nun kaybolmasından korkan konaktakilerin onu araması, Mahito'nun büyülu âlemde Natsuko'yu araması, Mahito büyülu âlemdeyken babasının kılıcını alarak ormanı araması	“Kayıp” kavramının özündeki boşluk ve kederin sanat aracılığıyla doldurulması ve “bir şeyin ancak aranarak bulunabileceği” vurgusu, Miyazaki'nin özelinde kayıplarını anması
Kurtarmak	Büyülu âlemde Kiriko'nun Mahito'yu pelikanların saldırısından ucu alevli kırbaçla kurtarması, ateş kız Himi'nin Mahito'yu farklı farklı düşmanlardan kurtarması, Mahito'nun Natsuko'yu kurtarması, anne sevgisinin bilinçdışı dünyada Mahito'yu kurtarması	Büyüme ve olgunlaşma sürecinde ihtiyaç duyulan sosyal çevrenin öneminin vurgulanması, çocuğun hayal dünyasında çevresindeki insanları nasıl gördüğünün sunumu.

Tablo 4: Filmdeki eylemsel kodların göstergebilimsel analizi

Filmdeki Kültürel Kodların Analizi

Kültürel Gösteren	Kültürel Gösterileni
Mahito'nun babasının, Mahito'nun teyzesi ile evlenmesi sonrasında onunla yeteri kadar ilgilenmemesi, teyzesinin yaptığı yemekleri yememesi	Japonya'da tabular
Kule anlatısı	Japonya'da sözlü kültürün önemi, Miyazaki'nin ailesi, geçmişin ve kökün bilinmesinin ve keşfedilmesinin önemi
Warawaralar	Şinto inancına ait kamiler
Reikon döngüsü	Reenkarnasyon inancı, yaşam içerisindeki döngüler.
Muhabbet kuşları	Faşizm

Tablo 5: Filmdeki kültürel kodların göstergebilimsel analizi

4. BÖLÜM: TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu araştırmada Hayao Miyazaki'nin Çocuk ve Balıkçıl filmi, yönetmenin auteur özellikleri, Joseph Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu modeli ve Roland Barthes'ın anlatı çözümlemesi kuramı ile karşılaştırmalı olarak incelenmiştir.

Miyazaki filmlerinin ortak özellikleri, Japon inaniş ve kültürüne yer verilerek filmde bu unsurların ne derece bulunduğu anlaşılmaya çalışılmıştır. Miyazaki'nin hayatı ve kişiliğine dair unsurların yarı-otobiyografik Çocuk ve Balıkçıl filminde sıkça karşımıza çıktığı gözlenmiştir. Monomit şemasına genellikle uyan yönetmenin bu filmde de kahramanın sonsuz yolculuğu sürecine sadık kaldığı, hatta birebir uyuştugu bölümler olduğu gözlenmiştir.

Bu çalışma, anlatı teorisi ve kültürel değerlerin sinemadaki karşılığını Hayao Miyazaki'nin Çocuk ve Balıkçıl filmi üzerinden detaylıca incelemiştir. Miyazaki'nin eserleri Japonya'nın tarihini ve kültürel değerlerini yansıtan birer sanat eseri hükmündedir. Son eseri olan Çocuk ve Balıkçıl filmde de Japon tarihi ve değerleriyle ilgili önemli bilgiler sunmaktadır.

Roland Barthes'ın anlatının çözümülenmesi gereken bir yapı olduğu, bu yapının anlatıda bulunan kodlarla birlikte çoğul bir okuma yapılarak çözümülenebileceği düşüncesinden yola çıkılarak filmdeki göstergelerin anlamları ve anlatının bütünüün çözümülenmesi yoluna gidilmiştir. Barthes'ın teoriyi ilk bakışta yazılı metinler için üretmesine rağmen, sinemaya da uygulanabilirliğinin oldukça yüksek olduğu gözlenmiştir. Çocuk ve Balıkçıl filmi, Barthes'ın Sarrasine incelemesinde yaptığı gibi birimlere ayrılmış ve bu birimlerde bulunan kodlar tablolarla listelenmiş, ardından Barthes'ın her bir kod türünü çözümleme yöntemi filmdeki kodlara uygulanmıştır. Barthes'ın tek bir merkezde bulunan anlamı çözmekten ziyade anlam bütünüün çözmenin daha önemli olduğu tezinin Miyazaki filmleri ve özellikle de Çocuk ve Balıkçıl filmi açısından doğru olduğu kanısına ulaşılmıştır.

Miyazaki, Çocuk ve Balıkçıl filmde diğer filmlerine kıyasla çok daha kişisel bir anlatıya başvurmuştur. Özellikle filmin ikinci yarısında Miyazaki yaşama dair fikirlerini, topluma ve tabiata dair görüşlerini, ümitlerini ve korkularını ortaya koyarak birçok mesaj vermiştir. Filmin son kısmında, Mahito'nun anne ve babasını kandırmak için taşla kafasına vurarak oluşturduğu yara izine dokunması ve kendisinde de kötülük bulunduğunu söylemesi, Miyazaki'nin dünyaya bakışının aslında diğer filmleri kadar “toz pembe” olmadığını ya da zamanla değiştiğini göstermektedir.

