GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Gazi
1926

MİYAZAKİ SİNEMASINDA KÜLTÜREL İMGELERİN TEMSİLİ VE MEKANSAL KURGUSU

Şule Sinem SÜRDEM

YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANA BİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

KASIM 2019

Şule Sinem SÜRDEM tarafından hazırlanan "MİYAZAKİ SİNEMASINDA KÜLTÜREL İMGELERİN TEMSİLİ VE MEKANSAL KURGUSU" adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile Gazi Üniversitesi Mimarlık Ana Bilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Zeynep ULUDAĞ

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum. ...……

Başkan: Doç. Dr. Adnan AKSU

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum. ……...

Üye: Prof. Dr. İnci BASA

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum. ……...

Tez Savunma Tarihi: 13/11/2019

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

……..……

Prof. Dr. Sena YAŞYERLİ

Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Şule Sinem SÜRDEM

13/11/2019

MİYAZAKİ SİNEMASINDA KÜLTÜREL İMGELERİN TEMSİLİ VE MEKANSAL KURGUSU

(Yüksek Lisans Tezi)

Şule Sinem SÜRDEM

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Kasım 2019

ÖZET

Zamanla değişen kültürel ve sosyal süreçlerin etkisi altında olan mimarlıkta bu değişken süreçlerin aktarımı mekân ile olmaktadır. Mekân yalnızca tanımlı ve fiziksel boyuta sahip bir kavram değil, toplumsal ve kültürel özgünlükleri, dönüşümleri, etkileşimleri barındıran çok boyutlu bir kavramdır. Dolayısıyla mekânın disiplinler arası zeminde yer alması farklı bir alan olan animeler üzerinden mekânsal çıkarımlar yapabilme imkânı tanır. Bu çalışmada ise mekânın imgeler üzerinden temsil edilen kültürel boyutu, animelerdeki mekân üretimi ve kültürel değerlerin temsil edilme biçimi üzerinden ele alınmaktadır. Çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturan temsil üst başlığında kültür, imge ve mekân kavramları üzerinden yapılan değerlendirme mimari eserler üzerinden değil, animatör Hayao Miyazaki'nin animeleri ile çözümlenmeye çalışılmıştır. Çalışmanın kavramsal çerçevesine göre seçilen animeler olan "Komşum Totoro, Ruhların Kaçışı ve Rüzgar Yükseliyor" Miyazaki'nin senaryosunu yazdığı ve yönettiği, üç ayrı anlatı üzerine kurulu filmlerdir. Bu eserler Miyazaki'nin yetiştiği kültür temelli imgeleri, tasarladığı mekânlara yansıtması nedeniyle çalışmada tercih edilmiştir. İncelenen animeler yalnızca kültürel atıflar yapmakla kalmayıp, kültürün ve mekânın eleştirel bir temsilini sunmaktadır. Ayrıca animeler yalnızca temsil nesnesi değil, mimarlığa dair öğeleri gerçek ya da kurgusal bir durum ile ilişkilendiren imgeleri kullanarak, mekânı zihinsel boyuta taşıyan bir olgudur. Bu bağlamda seçilen animeler mimarlığa dair öğeleri, anlatıyı oluşturan bir bileşen olarak kullanmakta ve imgeler ile bu mekânsal öğeleri zihinsel boyuta taşımaktadır. Çok boyutlu mekânsal kurgu ve temsil ettiği kültürel değerler ile görsel bir sanat formu olan animelerin sunduğu kültürel referansları deşifre etmeyi ve toplumsal hafızanın taşıyıcısı olan eleştirel mekânın gücünü ortaya koymayı amaçlayan bu çalışma ile elde edilen bilgiler mimarlık disiplinine aktarılmaya çalışılmıştır.

Bilim Kodu : 80112
Anahtar Kelimeler : Animasyon, temsil, imge, kültür, mimari mekan
Sayfa Adedi : 177
Danışman : Prof. Dr. Zeynep ULUDAĞ

REPRESENTATION AND SPATIAL ORGANISATION OF CULTURAL IMAGES IN MİYAZAKİ CINEMA

(M. Sc. Thesis)

Şule Sinem SÜRDEM

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCES

November 2019

ABSTRACT

Under the influence of changing cultural and social processes in architecture, the transfer of these variable processes takes place through space. Space is not only a defined and physical notion but also a multidimensional notion that includes social and cultural specificities, transformations and interactions. Therefore, the location of the space on the interdisciplinary ground allows the opportunity to make spatial inferences through the animations, which is a different field. In this study, the cultural dimension of the space represented through images is discussed through the way that space production and cultural values in animations are represented. The evaluation made on the concepts that constitute the theoretical framework of the study will be analyzed with the animator of Hayao Miyazaki, not the architectural works. "My Neighbor Totoro, Spirited Away and Wind Rises", which are selected according to the conceptual framework of the study, are the films based on three different narratives written and directed by Miyazaki. These works were preferred in the study because Miyazaki's reflecting the culture-based images he grew up on to the spaces he designed. The animations examined not only make cultural references but also provide a critical representation of culture and space. Also, animations are not only objects of representation. It is a phenomenon that brings space to the mental dimension by using images that associate elements of architecture with a real or fictional situation. In this context, selected animations are used as a component of the narrative elements of architecture, and these spatial elements are carried to the mental dimension with images. The information obtained in this study, which aims to reveal the power of critical space which is the bearer of social memory and decipher the cultural references presented by the animations which are a visual art form, with the multidimensional spatial fiction and the cultural values it represents, is tried to be transferred to the discipline of architecture.

Science Code : 80112
Key Words : Animation, representation, image, culture, architectural space
Page Number : 177
Supervisor : Prof. Dr. Zeynep ULUDAĞ

TEŞEKKÜR

Tez sürecim boyunca çok değerli yardım ve katkılarıyla beni yönlendiren, yapıcı eleştirileri ile tezin olumlu yönde gelişmesini sağlayan danışmanım Prof. Dr. Zeynep ULUDAĞ'a, Miyazaki'nin büyülü dünyası ile tanışmamı sağlayan arkadaşlarım İlay Sema ÜNAL ve Büşra GÖNÜLAL'a çok teşekkür ederim. Ayrıca karşılıksız sevgi ve emeklerini hiçbir zaman esirgemeyen, her zaman yanımda olan aileme teşekkürü bir borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

ÖZET iv

ABSTRACT v

TEŞEKKÜR vi

İÇİNDEKİLER vii

ÇİZELGELERİN LİSTESİ viii

ŞEKİLLERİN LİSTESİ ix

RESİMLERİN LİSTESİ x

SİMGELER VE KISALTMALAR xvii

1. GİRİŞ 1

2. ANİMASYON KÜLTÜRÜ VE JAPON ANİMELERİNİN TARİHİ 9

3. ANİMELERİN MİMARLIKLA OLAN İLİŞKİSİ VE TEMSİL KAVRAMI 21

3.1. Temsilin İfade Düzeyi: Kültür 33

3.2. Temsilin Zihinsel-Kavramsal Düzeyi: İmge 43

3.3. Temsilin Araçsal-Teknik Düzeyi: Mekan 49

4. MİYAZAKİ SİNEMASINDAKİ KÜLTÜREL İMGELERİN TEMSİLİ VE MEKANSAL KURGUSU 57

4.1. Komşum Totoro (Tonari No Totoro / My Neighbor Totoro, 1988) 58

4.2. Ruhların Kaçışı (Sen To Chihiro No Kamikakushi /Spirited Away, 2001) 88

4.3. Rüzgar Yükseliyor (Kaze Tachinu/ The Wind Rises, 2013) 118

4.4. Bölüm Sonu Değerlendirmesi 151

5. SONUÇ 155

KAYNAKLAR 163

ÖZGEÇMİŞ 177

ÇİZELGELERİN LİSTESİ

Çizelge **Sayfa**

Çizelge 1.1. Bugüne kadar yapılmış olup, Miyazaki animelerini açık ya da örtük şekilde konu alan tez çalışmaları 5

Çizelge 3.1. Kültürün bileşenleri ve bileşenleri oluşturan öğeler..... 36

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil **Sayfa**

Şekil 2.1. Batılı toplumlardaki animasyon tarihinde önemli olan yıllar ve yapımların gösterimi 13

Şekil 2.2. Japonya için anime tarihinde önemli olan yıllar ve yapımların gösterimi..... 14

Şekil 3.1. Temsil yaklaşımları 27

Şekil 3.2. "Kültür" ün parçalarına ayrılması..... 36

Şekil 3.3. Kültürü oluşturan ana pratikler..... 36

Şekil 3.4. Resimsel imgelerin ve temsil ettiği deneyimin soyutlama düzeyi..... 44

Şekil 4.1. Komşum Totoro filmi zaman-mekân çizelgesi..... 84

Şekil 4.2. Matsugō'nun krokisi..... 86

Şekil 4.3. Aichi Dünya Fuarı'nın krokisi..... 87

Şekil 4.4. Ruhların Kaçışı filminde eşik mekân teşkil eden yerler..... 96

Şekil 4.5. Hamamın ön ve arka cephesi üzerinden hamamda yer alan mekânların gösterimi 117

Şekil 4.6. Filmin akışına uygun olarak karşılaşılan mekânlar ve bu mekânlarla ilişkilenen kavramlar 117

Şekil 4.7. Rüzgar Yükseliyor filmi zaman-mekân çizelgesi..... 150

Şekil 4.8. Filmdeki mekân değişimlerinin gösterimi..... 151

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim **Sayfa**

Resim 2.1. İlk *Kibyoshi* örneği: *Kinkin Sensei Eiga no Yume*, Koikawa Harumachi, 1775 16

Resim 2.2. "*Sudden Shower over Shin-Ōhashi bridge and Atake*", Utagawa Hiroshige ve "*Brücke im Regen*", Vincent Van Gogh..... 16

Resim 2.3. Noh Tiyatrosu 17

Resim 2.4. 1740'ların başlarında Edo Ichimura-za Tiyatrosu'nda oynanan Kabuki tiyatrosunu betimleyen bir sahne 17

Resim 2.5. Momoyama Dönemi'ne (1573-1615) ait olan, Kumano'daki tapınakların kökenlerini anlatan *Kumano Engi* isimli *Emaki* örneği..... 18

Resim 3.1. Villa Meyer, Le Corbusier, Paris, 1925..... 23

Resim 3.2. Komşum Totoro filmine ait olan film şeridi..... 23

Resim 3.3. *Ceci N'est Pas Une Pipe* (Bu Bir Pipo Değildir), René Magritte, 1929 25

Resim 3.4. Eadweard Muybridge, *Animal Locomotion* serisi *The Horse in Motion,1878*..... 30

Resim 3.5. Étienne-Jules Marey, *Bodies against time*..... 30

Resim 3.6. Marcel Duchamp, *Nude Descending a Staircase* (No. 2), 1912..... 31

Resim 4.1. Meşe Palamudu ve Yaban Kedisi (*Donguri to Yamaneko*), *Cheshire Cat* karakterini gösteren görsel..... 59

Resim 4.2. Kültürel açıdan önemli bir enstrüman olan *ocarina* çalan Totoro ve Stüdyo Ghibli'nin logosu, film görüntüsü 60

Resim 4.3. Komşum Totoro'da gösterilen 1950'lerin kırsal Japonya'sı, film görüntüsü 62

Resim 4.4. Üç tekerlekli bir kamyonet ile yeni evlerine taşınan Kusakabe ailesi, film görüntüsü 62

Resim 4.5. *Komainu* heykeli, film görüntüsü ve Fushimi-Inari Taisha Tapınağı'ndaki *Komainu* heykeli 63

Resim 4.6. *Komainu* heykeli ve minyatür ev şeklindeki sunak olan *kamidana*, film görüntüsü 64

Resim 4.7. Filmde yer alan *torii* kapıları, film görüntüsü 64

Resim **Sayfa**

Resim 4.8. Kanta Oogaki'nin evi, film görüntüsü 65

Resim 4.9. Kusakabe ailesinin yeni evi, film görüntüsü..... 65

Resim 4.10. Kusakabe ailesinin evinin bahçesindeki gölet ve taş fener (*tōrō*), film görüntüsü 65

Resim 4.11. Satsuki'nin diz yürüyüşü ve evin girişindeki geleneksel bir Japon ayakkabı çeşidi olan *geta*, film görüntüsü..... 66

Resim 4.12. Mutfağın girişi ve iç mekanı, film görüntüsü 67

Resim 4.13. Mutfak ve geleneksel banyo, film görüntüsü 67

Resim 4.14. İç mekândan görünümler, film görüntüsü 68

Resim 4.15. Cephedeki a*mado* isimli kayar paneller ve *engawa*, film görüntüsü 69

Resim 4.16. *Fusuma* ve *shoji*..... 69

Resim 4.17. İç mekândan görünümler, film görüntüsü 70

Resim 4.18. Yaşam odası (*i-ma*), film görüntüsü 70

Resim 4.19. Geleneksel Japon evi kesiti..... 71

Resim 4.20. Geleneksel Japon evinde iç mekânda yer alan elemanların isimleri ile gösterimi 71

Resim 4.21. Lizarralde tarafından çizilen Kusakabe ailesinin evinin planı..... 72

Resim 4.22. Satsuki'nin sorumluluğunda olan ev işleri ve yemek kutusu olan *bento*, film görüntüsü..... 73

Resim 4.23. Filmdeki selamlama biçimleri, film görüntüsü..... 73

Resim 4.24. Kazan ve geleneksel Japon banyosu (*o-furo*), film görüntüsü 74

Resim 4.25. Evin girişindeki *genkan*, film görüntüsü 74

Resim 4.26. Geleneksel Japon banyosu, film görüntüsü 75

Resim 4.27. Gündelik hayat kurgusu, film görüntüsü 75

Resim 4.28. Shichikokuyama Hastanesi, film görüntüsü 76

Resim 4.29. Columbia Okulu'nun girişi, Kanta ve Satsuki'nin sınıfı, film görüntüsü 76

Resim 4.30. Evin alt kısmındaki küçük Totoro ve ağaçtaki tünel, film görüntüsü 77

Resim **Sayfa**

Resim 4.31. Totoro'nun yaşamakta olduğu kurgusal mekân ve Suitengu Tapınağı, film görüntüsü 78

Resim 4.32. *Shinboku* ve *shimenawa*, film görüntüsü, Fuba Hachiman Tapınağı'nın girişindeki *torii* ve *shimenawa* 78

Resim 4.33. Columbia Okulu'nun girişi, film görüntüsü ve Japonya'da eğitim süreci. 79

Resim 4.34. *Jizou* heykeli, film görüntüsü 79

Resim 4.35. *Rokujizou* adı verilen *Jizou* heykeli, film görüntüsü ve *Jizou Bosatsu*..... 79

Resim 4.36. Kanta'nın evi, film görüntüsü..... 80

Resim 4.37. Otobüs durağı, film görüntüsü..... 81

Resim 4.38. Mei, Satsuki ve Totoro'nun bahçede yaptıkları ritüel, film görüntüsü..... 81

Resim 4.39. Kanta'nın amcasının evi, film görüntüsü..... 82

Resim 4.40. Kusakabe'nin evi, film görüntüsü ve Okawa evindeki eski telefon, ekran görüntüsü..... 82

Resim 4.41. Matsugō'dan görünümler, film görüntüsü..... 82

Resim 4.42. Filmin kapanış sahneleri, film görüntüsü 83

Resim 4.43. Otobüs durağı ve Kedi otobüs, film görüntüsü..... 85

Resim 4.44. Kazuo Oga tarafından tasarlanan ev ve Aichi Dünya Fuarı'ndaki Kusakabe ailesinin evi..... 87

Resim 4.45. Yubaba ve çocuğu Bou, film görüntüsü, Japon kültüründeki dağ cadısı *Yamauba*..... 90

Resim 4.46. Kazanı yöneticisi Kamaji, film görüntüsü, Japon kültüründeki *Tsuchigumo* 90

Resim 4.47. Kasuga Sama, film görüntüsü ve *zoumen* kâğıt maske..... 91

Resim 4.48. Onama Sama, film görüntüsü ve Oga şehrinin girişinde *Namahage* heykelleri..... 91

Resim 4.49. Oshira Sama turp tanrısı, Ootori Sama kuş tanrısı, Ushioni ise geyik boynuzlu tanrılar, film görüntüsü..... 92

Resim 4.50. Sümüklü böceklerin ruhu Yuna, işçi kurbağa Aogaeru, film görüntüsü 92

Resim 4.51. Beyaz ejderha görünümlü bir ırmak ruhu olan Haku ve Chihiro, film görüntüsü..... 93

Resim **Sayfa**

Resim 4.52. Kaonashi (Yok Yüz), film görüntüsü 93

Resim 4.53. Kaonashi (Yok Yüz) ve Chihiro, film görüntüsü 94

Resim 4.54. Susuwatari, film görüntüsü ve *Konpeito* 94

Resim 4.55. Chihiro, film görüntüsü 95

Resim 4.56. Chihiro ve ailesi, film görüntüsü 97

Resim 4.57. Tochinoki ve çevresi, film görüntüsü 98

Resim 4.58. *Torii* ve küçük taş türbeler, film görüntüsü 98

Resim 4.59. *Dōsojin* ve istasyonun girişi, film görüntüsü 99

Resim 4.60. İstasyonun iç mekânı, film görüntüsü 99

Resim 4.61. Dere yatağı ve eğlence parkı, film görüntüsü 100

Resim 4.62. Selam verme biçimleri, film görüntüsü 100

Resim 4.63. Chihiro'nun anne ve babasının domuza dönüştükleri restoran, film görüntüsü 101

Resim 4.64. Eğlence parkı, film görüntüsü 102

Resim 4.65. Filmde geçen mekânları gösteren görsel 103

Resim 4.66. Eğlence parkı ve hamam, film görüntüsü 104

Resim 4.67. Hamamdaki kazan dairesi, film görüntüsü, Takei Sanshoudou 105

Resim 4.68. Hamamın iç mekânı, film görüntüsü 105

Resim 4.69. Yubaba'nın odası, film görüntüsü 106

Resim 4.70. Sözleşme, film görüntüsü 106

Resim 4.71. Chihiro'nun odası, film görüntüsü 107

Resim 4.72. Chihiro'nun odası, film görüntüsü ve Korekiyo Takahashi'nin konağı 108

Resim 4.73. Domuz çiftliği, film görüntüsü 108

Resim 4.74. Hamamda yer alan banyolar, film görüntüsü 109

Resim 4.75. Chihiro'nun temizlediği oda, film görüntüsü 109

Resim 4.76. Okusare Sama ve büyük banyo, film görüntüsü 110

Resim 4.77. Kawa no Kami ve Yubaba, film görüntüsü 110

Resim **Sayfa**

Resim 4.78. Kawa no Kami ve Chihiro, film görüntüsü ve Okina'nın Noh maskesi 111

Resim 4.79. *Shimenava*, film görüntüsü 111

Resim 4.80. Hamamın arka cephesi ve Yubaba'nın katındaki banyo, film görüntüsü... 112

Resim 4.81. Yubaba'nın ve Bou'nun odası, film görüntüsü..... 112

Resim 4.82. Chihiro ve okyanus treni, film görüntüsü 113

Resim 4.83. Numa Hara istasyonu, film görüntüsü 114

Resim 4.84. Zeniba'nın evi, film görüntüsü 114

Resim 4.85. Hamam ve istasyon binası, film görüntüsü..... 115

Resim 4.86. Dogo Onsen ve Sekizenkan Honkan 116

Resim 4.87. Kodakara-yu ve Shikoku'da bulunan bir kaplıca 116

Resim 4.88. Hamam, film görüntüsü 117

Resim 4.89. *Aviation* Dergisi, film görüntüsü ve Caproni'nin gerçekte ve filmdeki hali 124

Resim 4.90. Filmde geçen teknik detaylar, film görüntüsü 124

Resim 4.91. Horikoshi ve A6M1 tasarım ekibinin üyeleri, 1937 125

Resim 4.92. Jiro'nun evi, film görüntüsü 126

Resim 4.93. Kırsal Japonya, film görüntüsü..... 126

Resim 4.94. Japon bahçesi, film görüntüsü 127

Resim 4.95. Jiro'nun evinin bahçesindeki fener, film görüntüsü, Shukkei-en'de yer alan taş fener 127

Resim 4.96. Fujioka, film görüntüsü 127

Resim 4.97. Jiro'nun evi, film görüntüsü 128

Resim 4.98. Jiro'nun geleneksel kıyafetler ile okula gidişi ve okulun iç mekânı, film görüntüsü 128

Resim 4.99. Jiro'nun hayali uçağı ile yaptığı şehir turu ve okulunun iç mekânı, film görüntüsü 129

Resim 4.100. Kanto Depremi, film görüntüsü..... 129

Resim 4.101. 1923'teki Kanto Depremi film görüntüsü ve gerçekteki hali 129

Resim **Sayfa**

Resim 4.102. Kanto Depremi sonrası kentte meydana gelen yangınlar, film görüntüsü 130

Resim 4.103. Jiro ve Naoko, film görüntüsü 130

Resim 4.104. Kanto Depremi sonrası sığınılan tapınak ve girişi, film görüntüsü 131

Resim 4.105. Kanto Depremi sonrası kent, film görüntüsü..... 131

Resim 4.106. Kanto Depremi sonrası yangından etkilenen kütüphane, film görüntüsü. 131

Resim 4.107. *Sotoba* ve Fuji Dağı, film görüntüsü..... 132

Resim 4.108. Kanto Depremi sonrası Tokyo, film görüntüsü 132

Resim 4.109. Tokyo'da restoran, film görüntüsü 133

Resim 4.110. Jiro'nun konakladığı yer, film görüntüsü 133

Resim 4.111. Eitai-bashi Köprüsü, film görüntüsü ve köprüyü gösteren eski bir kartpostal 134

Resim 4.112. *Gakuran*, film görüntüsü 134

Resim 4.113. Nagoya İstasyonu, film görüntüsü ve Meiji dönemi sonunda Nagoya İstasyonu'nu gösteren kartpostal 135

Resim 4.114. Nagoya, film görüntüsü ve Shōwa Dönemi'ne ait banka iflası 135

Resim 4.115. Mitsubishi uçak fabrikası, film görüntüsü 136

Resim 4.116. Uçak prototiplerinin öküzlerle uçuş sahasına çekilişi ve Jiro'nun Nagoya'da kaldığı oda, film görüntüsü 136

Resim 4.117. Dessau'da yer alan Junkers firmasının yapısı, film görüntüsü 137

Resim 4.118. Dessau'da yer alan Junkers firmasının hangar yapısı, film görüntüsü 137

Resim 4.119. Jiro ve arkadaşı Kiro Honjō'nun kaldıkları otel olan Gasthof zum Alten Dessauer, film görüntüsü 138

Resim 4.120. Gasthof zum Alten Dessauer'ı gösteren eski kartpostal, eski Dessauer Anıtı'nı gösteren 1932 tarihli kartpostal..... 138

Resim 4.121. Jiro'nun Almanya'dan Japonya'ya dönüşü sonrası kent görüntüleri, film görüntüsü 139

Resim 4.122. Nagoya'da yer alan restoran, film görüntüsü 139

Resim 4.123. Hotel Kusakaru, film görüntüsü 140

Resim **Sayfa**

Resim 4.124. Hotel Kusakaru'da ki oda, film görüntüsü 140

Resim 4.125. Kamikochi Imperial Otel ve Mampei Otel 141

Resim 4.126. Hotel Kusakaru'da zemin kattaki teras ve *Cherry* marka sigara imgesi, film görüntüsü 141

Resim 4.127. Jiro ve Naoko'nun otelin yakınlarında karşılaştıkları ormanlık alan, film görüntüsü 142

Resim 4.128. Naoko'nun giyimi, film görüntüsü ile Tatsuo Hori'nin kız arkadaşı Yano Ayako' nun giyimdeki benzerlik 142

Resim 4.129. Nagoya'daki fabrika, film görüntüsü 143

Resim 4.130. Jiro'nun Naoko'nun yanına gidişi sırasında kullandığı araçlar, film görüntüsü 143

Resim 4.131. Naoko'nun evi, film görüntüsü 144

Resim 4.132. Naoko'nun evindeki *genkan* ve iç mekan, film görüntüsü 144

Resim 4.133. Naoko'nun kaldığı sanatoryum film görüntüsü ve Leland tüberküloz sanatoryumu, 2 Ocak 1932 144

Resim 4.134. Naoko'nun kaldığı sanatoryum film görüntüsü ve ordu sanatoryumu 145

Resim 4.135. Jiro'nun çalıştığı ofis ve Nagoya'dan genel bir kent görüntüsü, film görüntüsü 145

Resim 4.136. Kurokawa'nın evi, film görüntüsü 146

Resim 4.137. Kurokawa'nın evinde yapılan geleneksel Japon düğünü, film görüntüsü 146

Resim 4.138. Jiro ve Naoko'nun Kurokawa'nın evinde kaldıkları oda, film görüntüsü 147

Resim 4.139. Savaş sonrasını temsil eden bombalanan şehirler ve uçak mezarlığı, film görüntüsü 147

Resim 4.140. Mitsubishi 1MF10 Avcı uçağının film görüntüsü 148

Resim 4.141. G-38 uçağı film görüntüsü ve Junkers tarafından Dessau'da geliştirilen G-38 uçağı 148

Resim 4.142. F-13 uçağı film görüntüsü ve "dünyanın ilk tamamen metal nakliye uçağı" olan Junkers F-13 148

SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış simgeler ve kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Simgeler	**Açıklamalar**
%	**Yüzde**

Kısaltmalar	**Açıklamalar**
2D	İki Boyutlu
3D	Üç Boyutlu
MÖ	Milattan Önce
TDK	Türk Dil Kurumu
TMMOB	Türk Mühendis ve Mimar Odaları Birliği
UIA	Uluslararası Mimarlar Birliği
Yy.	Yüzyıl

1. GİRİŞ

Kültür kavramı pek çok farklı tanıma sahip olmakla birlikte genel olarak kişi, topluluk, ulus ya da grupların yaşam şeklini ve paylaşılan değerlerini içine alan, toplumlar için anlam taşıyan ve başkaları tarafından da anlamlı bir şekilde yorumlanması gereken bunun yanında sanat ve mimarlığı da bünyesinde bulunduran bütüncül bir kavram olup toplumların işleyişine bağlı olarak gerçekleştirilen tüm pratikler olarak tanımlanabilmektedir. Mimarlık ise kültürün önemli bir bileşeni olup nesnesi olan mekân üzerinden toplumsal ve kültürel özgünlükleri, dönüşümleri ve etkileşimleri yansıtarak kültürün taşıyıcılığı görevini üstlenmektedir. Kültür ve mekânın birbirini etkileyen kavramlar olması kültürel bir oluşum olan mimarlığı özellikli bir konuma getirmektedir.

Mimarlık çağlar boyu insan düşüncesinin ve ihtiyacının bir temsili, ürettiği kültür değerlerinin ve inançların simgesi olmuştur (Timuremre, 2004: 52). Toplumların yaşantılarındaki izler kültürü oluşturan bileşenleri oluşturmaktadır. Kültürün bileşenleri olan dil, üretim ve tüketim pratikleri, dünya görüşleri, yönetim biçimi, toplumsal örgütlenme ve bunun gibi çoğaltılabilecek birçok bileşen yaşantıyı etkilediği gibi mimarlığı da etkilemektedir. Bu kültür bileşenleri çevresel elemanlar aracılığıyla açığa çıkmakta ve kültürün gelecek nesillere aktarılması yine bu çevresel elemanlar aracılığıyla gerçekleşebilmektedir. Dolayısıyla toplumların yaşantılarına dair izlere pek çok farklı araç vasıtasıyla ulaşmak mümkündür. Örneğin; "dil kavramı toplumu bir arada tutan harç; kültürü taşıyan ortak bir hazine; toplumu yansıtan bir ayna" olarak tanımlanmaktadır (Güvenç, 2018: 47). Benzer şekilde mekân kavramının mimarlığın nesnesi olmanın yanı sıra farklı anlamların taşınmasına aracılık eden bir kavramsallık taşıdığı belirtilmektedir (Pallasma, 2016: 14). Mimarlığın toplumun sahip olduğu değerleri yansıtan bir araç olarak değerlendirilmesi gerektiği, mimarlığın "salt görsel ayartma nesneleri" yaratmadığı, binalar ve şehirlerin insani varoluş durumunu anlamak ve onunla yüzleşmek için gerekli ufku sağladığı vurgulanmaktadır (Pallasma, 2016: 14). Buna bağlı olarak mimarlık anlamlara aracı olup onları yansıtan bir nevi toplumun aynası olarak tanımlanmaktadır. Benzer kaynaklarda daha keskin ifadelerle "kentin fiziksel öğelerini yansıtan mimarlık dalının kültürün yalansız bir yansıtıcısı olduğu" ve bu durumun iyi ya da kötü bütün ürünlerinde değiştirilemeden kendini göstereceği anlatılmaktadır (Bektaş, 1996a: 56).

Mimarlık ve kültür arasındaki mevcut ilişki toplumların kültürlerini yansıtan pek çok farklı araçtan faydalanılarak söz konusu toplumlara ait mekânsal çıkarımların yapılabileceğini göstermektedir. Bu noktada canlandırma sinemasının bir alt dalı olan ve görsel bir iletişim şekli olarak tanımlanan animelerin mekân üzerinden kültürel çözümlemeler yapılmasına imkân sağlayacağı düşünülmektedir. Literatürde anime kavramı; "geleneksel Japon kültürüne dayanan, görsel estetiğe ve kendine özgü anlatı yapısı ile geçmiş ve günümüz meseleleri için iç görüler sunan ve Japon toplumunu yansıtan faydalı bir ayna" olarak tanımlanmaktadır (Napier, 2008: 16). Miyazaki animeleri ise bu kapsamda yönetmenin yetiştiği kültür temelli imgeleri, tasarladığı mekânlara yansıtmasının yanı sıra kültürün ve mekânın eleştirel bir temsilini sunmakta, mimarlığın da problemi olan pek çok sorunu kendine konu edinmektedir. Ayrıca bu animeler mekânın ve taşıdığı kültürel değerlerin çok boyutlu olarak anlamlandırılmasına ve sahip olduğu ikili mekân kurgusu ile mekânın zihinsel boyutuna vurgu yapmaktadır.

Toplumun var olduğu durumu yansıtmak kadar, bu durumun sürekliliğini ve geleceğe aktarılmasını sağlamanın oldukça önemli olduğu bilinmektedir. Güvenç (2018: 53) tarafından "Japonya'nın yeniyi bir bitkinin yıllık yaş halkası gibi, var olanın üstüne koyarak yani yeniyi alırken eskiyi atmadığı böylece tarihin, hayatın ve kültürün geçmişten geleceğe sürekliliğinin sağlandığı" belirtilmektedir. Ancak günümüzde içinde bulunulan mimarlık ortamı sahip olunan bir takım değerleri çevreye aktarabilme konusunda çeşitli problemlerle yüzleşmektedir. Berman (2016: 27) bu ortamı "modern olmakla dünyayı ve kendimizi dönüştürmeyi vaat eden ama bir yandan da sahip olduğumuz her şeyin yok etmekle tehdit eden bir ortam" ile ilişkilendirmektedir. Hızla üreten ancak bir o kadar hızlı ve bilinçsizce tüketimin olduğu bir mimarlık ortamında Pallasma'nın (2016: 30) ifadesi ile "yüzeysel mimari imgelerin kanserli yayılması" olarak tarif ettiği duruma bağlı olarak bir takım kültürel değerler göz ardı edilmektedir. Ayrıca toplumun kimliği olarak görülen bu imgeler mimarlık için gittikçe sorunlu bir hal almaktadır. Bu nedenle animeler Napier'in (2008: 21) belirttiği gibi "sürekli değişim halindeki bir toplumda kimliğin değişen doğasını irdelemek için en iyi araçlardan birisi" olarak görülebilmektedir.

Animeler mimarlığın problemi olan pek çok sorunu kendine konu edinmekte ve eleştirel bir mekân sunarak bu problemleri değerlendirmektedir. Bu durum mimarlık disiplininin animeleri çalışma nesnesi olarak ele almasına imkân tanımakta ve mimarlığı disiplinler arası bir konuma yerleştirmektedir. Mimarlığın disiplinler arası konumlanmasını inceleyen

Mennan (1999) mimarlığın kaynakları, süreçleri ve ürünlerinin onu kaçınılmaz olarak daima kendi disipliner sınırlarının ötesine taşıdığı belirtilmiş, mimarlığın "kendisini doğrulamak ve meşrulaştırmak için sürekli zemin değiştirebilen kararsız disipliner bir yapıda olduğu ve dolayısıyla mimarlığa bağlı olan alt disiplinlerin hiçbirinin disiplin ötesi referanslardan arınamayacağını vurgulamıştır. Bu tespitler ışığında mimarlığın pek çok disiplinle ilişkilenen ve sınırları oldukça geniş bir disiplin olduğunu belirtmek kaçınılmaz hale gelmektedir. Kültürel referansları, imgesel gücü ve disiplinler arası bir alanda yer alan mekânın temsili yönlerini çözümleme imkânı sunması nedeniyle görsel bir iletişim şekli olan Miyazaki animeleri mevcut çalışmanın nesnesi olarak seçilmiştir.

Bugüne kadar yapılmış olan çalışmaların içeriğinde açık ya da örtük bir şekilde Miyazaki filmlerini konu edinen çalışmalar belirtilmiştir (Çizelge 1.1). Bu çalışmaların çoğunluğu ilgili üniversitelerin Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne bağlı olan Radyo Televizyon ve Sinema, Sinema Televizyon, Gazetecilik, Görsel İletişim Tasarımı, İletişim Tasarımı gibi anabilim dallarında hazırlanmıştır. Bu çalışmalar arasında yer alan, Miyazaki animelerini bir ileti olarak görüp bu iletinin anlaşılmasında ve algılanmasında kültürün etkilerini inceleyen Bahar Muratoğlu (2013) hazırladığı tez kapsamında Ruhların Kaçışı filmini oluşturduğu izleyici grupları üzerinden değerlendirmiştir. Yine aynı film üzerinden çıkarımlar yapan ancak animeyi "yumuşak güç" kavramı ile ilişkilendiren Serpil Sarban (2011) ise göstergebilimsel yöntem üzerinden Ruhların Kaçışı filmindeki tüketim nesnesi olarak tanımladığı araba imgesine odaklanmıştır. Japon kültürü üzerinden Miyazaki animelerini konu alan bir diğer önemli çalışma ise Aygün Şen Telci'nin (2010) hazırlamış olduğu "*Miyazaki Sinemasında Japon Toplumunun Yansıması"* başlıklı yüksek lisans tezidir. Leyla Tuğcu (2017) ve Yüksel Balaban (2014) hazırladıkları tez çalışmalarında Disney ve Miyazaki filmlerini karşılaştırmalı olarak ele alırlarken, Çiğdem Taş Alicenap (2012) ise Türkiye'de ki örnekleri Miyazaki'nin animeleri ile karşılaştırarak çözümlemeye çalışmıştır. Bununla birlikte, Miyazaki'nin eserlerini detaylı olarak analiz edenlerin yanı sıra bu eserleri çalışma kapsamına örtük bir biçimde dâhil eden tezler de vardır. Bu çalışmalara örnek olarak ise İsmail Taşar (2015), Başak Pulur (2012), Mehmet Korkut Öztekin (2008), Cahit Arsal Arısal (2010) ve Melodi İpek Öz'ün (2012) hazırlamış olduğu tezler verilebilir.

Miyazaki filmlerini konu edinen ve Mimarlık alanında yapılmış olan üç yüksek lisans tezi, İç Mimarlık alanında ise bir sanatta yeterlik tezi bulunmaktadır (Çizelge 1.1). Bu çalışmalardan İç Mimarlık alanında hazırlanmış olan *"Fantezi ve Korku Kurguda Kurgusal Karakter ve Kurgusal Mekân İlişkisi"* adlı tez çalışması ile Elif Özdoğlar (2015) kurgusal karakter ve kurgusal mekân ilişkisini edebiyatta, sinemada ve animasyon ortamında sorgulamıştır. Ayrıca çalışmasında Disney, Miyazaki ve Peyo'ya ait eserlerin taşıdığı mekân kurgusunu karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır. Miyazaki animelerini zaman ve mekân kavramı üzerinden ele alan Didem Karaman'ın (2019) hazırladığı tez çalışması ise Mimarlık alanında yapılmış olan ve Miyazaki animeleri özelinde olan tek tez çalışmasıdır. Didem Karaman (2019) zaman ve mekân anlatımı bağlamında çalışma nesnesi olarak Rüzgarlı Vadi, Gökteki Kale ve Yürüyen Şato olmak üzere üç animeyi incelemiştir.

Yürütülen tez çalışması ile birbiri ile ilişkili olan kavramlar bir araya getirilmekte ve kapsamlı bir kavramsal çerçeve oluşturulmaktadır. Çalışmanın biçimsel açıdan şekillenmesinde etkili olan kavramlar üzerinden tez kapsamında seçilen animeleri inceleyen bir çalışma literatürde henüz rapor edilmemiştir. Çalışmanın nesnesi olan animelerde kültürün mekân ile olan ilişkisi incelendiğinden kurucuları arasında Miyazaki'nin de yer aldığı Stüdyo Ghibli eserleri arasından senaryosu Miyazaki tarafından yazılmış ve yönetmenliğini Miyazaki'nin yaptığı filmler seçilmiştir. Bu kapsamda kültürel arka planın en yoğun olduğu filmlere odaklanılmıştır. Seçilen filmlerin yanı sıra bu filmleri incelemek adına belirlenen kavramlar da çalışmayı özgün kılmaktadır. Temsil, kültür, imge ve mekân mevcut tez çalışmasının kavramsal çerçevesini oluşturan ve film analizlerini şekillendiren kavramlardır. Ayrıca mevcut tez çalışmasında, daha önce yürütülen çalışmalarda kullanılan bir yöntem olan göstergebilim üzerinden yapılan bir mekân okuması yerine tarama modeli üzerinden bir araştırma yaklaşımı tercih edilmiştir. Tez çalışması, kültürün mekân üzerindeki etkisinin yalnızca biçimsel açıdan incelenmesi yerine animelerde mekânın imgeler aracılığıyla kültürü yansıtma şekline, mekâna yüklenen anlamlara ve mekânın bir eleştiri aracı olarak kullanılma yöntemine odaklanmakta bu yönüyle diğer çalışmalardan ayrılmaktadır.

Çizelge 1.1. Bugüne kadar yapılmış olup, Miyazaki animelerini açık ya da örtük şekilde konu alan tez çalışmaları

Tez Başlığı	Yazar	Yıl	Tez Türü	Yer	Anabilim Dalı
Canlandırma Filmlerinde Kültür Bağlamında Beden Dilinin Kullanımı: Disney ve Miyazaki Filmlerinin İncelenmesi	Yüksel Balaban	2014	Doktora	İstanbul Üniversitesi	Radyo-Televizyon-Sinema
Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği	Çiğdem Taş Alicenap	2012	Doktora	Anadolu Üniversitesi	Sinema Televizyon
Anime Filmlerinde Kent Yorumlamaları	İsmail Taşar	2015	Yüksek Lisans	Marmara Üniversitesi	Sinema
Japon Modernizminde Mangalar	Başak Pulur	2012	Yüksek Lisans	Maltepe Üniversitesi	Radyo, Televizyon ve Sinema
Miyazaki Sinemasında Japon Toplumunun Yansıması	Aygün Şen Telci	2010	Yüksek Lisans	Marmara Üniversitesi	Radyo TV ve Sinema
Görsel Anlatı Yapısı ve Canlandırma Sineması: Hayao Miyazaki Sineması'nın İncelenmesi	Bahar Muratoğlu	2013	Doktora	İstanbul Üniversitesi	Gazetecilik
Semiotic Analysis of Cultural Differences Between the Representation of Female Protagonists in Disney Animations and Hayao Miyazaki Animes	Leyla Tuğcu	2017	Yüksek Lisans	Yeditepe Üniversitesi	Görsel İletişim Tasarımı
Mangadan Animeye: Japonya'nın "Yumuşak Güç" Silahlarından Biri Olarak "Sen to Chıhıro No Kamıkakushı" Filminde "Tüketim Nesnesi" Sunumu: Otomobil Örneği	Serpil Sarban	2011	Yüksek Lisans	İstanbul Kültür Üniversitesi	İletişim Tasarımı
Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı (Manga)'nın İncelenmesi	Mehmet Korkut Öztekin	2008	Sanatta Yeterlik	Dokuz Eylül Üniversitesi	Grafik
Animede Zaman- Mekân Anlatımı ve Histografik Temelleri: Miyazaki Animeleri Örneği	Didem Karaman	2019	Yüksek Lisans	Yıldız Teknik Üniversitesi	Mimari Tasarım
Japon Animelerinde Kent ve Mimarlık: Ghost in the Shell I&II ve Metropolis Üzerinden Bir İnceleme	Melodi İpek Öz	2012	Yüksek Lisans	İstanbul Teknik Üniversitesi	Mimari Tasarım
Anime - Mimarlık İlişkisi ve Bu İlişkinin Tasarım Üzerine Etkileri	Cahit Arsal Arısal	2010	Yüksek Lisans	Kocaeli Üniversitesi	Mimarlık
Fantezi ve Korku Kurguda Kurgusal Karakter ve Kurgusal Mekân İlişkisi	Elif Özdoğlar	2015	Sanatta Yeterlik	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi	İç Mimarlık

Mimarlığın "kültürel bir düzeni maddesel bir düzene dönüştürdüğünü" belirten Mennan (1999) fiziksel olanın görselleştirilme sürecinin giderek zor okunan bir hal aldığını düşünür. Görsel olan ile gerçekte olanın uyuşmadığı bir mimarlık ortamı içerisinde animeler kültürel arka planı ve fiziksel olanı yeniden yorumlayarak izleyiciye sunması nedeniyle

yorumlamaya açıktır. Animelerde gerçekte var olan mekânlar yönetmenin bireysel ve kültürel süzgecinden geçirilerek yeniden yorumlanır.

Animeler ait oldukları kültürlerin değerlerini bize anlattıkları hikâyelerdeki sosyal yaşantı ve mekânsal öğeler ile aktarırlar. Dolayısıyla animeler mekânı ve taşıdığı kültürel değerleri çok boyutlu olarak anlamamıza ve anlamlandırmamıza yardımcı olur. Mekânın fiziksel yanından başka zihinsel ve kültürel boyutunu da öne çıkarmaya çalışan animeler her türlü mekânı farklı biçimlerde yorumlayıp, temsil ederek izleyiciye sunar. İzleyiciyi yaşamakta olduğu fiziksel mekândan koparıp geçmişe, geleceğe ya da hayali mekânlara sürükleyen animeler zihinde var olan imgeler ve kültürel bir alt yapı üzerinden oldukça özgün mimari kurguya sahiptir. Ayrıca animeler yaşamdan sundukları kesitleri, yönetmenin zihnindeki kurgunun fiziksel ve kültürel çevrede gördükleri üzerinden izleyiciye sunması ile çok farklı biçimlerde mekânsal katmanlara sahiptir. Bu katmanların izleyici tarafından algılanabilir olması yalnızca mekânların temsil edilip, izleyene sunulması ile olmaz. Zaman kavramının bu noktada devreye girmesi ile filmin zihinde oluşturduğu imge bir boyut kazanır ve böylece algılananlar anlamlı bir hal almaya başlar.

Bu bağlamda, tezin alt başlıkları şu şekilde açıklanabilir: Beş bölümden oluşan tezin ilk bölümü çalışmanın ne üzerine, neden ve ne şekilde yapıldığının açıklandığı kısımdır. İkinci bölüm ise animenin tanımlandığı, dayandığı ve beslendiği kültürel temellere değinildiği, tarihi gelişiminin hem batı hem de Japonya'da olan önemli örnekler ile açıklandığı bölümdür. Ayrıca animenin oluşum süreci ve kullanılan tekniklere de kısaca değinilen bu bölümde animelere nasıl bir yaklaşım üzerinden bakılacağı açıklanmıştır.

Seçilen yaklaşım biçimi üzerinden tezin kapsamına uygun olarak gündelik hayatı eleştiren, mekânsal olduğu kadar düşünsel ve kültürel birikimin sürekliliğine önem veren Miyazaki animeleri içerisinde bu çalışmanın kavramsal çerçevesine en uygun olan üç animesi tez kapsamında seçilmiştir. Bunlar sırasıyla Komşum Totoro (1988), Ruhların Kaçışı (2001) ve Rüzgar Yükseliyor (2013)'dur. Bu üç anime birbirinden çok farklı anlatılara sahip olsa da oluşumunun yoğunlukla kültür temelli imgelerle desteklenmesi, bu filmleri çalışma nesnesi haline getirmiştir. Ayrıca belirtilmelidir ki filmlerin seçiminde her ne kadar kültürel arka plana ve mekânsal olarak da bu durumun filme yansıyor olmasına dikkat edilmiş olsa da, bu üç film de Stüdyo Ghibli'nin kurucusu olan Miyazaki'nin hem senaryosunu yazdığı hem de film yönetmenliğini yaptığı çalışmalarıdır. Hayatını Japonya da geçirmiş ve geçirmeye

devam eden Miyazaki'nin doğrudan ya da dolaylı olarak yetiştiği ortamın kültürel imgelerini film mekânlarına yansıtması, bu seçimi destekleyen bir diğer sebeptir.

Kavramsal çerçeve ile kastedilen iki boyutlu düzlemde yaratılmış imgelerin, görsel anlatı yapılarına dönüşümü ile meydana gelen animeler üzerinden değerlendirmeler yapılırken yararlanılan kavramlardır. Bu kavramlar temsil ve temsiliyet düzeyleri ile ilişkilendirilen kültür, imge ve mekân kavramını içeren tezin üçüncü bölümünü oluşturmaktadır. Kavramlara karar verilirken mimar, akademisyen ve yazar Atilla Yücel'in (2004) "mimarinin ve mimari tasarımın içerdiği temsiliyet düzeyleri" için yaptığı sınıflandırmadan yararlanılmıştır. Yücel (2004) temsiliyet düzeylerini "zihinsel-kavramsal, araçsal-teknik ve kültürel (ideolojik)-ifade düzeyi" olmak üzere 3 kategoriye ayırmıştır. Zihinsel düzeydeki temsilin ihtiyaç programı ile zihinde oluşan değişkenler ve tasarımcının birikiminin oluşturmaya çalıştığı yaşamsal senaryosunda oluştuğunu, araçsal-teknik düzeyde ise temsil aracının "günlük yaşamdaki basit işaretlerinkine benzeyen yararsal bir amaç" üstlendiğini ve "bireysel yorum ve çağrışımlardan arınmış teknik bir dil" olduğunu ifade eder (Yücel, 2004). En son kategori de ise Yücel (2004) temsilin kültürel düzeyi ile tasarımcının "anlayışını, mimariye bakışını ve kültürel referanslarını" içerdiğini ve bu temsilin tıpkı bir sanat yapıtı gibi "kendi okuyucusu olan ve amacını kendi içinde barındıran başlı başına bir varlık" olduğunu belirtmiştir. Bu sınıflandırmadan yola çıkılarak temsilin kültürel-ifade düzeyinde kültür, zihinsel-kavramsal düzeyinde imge, araçsal-teknik düzey ise mimarlığın dili olan mekân kavramı ile ilişkilenen başlıklar ile açıklanmaktadır. Üç bölümde yapılan bu sınıflama soyut kavramlar olan kültür ve imge kavramını ve somut bir kavram olan mekân kavramını içermektedir. Tezin kavramsal bölümünü oluşturan üçüncü bölüm temsilin düzeyleri ile ilişkilenen kavramları ele almasının yanı sıra animelerin mimarlıkla olan ilişkisinin açıklandığı bölümdür. Çalışmanın amacı kültür üzerinden animelerdeki mekânsal temsilleri okumak olduğu için mimari temsil araçları, işlevi, tarihçesi gibi konu başlıkları ise bu tez kapsamında değildir.

Tezin dördüncü bölümü seçilen animelerin sırasıyla kültürel referansları ile ele alındığı, kültürün mekân üzerindeki etkilerinin filmlerin hikâyesi, mesajı ve kültürel eleştirisi olan imgeler üzerinden okunduğu bölümdür.

Son bölümde ise animelerde temsil edilen mekânın oluşumu, kültürün buna etkisi, zihinsel boyuttaki mekân algısında imgelerin ne gibi bir etkiye sahip olduğu yapılan literatür taraması

ve seçilen animeler üzerinden yapılan kültüre bağlı bir mekânsal okuma ile açıklanmaya çalışılmıştır. Bu çalışmanın amacı mimarlık ve anime arasındaki temsil ilişkisini kültür, mekân ve imge kavramı üzerinden incelemektir. Görsel bir sanat formu olan animelerin kültüre ve mimari çevreye olan eleştirisi sonucunda vermeye çalıştığı mesajlardan çıkarım yapmanın mimarlık içinde farklı bir bakış açısı kazandıracağı düşünülmektedir. Dolayısıyla bu çalışma ile animelerin içerdiği kültürel referansların ve eleştirel mekânın çözümlemesi yapılmıştır.

Ayrıca belirtilmelidir ki, bu çalışmanın diğer hedefi Japon kültürü üzerine Güvenç'in (2018: 64) belirttiği gibi "bilinenlerden ve önyargılardan kurtulmak için kendi toplumumuz değil, bilinmeyen, yani biraz daha tarafsız ve objektif olunabilecek, uzaklardaki "ötekiler", yabancı kültürleri" inceleme konusu olarak ele almaktır. Tezin Miyazaki filmleri (animeleri) üzerinden yapılma sebebi ise kültürel yansımalara mekân aracılığı ile bakılabilecek niteliklere sahip olması, filmlerinde mekân üzerinden eleştiriler ortaya koyabilmesidir. Kurgusal ve gerçekçi mekânın birlikte yorumlanması, fiziksel dünyanın yeniden yorumlanarak temsil edilmesine bağlı olarak kültüre ait imgelerin mekânı zihinsel boyuta ulaştırması, eleştirel mekân okumasına imkân tanıması bu seçime sebep olan diğer etmenlerdir. Miyazaki'nin filmlerinde işlediği kültürel yozlaşma, kimlik kaybı, insan-doğa ilişkisi, teknolojik ilerlemenin doğada yarattığı tahribat gibi temaların yanı sıra yetiştiği kültür temelli imgeleri de oluşturduğu mekânlara yansıtması ile ortaya çıkardığı özgün sinemasal anlatı çalışmanın animatör Hayao Miyazaki eserleri üzerinde yoğunlaşmasına neden olmuştur. Ortaya koyduğu anlatılar Japon kültüründen beslenmesi ile yerel olarak görülebilecek olsa da her filmin kendi içinde yaptığı eleştiri ve vermeye çalıştığı mesajlar bu eserlere evrensel bir boyut katmaktadır.

2. ANİMASYON KÜLTÜRÜ VE JAPON ANİMELERİNİN TARİHİ

Bu bölümde öncelikle anime tanıtılarak, dayandığı ve beslendiği kültürel temeller ortaya konulmuştur. Ayrıca animelerin tarihi gelişimi hem batı hem de Japonya'dan önemli örneklerle açıklanmıştır. Kavramsal çerçeveyi oluşturan bu bölüm, çalışmanın ilerleyen bölümlerinin ve animenin mimarlıkla olan ilişkisinin anlaşılır olabilmesi adına bir temel oluşturmaktadır. Çalışma animeler üzerinden yapıldığı için bu bölümde anime nedir, nasıl bir anlatı şeklidir, Japon kültüründeki yeri nedir, nasıl bir birikime sahiptir gibi sorulara cevap aranmaktadır.

Anime, köken olarak Fransızca canlı anlamına gelen *animé* sözcüğüne dayanmakta ve TDK'ya göre "Japon çizgi romanı mangaların televizyon, sinema vb. için filmleştirilmiş biçimi" olarak tanımlanmaktadır. Kabaca animasyon, çizgi film ya da canlandırma sineması gibi kavramlara karşılık gelecek şekilde kullanılan animenin Japoncaya asimile bir terim olduğunu belirten Öztekin (2008: 5) bu terimin "etnik farklılıkların altını çizmek" için kullanıldığını belirtir. Bu farklılıklar sebebiyle animasyon Japonya'da önce Japon ve animasyon kelimelerinin birleşimi olan bir terim olan *japanimation* ile isimlendirilmiş, zamanla Japon toplumuna özgü olduğunu vurgulamak için anime kullanılmıştır. Kısacası Japonya'da batının etkisi ile başlayan ancak zamanla kendi animasyonlarını üretmeleri ile gelişim gösteren anime, Japon toplumuna özgü bir terim haline gelmiştir. Ancak Alicenap (2014) animenin basitçe "Japon çizgi filmleri" olarak tanımlanmasının "bu medyayı oluşturan derinliği ve çeşitliliği göz ardı etmek" olarak görmektedir. Çünkü animeler, hem çok farklı çeşitlerde ve konularda olabilmelerinin yanı sıra sadece çocuklar için üretilmeyen, aynı zamanda çok farklı izleyici kitlesi olan görsel bir iletişim şeklidir. Anime izleyicilerinin içinde bulundukları ortam ise Bennett'in (2013: 63) ifadesiyle "imgelerin ve temsillerin hızla akışının asıl gönderme biçimi olduğu, simülasyon bir dünya" olarak ifade edilebilir.

Animeler sosyo-kültürel öneme sahip olan, büyük ölçüde teknik kısıtlamalarla üretilen ve kendine özgü bir düşünme biçimi olan üretimlerdir. Ortaya konabilmesi için kullanılan pek çok yöntem bulunmaktadır Tahsin Özgür kendi hazırlamış olduğu belgeselde, animasyonu "bütünlüğün tek tek hazırlanan unsurların bir araya getirilmesiyle oluşan, bir yaşam tecrübesinin en küçük parçalarına indirgendiği ve önce bu parçalar yaratılıp birleştirilerek bütüne varılan bir şey" olarak ifade eder (URL-1) . Eğer animasyonların oluşumuna "hareket eden çizimler" ya da "çizilenlerin hareketi" üzerinden bakılır ise; Lamarre (2002)

animasyonlarda bulunan hareketi iki başlık altında toplar. Bunlardan ilki geleneksel animasyonlarda kullanılan "çizimleri hareketlendirmek" diğeri ise sınırlı animasyon teknikleri kullanılarak yapılan "hareketli çizimler" dir. Alicenap (2014) hareketleri çizmenin, Disney tarzı "*full* animasyonu" oluşturduğunu, çizimleri hareketlendirmenin ise animelerde zaman ve para tasarrufu sağlayan "*limited* (sınırlı) animasyon" tekniği olduğunu belirtir. Bu teknikle her bir karenin yalnızca bir parçası hareketlendirilmekte ya da sabit çizimler birbiri ardına sıralanmaktadır. Bu nedenle animeler "hareketli çizgi roman" olarak düşünülmektedir (Alicenap, 2014). Japon çizgi romanı manga hareketlendirilerek animeye dönüştürülmüştür.

Anime, çizgi filmden yapım tekniğiyle ayrılır. Malatyalıoğlu (2014: 21) çizgi film yapım tekniklerinin "2 boyutlu (2d), 3 boyutlu (3d) ve *Stop-Motion* (dur - çek) isimleriyle üç gruba" ayrıldığını, "geleneksel animasyon tekniği olarak bilinen 2 boyutlu çizgi film tekniğinde karakterler, mekân ve nesnelerin 2 boyutlu" olduğunu ve bu türün temelinin el çizimine dayandığını belirtir. Işıklı masalarda bütünlüğü elde edebilmek için tek tek çizilen çizimler "kaba çizim" olarak isimlendirilen hareketin çizildiği aşamadır. Canlandırmanın başlangıcı olan, sabit çizimlerin harekete uygun hale getirildiği bu aşamada hareketin oluşumunu görebilmek için *flip* tekniği kullanılır. Peş peşe sıralanmış ve pimlerle attan tutturulmuş kâğıtlara hareketin her bir kesiti aktarılır. Parmaklar kâğıtların arasına yerleştirilerek, kâğıtlara yapılan çizimlerin uyumu kontrol edilir. Sonrasında, çizimler bilgisayara aktarılarak elde edilen hareket kontrol edilir, çizgiler tekrar elden geçirilir, renklendirme ve sahnelerin kurguya uygun düzenlenmesi ve seslendirme ile film tamamlanır.

Animasyonların tamamı el çizimine dayanarak yapılmasa da, hepsinde ortak olan görüntüler kaydedip hareket elde etmektir. Bilgisayar devreye girdiğinde ise bir animasyonun oluşumu iki şekilde olmaktadır. 3 boyutlu çizgi film yapım tekniği olarak isimlendirilen bu iki oluşum şeklinin ilkinde çizilen görüntüler bilgisayara aktarılmakta, bilgisayar da onu normal film hızında sunulabilecek hale getirmekte, ikincisinde ise çizilmek istenilen ve oluşturulmak istenilen animasyonun tamamında izlenecek aşamalar bilgisayarda tasarlanmakta, sonuç ürün de bilgisayar üzerinden elde edilmektedir.

Stop Motion (Dur - Çek) tekniği sabit duran objelerin fotoğraflanılarak hareket edermiş gibi gösterilmesini sağlayan bir tekniktir (Malatyalıoğlu, 2014: 23). Fotoğraf makinasının sabitlenip, objelerin kurguya göre hareket ettirilmesi sırasında her hareket için çekilen fotoğrafların bilgisayara aktarılması ve düzenlenmesi ile animasyon elde edilir. Bu üç türde

de yapım sırasına göre senaryo yazımı, karakter tasarımı ve *storyboard* (görsel taslak) çizimi aşamaları ortak olsa da yapım tekniklerinde kullanılan aşamalar ve süreç hep aynı sırayla ilerlemek zorunda değildir. Örneğin; Bigelow (2009) "Miyazaki'nin bir senaryo hikâyesinden ziyade, görüntülerle başladığını, daha sonra *storyboard* ile görselleştirdiğini yani hikâyenin çizerken ortaya çıktığını" belirtir. Her ne kadar geleneksel teknikler ile animeler ortaya koymaya çalışsalar da Stüdyo Ghibli'nin kullandığı başlıca dijital teknikleri Cavallaro (2006: 26) şu şekilde sıralar:

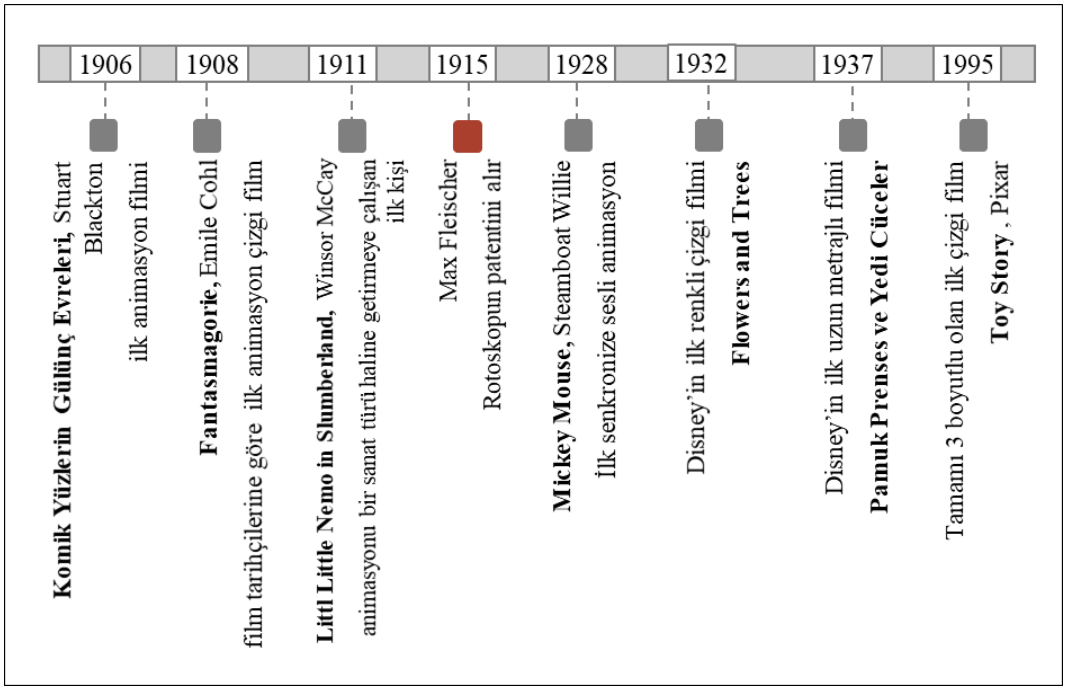
- Birleştirme (*Compositing*): Ayrı elemanların filme alındığı, bilgisayara tarandığı ve bir film parçası üzerinde birleştirildiği işlem
- Geçiş (*Morphing*): Bir nesneden veya şekilden diğerine yumuşak bir dönüşüm üretmek için kullanılan özel bir efekt
- Parçacık sistemleri (*Particle systems*): Nesnelerin kümelerini değiştirmek için tasarlanmış prosedürel bir animasyon tekniği
- Işın izleme (*Ray tracing*): Bilgisayar tarafından üretilen nesnelerin ışık ışınları tarafından dokunulduğu izlenimini verebilecek bir teknik
- Görüntüleme (*Rendering*): Bir filmdeki tüm birleştirilen görüntüler bir araya getirilinceye kadar her bir pikseli veren bir teknik
- Doku eşleme (*Texture-mapping*): 3d grafik nesnesinin yüzeyine 2d doku veya deseni üst üste koyma işlemi

Animeler hem oluşum sürecinde takip edilen aşamaların değişikliğiyle hem de oluşumunda kullanılan teknikler ile birbirinden farklılaşmasının yanı sıra sinema ile de yakından ilişkili olmasına, hatta sinemanın bir dalı olmasına rağmen iki farklı oluşum olarak değerlendirilmektedir. Sinemanın ortaya çıkması animasyonların oluşumuna ön ayak olsa da canlandırma sineması diğer adıyla anime teknik ve üretim şekli açısından sinemadan farklılaşmaktadır.