Faşist giyimli muhabbet kuşları da Barthes'ın "anlatının ideolojik kodlarla örülü bir yapı" olduğu tezini doğrularcasına, Japonya'nın tarihine ve insanına dair kodlar içermektedir. Kral muhabbet kuşunun naiflikten tamamen uzak yapısı, kötülük bulaşmamış taşları kılıçla kesmesi, düzen ve iktidar sevdası, Miyazaki'nin İkinci Dünya Savaşı sırasında kendi insanına dair de bir özeleştirici ve sitem içermektedir.

Filmin belki de en önemli dönüm noktası olan, Mahito'nun kulenin efendisi olma ve taşlar vasıtasıyla düzen kurma teklifini reddetmesi ise, iyilik niyetiyle olsa bile güç ve iktidarın masumiyeti bozduğu ve bunu reddederek de bir şeyler yapılabileceği fikrini izleyiciye göstermektedir. Dünyayı ve insanları olduğu gibi kabul ederek, Kiriko ve Natsuko gibi iyilerin de olduğunu, aynı zamanda muhabbet kuşları gibi yanlış yola sapanların da olduğunu ancak Mahito gibiler sayesinde onların dahi özüne dönebileceğini anlatmak istediği, filmde çıkarılabilecek bir diğer sonuçtur.

"Çocuk ve Balıkçıl" filmde Hayao Miyazaki, yaşanan kayıp ve ardından gelen yas sürecini ayrıntılı bir şekilde izleyiciye göstermiştir. Mahito'nun annesini bir yangında kaybetmesini, çektiği sıkıntıları ve bunlarla nasıl mücadele ettiğini filmde işlemiştir. Yasın ilk aşamasında yaşadığı belirsizlik, ruhsal karışıklık ve iç âlemindeki fırtına, fantastik görsellerle yoğun olarak sunulmuştur. Filmde Mahito'nun kaybı ve içinde bulunduğu yas süreci sembolik imgelerle ve etkileyici görsellerle anlatılmıştır. Mahito'nun teyzesini bulmak için çıktığı yolculuk aslında yaşadığı yasta içsel bir yolculuğu da temsil etmektedir. Bununla birlikte izleyicileri yasin evrensel olduğu konusunda düşündürmektedir.

Mahito, çıkmış olduğu bu yolculukta yasıyla yüzleşmekte ve yaşadığı kaybı kabullenip duygusal olarak büyümüş ve erginleşmiştir. Karakterin bu yolculuğun sonunda değiştiği göz önünde bulundurulursa "Çocuk ve Balıkçıl" filmi sadece yas sürecini anlatan bir filmde ziyade içsel yenilenme ve dönüşümü de anlatan bir yapıttır.

Sembolizmin yoğun olarak kullanıldığı filmde, Japonya ve tarihine dair de önemli göndermeler bulunmaktadır. Kulenin olağanüstü yapısına kaynaklık eden taşın, Meiji devriminden önce gökten düştüğünün ve Mahito'nun amcasının modern giyimli, şapkalı görüntüsünün izleyiciye verilmesi, Batı'nın, ülkesindeki etkilerine ve kulenin kurucusunun aklını kaybettiğinin anlatılması ise Japon toplumunun kimliksizleşmesine dair çarpıcı göndermelerdir. Zira Miyazaki, Japon kültürünün yeni nesillerde karşılığı bulunması gerektiğini neredeyse her filmde vurgulamaktadır.

Anlatının, kendisini göstergebilim aracılığıyla tekrar yazması, Çocuk ve Balıkçıl filmde Miyazaki'nin bilinçli olarak oluşturduğu bir söylemdir. Zira uzun yıllar süren

film yapım sürecine ve filmdeki mesajlara dair sorulara genellikle açık uçlu cevaplar veren Miyazaki, izleyicinin özellikle bu filmine kafa yormasını ve Barthes'ın deyimiyle “kendi anlatısını oluřturmasını” istemiřtir.

Sonu olarak, Hayao Miyazaki'nin filmleri geleneksel Japon kltr ile modern anlatı yntemlerini birbirine uyumlu biimde kullanarak izleyicisine sunan nemli eserlerdir. ocuk ve Balıkıl filmi, Miyazaki'nin kiřisel hayatının ve sanati vizyonunun birleřimi olarak, Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuėu kuramı ve Barthes'ın anlatı kodları erevesinde nem kazanmaktadır. Bu aıdan bakıldıėında Hayao Miyazaki tm insanlara hitap ederek izleyicinin hayal dnyasına girmeyi bařarmıřtır.