Film makinası yaşamı tek tek görüntülere indirgerken animatör tek tek görüntülerden yaşam tecrübeleri yaratır (URL-1). Ayrıca Arısal (2009) "sinemanın çoğunlukla insan ilişkileri kapsamında oluşan insan odaklı dünyasına karşı, animelerin daha özgür ve yaşamla paralellikten kopuş halinde olduğunu" belirtir.

Animasyon, sinemanın ortaya çıkması ile gelişmiş olsa da asıl ortaya çıkışını Telci (2010: 172) "imgeleri hareket ettirmek konusunda yapılan deneyler sonucunda, MÖ 70 yılında Lucretius tarafından yazılan "*De Rerum Natura*" adlı kitapta yer alan, elle çizilen imgelerin hareket ettirilmesine yönelik çalışmalar" ile ilişkilendirir. Çizgi filmlerin ilk ortaya çıkışı ile ilgili olarak Malatyalıoğlu (2014: 3) "görüntüyü yakalama, hareketi görebilme isteği ve resmin iki boyutlu oluşunun farklı icatların bulunmasına neden olması ve bilimsel açıdan da bilinen görüntünün retina üzerinde geçici bir süre olarak kaldığının keşfedilmesi" ile başladığını, Kaba (2014) ise "çizgi filmin çıkış döneminde sahne sanatlarına öykünen yakın duruşunun, fotoğrafın gerçekliğine dayanan sinemanın tersine, gerçek dünyada var olmayan hareketli çizimlerin illüzyonu üzerine kurulu" olduğunu ifade eder. Şenler (2005) "animasyonun ilk örneklerini 19. yüzyılın başlarında resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren" isimleri *Thaumatrope, Zoetrope* ve *Praxinascope* olan aletlerin kullanımı ile resimlerin hareket etmesi sonucunda imgelerin başka imgelere dönüştüğü bir sistemle ilişkilendirir.

Animasyon sineması var olmadan önce kullanılan bir başka teknik olan ve salon eğlencesinde kullanılan flaş skeçlerini (*lightening sketch*) Malatyalıoğlu (2014: 6-7) "çizgilerin hareket etmesi illüzyonu ile bir hikâye anlatımı" olarak açıklar ve bu teknik kullanılarak James Stuart Blackton tarafından 1906 yılında yapılan Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri'nin (*Humorous Phases of Funny Faces*) ilk animasyon filmi olarak bilindiğini" belirtir. Devamındaki yıllarda rotoskop ve rotograf gibi buluşların olması animasyon tekniklerinin ilerlemesine neden olur. Dolayısıyla batılı toplumlarda 1900'lerin başında başlayan ve sonuna kadar olan süreçte animasyondaki gelişim için önemli olan zaman aralıkları ve animasyon örnekleri ise şu şekilde gösterilebilir:

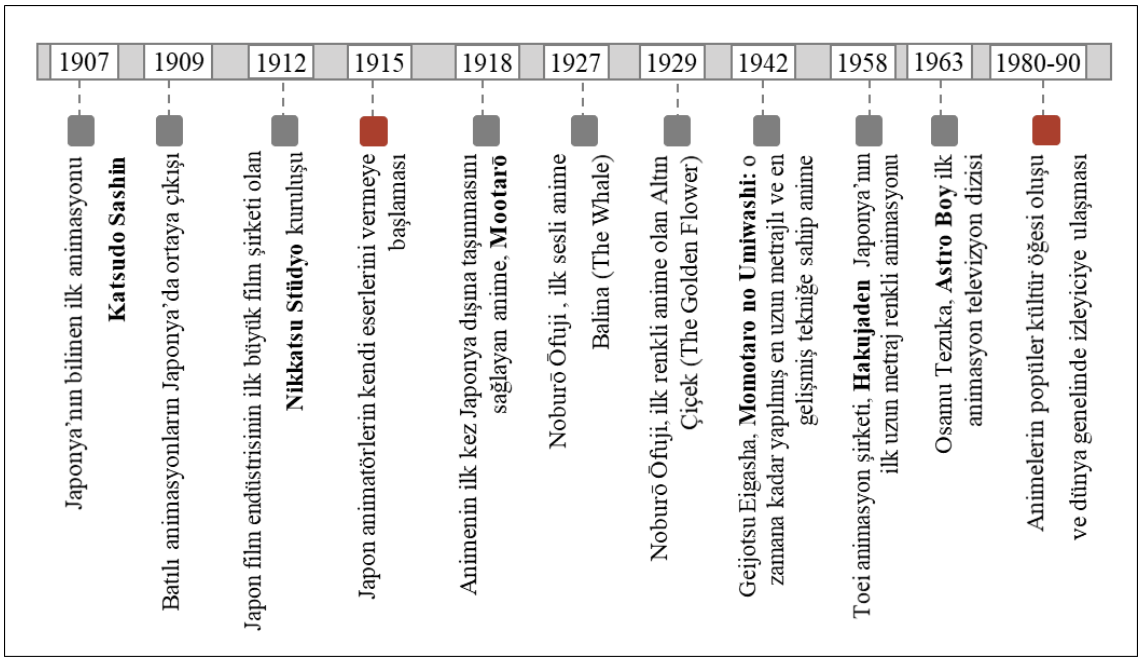


Şekil 2.1. Batılı toplumlardaki animasyon tarihinde önemli olan yıllar ve yapımların gösterimi (yazar tarafından hazırlanmıştır)

Japon toplumuna özgü içeriklerle oldukça kapsamlı bir alan olan animeler hakkında Napier (2008: 25) "batılı animasyon filmlerin Japonya'da 1909'lu yıllarda ortaya çıktığını, 1915'ten itibaren de Japon animasyon sanatçılarının kendi eserlerini ortaya koymaya başladığını ancak animelerin son 20-25 yıl içerisinde medyada önemli bir güç olduğunu" belirtmiştir. Animasyon, Japonya'ya ilk olarak 1908-1910 yılları arasında Fransa ve İngiltere'den gelmiş, özellikle Fransız animasyon sanatçısı Emile Cohl'un eserleri Japon animasyon sanatçıları üzerinde büyük etki bırakmıştır (Telci, 2010: 173). 1930 ve 1945 yıllarındaki animeler, gazete ve dergilerde yayınlanan popüler manga serilerini hayata geçirmiştir (Alicenap, 2014). Ayrıca Telci (2010: 174) "1940'lı yıllarda yürürlüğe giren Film Yasası ile eğitici filmlerin, belgesellerin ve animasyonların salonlarda gösterime girerek geniş halk kitleleri ile buluştuğunu" belirtir. Napier (2008: 24-25) animelerin başlangıçta çocuklara yönelik bir alternatif iken "50'ler ve 60'lar da Japon film endüstrisinin çökmesi ile 1988'de Japon stüdyolarının piyasaya çıkardığı ürünlerin kabaca %40'ının animasyon" olduğunu, 1999'da ise Time Dergisi'nde yayınlanan makalelere göre "tüm ürünlerin en az yarısının animasyon" olduğunu ifade etmiştir. 1990'ların sonuna gelindiğinde animenin günümüz Japon kültürünün önemli bir unsuru olduğu açıktı (Napier, 2008: 27). Animelerin Japonya sınırlarının dışında tanınır hale gelişi hakkında Alicenap (2014) iki önemli gelişme olduğunu

belirtir. Bunlardan ilkinin "Japonya'nın ilk animasyon stüdyosunu kuran Kitayama' nın 1918 yapımı *Momotarō* adlı filminin Fransa' da gösterime girmesi" olduğunu belirtir.

Diğer önemli gelişmeyi ise "animenin asıl büyük çıkışı" olarak gördüğü film olan "1963 yılında Osamu Tezuka'nın "*Astro Boy*" adlı eserinin Amerika televizyonlarında yayınlanmasının ardından pek çok Japon anime çalışmasının Batı'ya açılması" ile ilişkilendirir. Bu gelişmelerin devamında 1980'lere gelindiğinde animelerin tüm dünyaya etki etmiş olmasında Alicenap (2014) bu yıllardaki ilerleyen video teknolojilerine bağlı olarak animasyonların uyarlanmadan ve orijinal halleriyle izleyiciye sunulmasının önemli bir payının olduğunu belirtir. Dolayısıyla Japon toplumunda 1900'lerin başında başlayan ve sonuna kadar olan süreçte animelerin gelişimi için önemli olan zaman aralıkları ve anime örnekleri ise şu şekilde gösterilebilir:



Şekil 2.2. Japonya için anime tarihinde önemli olan yıllar ve yapımların gösterimi (yazar tarafından hazırlanmıştır)

Animelerin tüm dünyayı etkisi altına alması, animeleri daha özgün ve benzersiz olma halinden kitlesel üretimin ürünü haline getirmiştir. Üretimdeki artış animelerdeki içeriklerin zayıf kalmasına, animatörler için zanaat olan bu mesleğin zamanla kitle üretim biçimi içerisinde farklı bir hal almasına neden olmuştur. Yine de Napier (2008: 327) animasyonun "ilk ortaya çıktığı zamandan bu yana alternatif ve geleneksel filmde olmayan pek çok özellikten faydalanan bir temsil biçimi" olduğunu düşünmektedir. Bir çizgi filmin yaratım

sürecinde çizgi temeldir. Çizimlerin yapılabilmesi için yüzey ihtiyacı vardır. Çizgiler yüzeyle birleşip boyutlanarak görselleşir. Nesnelerin çizgi arayışıyla yeniden tanımlanması da soyutlamayı beraberinde getirir (Malatyalıoğlu, 2014: 1). Soyutlama ile yapılan aslında düşünsel olarak nesneyi gerçeklikten çıkarıp, farklı bir temsiliyet içinde yeniden inşa etmektir. Bu inşa süreci ile farklı bir temsil boyutu kazanan animelerin anlamlandırılması için en önemli kavram ise kültürdür.

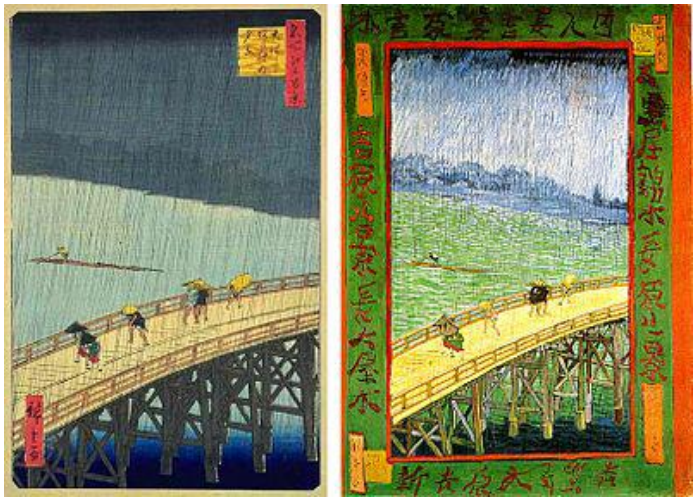
Animelerin popüler olmasındaki kültürel etkenler nelerdir? Şeklinde bir soru yöneltilecek olsa bu soru kuşkusuz animelerin mangalar ile olan ilişkisi ile açıklanabilir. "Japonya'da basılan materyallerin % 40'ının manga" olduğunu belirten Napier (2008:29) manganın sahip olduğu konu çeşitliliği, her yaş grubuna özgü türleri ve animasyonla olan görsel üslup benzerlikleri sebebiyle önemli bir ifade aracı olduğunu belirtir. Ayrıca anime ve manganın toplumun tarihi ve kültürel geçmişinden yararlanarak yeni bir dil ortaya koyduğunu düşünen Alicenap (2014) Japonya'yı anlatan pek çok durumun animeler aracılığıyla anlatıldığını dolayısıyla bu eserlerin "dünyanın Japon kültürüne ulaşma yolu" olduğunu belirtir.

Anime, bir popüler kültür ürünü olması yanında, kendinden önceki yüksek kültür geleneklerinin temeli üzerine kurulmuştur (Telci, 2010: 319). Manga ve anime Japonya'nın sanayileşmesi ile ortaya çıkmıştır. Animeyi Japon toplumundaki değişiklikleri, toplumsal siyasal ve kültürel çalışmaları ve yeni tüketim eğilimlerini izlemenin kronolojisi olarak kullanmak mümkündür (Başımoğlu, 2009: 41). Animasyonun Japonya'ya ilk Batılı ülkeler olan Fransa ve İngiltere üzerinden geldiği belirtilmiş olsa da zamanla Japonya için animeler görsel ve yazınsal kültürün bileşenlerinden beslenmiş, gündelik hayatta ciddi bir yer edinmiş ve kültürel bir arka planın aktarıcı olmuştur. Alicenap (2014) "Haiku, Zen, resim ve dövüş sanatları gibi yüksek kültür geleneklerinin temeli üzerine kurulan anime ve manganın hem geçmişin hem de çağının ortak bir ürünü olarak yeni bir kültürel form" oluşturduğunu belirtir. Japon kültüründe animenin belirgin olarak yer edinmesi hakkında Tom Ue (2015) iki önemli neden olduğunu ifade eder. Bu nedenlerden ilkini "Japonlardaki sanat biçimlerinin Batı toplumlarına oranla daha görsel ağırlıklı olması" diğerini ise "animelerin büyük bir kısmının mangalardan türetilmesi" olarak açıklar. Animelerin mangalara dayanması gibi, mangaların da köken olarak *Ukiyo-e* tahta baskıları ve *Kibyoshi* adlı Edo dönemi eseri olan renkli kitaplarla bağlantılı olduğu düşünülmektedir.

Bu birbiri ile ilişkili olma durumu kültürel bir zincir oluşturur. *Ukiyo-e* tahta baskıları ve *Kibyoshi'*lerin mangaya, manganın animeye eklemlenmesi ile de bu zincir büyür.

Resim 2.1. İlk *Kibyoshi* örneği: *Kinkin Sensei Eiga no Yume,* Koikawa Harumachi, 1775 (URL-2)

Cavallaro (2006: 8) "Miyazaki'nin çalışmalarında Japon sanatının, Orta Çağ'dan 19.yy.'ın sonuna kadar ölümsüzleştirdiğini ve çalışmalarının Kitagawa, Katsushika, Hiroshige gibi kişilerin yaptığı *Ukiyo-e* olarak bilinen tahta baskıların tarzını yansıttığın" belirtir.



Resim 2.2. "*Sudden Shower over Shin-Ōhashi bridge and Atake*", Utagawa Hiroshige ve "*Brücke im Regen*", Vincent Van Gogh (URL-3)

Yerel bir anlatı ve başka bir hayat kurgusu olan animeler temelinde Noh ve Kabuki gibi geleneksel tiyatrolarla da ilişkilidir. Çünkü bu iki tiyatro örneği animeler gibi hikâye anlatımı üzerine kuruludur. "700 yıllık tarihi ile gelenekleri en üst düzeyde yansıtan bir

sahne sanatı" olan ve "eski Şinto ayinlerine dayanan" Noh Tiyatrosu'nu Alicenap (2014) "ruhlar, tanrılar ve kadınlar için maskelerin yer aldığı, bir maskeler draması" olarak açıklar.

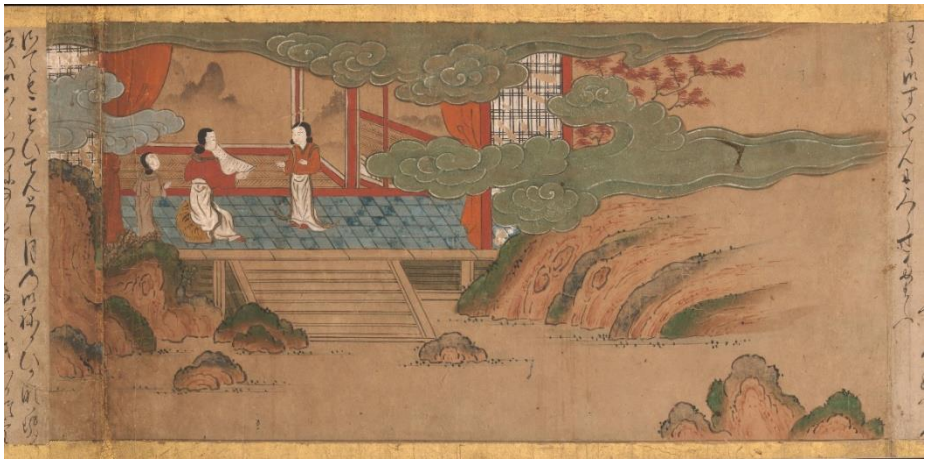
Resim 2.3. Noh Tiyatrosu (URL-4)

Sırasıyla müzik, dans ve beceri anlamına gelen ka, bu ve ki kelimelerinden oluşan Kabuki Tiyatrosu hakkında ise Çöğür (2007: 71) bu tiyatro çeşidinin "17. yy.' da Kyoto'da bir kadın tapınak dansçısı tarafından" bulunduğunu ve "dini kökeni olan bu dans türünün zamanla bir tiyatro formuna dönüştüğünü" belirtir.

Resim 2.4. 1740'ların başlarında Edo Ichimura-za Tiyatrosu'nda oynanan Kabuki tiyatrosunu betimleyen bir sahne (URL-5)

Resimli metin ya da öykülerin yer aldığı rulolar olan *Emaki* ya da diğer adıyla *Emakimono* da Japon kültürünün bir parçasıdır. *Emakimono*'yu "kökeni Heian Dönemi'nin ortalarına dayanan, kayan bambu panolar olan *Yamato-e*'lerin oluşmasını tetikleyen yeni bir biçimleniş" olarak ifade eden Öztekin (2008: 24) bu geleneğin resimlenmiş romanları, tarihi dokümanları ve dini eserleri kapsadığını belirtir. Miyazaki'nin "Heian Dönemi (794–1192)

ve Kamakura Dönemi (1192-1333) olaylarını tasvir eden *Emaki* geleneğinin bir takipçisi olduğunu" belirten Mayumi, Solomon ve Chang (2005) Miyazaki'nin *Emaki*'yi "Japon halkının siyaset, ekonomi, din, sanat, savaş ve diğer insan ilişkilerini anlatmak için kullandığı güçlü bir gelenek" olarak tanımladığını belirtir.



Resim 2.5. Momoyama Dönemi'ne (1573-1615) ait olan, Kumano'daki tapınakların kökenlerini anlatan *Kumano Engi* isimli *Emaki* örneği (URL-6)

Japon toplumunun görsel ve yazınsal kültüründe etkin olan önemli alanlardan biri olan animeleri Napier (2008: 11-12) "popüler bir kültür olgusu" ya da "kitle kültürü" olarak görmüş ve kısaca "kendinden önceki yüksek kültür geleneklerinin temeli üzerine kurulan popüler kültür biçimi" olarak tanımlamaktadır. Tanımlamada her ne kadar kitle kültürü ya da Newitz'in (1994) ifadesindeki "Japonya'nın kültürel ana ihracatı" sözü ile tüketim odaklı ve küresellikle artan kayıp ortamının resmi çizilmeye çalışılsa da, animeler kültürel direnişin başını çekmektedir. Oluşumuna katkı sunan pek çok kültürel birikimden ötürü yerel ile olan bağı oldukça güçlü bir durumda olan animeler, son zamanlarda küresel çapta etkin olan bir olgudur. Yaratıcısının zihninden çıkan anime, *live-action* filmlere göre daha büyük bir yaratım özgürlüğü sunmasının ve ulus ötesi kavramları dile getirmesinin yanında, Japon tarihinden ve toplumundan tamamen bağımsız değildir (Telci, 2010: 1). Kültürel bir yapılanma aracı olan manga ve animeler küresel bir kabul gören, Japon yaşayışına ve felsefesine hizmet eden disiplinlerdir (Karatay, 2015).

Animeler benzersiz bir sanatsal ürün; kendi Japon köklerinin belirgin niteliklerini taşıyan, ama aynı zamanda kendi yerel sınırlarının ötesine de gittikçe artan bir etkide bulunan yerel bir kültür formudur (Napier, 2008: 17). Animeler, çok çeşitli hedef kitlelerine kültürel bir sürecin veya belirli bir fikrin aktarımı, geçmişte yaşananlara bir hatırlatma gibi amaçları olan

iletiler üretmeye çalışmaktadır. Bu iletileri mitler, destansı masallar, folklorik kahramanlarla destekleyerek ya da tanrılar ve doğayı sevmek, doğada yaşayan binlerce tanrı ve ruha saygı göstermek, kırsal bölgelerde ve yol kenarlarındaki Şinto tapınaklarını ziyaret etmek gibi hemen hemen tüm anime ve manga karakterlerin gerçekleştirdiği eylemleri sunarak yapmaktadır. Alicenap (2015) "bir ulusa ait kültürel değerlerin yaşatılması ve nesilden nesile aktarılması için o kodların tekrarlanması ve yeniden üretilmesi" gerektiğini animasyon filmlerinde bunun için bir araç olduğunu ve "kültürel hafıza içinde süreklilik arz eden öğelerin animasyon için kaynak" olduğunu belirtmiştir. Ayrıca animeler içerikleri ile içinde bulunduğu topluma kim olduklarını, inandıkları değerleri, günlük hayattaki unutulmaya yüz tutmuş ritüelleri hatırlatmak ve güncel olayların bir yansıması olmaktan çıkıp, bunların eleştirisidirler. Kısacası, animeler Napier'in (2008: 52) ifadesiyle "Japon toplumu üzerine yapılmış örtülü yorumlardır".

Son olarak Toni Levi, anime ve mangaya üç farklı yaklaşım önerir. Bunlar sırasıyla "sosyal bilimlerden alınan yaklaşımları kullanarak içeriğe odaklanmak, edebi ve dramatik eleştiriden alınan analitik yöntemleri kullanarak içeriğe odaklanmak, anime ya da manga üzerine kendi başına bir kültür belgesi olarak" odaklanmaktır (URL-7). Bu çalışmada ise kültürün mekânsal formu olan animelere Levi'nin önerdiği "kendi başına bir kültür belgesi" yaklaşımından yola çıkılarak seçilen animelere mekânı temsil etme biçimi ve taşıdığı kültürel imgelerin mekân ile olan ilişkisi çerçevesinde bakılacaktır. Ancak Thomas (2007) filmleri analiz edilirken "sadece kültürel arka plan ile değil, aynı zamanda film yapımcılarının niyetine ve vermek istediği mesaja bakılması gerektiğini" belirtir. Dolayısıyla bu çalışma kültürün temsil edilişini yalnızca filmin mekânsal analizi ile değil yönetmenin aktardığı kültürel imgeler ve filmin ortaya koymaya çalıştığı anlamı da deşifre etmeye çalışarak, bütünsel bir bakış açısıyla ele almaktadır.

3. ANİMELERİN MİMARLIKLA OLAN İLİŞKİSİ VE TEMSİL KAVRAMI

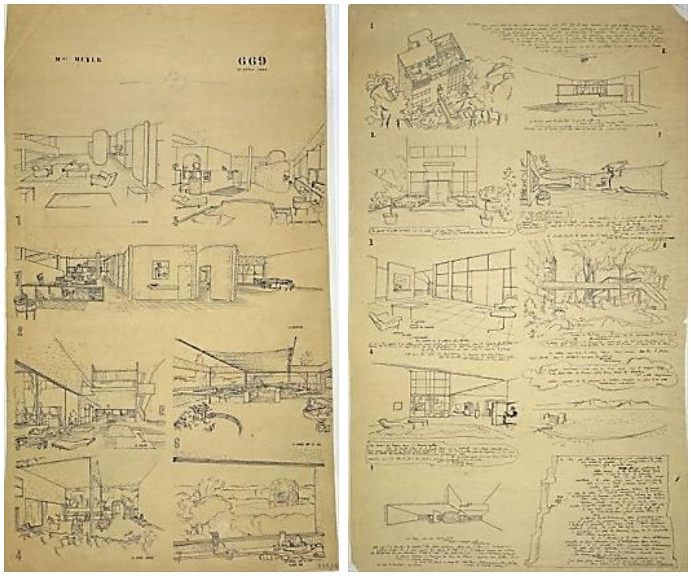
Animelerin mimarlıkla olan ilişkisi temelde mekânı yorumlayış ve oluşumlarında bir araç olarak kullanmaları ile ilişkilidir. Her iki alan da mekânı bir temsil aracı olarak kullanma konusunda benzer değerleri içinde barındırır. Nasıl ki mimarlık çağlar boyunca toplumsal yaşamın izlerini içinde barındıran ve kültürün parçası olan bir olgu ise; animelerde de durum benzer şekildedir.

Konuya öncelikle sinema üst başlığında bakılacak olursa; ön kabul olarak Kaçmaz (2009) sinema ve mimarlık ilişkisinin temsiliyet üzerine kurulduğunu ve "film mekânının mimari mekânın tanımlanmış temsili" olduğunu belirtir. Ersoy (2010: 9) bu temsil biçiminin "gerçeklik düzleminde kullanılmayan bir sanal mimarlık alanı tanımlaması, gerçek mimari mekânları, yeniden ya da yorumlayarak üretmesi" ile ortaya çıktığını belirtir. İnşa edilip edilmemesini önemsemeksizin, "ruhsal mekânlar, çevreler, durumlar ve imajlar" üzerine çaba harcayan film mimarlığını Meterelliyoz (2010: 23) "anlam mimarlığı" olarak tanımlar. Anlam ile kastedilen, mekânın sahip olduğu anlamların ortaya konulması ve bunun üzerinden düşünce üretilebilmesi, eleştirel bakış açısı kazandırması ile ilgilidir. Oran (2015) mekânsal anlam arayışında sinemanın son yirmi yıldır önemi bir odak olduğunu ve "sinemacıların mekânda yer etmiş anlamları bulup yüzeye çıkarmada mimarlardan daha başarılı" olduğunu ifade eder. Sinema düşünsel, eleştirel ya da teknik bir araç olarak kullanılabilir. Her film farklı mesajlar vermek üzerine kuruludur. Bu durum da izleyiciye düşen görev arayış içinde olmak, filmin vermeye çalıştığı mesajı yakalayabilmektir. Buna bağlı olarak Sözen (2017: 4) sinemanın, mimarlığı "izleyicinin deneyimsel arayışlarına yön veren bir araç" olarak kullanabileceğini ifade eder. Köseoğlu (2013: 1) ise mimarlar için sinemanın "yeni görme ve düşünme biçimleri kadar tasarım teknikleri" önerdiğini ve mimarlığın ise sinemaya "yeni mekânlar, yeni varoluş alanları" sağladığını belirtir. Fakat bu karşılıklı etkileşime rağmen günümüz mimarlık ortamında Oran (2015) sinemacıların mekânlarda devam eden hikâyelerle anlamlar yarattıklarını ancak mimarların "sinemada anlamları oluşturan hikâyeyi bir kenara bırakıp duyuları uyaran, dış görünüme odaklanan ve göze hoş görünen şiirsel film karelerini ilham aldıklarını" belirtir.

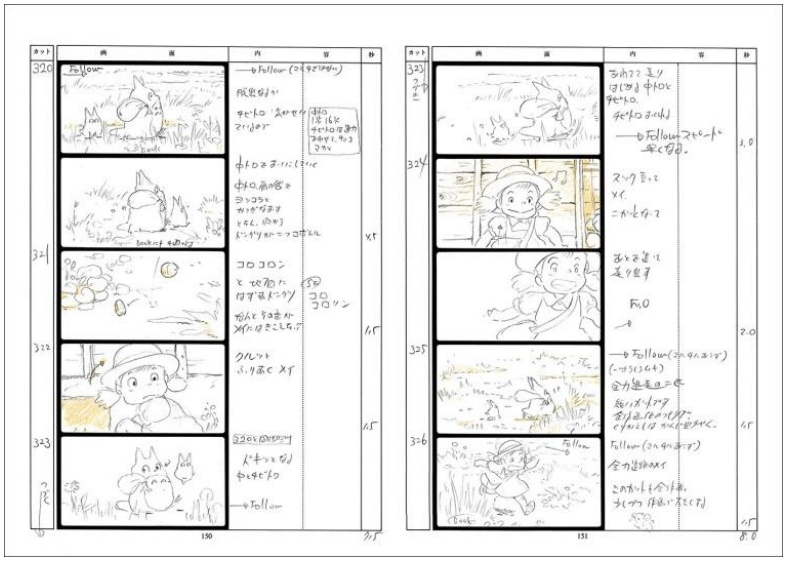
Sinema ve mimarlık arasındaki güçlü ilişkiye mekânın temsil edilme şekli üzerinden bakılacak olursa canlandırma sineması olan animeler de durum sinemadan farklıdır. Her ne

kadar öncesinde sinema ve mimarlık arasındaki ilişkiyi açıklayan anlam üretme, yeniden yorumlama ve düşünme biçimleri için araç olma gibi ifadeler animeler için de geçerli olsa da bazı durumlarda sinema ve canlandırma sineması arasında farklar oluşmaktadır. Sinema üç boyutta gerçekleşen olayları organize ederek iki boyuta yansıtırken, animeler zaten iki boyutta tasarlanıp iki boyutta sunulmaktadır. Ayrıca sinemanın yapısında hareket mevcutken, animelerde çizimlerin art arta getirilmesi ile hareket kazandırılmaktadır. Dolayısıyla animelerde birbirini takip eden çizimlerde yer alan imgelerin kullanımı ile aktarılan mekân bir dil oluşturmaktadır. Bu oluşumu hem mevcut mekânları yeniden yorumlayarak hem de kurgusal mekâna yüklediği yeni anlamlar ile yapabilmektedir. Esin (1999: 2) mimarinin en önemli amaçlarından birinin "bireyin geçmişinden gelen kültürel kimliği çağdaş bir bağlamda yorumlayarak simgeler aracılığı ile fiziksel çevresinde devam ettirilmesi" olarak ifade etmiştir. Animelerde benzer şekilde mimarininde içerisinde olduğu pek çok kültürel olguyu yorumlar ve bir iletişim şekli olarak izleyiciye sunar.

Mimarlıkta ve animelerde düşüncelerin görselleştirilmesi söz konusudur. Mimarlık gibi animelerde bir tasarım şekli ve var olmayan bir şeyi ortaya koyma biçimidir. Animasyon film, mekânın iki boyutlu ve hareketli temsilidir, hatta öyle ki animasyon yapımında kullanılan teknolojiler mimari tasarım programları ile yakın, hatta kimi zaman eştir (Şahin, 2010: 69). Bunun yanı sıra her iki alanda birey içindir. Animelerin varlığını ispatlaması için animeyi ortaya koyan kişi dışında izleyici kitleye ihtiyacı olduğu gibi, mimari üretimlerde ancak kullanıcı olduğu zaman hayat bulurlar. Şahin (2010: 70) animasyon filmlerinin "mekânları taklitten etmekten ziyade yeni mekânlar yaratan bir mimarisinin" olduğunu, "bu yüzden animasyon filminde yönetmenin bir mimardan farksız" olduğunu belirtmiştir. Mimarın beyaz bir kâğıt önünde düşünceye dalan ya da tuval önünde çalışan bir sanatçıdan farklı olduğunu düşünen Nouvel (2011: 21) mimarı belirli zaman, bütçe ve kişiler için bir nesne üreten kişi olması ile benzer koşullar altında çalıştıklarına inandığı sinema yönetmenine benzetir. Bu iki farklı meslek alanının benzerliğini, Le Corbusier'in Villa Meyer projesinde her adımda mekânda ilerleyen gözün yakaladığı imgeler ile mekânın algısının nasıl olduğunu aktardığı eskizler ve Miyazaki animelerindeki her küçük hareketi oluşturabilmek için geleneksel yolu seçerek yirmi dört kare ile çizdiği çizimler arasında bulmak mümkündür. Buna bağlı olarak, görme ve görselleştirmenin mekânsal imgelerle birleşimi mekân deneyimi için oldukça önemlidir.



Resim 3.1. Villa Meyer, Le Corbusier, Paris, 1925 (URL-8)



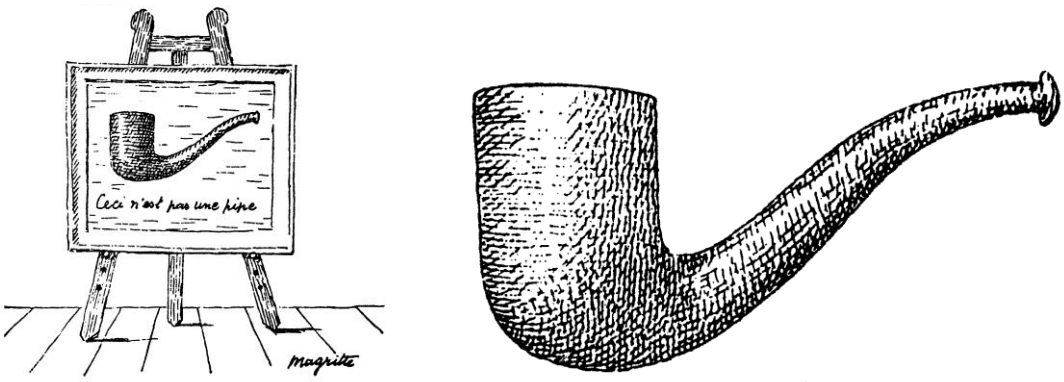
Resim 3.2. Komşum Totoro filmine ait olan film şeridi, Miyazaki (2010: 150-151)

Mekân deneyimini ve zamanın akışı ile mekânda olan değişimleri en iyi şekilde gösterebilmek uğruna yönetmenler filmlerinde çok farklı kentsel ölçeklerde, oldukça incelikli detayları düşünmektedir. Bu çalışma kapsamında ele alınan yönetmen olan Hayao Miyazaki genel anlamda filmlerinin kurgusunda etkin olan mekânları özelden genele doğru, bütün detayları ile izleyiciye sunar. Bu durumu geleneksel Japon mimarisindeki merkez oda anlayışına benzeten Talbot (2006) ise Miyazaki'nin "genelde küçük bir görsel detayla animlerine başladığını" özelden genele uzanan bir anlayışla animelerini ortaya çıkardığını belirtir.

Fakat anime ve mimarlık arasında benzerlikler kadar farklılıklarda mevcuttur. Animeler üzerinden yapılan çalışmaların mekânsal deneyimin bütün yönleri ile gerçekleşmediği için eksik olduğu, yalnızca düşünsel bir deneyim sunması ile tam anlamıyla bir bütünsellik sağlamadığı düşünülebilir. Ancak mekânın deneyimi tek bir yolla ya da olabilecek bütün yolların birleşiminden oluşmak zorunda değildir. Animelerde ki mekânsal deneyimi farklı kılan izleyenin mekân içinde hareket etmemesi, bunun yerine hali hazırda mekânın izleyen önünde hareket ettirilmesidir. Bunun yanı sıra önemli farklardan biri de mimarinin hareketten yoksun olması, animelerin ise hareket sayesinde oluşan canlandırmalar olmasıdır. Mimarlık üzerinden bu durum değerlendirilecek olursa, tasarım hakkında bilgi veren ve onu temsil eden mimari temsil araçları hareketten ve o tasarımın gerçekte sahip olduğu yaşantıya dair izlerden yoksundur. Oysa animelerde bütünsel bir yaşam kurgusu birbirini takip eden hareket olgusundan yoksun çizimlerden oluşuyor olsada ortaya çıkan sonuç üründe çizimlerin bir araya gelmesi ile geçen zamanın bir sonucu olarak hareket ve canlandırma meydana gelir. Dolasıyla her iki alanda hareket olgusundan yoksun olarak başlasa da, sonuç üründe mimarlık hareketten yoksun olmaya devam ederken, animeler ise hareket sayesinde var olur. Bir başka farklılık ise mimarlık her ne kadar tasarım aşamasında düşünsel bir süreç olsa da, sonuç ürün oldukça somut ve deneyime açıktır. Bu nedenle her mimari ürün farklı mekânsal deneyimler sunarak farklı mekânsal algılar oluşturur. Animelerde ise her izleyici farklı sosyo-kültürel alt yapıda ve farklı düşünce yapılarında olması nedeniyle farklı mekânsal deneyimlere ulaşıyor olsada; animeler bütünüyle düşüncede tasarlanır ve elde edilen üründeki mekânsal deneyimde bütünüyle soyut bir ortam olan zihinde gerçekleşir. Son bir fark olarak, mimarlıkta tasarlayan ve tasarımı gerçekleştiren ayrımı varken, çalışma kapsamında incelenen Hayao Miyazaki animelerinde tasarlayan da onu ortaya koyan da aynı kişidir.

Bütün bu durumlar göz önüne alındığında, animeler üzerinden yapılan her okuma farklı mekânsal tartışmaları açığa çıkarabilir. Ancak çalışmanın amacı gereği örnek olarak seçilen animeler, öncelikle temsil üst başlığında, kültür, imge ve mekân kavramlarının kavramsal olarak incelenmesi ve bu kavramlarla oluşturulan kuramsal çerçeve ile ele alınacaktır. Bu sebeple animelerin kültürü ve mekânı imgelerle nasıl temsil ettiğini anlamak adına öncelikle temsil kavramı daha sonrasında ise bu kavramın anime ve mimarlıkla olan ilişkisi çözümlenmelidir.

Temsil kavramı Platon'un mağara metaforundan bu zamana kadar uzanan bir düşünme biçimidir. İngilizcesi "*representation*" olan sözcük, yansıma, tasarım, soyutlama, yeniden sunum gibi sözcüklere karşılık gelecek şekilde de çevrilmiştir. Her ne kadar temsil "temsil ettiği nesnenin soyutlanmış hali" olarak düşünülse de Sönmez (2007: 23) temsili "asıl temsil ettiği zihindeki imgenin somutlaşmış hali" olarak ifade etmekte ve temsili hem somut hem de soyut bir kavram olarak görmektedir. Dolayısıyla, temsil bireyin başkasına zihnindekini aktarmasını sağlayan bir iletişim aracıdır. Temsilde eden, edilen ve yeniden üretilen olmak üzere üç bileşen vardır. Burada yeniden üretilen aslında bireyin yapabilirliği ile kısıtlı olan, temsil edilen ise aslında gerçeği olmayandır. Örneğin; Foucault'nun (2010: 117) "Bu Bir Pipo Değildir" adlı kitabında verilen Magritte tablosu ile pipo deseni arasındaki sorgulamaya dayanan durumda, pipo deseni bize gerçek pipoyu vermez. Ancak Magritte tablosu tanımladığı mekânsallık ile pipo desenine göre daha gerçekçidir. Çünkü pipo desenindeki tek gerçeklik çizildiği karakalemdeki kırıntılardır. Sonuçta ortaya çıkan hiçbir temsilde birinci temsil diye bir durum söz konusu değildir. Çünkü temsili yapan bireyin zihnindekini katıksız olarak okunamayacağı için, her ne kadar aynısını yansıtmaya çalışsa da kendi eklemledikleri ile ortaya çıkan sonuç farklılaşmaktadır.



Resim 3.3. *Ceci N'est Pas Une Pipe* (Bu Bir Pipo Değildir), René Magritte, 1929 (Foucault, 2010: 117)

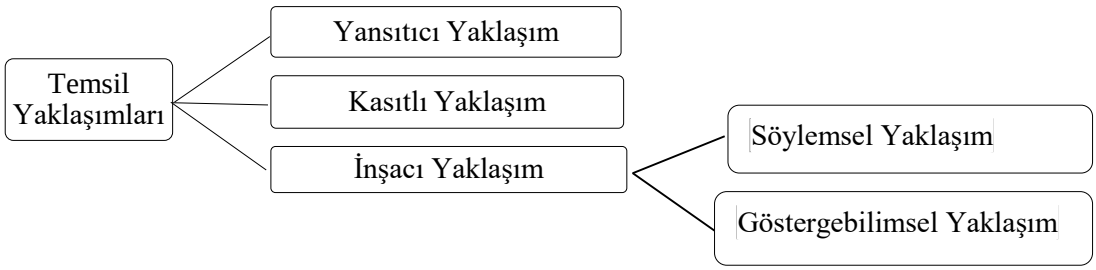
Dolayısıyla temsil, Uraz'ın (2002) da belirttiği gibi "gerçekliğin daha soyut modeli" olduğu için gerçeği tam olarak ifade etmekten uzak, dolayısıyla hangi durumda olursa olsun hep bir eksiklik ve tam olamama halindedir. Çünkü temsil bir şeyin yerine geçmeye çalışır ancak asla o "şey" olamaz. Temsil, özünde bir indirgeme işidir. Temsil ettiği nesne ya da kavramın gereken niteliklerini bir araya toplayarak aktarır. Tüm niteliklerin aktarılması ise ancak nesnenin ya da kavramın kendisi aracılığı ile mümkün olabilir (Gürtekin, 2007: 5).

Yücel (2004) temsili "şey/varolan, örneği- modeli- bir benzeri aracılığıyla yeniden var olması" olarak tanımlamakta ve "bir şeyin benzeri ya da örneği ile görünür kılınması anlamını" içerdiğini belirtmektedir. Sönmez (2007: 27) üretilen bütün temsilleri gerçeklik skalasına yerleştirmiş, zihinsel ve nesnel olmak üzere iki kategoriye ayırmıştır. Zihinsel gerçeklik kavramını tamamen zihinde üretilen temsiller olarak görmüştür. Ayrıca ikinci kategori olan nesnel gerçekliği zihinsel gerçekliği içermeden var olamayacağını, dolayısıyla oluşturduğu skalada sadece nesnel gerçeklik içeren bir durumun olamayacağını belirtmiştir. Kısacası temsilin gerçeklikle olan ilişkisi yapılan açıklamalardan ve temsilin sözlük tanımlarından da anlaşılacağı gibi gerçeği yansıtmaya çalışma ama asla gerçek olamamakla ilgilidir. Yeniden ifadelendirme, soyutlama ve indirgeme içermesi sebebi ile temsil asla temsil ettiği gerçekliğe ulaşamaz. Bunun yanı sıra temsilin gerçeklikle ya da temsil edilenle olan ilişkisinde gerçekçi ya da tamamen sembolik bir hal alması değil, aynı zamanda anlama ve iletişim kurmaya yardımcı olacak bir biçimde olması gerekir. Bu durum ise temsil kavramını daha geniş bir açıdan ve daha farklı kavramlarla da ele alma fırsatı sunar. Bu noktada temsil kavramına genel bir bakış açısından çıkıp, çalışma özelinde kültür kavramı ile olan bağı ile bakılmalıdır. Çünkü çalışma kültürel imgelerin görsel olarak nasıl temsil edildiğine ve bu temsillerin mekânla olan ilişkisine odaklanmaktadır. Dolayısıyla, şu sorular ile başlanabilir: Temsil, kültür çalışmalarında neden önemlidir? Kültürün mekân üzerindeki temsilleri nasıl ele alınabilir? Görsel dil, dünya hakkında mevcut olan bir gerçeği mi yansıtır, yoksa dünya hakkında, onu temsil etmek yoluyla anlamlar mı üretir? (Hall, 2017: 15).

Temsil, bir kültürün üyelerinin anlam üretmek için dili kullandığı (geniş anlamda işaretler uygulayan herhangi bir sistem, herhangi bir anlamlandırma sistemi olarak) süreçtir (Hall, 2017: 81). Öncelikle belirtilmelidir ki; dili anlamı inşa eden bir temsili bir sistem olarak gören Hall (2017: 7) "katılımcıların aralarında ortak anlamlardan bir kültür inşa etmesi ve bu sayede dünyayı kabaca aynı şekilde yorumlaması" için dil kavramına olan ihtiyacı vurgular. Ancak dil kavramını yalnızca lisan anlamında değil fikirleri, duyguları savunmak ve diğer insanlara göstermek için kullanılan işaret ve semboller olan sesler, yazılı kelimeler, elektronik olarak üretilmiş görüntüler ve hatta nesneleri kapsayacak şekilde ele alır. Dolayısıyla, anlam ve dilin kültürle ilişki kurmasını sağlayan temsil kavramını Hall (2017: 23) "anlamların üretildiği ve bir kültürün üyeleri arasında değiş tokuş edildiği sürecin temel parçası" ve "şeyleri simgeleyen ve tasvir eden dil, işaretler ve görüntüler kullanılmasını" içeren bir olgu olarak tanımlar. Kısacası, temsil zihnimizde, dil yoluyla, kavramlar için

anlamlar üretmektir. Kavramlar ve bu kavramları anlamlandıran dil, gerçek veya kurgusal dünyaya ait nesnelerin, insanların, olayların dünyasına işaret etmemizi sağlayan bağdır.

Temsil kavramını, "anlam ve dilin kültürle ilişkisi kurmasını sağlayan şey" olarak tanımlayan Hall (2017: 23) bu ilişkinin nasıl olacağını üç yaklaşım ile açıklar. Bunlar; temsile yansıtıcı, kasıtlı ve inşacı yaklaşımlardır. Bu yaklaşımlarda Hall (2017: 23) eğer dil; "nesneler, insanlar ya da olaylar arasında zaten var olanı" yansıtıyorsa yansıtıcı yaklaşım, "bireyin söylemek istediği ya da kişisel olarak kastettiği şeyi ifade ediyorsa" kasıtlı yaklaşım, anlamı ortaya koyuyorsa inşacı yaklaşım olarak açıklar.



Şekil 3.1. Temsil yaklaşımları, Hall (2017: 23)

Bütün bu yaklaşımları "Bir kelime ya da görüntünün 'gerçek' anlamını nasıl biliriz?" sorusunu cevaplama deneyimi olarak gören Hall (2017: 34-35) yansıtıcı yaklaşımda anlamın gerçek dünyadakilerle ilişkili olduğunu ve dilin bir ayna gibi işlev görerek dünyada zaten mevcut olan gerçek anlamı yansıttığını düşünür. İkinci yaklaşım olan kasıtlı yaklaşım ise bunun tam tersini öne sürer ve kişinin dünyaya dair kendine özgü yorumunu dil yoluyla empoze ettiğini savunur. Üçüncü yaklaşım olan yapılandırmacı ya da inşacı yaklaşımda ise Hall (2017: 36) dilin sosyal ve kamusal karakteri üzerinden anlamı inşa edenin tekil olamayacağını ayrıca anlamı inşa etmek içinde temsil sistemlerine ihtiyaç olduğunu düşünmektedir. Günümüzde "kültürel çalışmalar alanında en önemli etkiyi yapan" yaklaşımın inşacı yaklaşım olduğunu belirten Hall (2017: 23-24) bu yaklaşımı da kendi içinde Saussure'nin göstergebilimsel yaklaşımı ve Foucault ile ilişkilenen söylemsel yaklaşım olmak üzere ikiye ayırarak ele alır. Ancak bu iki inşacı yaklaşım çalışmanın ele almaya çalıştığı yaklaşım şekline uymamakta, çalışmada yorumlayıcı bir yaklaşım daha uygun olacağı için bu iki yaklaşım şekli detaylandırılmamaktadır. Bu durumun nedeni ise; Hall'un (2017: 14) söylemsel yaklaşımın dilin ve temsilin yalnızca nasıl anlam ürettiğine odaklanmaması bunun yanı sıra çalışmanın kapsamında olmayan pek çok bileşeni de içine

aldığını belirtmesidir. Göstergebilimsel yaklaşımın seçilmeme sebebi ise Hall'un (2017: 57) bu yaklaşıma göre temsili "kelimelerin dil içinde işaretler olarak işlev görme şekli" olarak ifade etmesinin yanı sıra kültürde anlamın daha kapsamlı ele alınması gerektiğini belirtmesidir. Bu analizi oluşturan birimleri ise "anlatılar, ifadeler, görüntü grupları, bir dizi metni etkileyen söylemler, yaygın otorite edilmiş bir onu hakkındaki bilgi alanları" olarak ifade eder. Dolayısıyla mimarlık salt biçem (üslup) ve kültürel göndermelere indirgenemeyecek kadar karmaşık bir sosyal konudur. Bu durumu Sargın (2002) şu şekilde ifade eder:

> …Göstergeyi, simgesel anlamı ve dolayısıyla biçemi okuyabilmek "temsiliyeti" çözümleyebilmek için gerekli bir ön adımdır; ancak öte yandan, mimarlık bütün bunların üstünde bir "şey" dir ve "mimari mekân" tüm katmanlarıyla temsil etmenin ve /veya edilmenin "araçlarını", üretim ve tüketim ilişkileriyle birlikte tasarlar.

Hall'un temsil yaklaşımlarına benzer bir sınıflandırmayı Sönmez (2007: 20) "temsilin işlevlerini gönderme yaptığı duruma ve özneye göre" üç kategoride ele alır ve bunları şu şekilde açıklar:

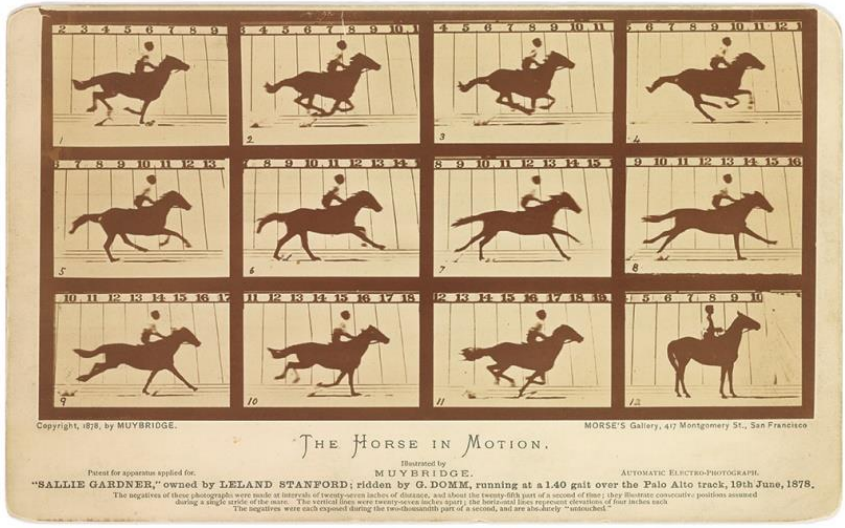
- İmgeyi tasarımcısına anlatan temsiller: Bu tür temsiller tasarım aşamasında tasarımcısıyla iletişim kuran, imgeyi onun için dışlaştıran temsillerdir.
- Tasarımcısını anlatan temsiller: Tasarımcının üslubunu ortaya koyan temsillerdir. Bu tür temsiller tasarımcısını parmak izleri sayesinde ele verirler.
- Diğerlerine kendini sunan temsiller: İmgenin diğerlerine ulaşmasını sağlayan temsillerdir.

Bu iki sınıflandırma biçimi arasında anlamsal açıdan da benzerlikler vardır. "İmgeyi tasarımcısına anlatan temsiller" ve "yansıtıcı temsil yaklaşımı" mevcut olanı aksettirmesi ile benzeşmekte, "tasarımcısını anlatan temsiller" ve "kasıtlı yaklaşım" öznenin fikrini aktarması ile yakınlık göstermekte, son olarak ise "diğerlerine kendini sunan temsiller" ve "inşacı yaklaşım" ise bir durumu karşıya aktarmaya çalışması ile benzeşmektedir.

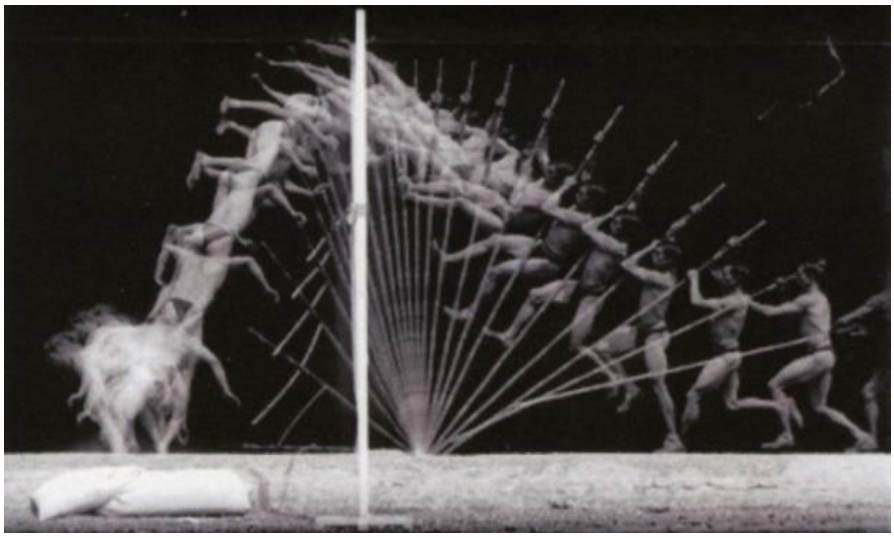
Anlam üretiminde temsil sistemleri nasıl işler? Şeklinde bir soru ile devam edilirse, sorunun cevabı temsil sistemleri ile açıklanabilir. Farklı kültürel araçlar ve söylemlerden yola çıkarak görsel dile odaklanan Hall (2017: 18) anlamın somut formlarla incelenebilir olduğunu, bu formlarında "sembolik anlamın dolaşıma sokulduğu güncel işaretler, semboller, figürler, görüntüler, anlatılar, kelimeler ve seslerin (materyal formlar) analizini" gerektirdiğini

söylemektedir. Anlam, temsil pratiği tarafından üretilir. Anlamlandırma, yani anlam-üretme, pratikleri yoluyla inşa edilir (Hall, 2017: 40). Bunun nasıl gerçekleştiğini Hall (2017: 40) öncesinde tanımladığı iki farklı ama birbirine bağlı temsil sistemi ile olduğunu belirtir. Kültürel anlam sürecindeki temsil sistemleri olarak ifade ettiği bu sistemi Hall (2017: 25-28) "her türlü nesne, kavram ya da olayla ilgili kafamızın içinde taşıdığımız bir dizi kavram" inşa ederek dünyayı anlamlandırmayı sağlayan zihinsel temsil denilen sistem ve "ortak kavramsal haritamızı" anlamlandıran ve tercüme eden dil olarak ikiye ayırır. Zihinsel temsil ile eğer bir şeyi karşılayan bir kavramın bilgisi varsa bireyde, o şey birey için anlamlı gelmektedir. İkinci temsil teorisi olan dil de ise çeşitli düzenlemelere sahip ve belirli işaretler ile tercüme edilen şeyler birey için anlamlı bir hal alır.

Kısacası, Hall'e (2017: 20-24) göre "dil, temsil yoluyla anlam üretiminin gerçekleştiği paylaşılan bir kültürel alan", temsil ise "dil yoluyla anlam üretilmesidir. Bu tanımla ile bağlantılı olarak temsil edilenler ancak onunla ilişkilenen görseller, onu anlatan kelimeler ve onu nasıl kavramsallaştırdığımızı çözümleyerek anlamlı bir hal alabilir. Dolayısıyla Hall (2017: 10) kültürü aslında "bizim için anlam ve değer taşıyan, başkaları tarafından da anlamlı bir şekilde yorumlanması gereken ya da anlamı, işleyişine bağlı olan bütün pratiklerle" ilişkilendirir. Bu pratiklerden biri olarak ön görülen mimarlık ve kültürel temsillerin arasındaki ilişkiyi incelemek için seçilen animelerden önce, canlandırmaya kadarki süreçte hareket üzerinden temsil örneklerine değinilebilir. Mekânı hareket üzerinden tasavvur edebilir miyiz? Mekânsal üretimi zamansallığıyla birlikte ele almak mümkün mü? gibi sorular temsilin tanımlamasındaki mağara metaforuna atıf yapan bir cevapla karşılık bulur. Şöyle ki Alicenap (2013) "ilkçağlarda mağara duvarlarına çizilen resimlerde sanatçıların resimlere hareket izlenimi vermeye çalıştığını" ve "resimleri duvarlarda canlandırmaya çalışarak iletişim kurmayı amaçladıklarını" belirtmiştir. İlerleyen zamanlarda da durum sinematografik çalışmaların ilerlemesi ile görüntünün hareketi için olmuştur. Örneğin; Muybridge on iki fotoğrafı art arda koyarak yarattığı hareket halindeki nesneyi, Marey tek fotoğraf karesi ile Duchamp ise birbirini izleyen hareketlerinin üst üste getirerek çizdiği merdivenden inen çıplak tablosu ile elde etmiştir. Muybridge hareketi çalışmaları birleştirerek yaparken, Duchamp ve Marey tek bir çalışmada hareketi yakalamıştır.



Resim 3.4. Eadweard Muybridge, *Animal Locomotion* serisi *The Horse in Motion*,1878 (URL-9)



Resim 3.5. Étienne-Jules Marey, *Bodies against time* (URL-10)

Resim 3.6. Marcel Duchamp, *Nude Descending a Staircase* (No. 2), 1912 (URL-11)

Temsil kavramına mimarlık açısından bakılacak olursa aslında mimarlıkta temsil kendi içinde devinen bir kavramdır. Şöyle ki tasarımın düşüncesini açıklayan çalışmalar temsil olduğu gibi tasarım sonucu ortaya çıkan ürün de bir temsildir. Sonuç olarak temsil, oluşumu ile sonlanan bir kavram değildir. Var olduktan önce, var olurken ve var olduktan sonrada kendisini devam ettirir. Günümüzde tasarımın nesnesi olan yapılar tasarlanırken üretilen temsilleri, yapım tamamlandıktan sonra da etkisini sürdürmektedir. Bazı temsiller ortaya çıkan somut tasarımla hiç örtüşmemekte ve bu konu üzerine eleştiriler ortaya konmaktadır. Örneğin; tasarımı ifade ve temsil etmek adına dijital ortamda hazırlanmış imajlar sonuç ürünü olan tasarımla ilişkisiz kalmaktadır. Her ne kadar ikisi arasında gerçeklik bakımından birebir örtüşmeler olmasa da; görsel temsil ile tasarımı açıklayan ifadeler daha soyut ve çok yönlü olabilmektedir. Bu durumun sonucu olarak tasarımın düşünsel boyutunu ortaya koyan görseller tasarımın gerçekteki halinden daha iyi temsiller ortaya koyabilmekte, tasarımın arkasında yatan düşünceyi yapı inşa edildiğinde ifade edemese dahi canlı tutabilmektedir. Kısacası, tasarımın soyut ifadeleri olan temsiller günümüzde öyle estetize edilmektedir ki somut olan sonuç ürün estetize edilerek temsil araçları ile sunulandan oldukça farklı olabilmektedir. Bu durum mimari temsil araçlarının aslına uygun kullanılmaması ile ilgili olsa da bu durum çalışma için temsil edilen yapı mıdır yoksa değerler mi? sorusunun analizine imkân tanımaktadır. Uraz (2002) günümüzde "yanıltıcı, mekânları geniş ve büyük gösteren, hataları canlı yeşillerle kapatabilmeyi beceren" mimari temsil biçimlerinin "bugün yeni tasarım teknolojileri sayesinde ne tür "animasyon" boyutlarına" varabildiğini belirtir.