KAYNAKLAR

Alıcı, F. (2014). *Animasyon Filmlerin Çocukların Tüketim Alışkanlıklarına Etkisi: Robotlar, Barbie Moda Masalı, Cedric ve Winx Club Animasyon Filmleri İncelenmesi*, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

Alıkoç Sargın, A. (2008). *Samuray Tarihi, Kültürü ve Felsefesinin Anime Örneklerinde Yansıması: “Rurouni Kenshin” Anime Örneğinin İncelenmesi*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo TV ve Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

Aslan, E. (2021). Animasyon (Çizgi Film) Tarihine Kültür Aktarımı Açısından Bir Bakış, *Folklor/Edebiyat Dergisi*, 27(4), 1058-1074.

Barthes, R. (1996). S/Z. Çev. Sündüz Öztürk Kasar, Yapı Kredi Yayınları.

Barthes, R. (1979). *Göstergebilim İlkeleri*, Kültür Bakanlığı Yayınları.

Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, Çev. Sabri Gürses, Kabalcı Yayıncılık.

Çekmeceli, S. (2023). Stüdyo Ghibli Filmlerinde Auteur Vizyonu: Hikâye Anlatımının Sınırlarını Aşmak. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 8(15), 23-33.

Çelik, V. (2020). *Japon Mitolojisi Çerçevesinde Japon Animasyon Sineması*, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

Çetinkaya, H. (2023). *Miyazaki Sinemasında Kahramanın Dönüşümü*, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

Çöğür, A. S. (2007). *Akira Kurosawa Sinemasında Japon Kültürü ve Batı Kültürünün Sentezlenmesi*, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

Ege, Ö. (2016). Hayali Evrenler: Kadın Kahramanın Fantastik Yolculuğu. *Sinefilozofi* 532-549.

Fujii, H. (2013). *Düşlerin ve Çılgınlığın Krallığı*.
<https://www.youtube.com/watch?v=Wv6p2iFBtwM>

Gordon, D. (2005, Haziran 19). A Positive Pessimist.
<https://www.newsweek.com/positive-pessimist-119801>

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

Gürocak, T. (2023). “Çaylak” ve “Milyon Dolarlık Bebek” Filmlerindeki Kahramanların Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Ekseninde Karşılaştırmalı İncelemesi. *Erciyes Akademi*, 37(3), 832-859. <https://doi.org/10.48070/Erciyesakademi.1305113>

Jung, C. G. (2023). *Kişiliğin Gelişimi*, Çev. Duygu Olgaç, Pinhan Yayıncılık.

Karapınar, M. (2023), *Hayao Miyazaki Sinemasında Evrensel Kodların Arketipsel Temsili*, Uşak Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

Koç, K. (2020). Ülke Tanıtımı Japonya. *Asya Araştırmaları Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 125-134.

Köse, Ö., & Çınar, S. (2021). Doğu Batı Sentezinde Hayao Miyazaki. *Sanat Dergisi* (38), 19-32. <https://doi.org/10.47571/ataunigsfd.876800>

Kurosawa, A. (1984). *Kurbağa Yağı Satıcısı*. Çev. Deniz Egemen, Agora Kitaplığı.

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

Napier, S. J. (2008). *Anime: Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosuna*, Çev. M, Murat Başekim, Es Yayınları.

Odell C, Blanc M. L. (2011). *Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri: Stüdyo Ghibli*, Çev. Barış Baysal, Kalkedon Yayıncılık.

Özmen, I. (2018). *Monomit Şemasıyla Yapılandırılmış Animasyonlarda Kültür Aktarımı: Moana ve Spirited Away Örneği*, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin Abc'si*, Say Yayıncılık.

Sevindi, K. (2022). *Animasyon Sineması*, Urzeni Yayınevi.

Silverman, K. (1984). *The Subject of Semiotics*, New York, Oxford University Press.

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

Şen, M. (1986). Sarrasine. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* (3), 125-135.

Şenavcu, H. İ. (2022). Şintoizm'deki Tanrı İnancının Japon Sosyal Yaşamına Etkisi. *Eskiye Dergisi* (46), 73-88. <https://doi.org/10.37697/eskiye.1054400>.

Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)*, (3), 99-114.

Taş Alicenap, Ç. (2014). Yerelden Evrensele Japon Anime ve Manga Sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(7), 31-60. <https://doi.org/10.20488/austd.97233>

Tecimer, Ö. (2006). *Sinema, Modern, Mitoloji*, Plan B.

Turanalp, S. (2019). *Animasyon Sinemasında Dinî ve Ahlakî Değerlerin Sunumu: Hayao Miyazaki Örneği*, Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

Uçar, A. K. (2021). Arzu Nesnesi Olarak Şiddet: Joker Filminin Psikanaliz Çerçevesinde Çözümlemesi. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 11(1), 64-73.

Ünal M. F. (2012). *Roland Barthes'da Mitlerin Okunuşu*, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Master Tezi.

Yılmaz, S. (2020). *Roland Barthes'in Göstergebilim Yaklaşımının Temel Unsurları ve Göstergebilimsel Çözümlemesinin Aşamaları*, <https://www.academia.edu>