Mimari temsil araçları tasarımın fikir aşamasından somut hale gelmesine kadar geçen sürede pek çok görev üstlenmektedir ancak bu temsillerin mimarın düşünsel açıdan gelişimine katkısı tartışılır. Mimarın mekânı bu temsil araçları ile tasarladığı ve bundan dolayı zamanla katılaşan, görsel, hareketsiz ve belirli temsil araçları ile mimarın kendisini ifade ettiği bir mimarlık ortamı oluşmuştur. Bu konu ile bağlantılı olarak Gürtekin (2007: 7-15) mimarlıkta görsel temsili "tasarım aracı olarak, anlatım aracı olarak ve pazarlama aracı olarak" mimari temsil olmak üzere üçe ayırır. Fakat mevcut mimarlık ortamında pazarlama aracı olarak kullanılan mimari temsil oranı çok yüksektir. Günümüzde hala anlam ve simgenin temsilinin nasıl ve ne şekilde olması gerektiği ve mimarlığın insanlarla hangi değişkenler üzerinden iletişim kuracağı tartışılan ve araştırılan bir konudur (Esin, 1999: 25). Yücel'e (2004) göre "düşünceyle eylem arasında oluşmaya başlayan mesafe, yani kuramla uygulamanın ayrışması, temsil ile gerçekliğin de iki ayrı kendilik (*entité, entity*) olarak gelişmesini, dolayısıyla temsilin giderek özerkleşmesine" neden olmuştur.

Temsil ile gerçekliğin arasındaki bağın giderek açıldığı bu ortamda mimari temsile farklı araçlarla daha eleştirel bakabilmek, düşünsel bir zenginlik katabilmek adına animeler bu tez çalışması için bir alan olarak görülmüştür. Özgün bir sinemasal anlatı formu olan animeler kültürel kodlar üzerine kurulu mekân temsilleri içerir. Anlatı kelimesine daha detaylı bakılacak olursa TDK' ya göre "bir olay dizisini ayrıntılı olarak anlatma biçimi" dir. Bir anlatı içinde yönetmen ya da yazar, toplumsal kodlardan filtre ederek gerçek dünyadaki nesne ve eylemleri temsil eder (Özçınar, 2010: 46).

Görerek öğrenilen bir meslek olan mimarlıkta temsil yaratıcı zihni ve düşünceyi etkileyen bir olgudur. Dolayısıyla daha geniş bir çerçeveden bakabilmek için farklı bir araç olan animeler kültürel bir ifade aracı olarak ele alınmaktadır. Mimarlık adına üretilmiş, mimarlığın düşünsel boyutunu zenginleştiren her şey mimarlıktır ve bir o kadar da değerlidir. Mimarlık sadece inşa edilmiş yapı değil, onu üretmeye yarayan bütün ifade araçlarının toplamı ve/veya onların her biridir (Sönmez, 2007: 77). Ayrıca mimarlıkta temsil ilişkisini inceleyen Gürer ve Yücel (2005) "mimari temsilin teknik bir olgu olduğu kadar, kültürel bir olgu olduğunu ve bir dil şeklindeki mimari temsilin içinde bulunduğu mimarlık kültürünün izlerini de beraberinde taşıdığını" belirtmektedirler.

Mimarlıktaki kuramsal çalışmaları ile iz bırakan akademisyen Atilla Yücel (2004) mimarinin ve mimari tasarımın içerdiği temsiliyet düzeylerini "zihinsel-kavramsal, araçsal-teknik ve

kültürel (ideolojik)-ifade düzeyi" olmak üzere üç kategoriye ayırmıştır. Zihinsel düzeydeki temsilin ihtiyaç programı ile zihinde oluşan değişkenler ve tasarımcının birikiminin oluşturmaya çalıştığı yaşamsal senaryosunda oluştuğunu, araçsal-teknik düzeyde ise temsil aracının "günlük yaşamdaki basit işaretlerinkine benzeyen yararsal bir amaç" üstlendiğini ve "bireysel yorum ve çağrışımlardan arınmış teknik bir dil" olduğunu ifade eder (Yücel, 2004). En son kategori de ise Yücel (2004) temsilin ifade düzeyi ile tasarımcının "anlayışını, mimariye bakışını ve kültürel referanslarını" içerdiğini ve bu temsilin tıpkı bir sanat yapıtı gibi "kendi okuyucusu olan ve amacını kendi içinde barındıran başlı başına bir varlık" olduğunu belirtmiştir. Bu sınıflandırmadan yola çıkılarak temsilin kültürel-ifade düzeyi kültür, zihinsel-kavramsal düzeyi imge, araçsal-teknik düzeyi ise mimarlığın dili olan mekân kavramı ile ilişkilenen başlıklar ile açıklanacaktır. Üç bölümde yapılan bu sınıflama soyut kavramlar olan kültür ve imge kavramını ve somut bir kavram olan mekân kavramını içermektedir.

3.1. Temsilin İfade Düzeyi: Kültür

Kültür, pek çok alanın ilgisi sebebi ile üzerine çok fazla tanımlamaların yapıldığı bir kavramdır. Ancak bu bölümün amacı kültür kavramının ne olduğu ve niçin var olduğunu, nasıl kavramsallaştırılabileceğini, mekânın kültürü yansıtmasında hangi ölçütlerin ele alınabileceğini sorgulamaktır. İlk olarak antropolojik ve sosyolojik olmak üzere iki ayrı kültür tanımı yapan Hall (2017: 8) antropolojik tanımın "bir kişi, topluluk, ulus ya da sosyal grubun yaşam şekli" hakkındaki ayırt edici olan özelliği işaret ettiğini, "bir grup ya da toplumun paylaşılan değerleri" tanımlamasının ise daha sosyolojik bir vurgusunun olduğunu belirtir. "Kültür" kelimesinin Latince kökü, tarımda gelişimden ikamet etmeye, tapmaktan korumaya kadar birçok anlama gelen *colere*'dir. "İkamet etme" anlamı Latince *colonus*'tan gelir ve günümüzde "kolonyalizm" biçimine ulaşmıştır (Eagleton, 2005: 10). Kültürün İngilizce de çok karmaşık bir kelime olduğunu düşünen Eagleton (2005: 9) bu kelimenin etimolojik açıdan doğa kelimesinden türetildiğini belirtir. Ayrıca kültür ile aynı kökten gelen "*coulter*" un sapan ağzı demek olduğunu ve kültür kavramının tarım (*agriculture*), gelişim (*cultivation*) ve ürün (*crops*) kelimeleri ile ilişkili olduğunu ifade eder. Özer (2004: 9) ise Latince'deki *Cultum* kelimesinin karşılığı olan kültürün giderek "*De Cultura*'dan batı dillerine geçmiş, oradan da Fransızca' da ki okunuş tarzıyla dilimize aktarılmış bir kelime" olduğunu belirtir. Kültürün kavramsal kökenine değinildikten sonra, bu kavram üzerine yapılan tanımlamalara gelinecek olunursa, kültürün tanımla var olduğunu düşünen Rapoport

(2004: 103) bu kavramı "insan olgusundaki büyük çeşitliliğin özel rastlantıları için ortaya sürülmüş kavramsal ve kestirme bir özet, önerilmiş bir açıklama" olarak görmektedir. Ayrıca kültür için yapılabilecek üç tip tanım olduğunu belirten Rapoport (2004: 84-85) bu tanımlamaları şu şekilde yapar:

- İdeallerini, normlarını, kurallarını rutin hale gelmiş davranışlarını içermek üzere bir yaşam biçimi
- Çocukların ve göç ile gelenlerin kültürlenmesi yoluyla kuşaklar boyunca simgesel olarak aktarılan şemalar sistemi
- Ekolojik bir adaptasyon ve kaynakların kullanımı

Bilimsel anlamda "kültür", insan yapısı her şeyi, sanat ve mimarlığı da içine alan bütüncül bir kavramdır (Güvenç, 2013). Hall (2017: 10) kültürü aslında "bizim için anlam ve değer taşıyan, başkaları tarafından da anlamlı bir şekilde yorumlanması gereken ya da anlamı, işleyişine bağlı olan bütün pratikler" ile ilişkilendirir. Kültür kavramının bütünsel bir kapsama sahip olması pek çok tanımda yer alan bir şey olmasına rağmen, yapılan tanımlamaların bazılarında kültür kavramı belirli bir topluluğa özgü davranış, yaşayış tarzı, inançlar olarak ele alınmaktadır. Örneğin; kültürün iletişim sayesinde aktarıldığını ve toplumsal ağırlıklı bir kavram olduğunu düşünen Esin (1999: 1) kültürü "bir toplumun var oluşundan itibaren içerdiği değerler bütünü ve bilgi birikimi" olarak tanımlar. Ayrıca Rapoport'un (2004: 85) kültürün amacını grupları tanımlamak olarak görmeside benzer düşünce yapısındadır. Fakat kültür sosyal pratikler, davranış kalıpları ve ritüellerle kendini ortaya koysa da, kültürün belirli bir kesime ya da topluluğa indirgenmesi ayrıma sebep olabilmektedir. Bu nedenle tezin başlığı oluşturulurken kasıtlı olarak Japon kültürü ifadesi kullanılmamıştır. Çünkü amaç kültür kavramına nostaljik olan, o topluluğa özgü olan değerler anlamında bakmak değildir. Bu nedenle Japonlara özgü olan kültürel bileşenler tek tek ele alınmamış, Japon kültürü denilince akla ilk gelen geleneksel Japon mimarisi, giyim tarzı ve Şintoizm tek tek açıklanmamıştır. Tanyeli (2012: 83) "kültürün bir gruba, özellikle bir ulusa kimliğini veren bir değerler bütünü" olarak görülmesinin çok eskimiş, ulusalcı ve romantik bir tanımlama olarak görmekte ve bu tanımdan kurtulmak gerektiğini düşünmektedir. Çünkü bu tanımlamanın kültürün olağan ilişkilerine engel teşkil ettiğini ve bu tanım kullanıldıkça toplumların ötekileşmekten hiç kurtulamayacağını belirtir. Kültüre, Marx'ın deyişiyle, "doğada var olanlara insanın eklediği her şey" biçiminde kapsayıcı ve özgürleştirici tanımını kazandırmamız gerekir (Tanyeli, 2012: 83).

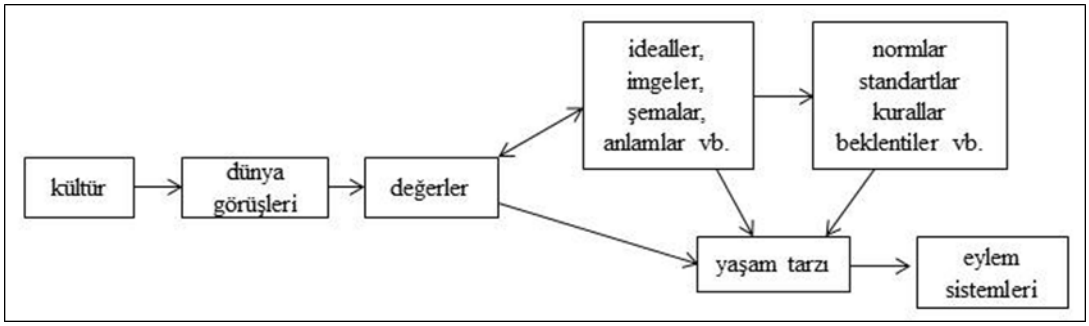
Dolayısıyla bu tanımlamanın bu kadar kapsayıcı olması kültürü gözlemlenebilir olmaktan çıkarmakta ve soyut bir olgu olarak ele alınmasına imkân tanımaktadır. Bu bakımdan kültürü coğrafya haritasına benzeten Murdock (1940) bu durumu şu şekilde açıklar:

> … Kültür kavramı, hayatla ilgili soyut bir kavramdır. Bu kavram bir coğrafya haritası gibidir. Yeryüzü ögelerini ve engebelerini simgeleyen harita nasıl bir soyutlama ise kültür kavramı da aynen bir soyutlamadır. Kültürel kurum, kavram ve süreçler gerçekliğin adları ve soyutlamalarıdır (Murdock,1940 akt. Dönmez, 2006: 9).

Güvenç (2018: 55) ise "bir toplumun yarattığı, paylaştığı tüm alışkanlıkların" o toplumun kültürünü oluşturmakta olduğunu belirtmiş, tamamen gözlemlenebilir ve maddi bir olgu olmaması sebebiyle kültürü soyut bir kavram olarak görmüştür. Kavramın çok soyut olmasına rağmen, aile ve akrabalık grupları, aile yapıları, kurumlar, sosyal ilişkiler gibi potansiyel olarak gözlemlenebilir kültürün toplumsal tezahürlerini keşfederek daha kullanılabilir hale getirmek mümkündür (Rapoport, 1987). Kültürü oluşturan değerler soyut olabilir ancak insanın çevresine kattığı nesneler bu değerleri temsil ve ifade etmekte, üzerine düşünülebilir bir hale getirmektedir.

Kültür aslında gerçek hayatın tam anlamıyla temsilidir. Bu temsili duruma gerek eylemlerde, gerekse inanç ve yaşantıda rastlanılabilir. Bu rastlantı bir davranış biçiminde hatta bir görsel üzerinde dahi kendini gösterebilir. Ancak önemli olan özünde bir değer, fikir ve anlam taşımasıdır. Hall (2017: 13) kültürün "olayların ardından dünyanın bir yansıması olarak değil, sosyal konuları ve tarihi olayları şekillendirmekte ekonomik ya da materyal 'temel' kadar önemli, başlıca ya da 'esas' süreç olarak" kavramsallaştırıldığını belirtir.

Kültür kavramına her ne kadar holistik açıdan bakılmaya, insanın çevreye eklediği her şey olarak görülmeye çalışılsa da pek çok araştırmacı bu kavramı bileşenlerine ayırmış, belirli kriterler altında toplamaya çalışmıştır. Kültürün bileşenlerini Rapoport (2004: 104) dünya görüşleri ve değerler başlığı altında ilişkilendirdiği kavramlarla şu şekilde parçalarına ayırır:



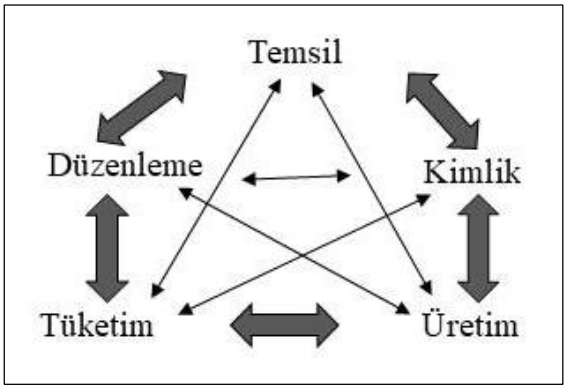
Şekil 3.2. "Kültür" ün parçalarına ayrılması (Rapoport, 2004: 104)

Köseoğlu (2013: 51-52) ise kültürü oluşturan bileşenleri toplum, kurumlar, statü ve kimlik başlığına bağlı olan pek çok alt bileşene ayırır.

Çizelge 3.1. Kültürün bileşenleri ve bileşenleri oluşturan öğeler (Köseoğlu, 2013)

KÜLTÜR			
Toplum	Kurumlar	Statü	Kimlik
Aile	Yapılı Çevre	Aile	Doğal/Yapılı Çevre
Konut	Konut	Konut	Konut
Sosyal Şebekeler	Bilimler ve Sanatlar Bilginin Örgütlenmesi	Ekonomi ve Teknoloji, Üretim ve Tüketim	Tarih ve Kaynaklar, Töreler
Şemalar			
Normlar	Beslenme ve Sağlık; Hastalık	Eğitim	Birey, Yaşam, Dünya Görüşü
Standartlar	Standartlar		Değerler
Kurallar	Kurallar		İdealler
Eylem Sistemleri	Din, Dil, Devlet, Yönetim		Kişilik Sistemi ve Dil

Kültürü oluşturan ana pratiklerden birinin 'kültürel devinim' olduğunu belirten Hall (2017: 7) bu pratikleri temsil, düzenleme, kimlik, üretim ve tüketim kavramları ile ilişkilendirir.



Şekil 3.3. Kültürü oluşturan ana pratikler (Hall, 2017: 7)

Çoğu zaman kültür aslında simge sistemlerinden başka bir şey değildir ve her sosyal grup için ayrıcalıklıdır (Sargın, 2002). Dolayısıyla kültür, toplumu oluşturan kişileri, onları bir arada tutan, birbirine bağlayan dil ve haberleşme süreçlerini, sanatlarını, inançlarını, törelerini, hukuk ve yönetim kurumlarını, üretim ve tüketim düzenlerini içine alır (Güvenç, 2018: 15). Böylesi kültürün bileşenlerini maddeler halinde ele alan tanımlamalardan her ne kadar daha kapsamlı bir tanımlamaya gidilmesi gerektiği düşünülse de dil kavramına kültür ile olan ilişkisi açısından bakmak önemlidir. Çünkü kültürün mekânsal yansıması olan yaşanılan çevreyi var eden tasarımların bir dil oluşturabilmesi, anlamlı olup, bir takım değerler taşıması gerekir. Kültürel değerlerin ve anlamların asli havuzu olarak gördüğü dil kavramına ve bu kavramın anlam ile olan ilişkisine yoğunlaşan Hall (2017: 7) basitçe kültürü "paylaşılan anlamlar" ile ilişkilendirir. Bir anlamlandırma biçimi olarak Rapoport (2004: 85) kültürün amacının "parçalara anlam kazandıran bir çerçeve oluşturarak nesneleri anlamlı hale getirmek" olduğunu ifade eder. Bu ifadede kültürün nesneleri anlamlandıran ancak nesne olmayan bir kavram olduğu belirtilirken, Tanyeli (2012: 83) kültürün "insanın toplumsal bir varlık alanı olarak yaşamasını sağlayan pratikler, nesneler ve düşünceler bütünü" olduğunu belirtir. Ancak Rapoport (2004: 84) kültürün bir nesne olmadığını; "bir fikir, bir kavram, bir yapı; insanların düşündüğü, inandığı, yaptığı birçok şey için etiket" olduğunu belirtir. Böyle bir etiket ancak yaşama dâhil olan pratiklerin anlam ifade etmesi ve sıklıkla kullanarak kalıcı hale gelmesi ile olmaktadır. Bir anlam üretme pratiği olan kültür gündelik hayat ile bütünleşen bir olgudur.

Rapoport (2004: 85) kültürün amaçlarından birinin "işlerin nasıl yapılması gerektiğini gösteren çeşitli kurallar aracılığıyla bir "yaşama tasarımı" sağlamak" olduğunu belirtir. Benzer şekilde Öztekin (2008: 11) kültürü toplulukların yaşama biçimi olarak ele alıp, kültürü toplulukların "var oluşları boyunca yaşadıkları coğrafya da zürriyetlerini sürdürebilmek adına geliştirdikleri hayatta kalma bilgisi" olarak ifade eder. Yaşam pratiklerinin üretimi olan kültürde en önemli birleşen bütün bu üretimi sağlayan katılımcılardır. Çünkü bütün bu kültürel pratikleri üreten de onları anlamlı hale getiren de katılımcılardır. Ancak katılımcılar bu üretimi sadece yapmakla kalmaz sosyal pratikler ve davranışsal etkilerle hayata geçirir. Bu pratiklerin zamanla tekrarlanması ve katılımcılar arasında anlam ifade eder hale gelmesi ile kültürel bir durum söz konusu olur. Kültür aslında toplumsal olarak bir şey hakkında ortak anlamlar çıkarmak ya da bir şey üzerine yaptığı yorumlamalarda aynı kanıya varmakla ilgilidir. Benzer kanıya varmak ve ortak sonuçlara ulaşmak içinde aynı dili konuşmak gerekir. Kültür bizi biz yapan şeydir; ama asıl önemlisi,

kültürü biz yaparız. Kültür bizi üretir, ama biz de her an kültürü üretiriz ve yeniden üretiriz. Özetle, kültür korunur ve sabitlenir bir şey değil, yapılır bir şeydir (Tanyeli, 2012: 83).

İnsan her zaman için kültürün üreticisi olmuştur. Yapaylık üretir, kendini inşa ederken dünyayı da inşa eder. Mimarlık ise bu yapaylığın önemli bir parçasıdır (Başımoğlu, 2009: 157). Mimarlık kültürel bir yaratım olarak özel bir konuma sahiptir. Günlük yaşama ilişkin imgenin çevrede ifade edildiği, gerçekliğin bir bütün olarak algılanıp yeniden biçim verildiği kültürel oluşumun en üst biçimidir (Esin, 1999: 107). Kültürün dalları arasında mimarlığın sahip olduğu bu öncü konum farklı topluluklarda farklı mimari anlayışlara neden olmakta, bu duruma bağlı olarak kültürel farklılıklar mekânsal farklılaşmalara neden olmaktadır. Dolayısıyla kültür ve mekân birbirini etkileyen ve şekillendiren kavramlardır. Murdock'un kültür kuramı üzerine yaptığı çalışmaları temel alan Güvenç (2018: 55) incelemeleri sonucunda kültürün "toplumsal yani mekâna göreli" bir kavram olduğunu belirtir. Ancak günümüz şartlarında mekânın kültürü taşıma gücü zamanla azalmakta, değerler ve yargılar farklılaşmakta, koşullar ve gerektirdikleri değişmektedir.

Rapoport (1987) çoğu geleneksel ortamın homojen gruplardan oluştuğunu ve grupların çok daha küçük ölçekli olması sebebi ile "kültürün ve yapılı çevrenin uyumunun çok daha basit ve başarılması daha kolay olduğunu" belirtir. Ancak günümüzdeki durum çok daha karmaşık ve çok girdili bir hal almıştır. Bu durumun oluşma sebebini Rapoport (1987) geçmişle karşılaştırmalı olarak ele aldığında "öncelikle profesyonellerin geleneksel olan ya da kendiliğinden oluşan pek çok ortamla ilgilenmemeleri" ve bu alanları nasıl ele alacaklarını bilmemeleri ile ilişkilendirir. İkinci bir durum olarak ise "geçmişte tasarımcılar ve müşteriler aynı kültürel paylaşımlara sahip grubun üyeleri iken" yani müşteriler ve kullanıcılar aynıyken şu an bu koşulların hiçbirinin geçerli olmadığını söylemektedir. Kültürün gittikçe çeşitli hale gelen kimlik projelerini kapsayan, son derece çoğul ve parçalı bir terim haline geldiğini düşünen Bennett (2013: 15) bu parçalanmanın gözlemlenebileceği en büyük alanın ise gündelik hayat olduğunu belirtir. Bu konuda Bennett (2013: 16) "gündelik hayatın kültürel olarak inşa edilen çok çekişmeli bir alan" olduğunu ve "bir zamanlar daha homojen olan toplumların gündelik hayatındaki mekân ve uzamların günümüzde son derece çoğul, çekişmeli ve kültürel melezleşme süreçleri ile devamlı yeniden tanımlanan bir yapıda" olduğunu belirtir.

Genel kabule göre mimarlık, kültürel birikimin en tutarlı göstergesidir (Hasol, 2017: 12). TMMOB Mimarlar Odası'nın 16 Temmuz 2013 tarihinde duyurduğu UIA bildirisinde o yılki Dünya Mimarlık Günü temasını "Mimarlık bir kültürdür." olarak belirlemiştir. Bu kapsamda, mimarlık ve kültür arasındaki ilişki şu şekilde tanımlanmıştır (URL-12):

> Mimarlık, kültürel ve sanatsal bir ifade biçimi ve toplumsal bir kültür öğesi oluşundan yola çıkarak bütün dünyaya aittir, evrenseldir, hem de ürünleriyle bir yere aittir. Yereldir. Ülkelerin kültürel birikiminin en önemli bölümüdür, kentlerin ya da ülkelerin uygarlık düzeyini gösterir. Ülkelerin ve kentlerin dünyadaki yerlerini belirler, imgelerini oluşturur. Toplumsal kültür, yapılı çevreyle yakından ilişkilidir. Kültür yapılı çevreye yansır, yapılı çevreden beslenir ve yaşamı dönüştürür.

İçinde bulunduğumuz mimarlık ortamında tasarımlarda kültürel girdiler göz ardı edilmekte, bunun yerine daha farklı parametreler tasarıma yön verir hale gelmiştir. Bu durumla bağlantılı olarak Rapoport (2004: 81) tasarımlarda kültürün kullanılmama sebebini iki neden üzerinden açıklar. Bunlardan ilki; kültür kavramının doğasını çok berrak görmeyip, bu kavramın derinliğine tartışıldığını düşünmemesidir. İkincisi ise "kültürden araştırmaya, programlama, tasarım ve değerlendirmede yararlanabilmek için yeni ve farklı bir yaklaşımın" oluşması gerektiğini düşünmektedir. Ayrıca "kültür için tasarlamanın" olanaksız bir görev olduğunu düşünen Rapoport (2004: 103) bu durumun nedenini kültürün kullanılabilmek için hem çok soyut hem de çok genel bir kavram olması ile ilişkilendirir ve kültürü "insan olgusunun geniş bir dizi eylemi için tanımsal bir kavram, bir etiket" olarak ifade eder. Kültür her ne kadar değerleri, inançları, ritüelleri içermesi ile soyut bir kavram olsa da kültürün bir parçası olan mimarlık hem bu soyut bileşenlere etki eder, hem de bu bileşenlerden etkilenir. Bu karşılıklı etkileşimin sonucunda ortaya çıkan somut ve tanımlı olan mimari bu bileşenlerin gözlemlenmesine imkân tanır.

Güvenç (2018: 16-19) kültürü; "doğa veya doğal çevreyi canlı ve cansız âlemlerinin toplamından oluşan bir varlık alanı" olarak ifade etmekte ve insanı ise bu varlık alanında doğaya karşı yaşam mücadelesi veren, deneyim ve birikimleri ile "canlı üstü" bir alan olarak tanımladığı kültürü oluşturan yaratık olarak ifade etmiştir. Ayrıca insanın bu varlık alanının hem yaratıcısı hem de yaratığı olduğunu belirtir. İnsanın çevre yaratmasını kültür uğraşısı olarak gören Bektaş (1996a: 55-56) "İnsanın çevresini değiştirme çabası "kültür" ise, çevresinin çarpık oluşumuna (özellikle yirminci yüzyılda) karşı çıkmaması bir kültürsüzlük sorunu olmuyor mu?" diye sorarak sorgulanması gereken noktayı vurgulamıştır.

Bektaş (1996b: 52) bireyin "kendi yaratmadığı ya da yaratımına katılmadığı çevreye sahip çıkmadığını ve ona yabancılaştığını, hepsi birbirine benzeyen kentlerde görülen yabancılaşma ile de kültür kirliliğinin başladığını" belirtmiştir. Kentler, bağlı oldukları ekonomik ve toplumsal dizgelerin birer parçası, minyatürü, aynasıdırlar. Genel yapının tüm özellikleri, güzellikleri ve hastalıklarıyla birlikte onlara da yansır (Keleş, 2005). …kent kültürün icra alanıdır ve modern kent kültürünün tek tipleştiren doğası da kişiselliklerin ya da tikelliklerin tahrip edilmesi sonucunu doğurmaktadır (Yılmaz, 2017: 70). Mimarlığın sahip olduğu biçimsel dil ve simgesel anlam ile toplumun ifade aracı olduğunu düşünen Esin (1999: 1) bu aracın çevre ile iletişim kuramaması durumunda bireyin "yeni simge arayışlarına gireceğini ve toplumsal bozulma ve ayrışmaların ortaya çıkacağını" belirtir. Simgesel anlamların kültüre bağlı olarak ortaya çıkması gereken bir ortamda tasarımlardaki kültür kullanımı nasıl olmalıdır? Kentte yer alan dekoratif öğelerle dönemsel göndermeler yaptığı yanılgısını taşıyan yapılar mı yoksa kent dışında izole bir habitat kuran toplu konut tasarımlarımı kültürü taşımakta ya da kullanmaktadır? Bu soruya cevap olabilecek nitelikteki açıklamayı Esin (1999:103) şu şekilde yapar:

> … Tarihten kopya edilerek alınan ve üzerine hiçbir yorum getirmeden günümüz koşullarına adapte edilmeye çalışılan mimari elemanlar aslında görsel bir hatırlatma yapmanın ötesine geçememektedir. Çünkü hiçbir soyutlama ve temsiliyet yani simgeselcilik içermemektedirler, belirli bir fikir alışverişi ve öneride bulunmazlar.

Kültür kavramının tasarımlarda nasıl kullanılacağını açıklamaya çalıştığı makalesinde Rapoport (1987: 11-12) yerel bağlamlardaki yerleşik formların kültüre etkili bir cevap verdiğini ancak güncel ortamların hem yanıt verememe hem de etkili bir şekilde iletişim kurmama endişesini bulunduğunu belirtir. Bu güncel ortamda mimarlık ve kültürün problemli ilişkisini Aydınlı (2013) şu şekilde ifade eder:

> Mimarlık kültür ilişkisi tüketim toplumunun beklentileri doğrultusunda bir mimari bir problematik olarak karşımıza çıkar. Tüketim toplumu kültür endüstrisini yaratmış; mimarlık dâhil tasarlanan her nesnenin bir maddi kültür ürünü olduğu /görsel kültürün uzantısı olduğu gerçeğini ortaya koymuştur.

Tasarlanan çevrenin problemlerinin nedeni yalnızca mimarlık eğitimindeki sıkıntılarla ve tüketim toplumunun getirileri ile ilişkili değil çevreyi kullanan kullanıcının yaşamakta olduğu koşullar ve kültürel düzeyi ile de ilişkilidir. Bu probleme çözüm sunmak gerekirse en önemlisi "kültürel duyarlılık" kavramının toplumda benimsenmesi ve kültürel açıdan bilinç oluşturulmasıdır. 1984'te Montreal'de yapılan toplantıda Rapoport'un dile getirdiği

“Mimarlığın kültürel duyarlılığı” bu açıdan oldukça önemli bir başlıktır. Rapoport (1987) yapılı çevrelerin kültürel duyarlılık kavramını açıklığa kavuşturmak için, bu konuda bir dizi soru yöneltir. Neden kültürel duyarlık? Duyarlılık nedir? Çevre neye cevap veriyor? Öncelikle Rapoport (1987) Modern hareketin evrenselliği sebebi ile bağlam ve kültürel özgünlüğün göz ardı edilmesi ile mimarlıkta “kültürel duyarlılık” kavramının azınlık bir konumda olduğunu belirtir. Böyle bir ortam yerine olması gereken duyarlı bir ortamı ise “kültürün aktif bir bileşeni olarak, kültürün pasif bir kaplayıcısı değil, kültürün bir unsuru olarak kullanılan başka bir anlamda manipüle edilebilen bir ortam” olarak tanımlar.

Arredamento’nun yüz ellinci sayısında Tanyeli (2002) mimarinin bir değişime araç olma görevini yerine getirebilmesi yani üretken olması için mimarlık düşüncesinin “toplumsal kalıp inançlarını tahribe yönelik eleştirel bir kültür projesi” olarak yapılandırılmasının zorunlu olduğunu ifade eder. Çözüm olarak sunduğu kültür eleştirisi projesinin de öncelikle toplumun fiziksel çevreyi olduğu gibi değil, asla olmadığı farazi bir durum, “o eski günler psikozu” içinde kavrama ısrarına yönelmesi gerektiğini belirtir. Sürekli yakınarak, sürekli her şeyin kötüye gittiğini vurgulamaktan iyinin ne olduğunu konusunda fikirlerin silindiği bir ortamda yıkılanları, yok olanları sayarak veriler üretmeye çalışmak kısır bir döngü içinde bir mimari yaklaşıma sürüklemektedir. Bu duruma karşılık çözüm olarak Tanyeli (2002) mimarlık düşüncesinin “araçsallık ve işe yararlık edinmesi için klişeler üretmeyi ve klişelere ağlamayı bırakıp, soğukkanlılıkla eleştirel olması” gerektiğini belirtir. Kısacası çözümler üretmeyen, bakış açısını değiştirmeyen en önemliside harekete geçmeyen bir toplum hem kültürel açıdan hem mimari çevrenin durumu bakımından çöküş yaşaması kaçınılmazdır. Bu tezin amacı güncel mimarlık ortamındaki somut örnekler üzerinden kültür kavramının ele alınması ya da kültürün ne ölçüde tasarımlarda ele alındığını incelemek değildir. Amaç soyut ve bir o kadar düşünsel bir ortam olan animelerdeki kültürün mekânsal temsillerini sorgulamaktır.

Son olarak Japon toplumunun kültür kavramına olan yaklaşımına değinilmesi gerekirse; Güvenç (2010: 40) Japonların “bütün dil, bilim, sanat ve zanaatlara ve bunların yaşamdaki her türlü uygulamalarına *bunka* (kültür)” olarak gördüğünü oysa batı dünyasının ise bu kavramı “daha çok güzel sanatlar, edebiyat, felsefe gibi beşeri değerler karşılığında” kullandığını belirtmiştir. Japon kültüründe birey, içinde yaşadığı çevreden ayrı düşünülememektedir. Bireyin yaptığı iyi ve kötü davranışlar, hem kendisinin hem de ailesinin toplum içindeki konumunu belirlemektedir (Telci, 2010: 113). Japonlar bireysel

nitelikleri olan cinsiyetleri, yetenekleri, meslekleri, fiziksel özellikleri ile kendilerini tanımlamak yerine, üyesi oldukları ya da kendisini içinde hissettiği topluluk ya da grup üzerinden tanımlamaktadırlar.

Japonlar dünyayı "bizimkiler" ve "yabancılar" olarak ikiye böler, iki bölük olarak algılar. Öyle ki Japon kültürüyle ilgili verilerde bilgiler de ikiye ayrılmıştır. Kendileri için ve yabancılar için olanlar (Güvenç, 2010: 26). Bu nedenle yabancılar genelde Japon kültürünü çay törenleri, geleneksel Japon konutları ve bahçe düzenleri, giydikleri kimonolarla bilir. Ancak çalışmada Japon kültürünün mimariye etkisi sadece Japon konutu ya da geleneksel Japon mimarisi üzerinden incelenmeyecektir. Çünkü Japon mimarisi denilince zihinde canlanan ilk imajlar onlar olsa da mimarlık biçimsel özelliklere indirgenemeyecek kadar bütüncüldür. Öncesinde belirtildiği gibi kültür, öğeler halinde değil bütünsel bir perspektifle ele alınmalıdır. Animeler de bütüncül bir hayat kurgusunu ve kolektif kültürel pratikleri sundukları için inceleme alanı olarak seçilmişlerdir. Bunun yanı sıra Japon kültürü için önemli bir kurgu olan animeler toplum için anlamlı olan değerlerin yeniden üretimini gerçekleştirir. Bir topluluk için anlamlı gelen şeylerin kabaca tanımı kültürdür. Kültürün bir dizi farklı medyada üretilebileceğini düşünen Hall (2017: 10) "özellikle bugünlerde modern kitlesel medya ve kitle iletişim araçları ile farklı kültürler arasındaki anlamların tarihte görülmemiş bir ölçek ve hızda dolaştığı karmaşık teknolojilerin varlığından" söz eder. Bu üretim biçimlerinden biri ise animelerdir. Animeler hem kültürel değerleri içerisinde barındıran hem de kültür üzerinde etkisi bulunan, kültürün görsel alandaki bileşenlerindendir. Animelerin kültür ile olan ilişkisini Telci (2010: 198) şu şekilde açıklar:

> Bazı açılardan animenin içeriği kaçınılmaz olarak Japon kültürüne özgüdür. Anime sanatçıları belli terimleri, tarihsel dönemleri ve meseleleri öykünün odağına yerleştirmekte, öykünün dekoru olarak kullanmakta veya yan öykülerde değinmektedir. Japon gençlerinin yaşamında önemli yer tutan sınav sistemi, eğitim sistemini yıkıcı ama esprili bir dille eleştiren pek çok anime komedisinde karşımıza çıkmaktadır. Diğer sanat dallarında olduğu gibi anime de sadece içinden çıktığı toplumu yansıtmakla kalmayarak hâkim kültürü sorunsallaştırmaktadır.

Geç kapitalizmde gündelik hayatın artık "müzik, moda, filmler, televizyon programları, spor, turizm" gibi nesne ya da aksesuarlar etrafında döndüğünü düşünen Bennett'in (2013: 26) düşüncesinden yola çıkarak günümüzde mimari tasarımlarda ise teknoloji tabanlı kanallarla ve internet medyası ile benzer tasarım imgeleri kullanılmaktadır. Bilgi ve imge yağmuru sonucunda tasarımda benzerlikler olmakta, tasarım bir araya getirilen kutucukların

yüzeysel farklılıklar ile değişimi olarak görülmektedir. Özçınar (2009: 100) bir kültürde kendi geçmişini dikkate alan çalışmaların, özgün bir görsel dil oluşumuna destek olmasının yanı sıra, "küreselleşmeyle birlikte her şeyin tekdüzeleştiği bir dünyada özgün varoluşu zenginleştirme açısından da son derece önemli olduğunu" belirtmiştir. Bu çalışmalardan biri olan animelerde oluşturulan mimari temsillerle o kültürün eleştirisi yapılmakta, mimari çevre soyutlanarak mekansallaştırılmaktadır. Bu soyutlama ise ancak imgeler sayesinde olmaktadır. Bu açıdan, animeler yalnızca birebir aktardığı ya da yorumlayarak sunduğu mekânın fiziksel yanını değil, zihinsel yönünü de tartışabilmeyi sağlar. Zihinsel deneyim, kültürel belirleyenlerin toplamının ürünüdür ve onun tarafından biçimlendirilmektedir (Ersoy, 2010: 41). Dolayısıyla anime izleyicilerinin adım attığı dünya Bennett'in (2013: 63) ifadesiyle "imgelerin ve temsillerin hızla akışının asıl bir gönderme biçimi olarak tanımladığı, simülasyon bir dünya" olarak görülebilir.

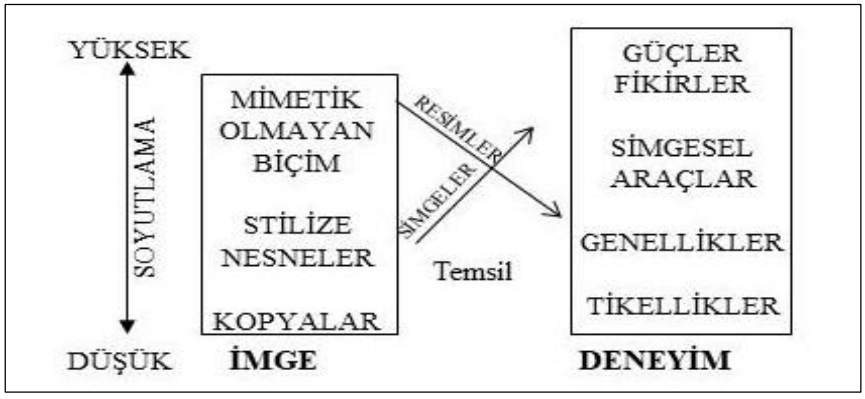
3.2. Temsilin Zihinsel-Kavramsal Düzeyi: İmge

İmge kavramını tanımlamadan önce neden bu kavram üzerinden animelerin incelendiği açıklanmalıdır. Bu sorunun cevabı animelerin mevcut mimari çevrelerden izler taşıyarak ya da tamamen kurgusal olarak üretilmiş çevreleri imgeleştirerek üretmeleridir. Animeler mekânları nesnelerin imge haline getirilmesi ile oluşturmaktadır. Ayrıca Bennett (2013: 115) "medya ve kültür endüstrilerince sağlanan imge, bilgi ve ürünlerin bireylerin gündelik hayatı müzakere edilip, düşünümsel kimlikler inşa ve ifade etmesinde kaynak görevi gördüğünü" belirtir. Bu bağlamda animeler mekân algısını imgelerle ele alınışının yanı sıra oluşturduğu düşünsel zemin ile eleştirel bir ortam yaratmaktadır.

İmge, öznenin zihinsel süreçleri ve nesnenin anlam katmanlarını ilişkili kılan farkındalık düzleminde ortaya çıkan bilginin kaynağı olarak görülmektedir (Alemdar ve Aydınlı, 2011). Mitchell (2005: xviii) imge kavramını "benzerlik, andırırlık ve ya gibilik formu" olarak tanımlamaktadır. İmgenin doğası irdelendiğinde önce zihinde var olduğu bilinmektedir. İmge var olanın ya da varmış gibi tasarlanan nesnelerin zihinde canlandırılışı ya da düşünsel kopyasıdır. İmgelerin çizimleri çok uzun zamandır insan kültürel üretiminin bir parçasıdır (Gürer &Yücel, 2005). Tarihin ilk günlerinden bu yana insanlar duygularını, düşüncelerini ve gördüklerini zihinlerinden çıkarıp herhangi bir yüzey üzerine aktarma girişiminde bulunmuşlardır (Parsa, 2007). Bu aktarım olayı aslında insanların kendilerini dışa vurmak için oluşturduğu bir öyküleme ve yeniden sunum şeklidir. Bu sunum şeklini insanlar temsil

kavramının açıklamasında geçen mağara metaforundan bugüne kullanmaya devam etmektedir. Leppert (2017: 16) imgelerin "insanlara asıl dünyayı değil, dünyalardan bir dünya" gösterdiğini ifade etmiş ve imgelerin, gösterilen şeyler değil bunların temsili yani "yeniden sunumu" olduğunu belirtir. Ersoy (2010: 32) ise imgeyi "sadece zihinde var olan, kişiye özgü gerçekliği ortaya koyan, var olan dünya ile görülen dünya arasındaki bağlamsal kurgu" olarak tanımlayarak, imgeyi mekânsal ve zihinsel imge olarak iki başlıkta ele alır. Bu sınıflandırmada mekânsal imgeyi "mekânın, insanlar tarafından deneyimlenmesi sonucu zihinlerde oluşan yansımalar" olarak, zihinsel imgeyi ise "insan zihninde algılanan ya da hayal edilen her türlü durumla ilgili oluşan zihin resimleri" olarak ifade etmiştir. Arnheim (2018: 122-124) ise zihinsel imgeleri "yerine geçtikleri fiziksel nesnelerin sadık kopyaları" olarak görür ve "düşünce için gerekli zihinsel imge türünün görülebilir bir sahnenin birebir kopyası olamayacağını" belirtir. Çünkü zihinsel imgelerin zihnin etkin ve seçici olarak çağırdığı şeylerle kısıtlı olduğunu belirtir. Bunu soyutlama ile benzeştiren Arnheim (2018: 126) soyutlamanın "kabaca öğelerin seçilip ayrılması ile yapılan genelleme" olması ile zihinsel imgelerin seçiciliği arasındaki benzerliği ilişkilendirir.

Zihindeki bir imgenin ne kadar soyut olabileceği sorusuna Arnheim (2018: 158) imgelerin yerine getirdiği üç işlev olan resim, simge ve gösterge ile açıklar. Aslında bu üç işlev olarak belirtilen kavramları hem işlev sınıflandırması hem de soyutlama düzeyleri ile ilişkilendirir. Örneğin; Arnheim (2018: 159-160) imgelerin soyutluk düzeyi bakımından kendinden daha aşağıda bulunan şeyleri betimlemesini resim işlevi, kendinden daha yüksek soyutluk derecesinde olan şeyleri betimlemesini ise simge işlevi olarak görür.



Şekil 3.4. Resimsel imgelerin ve temsil ettiği deneyimin soyutlama düzeyi (Arnheim, 2018: 174)

İmgeler ister stilize kopyalar olsun ister son derece gerçekçi ve aslına sadık olsunlar bu durum imgenin zihinsel bir kurgu olduğu düşüncesini değiştirmez. Ayrıca imge, her zihnin kendi içinde bulunduğu ortam, dönem şartları, ekonomi, teknoloji ve kültür gibi etmenler ile şekillenmesi nedeniyle öznel bir oluşumdur. Zamanla elde edilen düşünce ve birikimler, bu birikimlerin şekil almasında etkili olan çevresel etmenler ile birleştiğinde çok farklı mekânsal, kavramsal ve düşünsel şemalara evrilebilir. Buna bağlı olarak fiziksel dünya ve özne arasındaki ilişki nedeniyle meydana gelen bu süreci Alemdar ve Aydınlı (2011) şu şekilde açıklar:

> Birey, bu dünya içinde bir taraftan kendi zihinsel imgesini oluştururken, diğer taraftan da bu imge üzerinden kendini tanır. Fiziksel dünya ile özne arasındaki geçişken, sürekli gidiş gelişlerle oluşan bu ilişki, imgenin kaygan bir zeminde olagelen ve süregiden zihinsel bir oluşum sürecini açıklar.

İmge bağlamsaldır; imgeyle imgelenen arasındaki rabıta, ancak eserden yola çıkılarak bilinebilir ve genellikle sanatçılar aynı imgeyi kullansalarda, farklı bağlamlarda kullandıkları için, imge- imgelenen rabıtası daima bir defalığınadır, biriciktir, özneldir (Şakar, 2017: 43). İmgeler her ne kadar öznel düşüncelerin süzgecinden geçerek oluşmuş olsa da imge farklı okurlarda ancak içerisinde barındırdığı anlamla yer edinebilir.

Leppert (2017: 16) imgeler ile görülen şeyin insan bilincinin ürünü olduğunu, bu insan bilincinin ise "kültür ve tarihin ayrılmaz bir parçası" olduğunu belirtmiş ve şu sözlerle bu durumu ifade etmiştir. İmgeler maden cevheri gibi kazılıp çıkarılan şeyler değil, belli bir sosyo-kültürel ortam içerisinde belli bir işlev görmesi için inşa edilen şeylerdir (Leppert, 2017: 16). Bu çalışma kapsamında incelenen animelerdeki imgelerin işlevi ise kültürel ifadeleri mekan aracılığıyla yansıtmak ve bu ifadelerin geleceğe aktarımını sağlamak, taşıdığı temsil gücüyle bir iletişim ortaya koyabilmektir.

Nesne, bireye ait olduğu kültürle ilgili bir anlam ifade ediyorsa simge haline gelmektedir. Dolayısıyla, simgeler anlam barındırıyorlarsa kültür ürünlerinin dünya üzerinde somut bir şekilde canlandırıldığı nesneler olmaktadır (Timuremre, 2004: 5-6). Bu somut nesneleri temsil araçları ile okumak mümkün müdür? Maddi imgeler üzerinden "yapılı çevrenin mimarlık bilgisini üretmenin giderek önem kazandığını" düşünen Alemdar ve Aydınlı (2011) "Husserl' in "maddi imge" olarak tanımladığı fotoğraf, resim gibi salt görselliğin ön planda olduğu temsil araçlarının kullanılması sonucu ortaya çıkan çağrışımlar ile oluşan zihinsel imgenin" bu üretim için oldukça önemli bir yeri olduğunu belirtir. Bu üretimi yapmanın bir başka yolu

da yüzey üzerine yansıtılan görüntülerin içerdiği mekânsal imgelerin animeler üzerinden açığa çıkarılmasıdır. Sinemanın diğer sanatlar gibi imgeyi sadece göstermediğini, tersine imgenin "tüm hareket yönlerinin ve zamansal boyutlarının kartografisini" oluşturduğunu düşünen Sütcü (2015: 14-15) sinemanın "düşünmeyeni düşündüren" sinematografik bir imge ortaya koyduğunu belirtir ve sinematografik imgeyi şu şekilde tanımlar:

> Sinematografik imgede iki yön birlikte gelişim göstermiştir: imgenin doğrudan doğruya etkide bulunduğu duyusal yön ve alttan alta gelişim gösteren düşünsel yön. Bu iki yönün gücünün birleştiği imgenin adıdır sinematografik imge.

Animelerde izleyici ile iletişim kurup, hareket ve zaman akışıyla içinde sahip olduğu anlamları ortaya çıkaran imgeler, benzerlik açışından nesnenin aslı ile uyumludur. Ancak amacı nesneyi birebir kopyalamak değil, onun taşıdığı anlamı izleyiciye aktarmaktır. Nesnenin imge haline gelmesi ve bir anlam ortaya koyabilmesi ancak temsil ilişkisi ile açıklanabilir. Bu temsil sistemi içerisinde anlamı oluşturan nesnenin aslına olan benzerliği değil onun gerçekliğinden uzaklaşmayan ama kendi şartlarını ortaya koyup, düşünce için araçsallaşmasıdır. Benzeyiş ve andırış temelli bir temsil üzerinden bakılacak olursa Foucault (2010: 42-43) benzeyiş ve andırış kavramlarını karşılaştırdığı kitabında benzeyiş için bir model olduğunu ve bu modelin kendisinden çıkan bütün kopyaları düzenle sıralayıp kademeleştirebileceğini yani benzeyişin temelinde sınıflayan bir ilk başvuru noktası olduğunu belirtir. Buna ek olarak benzeyişin "egemenliği altında bulunduğu canlandırmaya hizmet" ettiğinin ifade eder (Foucault, 2010: 43). Ancak gerçeklik kavramının dikkatli kullanılması gerektiğini belirten Arnheim (2018: 162) gerçek bir benzerliğin, "bakan kişiyi, temsil edilen nesnenin temel özellikleriyle karşı karşıya bırakamayabileceğini" belirtir.

Kavramları, fikirleri belirli yazılı kelimeler ya da telaffuz edilen ses ve görsel imajlarla ilişkilendirdiğimizi belirten Hall (2017: 27) bu işaretlerin (kelimeler, sesler ya da görseller) "kafamızda taşıdığımız ve bir araya gelerek kültürümüzün anlam sistemini oluşturan kavramları ve aralarındaki kavramsal ilişkileri" temsil ettiğini belirtir. Hall'e göre (2017: 29) işaretler ister görsel (simgesel) isterse yazılı ya da sözel yani dizinsel işaretler olsun bunların temsil sistemleri kullanılarak yorumlanması gerekir. İmgeler ister elektronik ister analog bir ortamda üretilsinler elde ettikleri gerçeğe yakınlığı ile değil, vermek isteği anlamsal ilişki göz ardı edilmeden okunmalıdır. Dolayısıyla imgeye çok boyutlu bir perspektiften bakılması gerektiğini Parsa (2007) bu durumu şu şekilde açıklar:

> İmge bilim alanına iki perspektiften yaklaşılmalıdır; ilki, imgelerin daima görmeye ve gözlemlemeye dayanması, dolayısıyla beynin içyapısında oluşan bilişsel süreçlere ve algılamaya dayanması, ikincisi ise daha karmaşık ve ihmal edilmiş bir alan olan anlamın fark edilip çözümlenmesi ve anlamlandırılmasıdır. Görsel tasarımlar ve imgelerin anlamı daha önce bellekte yer alsın ya da almasın, okuruyla iletişim kurmaktadır. Bu bağlamda, anlamın alımlanması için üst okuma yapılması gerekmektedir.

İmgeye tek yönlü bir bakış açısı ile bakmak onun sözlük tanımlamasındaki anlamı ile bakmaktır. Bu bakış açısında önemli olan imgenin neye benzediği ya da neyi andırdığıdır. Ancak imge hem oluşum süreci hem de algılayan ile olan ilişkisi ile farklı bağlamları içerir. Çözümlenmesi ve anlamlandırılması için dil gibi bir temsil sistemine ve bütünsel bir bakış açısına ihtiyaç vardır. İmgeler kültürel, sosyal, ekonomik ve çevresel öğeleri anlatmak istediklerini aktarmaya yarayan işlevsel araçlar olarak kullanırlar. Önemli olan bu araçların ne olduğu, neye benzediği, nasıl bir forma sahip olduğu değil; kendi temsil sistemi çerçevesinde ortaya koyduğu anlamdır. Bu nedenle imge sahip olunan temsil sistemi içerisinde inşa edilen anlamı taşır ve kitlelere aktarır. İmgenin taşıdığı anlam o imgeyi tasarlayan tarafından oluşturulmuş olsa da o imgeye maruz kalanlar imgeyi tasarlayana göre farklı bir arka plana sahip olması nedeniyle imgeyi daha farklı algılayabilmekte dolayısıyla imgeye farklı anlamlar atfedebilmektedir.

Görmeyi bir seçme işlemi olarak gören Şakar (2017: 8) "kendiliğinden ve dolaysızca insana ulaşan hiçbir imge" olmadığını, algılanan her şeyin sahip olunan birikimle anlamlandırıldığını belirtir. Bu durumda anlamlandırma ancak görsel olanın kültürel yapı ve değerlerle olan bağı ile olabilir. Kültürün görselleştirilip izleyenin yorumlamasına sunulan imgeler ancak izleyici kitlenin belleğindeki tüm imgelerden yalnızca perdeye yansıyanıdır. İfade edilmek istenen her ne ise yazılı ya da sözel olarak söz dağarcıkları ile açıklamaya çalışmak kişiyi sınırlar ve belirli kalıplar içine hapsedebilir. Ancak görsel olanda sınırları olmayan bir görsel dağarcık sebebi ile kısıtlama yoktur. Fakat bir anlam ifade etmesi için Şakar (2017: 8) "imgenin, resmi oluşturan noktalardan biri olarak kabul edilirse eğer; imgelerin ancak resmin bütünlüğünün bir parçası olarak birleşebildiğinde değer kazanacağını", imgenin açık seçikliğinin her zaman kavrayışı ima etmediğini ve kavrayışın daima insanın birikimi ve resmin bütünü ile olabileceğini ifade eder. Ayrıca Şakar (2017: 9) resmin bütününde değer kazanan ve anlamlı hale gelen imgenin gerçeklik düzleminden koptuğunu, bu kopma ile birlikte oluşan anlamın imaya, göndermeye ve çağrışıma sahip olduğunu bu sebeple imgenin kendisini de aşan ve içeren anlam alanını temsilen var

olduğunu belirtir. Bu bağlamda imgenin salt zihinsel bir süreçle oluşturulmuş olmadığı, çevrenin sağladığı olanaklarla, duyusal uyarımlar ile öznenin yönelmişliğinin imgenin oluşumunda önemli rol oynadığı söylenebilir (Alemdar, Z. Y. & Aydınlı, S., 2011).

İmgeler, temsil ettikleri gerçeklerinden daha fazla ilgi çekmektedir. İnsanlar görmek istediklerini görürken, imgeler görmek istemediklerimizi de gözler önüne sererler ve adeta bir silah kadar etkileyicidirler (Parsa, 2007). Nesneyi görmek, nesnenin kendi özelliklerini, ortamının ve gözlemcinin ona dayattığı özelliklerden ayırmak demektir (Arnheim, 2018: 72). Dolayısıyla anime izleyicisi kendi birikiminde yer alan imgeleri film esnasındaki görüntülerle eşler. Yönetmenin öznel birikimleri ile fikrini ve filmin kurgusunu ortaya koyduğu sahnelerde gerek mekânlar gerek gündelik hayat akışı ve olay örgüsü ile izleyici zihninde belirenler doğrultusunda filmi anlamlandırır. Animeleri izleyen kişi o görüntülerin hangi tekniklerle üretildiğini ya da arkadan gelen müziğin nerde başladığı gibi detaylara takılmaz. Çünkü izleyen kişi fiziksel olarak o mekânın içinde var olamayacağını, hatta öyle bir mekânın gerçekliğinin olmadığını ve onların sadece çizimlerin peş peşe sıralanması ile oluştuğunu bilir. Ama o esnadaki asıl gerçekliğin izlenen animenin kurgusu ve olay örgüsü olması sebebi ile izleyen kişi farklı bir mekânsal deneyim süreci ile baş başa kalır. Anime oluşumunda yer alan imgeler mekânın hissedilebilir oluşunu sağlar. Mekânla olan ilişki açısından animelerde özgün görsel anlatıyı oluşturan kültürel ve mekânsal imgelerin oluşumu mimarlıktaki mekânsal üretimle benzeşir. Her ikisi de kültürel imgeleri oluşturdukları mekânlara ve yaşantıya dâhil eder. Pallasmaa (2016: 56) bir mimarlık yapıtının "hem fiziksel hem de zihinsel yapıları bir araya getirerek kaynaştırdığını" ve yapının deneyiminin "birbirinden kopuk görsel imgeler koleksiyonu" ile olamayacağını belirtir.

İmaj üretmek ve üretilen bu imajlardan bir bütün ortaya koymak sinema ve mimarlığın ortak amacıdır. Bu nedenle sinema ve mimarlıktaki imaj temsilleri, mekânın yeniden yorumlanması için yol gösterici olabilir (Akçay, 2008: 3). Kahvecioğlu (1998: vii) mekânsal imaj kavramının yalnızca görsellikle sınırlı imgeleri değil, mekânın ifade ettiklerinin bütününü kapsayan kavramsal ve zihinsel bir yapıyı ifade ettiğini belirtir. Mekânın imgelerle birleşmesiyle mekân sadece görsel bir ifade olmaktan çıkıp vurgu yapan bir dışavurum ifadesi haline gelmektedir. Mekânsal imgeler mekânda gerçeklikten görselliğe geçiş yapılan bir köprü görevini üstlenmektedirler. Mekânın duyumsattığı tüm duygu ve düşüncelerin zihinsel mekândaki çevirisidirler (Ersoy, 2010: 34). Anlamın mekânsal imgelerle izleyene

verilmeye çalışıldığı animeler mimari mekânı yalnızca bir dekor olarak kullanmaz. İzleyene vermeye çalıştığı duyguyu, fikri yani ortaya koymaya çalıştığı anlamı mekânı araç haline getirerek yapar. Bu bağlamda filmlerdeki mekânların nasıl bir görev üstlendiğini Ersoy (2010: 39) şu şekilde açıklar:

> Mekân sadece fiziksel dünyanın bir parçası değil, zihinselliğin, içselligin de bir parçasıdır, zihinden doğan mekân hissettiren, deneyimlenen, düşünsel içsel bir mekanizmanın ürünüdür. Mekân hiçbir açıklamaya gerek duymaksızın seyircinin görsel ve zihinsel algısına doğrudan hitap ederek anlatılmak isteneni yansıtabilmektedir. Fiziksel dünya ile düşsel, zihinsel dünya arasındaki geçişleri konu alan filmlerde geçiş görevini gören ögenin mekân olduğu görülmektedir.

3.3. Temsilin Araçsal-Teknik Düzeyi: Mekan

Temsilin araçsal-teknik düzeyi denince akla ilk olarak tasarımın uygulamaya evrilmesi adına kullanılan plan, kesit, görünüş gibi çizim dilini oluşturan araçlar gelir. Çünkü bu düzeyde Yücel'in (2004) belirttiği üzere yararsal bir amaç üzerine yapılan, "yorum ve çağrışımdan arınmış teknik bir dil" oluşumu söz konusudur. Mimarlıkta mekânı temsil etmekte kullanılan mimari temsil biçimleri sabit araçlardır ve hareketten yoksundurlar. Bunun yanı sıra zaman kavramı ile olan kopuklukları nedeniyle de mekânsal üretime düşünsel anlamdaki katkıları zayıf kalmaktadır. Oysa hareketlendirilmiş görüntülerden oluşan animeler ışık, ses, gölge, kurgu ve montaj gibi pek çok bileşenle aktarmaya çalıştığı mekâna oluşturulan atmosferle ile bir derinlik katmakta, izleyeni o mekâna dâhil etmektedir. Dolayısıyla animeler bir bakıma mekânı hareket ile deneyimleme olanağı sunmaktadır. Buna bağlı olarak animeler mekân temsilinde kullandığı araçlar ile mimarlıktan farklılaşmakta ancak ortaya çıkan temsiller ile mimarlığa eleştiri getirebilmektedir. Ayrıca yansıttığı gündelik pratikler, çevre eleştirisi ve tasarlanan ya da kurgulanan mekânları ile düşünsel bir zemin oluşturmaktadır. Mimarlık sadece bir üretme sanatı değil, aynı zamanda mekân üzerinden yorumlama, birey ve toplum üzerine bir düşünce üretme biçimidir (Ersoy, 2010: 11).

Bu noktada asıl sorun ise animelerin mimari çevreyi nasıl sunduğu değil, mimarinin neyi temsil ettiğidir. Neyi temsil ettiğini anlamak içinde öncelikle mekânı çözümlemek ve anlamını kavramak gerekir. Antik Yunan döneminden günümüze farklı pek çok platformda ve birçok yönüyle mekân kavramına yaklaşımlar mevcuttur. Mekâna etki eden pek çok kavram olduğu gibi, etkilediği kavramlarında olması nedeniyle tek ve her yönüyle bütün alanlar için geçerli olabilecek bir mekân tanımının yapılması mümkün değildir. Mekân

kavramının kapsamındaki genişleme ve anlamında yaşanılan problemlerin sonucunda içinde bulunulan durumu Nalbantoğlu (2008: 89) şu şekilde açıklar:

> Mekân sözcüğünün kapsamı artık o denli geniş ve anlamı öylesine örselenmiştir ki, zanaatımsı üretim ya da seri imalata dayansın mimarlık pratiklerinin oluşturduğu yapı mekânları ya da açık kent mekânlarından tutun da, modern bireyin ruhsal iç mekânına kadar uzanan çok farklı nitelikteki görüngü ve olgulardan dem vurulduğunda, sanki açıklama, çözümleme yetersizliğinin, boşluğunun üstünü örtermişçesine sözcüğün aceleyle, kolayca sarf edildiğine sıklıkla tanık oluruz.

Lefebvre (2016: 23) mekânı toplumsal olarak üretilen bir nesne olarak görmekte, Aydınlı (2002: 41) mekânı "içinde konumlandığımız, kendi var olma olasılıklarını keşfettiğimiz bir ortam, özne ve nesnenin buluştuğu yaşanan bir yer" olarak ifade etmekte, Ersoy (2010: 12) ise "bünyesinde birçok tarihi izi ve referansı barındıran, tarihin deneyimlerine ayna tutan mimari bir düzen sanatı" olarak tanımlamıştır. Roth (2000: 75-76) "Mimarlığın Öyküsü" kitabında fiziksel, algısal, kavramsal ve davranışsal mekân kavramları ile mekânı sınıflandırır. Algısal mekân görsel sınırları olmayan dolayısıyla şeffaflaşmış olan mekân iken, kavramsal mekân ise algısal mekân parçalarının zihinde yeniden birleştirilmiş hali, davranışsal mekân da bireyin hareket halinde olduğu ve kullandığı mekândır. Bir başka mekân anlayışı da Harvey'in (2013: 18-19) "Sosyal Adalet ve Şehir" kitabında açıkladığı mutlak, görünür ve ilişkisel mekândır. Bu kavramları Harvey (2013: 18-19) şöyle açıklar:

> Mekânı mutlak bir kavram olarak görürsek, maddeden bağımsız bir "kendinde şey" haline gelir. Olguları ayırt edebileceğimiz ve sınıflandırabileceğimiz bir yapıya sahip olur. Göreli mekân görüşü ise, onun sadece birbirleriyle bağlantı halindeki nesnelerin varlığı sayesinde var olan, bu nesneler arasındaki bir ilişki olarak anlaşılmasını gerektirir. Mekânın göreli olarak bakılabileceği başka bir yön daha var ve ben bunu ilişkisel mekân olarak adlandırmayı seçtim: Mekânın, Leibniz'in bakışıyla nesnelerin içinde görülmesi ve bu anlamda nesnelerin de ancak kendi içlerinde başka nesnelerle ilişkiler içererek ve bunları temsil ederek var olduğunun kabul edilmesi.

Lefebvre (2016: 113) mekânın üretilmesini "tasarlanan (fiziksel), algılanan (zihinsel) ve yaşanan (toplumsal) mekân" olarak üç kurucu öğe üzerinden kavramlaştırmaktadır ve mekânı bir "şey" olarak görüp incelemek yerine, onu toplumsal olarak üretilir bir olgu olarak görmektedir. Ayrıca belirttiği üç kurucu öğeyi kapsayacak şekilde; "mekân temsilleri, temsili mekânlar ve mekânsal pratikler" olarak birbirine bağlı olan "çok boyutlu" mekânı üretir. Mekân temsilleri; kavranan/ tasarlanan, mekânı organize ve temsil eden fiziksel mekânlar iken, temsili mekânlar; yaşanan /deneyimlenen, toplumsal mekânlardır. Yaşanan mekân, kavranan mekânın ona dâhil olmaya çalıştığı deneyimsel bir mekândır. Akıcı ve

hareketlidir; düşünceden çok hayal gücü, anılar, rüyalar, semboller ve duygular üzerine kurulur. Mekânsal pratikler ise; algılanan/ zihinsel mekânlardır ve gündelik yaşamın gerçekliğinde rol oynarlar. Mekânı toplumsal bir ürün olarak gören Lefebvre'nin (2016: 21-23) yanı sıra yine onun tanımlamasına göre mekânı "belirli ölçütlere göre tanımlanmış boş bir çerçeve olarak" gören anlayışlarda vardır. İzgi (1991: 86-87) "Mimarlıkta Süreç, Kavramlar- İlişkiler" adlı kitabında yer alan Mimarlıkta Mekân (Espas) bölümünde mekânı bu belirtilen anlayış çerçevesinde şu şekilde tanımlar:

> Mimarlık alanında: doğa koşullarının egemen olduğu fiziksel çevrenin içinden bir bölümün, gereksinim duyulan işlev veya işlevleri karşılamak üzere; belirlenmesi, sınırlanması, çevrelenmesi, örtülmesi, yalıtılması, koşullandırılması, düzenlenmesi yollarından tümünü bir arada veya sadece bazılarını kullanarak yeni bir yapay çevre oluşturulması en genel anlamda; amaçlanan eylem veya eylemlerin gerçekleşeceği bir alanın üç boyutlu olarak sınırlanması bir hacim boşluğunun, bir mekânın yaratılmasıdır.

Ancak mekânı tanımlı bir boşluk olarak görmek mekânın çok boyutlu oluşunun göz ardı edilmesine neden olur. Oysa mekânın sahip olduğu zihinsel boyutu ve zaman kavramı ile olan algısal bir boyutu söz konusudur. Bu noktada animelerde zaman kavramı üzerinden izleyiciye aktarılan imgeler mekân sayesinde yorumlanabilmektedir. Dolayısıyla animeler anlatıyı oluşturmak için mekâna ihtiyaç duymakta, ayrıca zamanın akışı ile ilerleyen görüntüler ile de mekân algısını izleyiciye vermektedir. İnsan, mekânı zaman içinde hareket ederek ve tüm duyularını kullanarak deneyimler (Köseoğlu, 2013: 18). Kahvecioğlu (1998: 37-39) mekânı maddesel olarak var olan fiziksel sınırlar ve maddesel olarak var olmayan zihinsel boyutları içeren zaman içerisinde algı ve deneyim olarak ayrıştırmıştır. Mekânın algılanma sürecinde sahip olduğu nesnel ve fiziksel özelliklerin duyu organları ile algılanması ilk aşama iken bu aşamanın kültürel ve zihinsel süzgeçten geçirilip anlamlandırılması ikinci aşamadır.

Mekânın sınıflandırılması ve tanımlamalarından sonra, filmlerde kullanılan mekânlar da gruplanabilmektedir. Filmde aktarılmak istenen iletide en büyük rol mekâna aittir. Görsel öğelerle yapılan bu aktarımda görüntülerin arka arkaya gelişi, sürekliliği, değişimi ile anlamlar üretilmektedir. Öyle ki izleyen kişi bu anlam yoğunluğunda bulunduğu mekânla olan ilişkisini kesebilmektedir. Tanyeli (2001) filmlerde kullanılan mekânları "inşa edilmemiş ve gerçeklik düzleminde kullanılmayan sanal mekânlar, gerçek mimari mekânları kendi sanal evreninde yeniden üretmesi ile somutlaştırması ile oluşan mekânlar" ve son

olarak "kendi olay kurgusu içinde bir mimarı ve/veya mimarlık etkinliğini ele alınan mekânlar" olmak üzere üç yönde ele almıştır. Sanal mekân ile ilgili olarak Göktepe (2013: 13-14) bu mekân türünü "insanın fiziksel olarak içinde bulunmadığı halde, zihinsel olarak dâhil olduğu mekân" olarak tanımlamış ve üç farklı şekilde oluşturmanın mümkün olduğunu belirtmiştir. Bunlar; "fiziksel dünyayı olduğu gibi kopyalayarak sanal ortama taşımak fiziksel dünyadan esinlenerek, yeni bir mekân tasarlamak" ve son olarak "fiziksel dünyadan tamamen bağımsız, kendi kuralları olan bir dünya yaratarak yeni tasarımlar oluşturmak" şeklindedir. İnce (2007: 39-51) ise filmlerde mekânın oluşumunu "mevcut mekânın kullanılması, kurgusal mekânın yaratılması" olarak ikiye; mekânın kullanım biçimlerini ise "mekânın fon, tamamlayıcı ve asıl eleman olarak kullanılması" olmak üzere üçe ayırmıştır. Yapılan tanımlar üzerinden incelenen Miyazaki animelerinde geçen mekânlar için genel bir sınıflandırma yapmak gerekirse bu animelerde iki farklı mekânsal durum söz konusudur. Bunlardan ilki gerçekte var olan ya da olmayan ancak var olanlarla biçimsel benzerlikleri olan mimari mekânları içermesi ile gerçekliği sunan mekân, diğeri ise gerçekte var olmayan ancak filmin kurgusunda varlığını kabul ettiren, film için anlam ifade etmesi ile kurgusal mekândır. Dolayısıyla ne türlü olursa olsun animelerde her olay mekânla ilişkili, zaman ise mekânın oluşumuna araçtır. Ayrıca mekânda geçen pek çok imge yalnızca filmin kurgusuna hizmet etmez, aynı zamanda karakterleri, yaşantıyı ve kültürü yansıtır. Bu durumla ilgili olarak Ersoy (2010: 15) şunları ifade eder:

> Yönetmenler, hazırladıkları kurguya uygun olacak mekânları hiç olmadıkları haliyle kullanabilmekte ve var olan mekânı dönüştürebilmektedirler. Ancak yönetmenlerin kendilerine tanıdıkları bu özgürlük, farklı sonuçlar da ortaya çıkarabilmektedir. Sinemada mekânları kullanırken aslında onları yeniden yorumlamakta, imgeler yaratarak mimari ile ilişkilendirmektedir. Mekânı deforme etmekte, yepyeni anlamlar ve kimlikler yüklemektedir.

İnşa edilmemiş ve gerçeklik düzleminde kullanılmayan bir sanal mimarlık alanı tanımlaması ve var olan mimari mekânları kendi kurgusal evreninde yeniden üretmesi ile animeler tıpkı mimarlık gibi mekân kavramını çalışma alanı olarak belirlemiştir. İğdeli (2013: 11) "tarihsel süreç içinde sosyal ve kültürel alanda yaşanan gelişmeler, yaşam biçimini değiştirirken mekânların da değişimini gerekli kıldığını" belirterek kültürün mekân üzerindeki etkisini ifade eder.

Animeler her ne kadar mimariyi yoğun olarak kullansa da yaşantı, kültür, gündelik hayattan parçalar olmadıkça bir bütün haline gelemez ve böyle bir durumda aktarılmak istenen duygu

ve düşünceler karşılık bulamaz. Dolayısıyla, mekân nerede tasarlanmış olursa olsun içindeki bireyin kültürünü, ritüellerini, yaşantı biçiminden parçaları taşımadıkça anlamsızdır. Fakat bu durum her anlam ifade eden mekân üzerinden de aynı çıkarım yapılabileceği anlamına gelmez. Çünkü aynı animeyi izleyen ve aynı mekânlar üzerinden deneyimler elde eden kişiler aynı sonuçlara ulaşamayabilir. Her birey mevcut düşünce, mekânı algılama şekli, sosyo-kültürel alt yapısı ile farklı deneyimler elde eder. Bu durumu Esin (1999: 27) "mekânın kendi biçimsel niteliklerinden çok toplumun bireyleri tarafından paylaşılan bir takım değerlere göre" algılanması, anlam verilmesi ve kullanılması ile açıklar.

Birey, kendi fiziksel varlığını ve ait olduğu grubun kültürel değerlerini, yaşadığı mekânı kullanma biçiminde yansıtmaktadır (Esin, 1999: 27). Dolayısıyla mekân ve zaman üzerinden animelerde elde edilen mekânsal deneyim için bir yöntem önermek oldukça zordur. Her birey kendi deneyimini ve çıkarımlarını elde eder. Bu deneyim öznel olmasının yanı sıra yönetmenin bireysel düşüncelerini içermesi ile de farklı anlamlar barındırır. Dolayısıyla, Miyazaki'nin yaşamakta olduğu, hayatı boyunca edindiği gözlem, bilgi ve deneyimlerinin çoğunun Japonya da olmasının bu anlamda bir sınır oluşturmayacağı düşünülmektedir. Zaten ortaya koyduğu animelerdeki mekânlar, kurguladığı mimari çevre çoğunlukla günümüz Japonya'sı üzerine değil, genelde deneyimlerine ya da geçmiş yaşantısına dayanan, yaşadığı çevrenin problemlerine çözüm arayan kurgusal çevrelerdir. Onun için önemli olan Japonya da olan mimari çevreyi, yapıları, kentleri birebir yansıtmak, oradaki hayat kurgusunu soyutlayıp, temsillerini izletmek değildir. Dolayısıyla bu çalışma Miyazaki'nin animelerini analoji ve görsel benzerlikler üzerinden değil, ortaya koyduğu düşünsel yapı, oluşumunda dikkat ettiği mekânsal soyutlamalar ve temsil sistemi üzerinden ele almaktadır. Böyle bir mekânsal analiz yapılmadan önce Japonların mekân anlayışına değinmek gerekir. Japonların görsel algısının diğer toplumlara göre farklı olmasından yola çıkılırsa, mekânsal algılarının da farklı olduğu söylenebilir. Bu mekânsal algının farklı dönemlerde nasıl olduğuna değinmek gerekirse Muromachi - Ashigaka Dönemi (1338-1573) itibariyle günümüze dek devam eden geleneksel Japon tipi evlerin oluşmaya başlamış, Kore üzerinden Japonya'ya etki eden Budizm ve Çin Japon mimarisinde, sanatında, yaşantısında önemli etkiler yaratmıştır. Zamanla Çin ile olan ilişkilerin azalması mimaride simetriye olan yatkınlıktan uzaklaşmaya ve doğaya yönelerek içinde yok olan, ona uyum sağlayan bir mimari anlayışa dönüşmüştür. İnsan- evren ilişkisinin karşılıklı etkileşime dayandığını düşünen Timuremre (2004: 58) Japon kültürünü de içine alan doğu kültüründe doğaya uyum sağlama olayını "bireyin doğaya karşı yaptığı iyi ya da kötü her türlü tutum"

ile ilişkilendirmiş, dolayısıyla bu kültürlerde doğayla mimari çevre arasında bütünlük kurulmaya çalışıldığını belirtmiştir. Doğa Japon kültüründe yaşamı temsil eder, bu nedenle doğaya saygı duymak demek insana ve yaşama saygı duymak demektir (Erdemir, 1993: 30). Bu durumun gözlenebileceği en iyi örnek ise Japon bahçeleridir. Öztekin (2008: 19) Japon bahçelerinin küçük alanlar olmasına rağmen, ziyaret eden kişiyi detaylarda gezdirerek mekân algısında farklılıklar yarattığını, ayrıca amacın güzel ve mütevazi bir yolculuk yaptırarak, yaşamın kendisine dikkat çekmek olduğunu belirtmiştir. Japon sanatında yeniden düzenlenmiş, idealize edilmiş, tasarlanmış görüntülerin önemli bir yeri olduğu belirten Kurşuncu (2014: 56) "idealize görüntü fikrinin akla getirdiği ilk imgelerden birinin Japon bahçeleri" olduğunu belirtir. Ayrıca "doğadaki dağların, tepelerin, nehir ve denizlerin görüntüsünün minyatür kopyalarının kayalar, taşlar, kimi zaman çeşmeler aracılığıyla temsil edilmesinden oluşan" bu bahçelerin "idealize edilmiş alanlar olarak tasarlanmış bir görüntüsü" olduğunu ifade eder.

Kısacası mekân, içinde bulunduğu kültürün bütün öğelerini taşır. Mekânsal biçimleniş sadece fiziksel etkilerin ya da etkenlerin sonucu değil, tüm sosyo-kültürel faktörlerin sonucudur (Köseoğlu, 2013: 14). Buna bağlı olarak Rapoport (2004: 27) yerel tasarımın en tipik örneği olması ve inşa edilmiş çevrenin büyük bölümünü oluşturması sebebi ile kültürden en fazla etkilenen yerleşme tipinin barınak (konut) olduğunu savunmaktadır. Bu duruma örnek olarak kültürün mekân üzerindeki etkisine bir örnek vermek gerekirse; Erdemir (1993: 31) "batıdan ya da Çin'den farklı olarak Japon evleri iç mekân oluşumu olarak ardışık ve benzer büyüklükteki tek bir odanın eklemlenmesi ile türetilmiş" olduğunu belirtir. Mekânsal oluşumdaki kültürel özelliklerin yanı sıra, *ma* kavramı da Japonların mekânsal yaklaşımında oldukça önemli bir kavramdır. Mekân kavramı genel olarak tanımlı olan boşluk ile açıklanmaya çalışılırken, Japonlar için mekân aralık anlamına gelen *ma* kavramı ile ilişkilidir. Kelime anlamı olarak boşluk anlamına geliyor olsa da, bu kavram Japon konutunda, bahçe tasarımında, müzik, şiir ve benzeri pek çok alanda karşılaşılan bir yaşayış biçimidir. Geleneksel Japon mimarisi üzerine verilen bilgiler incelenerek animelerde, ilgili olan yerlerde değinileceği için bu bölümde kısaca Japonların mekânsal algısına değinilmiştir. Genel anlamda kırsal Japonya ve geleneksel öğeleri içeren animelerin özellikle seçildiği bu çalışmada önemli olan mekânların taşıdığı anlam ve sahip olduğu değerler, açığa çıkarılmaya çalışılmaktadır. Geçmişten gelen bir geleneğe ya da hikâyeye katıldığımızda, onu modern bir mercekle yorumluyoruz (Hartman, 2017). Bu bağlamda Miyazaki ise anlatılarını çoğunlukla modern olan üzerine değil, geçmiş üzerine kurgular.

Geçmiş üzerinden modern olanın eleştirisini yapmaya çalışır. Dolayısıyla ister kurgusal ister gerçekçi mekânlar üzerinden olsun mekân Miyazaki için ortaya koymaya çalıştığı çevre eleştirisinde kullandığı temel araçtır.

4. MİYAZAKİ SİNEMASINDAKİ KÜLTÜREL İMGELERİN TEMSİLİ VE MEKANSAL KURGUSU

Miyazaki'nin görsel kaydı, çeşitli kaynakların titiz bir keşifinden damıtılan metinler arası bir resim kolajı ve resimli kelime haznesi olarak tanımlanabilir (Cavallaro, 2006: 8). Bu tez çalışması ise Miyazaki'nin kurucusu olduğu Stüdyo Ghibli filmleri arasında onun hem senaryosunu yazdığı hem de yönetmenliğini yaptığı filmler olan Komşum Totoro (1988), Ruhların Kaçışı (2001) ve Rüzgar Yükseliyor (2013)'a odaklanmaktadır. Mekânı kültürel imgeleri anlamlandırmada bir araç olarak gören bu çalışma kapsamında seçilen bu filmlerin her biri farklı anlatılar üzerine kuruludur. Ancak bu durum incelenen her filmden farklı mekânsal çıkarımlar yapmaya imkân tanımaktadır. Komşum Totoro'nun kırsaldaki gündelik hayat üzerine kurulu olması, filmin ana kurgusunu oluşturan evin mekânsal olarak taşıdığı değer ve bu mekânlarda geçen bir takım davranış biçimlerinin kültürle olan ilişkisi ve bunun mekânın kullanım şekline olan etkisi filmin tez kapsamında ele alınmasında oldukça etkilidir. Filmin sahip olduğu kültürel arka planın yanı sıra Totoro Ormanları ve Aichi fuarında inşa edilen birebir ölçekteki ev sebebi ile gerçek hayata etki edecek kadar önemli bir eleştiri aracı olması bu filmin tez kapsamında incelenmesine neden olmuştur. İncelenen ikinci film olan Ruhların Kaçışı ise hamam ve Meiji döneminin temsili olan eğlence parkı gibi kamusal mekân niteliği taşıyan yapılar üzerinden kültürel arınma, tüketim kültürü gibi kavramların sorgulamasını yapmaktadır. Ayrıca tanımlanan eşik mekânlar ve karakterlerin ya da filmde geçen olayların mitolojik durumlarla desteklenmesi ile izleyiciye kültürel referanslarla dolu toplumsal bir analiz ortamı sunmaktadır. Son film olan Rüzgar Yükseliyor ise biyografik hayat öyküsüne dayanması nedeniyle geniş bir tarihsel perspektife sahip olmanın yanı sıra Taisho dönemi geleneksel Japon mimarisi ve yaşantısını, 1923 Konto depremi sonrasındaki kentleşmeye olan yaklaşımı, 1927'de Japonya'da yaşanan ekonomik sıkıntıları, batılılaşma sürecinde Japonya'da ki mekânsal ve yaşantıdaki değişimleri konu almaktadır. Dolayısıyla bu üç filmin her biri farklı bir takım mekânsallıklar üzerinden kültürel bir takım durumların eleştirisini yapmaktadır. Filmleri yapım sırasına göre inceleyen bu bölümde seçilen filmlerde mekânın imgeler aracılığıyla kültürü nasıl yansıttığına, mekâna nasıl anlamlar yüklenildiğine ve mekânın nasıl bir eleştiri aracı olarak kullanıldığına odaklanılmaktadır.

4.1. Komşum Totoro (Tonari No Totoro / My Neighbor Totoro, 1988)

Yönetmen, senaryo: Hayao Miyazaki

Filmin kısa öyküsü:

Film, Kusakabe ailesinin üyeleri olan yaklaşık on bir yaşındaki Satsuki, dört yaşındaki kız kardeşi Mei ve Tokyo'da ki bir üniversitenin Arkeoloji bölümünde çalışan babaları Tatsuo Kusakabe'nin, hasta olan anneleri Yasuko Kusakabe'nin kalmakta olduğu hastaneye yakın olabilmek için Matsugō'da ki eski bir kır evine taşınmaları ile başlar. Üç tekerlekli bir kamyonete bütün eşyalarını yükleyerek yeni evlerine giden aile, 1950'lerin kırsal Japonya'sının temsili olan kırsal bir alandaki pirinç tarlalarını, Şintoizm kökenli olan kırmızı renkteki *torii* kapısının altındaki Komainu heykelinin olduğu türbeyi ve ailenin tek komşusu olan Kanta'nın evini geçerek yeni evlerine ulaşır. Bu eve taşındıkları için oldukça heyecanlı olan iki kardeşten Satsuki evi gördüğünde, harabe ve perili bir ev olarak niteler. Devamında eve yerleşmeleri ile Satsuki ve Mei etrafı keşfetmeye ve doğaüstü yaratıklar ile tanışmaya başlar. Evin mutfağında onları karşılayan siyah toz tavşancıklar (susuwatari), meşe palamudu toplayan küçük totorolar, evin yanındaki ormanda (Tsukamori) konumlanan ve kutsal ağaç olan dev kafur ağacında yaşayan Totoro filmde iki kız kardeşin yaşantısına eşlik eder. Yeni bir hayata adapte olmaya çalışan Kusakabe ailesinin kırsaldaki gündelik hayatı üzerine kurulu olan film, kültürel tabuları, Şintoizm kökenli imgeleri, yönetmenin kendi yaşantısına dayanan durumlardan örnekleri, bireyin doğa ile olan etkileşimini batılı ve geleneksel olanın kombinasyonundan oluşan bir ev ve bu evin etrafında yaşananlar özelinde, çekirdek bir aile üzerinden izleyiciye sunar. Kısacası, tamamen el çizimi ile yapılmış olan bu filmde Miyazaki "öyküleri ve çizimleri ile sanatsal anlamda bir evren yaratmasının yanında, doğanın ve teknolojinin uyum içinde var olduğu ütopyen bir evren kurgulamış, katı gelenekçilik ve hoyrat modernleşme arasında üçüncü bir yol çizmiştir" (Telci, 2010: 324).

Filmin analizi:

Filmi inceleyen kişilerin film hakkında yaptıkları değerlendirmeler ve filmde yer alan mekânlar ve kültürel imgelerin analizinden önce filmin oluşumunda yararlanılan kaynaklardan bahsedilmesi gerekirse; Miyazaki'nin Totoro için yararlandığı temel edebi kaynak ile ilgili olarak Cavallaro (2006: 71) "hikâye anlatıcısı ve şair Kenji Miyazawa

tarafından yazılan Meşe Palamudu ve Yaban Kedisi (*Donguri to Yamaneko*)" isimli kitabından yararlanıldığını, filmde geçen Totoro'nun kedi otobüsü olan Nekobasu karakteri için ise şekil değiştirme gücüne sahip olması nedeniyle çok sayıda eski Japon efsanesi ve Lewis Carroll'un Alice Harikalar Diyarında ki *Cheshire Cat* karakterinden ilham alındığını belirtir.

Resim 4.1. Meşe Palamudu ve Yaban Kedisi (*Donguri to Yamaneko*) (URL-13), *Cheshire Cat* karakterini gösteren görsel (URL-14)

Miyazaki filmlerinde geniş kaynaklardan faydalanıldığını ve filmlerin üslup ve içerik olarak farklı olsalar da iki ortak paydaya sahip olduklarını belirten Napier (2008: 181) bu iki ortak paydayı "her anlatının aşırı bir durumdan, bir dünyanın çözülüp dağılmasından doğması" ve "dişi karakter olan *shōjo*ların kullanılması" olarak açıklar. Bu filmdeki *shōjo* karakterler olan Satsuki ve Mei sayesinde Miyazaki, hayata çocuk ölçeğinde bakıp, ortaya koymaya çalıştığı eleştiriyi çocukların anlatıya katılması ile elde etmiştir. Film üzerine yapılan genel eleştirilere geçmeden önce, değinilmesi gereken son nokta ise filmin Miyazaki'nin kurucusu olduğu Stüdyo Ghibli'nin logosu üzerindeki etkisidir. Filmin isminde de adı geçen, önemli bir karakter olan Totoro aynı zamanda bu filmin oluşumundan üç yıl önce (1985) Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki, Isao Takahata ve Yasuyoshi Tokuma tarafından kurulan Stüdyo Ghibli'nin logosunda yer almaktadır.

Resim 4.2. Kültürel açıdan önemli bir enstrüman olan *ocarina* çalan Totoro ve Stüdyo Ghibli'nin logosu, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

İzleyicilerin Miyazaki'nin vizyonunu alma ve yorumlama, daha sonra ise onlara belirli kültürel değerler vermeye devam etmeye çalışmasını, bu vizyonları somut bir kültürel ortama bağlamaya hizmet etmek olarak gören Cavallaro (2015: 26) bu durumu "kültürel bir fenomen" olarak tanımladığı Stüdyo Ghibli'nin logosu olan Totoro karakteri ile açıklar. Film için oldukça önemli bir karakter olan Totoro hakkında Tomos (2013: 176) bu karakterin Japon halkbilimindeki sihirli güçlere sahip tanuki (rakun) ve büyülü olarak kabul edilen baykuşa dayandığını belirtir. Totoro'nun Şintoizm'deki kami kavramı ile eşleştiren yaygın bir anlayış olsa da; rakun, kedi ve baykuş karışımı bir yaratık olduğu belirtilen Totoro'nun bir orman ruhu olduğu ve dolayısıyla ormanın koruyucusu anlamına geldiği, ancak bir kami olmadığı belirtilir (URL-15). Bu karakterin oluşumu hakkında Cavallaro (2006: 71) ise karakterin "Miyazaki'nin kendi kişisel kreasyonlarına (oluşumları), fantastik elçilere ve hayvanat bahçelerine olan tutkusu" sonucu ortaya çıktığını belirtir. Ayrıca "Japonya'da Miyazaki eyaletinin Nobeoka şehrinde, şamanların çok eski zamanlarda kendilerini eğitip yetiştirdiği mağaralara "*tottoro*", yani "dağ üstünde dağ" adı verildiğini belirten Kitamura'dan (2005: 26) alıntı yapan Telci (2010: 271) bu ifadeye bağlı olarak yönetmenin "doğanın kucaklayıcılığını temsil eden" dev Totoro' ya bu ismi vermesinin tesadüf olmadığını düşünmektedir.

Film üzerine yapılan değerlendirmelerde filmin Miyazaki'nin gerçek hayatına atıf yapan kısımları genelde Miyazaki'nin annesinin de filmdeki iki kız çocuğununki gibi hasta olması üzerinedir. Bu duruma ek olarak Öztekin (2008: 124) İkinci Dünya Savaşı sırasında hava akınlarından kaçmak için taşraya yerleşen Miyazaki'nin bu filmini ailesiyle birlikte deneyimlediği hayata bir saygı duruşu olarak görür. Miyazaki'nin çalışmalarında batı ve Japon etkileri olmak üzere iki önemli etki olduğunu düşünen Bai (2016: 13) tez kapsamında

ele alınan Komşum Totoro ve Ruhların Kaçışı'nı Japon özel uygulamaları, yiyecekleri, kıyafetleri ve görgü kurallarını koruması ile kültürel etkilerin olduğu sınıfa dâhil eder. Filmi görsel açıdan değerlendiren eleştirmenler ise çizimlerde meydana gelen detay farklılığına dikkat çeker. Filmde yerel malzemelerden yapılan evler, tapınaklar ve pirinç tarlaları ve ağaçlar gibi bütün doğal elemanların detaylı ve gerçekçi bir çizime sahip olduğunu belirten Stibbe (2008) bu durumun aksine karakterlerin sadeleştirilmiş tarzda tasvir edildiğini belirtir. Karakterlerin yalın hatlarına rağmen Öztekin (2008: 124) Japon taşra hayatı betimlenirken sergilenen yaklaşım ile bu filmin emsallerinden ayrıştığını belirtir. Stüdyo Ghibli prodüksiyonlarına kıyasla Komşum Totoro'nun daha az eylem içermesi, görece seyrek çizime sahip olması hakkında Cavallaro (2006: 70) ise filmi, belirli bir anlatı geleneği olan ve çocuklara yönelik fantezi hikâyesi için kullanılan Japon terimi olan *douwa*'nın özelliklerine olan benzerliğiyle ilişkilendirir.

İnsan ve çevre arasındaki ilişkiye odaklanan bu film kurbağalarla dolu göletler, sebze bahçeleri ve pirinç tarlaları gibi kırsala özgü imgelerle annelerinin hastalığı nedeniyle sıkıntılı olan iki kız kardeşin doğaya ve kırsala olan uyum sağlama sürecini ve fantastik karakterler ile ikili dünyadaki yaşantılarını ele alır. Doğa onların sıkıntılarından arınmasında bu karakterler ile onlara yardımcı olmaya çalışır. Bu film edebiyat eleştirmeni Tzevetan Tadorov'un fantastik olarak nitelendirdiği bir türün net bir örneğidir. Her ne kadar film fantastik olarak nitelendirilse de aslında bu durumla ilgili olarak Napier (2008: 185) Totoro'nun fantezi ve gerçek hayat arasında geçirgen bir zar oluşturmayı tercih ettiğini belirtir. Dolayısıyla gerçekçi mekânların ve yaşantının doğaüstü karakterler ile harmanlandığı film Mei ve Satsuki'nin gündelik hayatını izleyiciye sunmakta, bütünsel bir hayat kurgusunu ele alarak kültürü yalnızca belirli başlıklar altına almadan, her yönüyle yansıtmaktadır.

Filmin açılış sahnesi eşya yüklü olan üç tekerlekli kamyonun tarım arazilerinin yanından geçmesi ile başlar. Bu sahnenin devamında pirinç tarlaları, geleneksel taşra evleri görülmekte ve filmin 1950'li yıllara ait kırsal bir alanda geçtiği anlaşılmaktadır. Komşum Totoro'daki 1950'lerin kırsal Japonya'sı hakkında Wright (2005) bu bölgenin "Miyazaki'nin çocukluğundaki tarım arazileri ve ormanlık alanlardan oluşan ancak şu anda Tokyo'nun yayılan metropolü tarafından sarılmış olan Sayama Tepeleri'nden modellendiğini" belirtir.

Resim 4.3. Komşum Totoro'da gösterilen 1950'lerin kırsal Japonya'sı, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Miyazaki ise bu film için kurguladığı bu kırsal alanın kendi çocukluğuna dayandığını şu sözlerle açıklar (URL-16):

> "Bu filmi yapana kadar Japonya'ya çok önem vermiyordum. Bu film sanki kendi çocuk halime Japonya'nın güzel bir ülke olduğu mesajını yollamak gibiydi. Bu sebeple kendi büyüdüğüm tarzda bir yer yaratmak istedim. Totoro yayınlandıktan sonra ise ülkenin pek çok yerinden mektuplar aldım. Herkes o köyün kendi köylerine ne kadar benzediklerini yazmıştı."

Bu yolculuk esnasında eşyaların arasında giden Satsuki ve Mei'nin karamel şekeri yerken ki görüntüsünde, yanlarında bulunan babasının kitaplarının üzerinde "物 (Mineraller), 古代史 (Eskiçağ tarihi), 世界 文 (Dünya kültürü)" gibi yazılar olduğu belirtilir (URL-17). Dolayısıyla bu kitaplar ve annelerinin kalmakta olduğu hastaneden gelen telgrafın haberini babasına haber vermek için Satsuki'nin yaptığı telefon görüşmesinde şehirlerarası bir görüşme yapmak isteyerek, Arkeoloji bölümüne bağlanmak istemesinden babasının Arkeoloji bölümde çalışmalar yaptığına ulaşılmaktadır.

Resim 4.4. Üç tekerlekli bir kamyonet ile yeni evlerine taşınan Kusakabe ailesi, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Kitap imgesinin izleyene verdiği bilgilerin yanı sıra evlerine gelinceye kadar geçen bu yolculuk sahnesindeki önemli imgelerden biri de Şintoizm kökenli bir imge olan *torii* ve tilki formundaki Şinto Tanrı'larından *Inari*'yi temsil eden *Komainu* heykelidir. Genelde kötülük ve hastalıkları önlemek için kırmızı bir önlük taktığı düşünülen heykel ile başlamak gerekirse; Balaban (2015) "Şintoizm'de *Komainu* olarak adlandırılan heykelin önemli bir yeri" olduğunu ve "Şinto Tanrı'larından olan *Inari*'nin adına olan dini alanlarda *Komainu* adı verilen koruyucuların tilki şeklinde" olduğunu belirtmiştir. Köpek ya da aslan gibi değişik hayvan formlarında olabilen bu koruyucuların tilki formunda olanlarının Tanrı *Inari*'nin elçisi olduğuna dair ilişkin bir inanış olduğu ve her ne kadar Şinto tapınakları bir çift köpek tarafından korunsa da, Tanrı *Inari*'ye adanmış kutsal yerlerde köpek figürü yerine tilkinin tercih edildiği belirtilir (URL-18).

Resim 4.5. *Komainu* heykeli, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988) ve Fushimi-Inari Taisha Tapınağı'ndaki *Komainu* heykeli (URL-18)

Ayrıca *Inari* ile ilgili önemli ve film içinde de anlamlı hale gelmesine neden olan iki önemli bilgi daha vardır. Bunlardan ilki pirinç tarlaları ile kaplı olan filmin geçtiği bu kırsal alanda *Inari*'ye yer verilmesinin nedeni yalnızca Şintoizm'e dayalı bir imge yerleştirmek değildir. Çünkü Şintoizm'de en çok bilinen ve cinsiyetsiz olan bu tanrının genel olarak zenginlik ve pirinç tarlalarıyla ilişkilendirildiği ve aynı zamanda da erken dönem Japonya'sında tüccarların koruyucusu olduğu belirtilmiştir (URL-19). *Inari* ile ilgili temel mitlerden biri, bu ruhun her baharda bir dağdan geldiği ve ürün döneminin sonunda, kış döneminde yeniden dağa geri döndüğüdür (URL-19). Dolayısıyla pirinç tarlaları ile kaplı bir alanda böylesi kültürel anlamlara sahip bir heykel ile karşılaşmak filmin detaylı okumasında ayrıca önemlidir. Bir diğer önemli neden ise bu tanrıların aynı zamanda insanlara yardım etmekte olduğuna dair olan inançtır. Kızların ilerleyen sahnelerde babalarını bekledikleri otobüs durağından gözüken bu heykelin aynı zamanda kızları koruduğu ve onlara yardımcı olmaya çalıştığı düşünülebilir.

Resim 4.6. *Komainu* heykeli ve minyatür ev şeklindeki sunak olan *kamidana,* film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Bunun yanı sıra o alanın kutsal olduğunun ifadesi olan *torii* ise tez kapsamında incelenen üç filmde yer verilen önemli bir imgedir. Eşik bir mekân tanımlayan bu imge, bulunduğu alanın kutsal olduğunun göstergesidir. Her ne kadar *torii* kapısı olarak ifade edilse de aslında bir kapı olmadığı belirtilen bu elemanı Nadeau (1997) "dış ve iç dünya arasındaki görünmez bir bariyer" olarak tanımlar. Filmde bu imgeye hem yeni evlerine yapılan yolculuk esnasında *Komainu* heykelinin yanında hem de Kusakabe ailesinin taşındığı evin yakınlarındaki tapınağın girişinde rastlanmaktadır.

Resim 4.7. Filmde yer alan *torii* kapıları, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Torii ve *Komainu* heykelinin olduğu yere doğru yönelerek yolculuklarına devam eden aileyi ilk karşılayan yer anne, babası ve büyükannesi ile yaşayan Kanta Oogaki'nin yaşamakta olduğu evdir. Yeni evlerine giderken Tatsuo Kusakabe eşya dolu kamyonu durdurarak pirinç tarlasında çalışan Kanta'nın ailesi olan komşularına kendini tanıtmıştır. Devamındaki sahnelerde ise Kanta'nın büyükannesi anneleri uzakta olan kızlara büyükannelik yapmış, evlerine taşınmalarına yardımcı olmuştur. Dolayısıyla komşularını selamlamaları ve kendilerini tanıtmaları, büyükannenin film boyunca yaptıkları geleneksel Japon toplumuna ait değerlere gönderme yapmaktadır.

Resim 4.8. Kanta Oogaki'nin evi, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Kanta'nın evini geçip kendi evlerine geldiklerinde Kusakabe ailesinin yeni evi ile araç yolu arasında bir köprü ve ağaç tüneli yer alır. Burayı geçerek evlerine ulaşan aile üyelerinden Satsuki ve Mei heyecanla koşuşturmaya başlar. Satsuki evle ilgili ilk izlenimlerini evi harabe ve perili bir eve benzeterek ifade eder.

Resim 4.9. Kusakabe ailesinin yeni evi, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Öncelikle bu iki kardeşin evin bahçesinde koşturmaları nedeniyle bahçedeki gölet ve *tōrō* isimli taş fener, mutfağa girişin olduğu yan kısımdaki tulumba ve bahçedeki kafur ağacı dikkat çekmektedir. Japon bahçelerinin önemli bir bileşeni olan taş fener (*tōrō*) imgesi tez kapsamında incelenen filmlerden olan Rüzgar Yükseliyor filminde Jiro'nun evinin bahçesinde de görülmektedir.

Resim 4.10. Kusakabe ailesinin evinin bahçesindeki gölet ve taş fener (*tōrō*), film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Ancak kızların bahçede dikkatini çeken en önemli şey devasa büyüklükteki kafur ağacıdır. Evin yanındaki Tsukamori Ormanı'nda yer alan bu ağacın, Şintoizm'de ağaç ruhlarının yaşadıklarına inanılan ve kutsal kabul edilen bir kafur ağacı olduğu belirtilir. Totoro'nun yaşadığı, içindeki tünel sayesinde kurgusal mekâna geçiş sağlayan bu ağaç hakkında Öztekin (2008: 126) gövdesine bağlanan *shimenawa* nedeniyle ağacı *shinboku* yani kutsal ağaç olarak adlandırmaktadır.

Bahçedeki kısa keşiften sonra evin girişine gelen kızları yukardan düşen meşe palamutları karşılar.Filmin devamında küçük totoroların toplamakta olduğu meşe palamutları filmde izi takip edilen bir nesne durumundadır. Yukarı çıkan merdiveni bulmaya çalışırken, küçük totoroları izlerken hep meşe palamudu takip edilir. Bunun yanı sıra meşe palamudunu ilk gördükleri sahne olan eve giriş sahnesinde Satsuke önce yere düşen parlak nesnenin meşe palamudu olduğunu anlamaz ve ayakkabılarını çıkarmadan ancak yere ayakkabı ile de basmadan yere düşen şeyin ne olduğunu anlamak için dizlerinin üstünde ilerleyerek içeri girer. Filmin bir bütün olarak Japon kültürü ve geleneklerine ince referanslarla dolu olduğunu belirten Cavallaro (2006: 71-72) bu duruma örnek olarak da Satsuki'nin yeni eve girdiğindeki ayakları havada diz yürüyüşünü örnek verir. Kültürün insan davranışları üzerindeki gözlemlenebilen etkilerine bir örnek olan bu durum ile ilgili olarak Erdemir (1993: 35) "Japonya'da odanın içinde herkesin çıplak ayak dolaştığını, ayakkabı ve benzeri her şeyin odanın dışında sol tarafa çıkartıldığını" belirtir.

Resim 4.11. Satsuki'nin diz yürüyüşü ve evin girişindeki geleneksel bir Japon ayakkabı çeşidi olan *geta*, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Taşınacak eşyalar için evin yan tarafında yer alan mutfağın anahtarını babalarından alan kızlar evde ilk iç mekân olarak mutfağı deneyimler. Mutfak deneyimledikleri ilk iç mekân olmasının yanı sıra filmdeki doğaüstü karakterlerden olan siyah toz tavşancıklar (susuwatari) ile karşılaştıkları ilk yerdir. Devamında kızların üst kattaki odada karşılaştıkları siyah

renkteki olan bu yaratıkları, eve taşınmalarına yardıma gelen Kanta'nın büyükannesi eski ve boş evlerde kümelenen demir yolunun kurumları olarak tanıtır. Ayrıca küçükken kendisinin de o yaratıklardan gördüğünü belirten yaşlı kadın, bu yaratıkların evdekilerin iyi insan olduğunu düşünür ve evde gülümsemeye devam edilirse evi terk edeceklerini söyler. Tez kapsamında incelenen bir diğer film olan Ruhların Kaçışı'nda hamamda ki kazan dairesindeki işçi karakterler olarak ortaya çıkan bu yaratıklara bu filmde de yer verilmiştir. Ancak film içindeki bağlamları farklı olan bu karakterleri bu film özelinde Napier (2008: 183) "ışıkla kaybolan ruhlar olarak görmekte" ve bu karakterlerin "kızların annelerinin hastalığı nedeniyle duydukları kaygıları temsil ettiğini" belirtmektedir.

Resim 4.12. Mutfağın girişi ve iç mekanı, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Mutfak ile bağlantılı olan geleneksel banyonun (*o-furo*) gösteriminden sonra Tatsuo Kusakabe kızlardan evdeki bütün pencereleri açmalarını ister. Bunun üzerine bütün evi dolaşan kızlar üst kata çıkan merdivenin nerede olduğunu bulamazlar. Satsuki koridorda koşarken yukarı çıkan merdivenin önünde yer alan kapıyı fark eder. Dolayısıyla filmin çoğu sahnesi evin alt katında geçmiş olsa da merdivenin önündeki kapıyı açmaları ile düşen meşe palamutları kızların üst kata çıkmasına ve orayı keşfetmelerine ve yeniden fantastik karakterler olan siyah toz tavşancıklar (susuwatari) ile karşılaşmalarına neden olur.

Resim 4.13. Mutfak ve geleneksel banyo, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

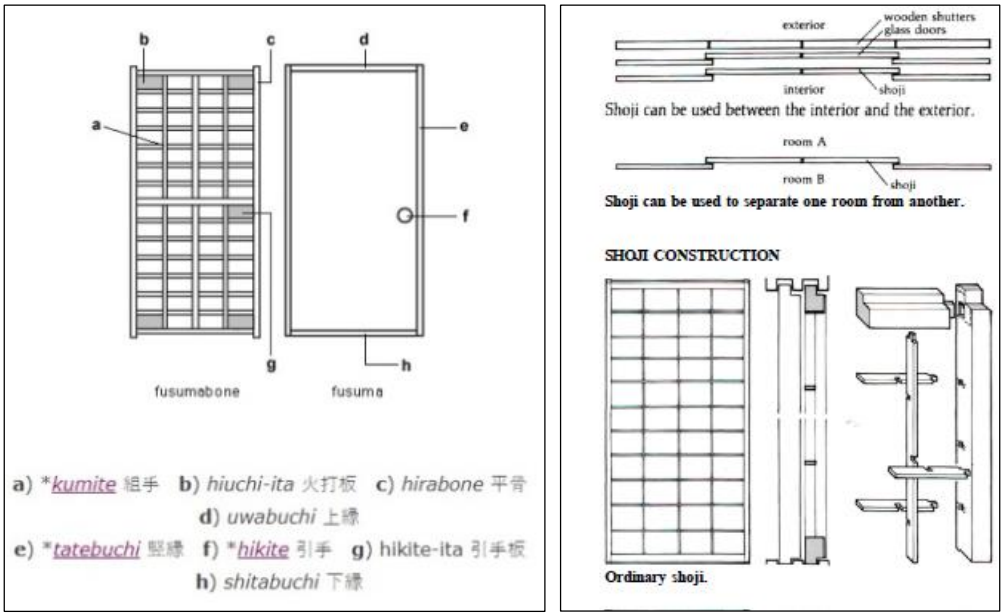
Yukarı çıkan merdiveni aradıkları sahnelerde evin neredeyse bütün iç mekânını dolaşan iki kız kardeşin bu arayışları üzerinden geleneksel Japon evlerindeki mekânların biçimlenişi, mekânları oluşturan mimari bileşenler ve odaların nasıl ve nerede konumlandığı bilgisi elde edilebilir. Kızların filmde merdiveni arayışı ve evde nerede konumlandığını kolay bulamamaları aslında Japon geleneksel evlerindeki yatay vurgudan kaynaklanmaktadır. Evler iki kat yüksekliğinde olsa bile vurgunun ilk katta olduğunu belirten Erdemir (1993: 32) "geleneksel Japon evlerinde ne yatay ne de dikey sirkülasyonun öne çıkarılmadığını, eksenel bir eğilimin olmadığını, boşlukların birbirine açılması ile mekanların oluşturulduğunu, dikey sirkülasyon elemanı olan merdivenlerin genelde belirgin ve mekânsal açıdan önemli noktalarda yer almadığını" belirtir.

Resim 4.14. İç mekândan görünümler, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Sirkülasyonun belirgin olmayışı gibi Japon konutunda iç ve dış mekân arasında da kesin hatlar yoktur. Özellikle konutun cephesindeki *amado* isimli kayar panellerin tamamen açılıp kapanabilir olması mekânların birbirine akmasına, iç ve dış arasındaki ayrımın belirsizleşmesine neden olmasının yanı sıra bu paneller kapatıldığında yapı tamamen farklı cephe özelliklerine sahip olmaktadır. Tek amacı mekânları birleştirerek, esnek mekânların oluşmasına imkân sağlamak olmayan ve genelde ahşap malzemeden olan bu panellerin asıl işlevi yapıyı dış etkenlerden korumak, gizlilik ve güvenliği sağlamaktır. Ayrıca bu panellerin arkasında yer alan ve iç mekândaki odalarla bağlantıyı sağlayan verandalar olan *engawa* ise bu anlamda hem iç mekâna hem de dış mekâna hizmet eder. Genellikle dış koridor hizmeti gören *engawa* hem iç mekânın hem de dış mekânın bir parçası gibidir.

Resim 4.15. Cephedeki a*mado* isimli kayar paneller ve *engawa*, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Mekânların birbiri ile bağlantılı olma hali, dış mekândaki hareketli panellerle sağlanırken, benzer şekilde bu durum iç mekânda ise *shoji* ve *fusuma* adındaki kayar panellerle sağlanır. Bu paneller yapıda hem kapı işlevi hem de hareketli duvar işlevi görmektedirler. İkisi arasındaki en önemli fark *shoji* hem iç hem de dış duvarda kullanılırken, *fusuma* genelde iç mekânda odaları birbirinden ayırmak için kullanılır. Buna ek olarak *shoji* yarı saydam iken *fusuma* genelde opaktır.

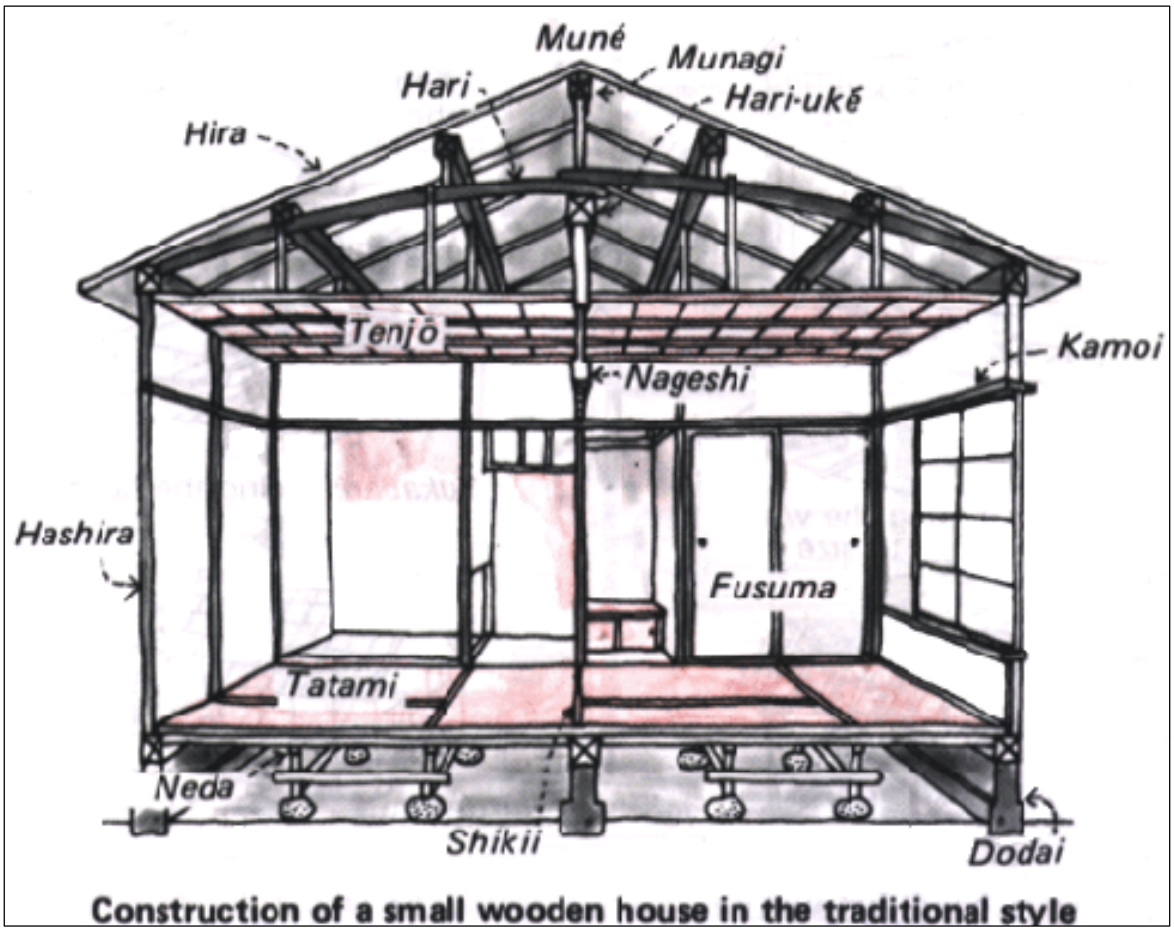


Resim 4.16. *Fusuma* (URL-20) ve *shoji* (Yagi, 1992: 50)

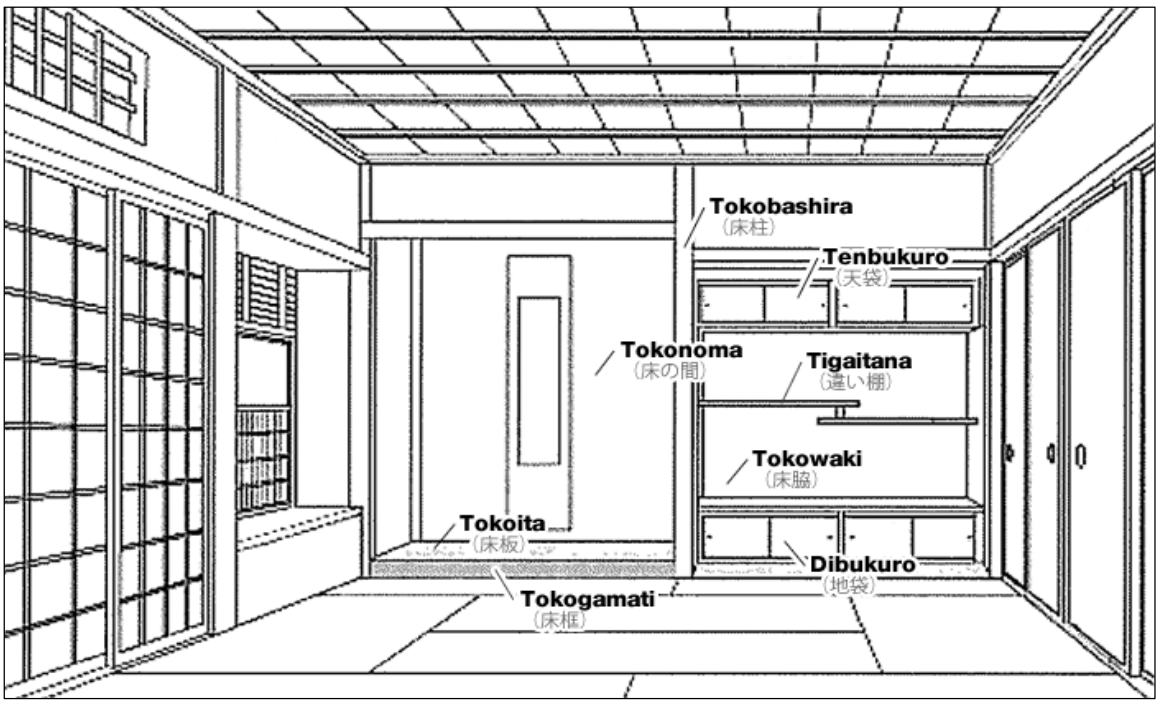
Resim 4.17. İç mekândan görünümler, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Fusuma, shoji ve *amado* isimli kayar panellerden de anlaşılacağı üzere geleneksel Japon konutunda her oda birbiri ile bağlantılı, genel anlamda yapı ise dış koridorlar olan *engawa* ve paneller olan *amado* sayesinde dış mekânla bağlantılıdır. Ayrıca geleneksel Japon konutu ve Türk evi arasında karşılaştırma yapan Alıcı (2017: 8) her iki yapı tipinde de odalara bir işlev yüklenmediğini ve odaların farklı kullanımlara imkân sağladığını ancak geleneksel Japon konutunda Türk evinden farklı olarak mekânların birbiriyle iç içe olduğunu belirtir. Ailenin oturma, yemek hazırlama, yeme, dinlenme gibi günlük ihtiyaçlarını çok fonksiyonlu olan yaşam odası (*i-ma*) karşılamaktadır. Bu ihtiyaçları karşılayan hareketli eşyalar, *oshiire* denilen gömme dolapların içinde depolanır (Alıcı, 2017: 7). Filmde ailenin *chabudai* ismindeki kısa ayaklı masalarda yemek yediği mekân geleneksel Japon konutundaki yaşam odasıdır.

Resim 4.18. Yaşam odası (*i-ma*), film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)



Resim 4.19. Geleneksel Japon evi kesiti (URL-21)



Resim 4.20. Geleneksel Japon evinde iç mekânda yer alan elemanların isimleri ile gösterimi (URL-22)

Kültürel girdiler ve aile içi ilişkiler sebebi ile Japon kültürünün temel olarak evdeki, ikinci olarak ise iş ve okuldaki yaşantının oluşturduğunu düşünen Erdemir (1993: 2) ev kavramının Japon toplumu için merkezde yer aldığını belirtir. Bu filmde olayların büyük çoğunluğu batılı ve geleneksel Japon konutunun birleşmesi ile oluşmuş bir evde geçmektedir. Bu nedenle ev, hem kültürel imgeleri hem de evdeki yaşantıya bağlı olarak kültürün mekân ve o mekânın kullanıcıları üzerindeki etkisini gözlemleme fırsatı sunar. Birçok Japon evinde batılı tarzda ilaveler olduğunu belirten Watsuki & Miyazaki (2013: 81) filmdeki evin arkasındaki hikayede evin tüberküloz hastası bir sahibinin olduğunu ve bu ev de öldüğünü, o öldükten sonrada evin bakımsız kaldığını belirtirler. Evde gerçekleşmekte olan olay sırasına göre mekânlar detaylandırılacak olsa da, evin zemin kat planını şu şekildedir: (Resim. 4.21.)

Resim 4.21. Lizarralde tarafından çizilen Kusakabe ailesinin evinin planı (URL-23)

Evin genel yapı bileşenleri ve mekânların kat planı üzerindeki yerleri hakkında verilen bilgilerin devamında filmin akışına geri dönülecek olursa, Kanta'nın büyükannesinin yardımı ile ev temizlenir ve eşyalar yerleştirilir. Bu durumla bağlantılı olarak Öztekin (2008: 125) Japon toplumunda ev ve bahçe işlerinin kadınların sorumluluğunda olduğunu, Totoro'da bu sorumluluğu büyükannenin yardımlarıyla Satsuki ve Mei'nin yaptığını belirtmiştir. Ayrıca temizliğin yanı sıra evdeki yemekleri hazırlama görevi de Satsuki'ye aittir. Kanta'nın evi yerleştirmeye çalışan aileye pirinç kekleri getirmesi evlerinin perili bir ev olduğunu söylemesi ile film akışı devam eder.

Resim 4.22. Satsuki'nin sorumluluğunda olan ev işleri ve yemek kutusu olan *bento*, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Film için önemli olan imgelerden biri de kültürün davranış üzerindeki etkisinin görülebileceği ve incelenen üç filmde de ortak olan selamlaşma şeklidir. İncelenen üç filmde de ortak olan bu imge Japonlara özgü olan bir davranış biçimidir. Birine teşekkür ederken, selamlarken ya da özür dilerken hafif öne eğilerek verilen bu selamlama şeklinde eğilme açısı karşıdakinin sosyal konumuna göre değişmektedir. Her üç film içinde önemli bir imge olan selamlama biçimini bu filmde Satsuki ve Mei'nin Kanta'nın büyükannesi ile tanışırken, ona evi yerleştirirken ki yardımları için teşekkür ederken, Kanta'nın annesine ödünç aldıkları şemsiye için teşekkür ederken ve kutsal ağaca saygı gösterirken görmek mümkündür.

Resim 4.23. Filmdeki selamlama biçimleri, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Evlerine yerleşen aile üyeleri akşam olunca mutfağın devamında yer alan geleneksel Japon banyosunda (*o-furo*) rahatlamak ister ve banyo için sıcak su sağlayacak olan kazana Satsuki bahçeden ağaç toplar. Mutfağın sonunda ve zeminden daha alt bir kotta yer alan kazanın üzerinde 1942 de kurulan, Japonya için öncü çalışmaları olan, ticari araç ve dizel motorlarının üreticisi markanın adı olan Hino yazar. Bu duruma benzer şekilde incelenen diğer filmlerde de Japonya merkezli markaların ürünlerini ya da marka isimlerinin filme uyarlandığı görülmektedir.

Resim 4.24. Kazan ve geleneksel Japon banyosu (*o-furo*) , film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Banyo sahnesinden önce başka önemli bir durum ise bahçeden ağaç toplarken dışardaki çıkan şiddetli rüzgarın yapı üzerindeki etkisi evin girişindeki *genkan* alanı ve yaşam odasında (*i-ma*) meydana gelen ufak sarsıntılar gösterilerek olmaktadır. *Genkan* tez kapsamında ele alınan bir diğer film olan Rüzgar Yükseliyor'da Kurokawa'nın evinde de görülmektedir. Bu alan evin girişinden bir basamak kadar daha alt bir kotta olan, dışardan içeri girişi temsil eden, ayakkabıların çıkarıldığı alandır. Kimi araştırmacılara göre gizli kapı anlamına geldiği düşünülen, kimisine göre ise sundurma görevi gören *genkan* aslında genel alandan özel alana geçiş sağlaması nedeniyle eşik mekân olma özelliğine sahiptir.

Resim 4.25. Evin girişindeki *genkan*, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Filmde kazanın suyu ısıtması ile banyoya giden aile üyeleri Japon geleneklerindeki gibi hep birlikte banyo yapar. Günlük banyonun filmin sonuna eklenen kapanış sekansında anne ile film içinde ise baba ve kızların katılımıyla hep birlikte yapılmasının Telci (2010: 130) "vücut temizliğinden çok ruhsal bir arınmaya, güven ve birliktelik duygusunun aşılanmasına yönelik" olduğunu belirtir.

Resim 4.26. Geleneksel Japon banyosu, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Gündelik hayata dair banyo yapmak, çamaşır yıkamak, yemek hazırlamak, okula gitmek gibi pek çok durumun gösterildiği bu filmde önemli olan bir diğer sahne ise Mei, Satsuki ve babasının yan yana uyudukları sahnedir. Genelde Japon evlerinde bütün aile fertlerinin hep beraber, yere serilen ve *futon* denilen şiltelerin üzerinde uyuduğunu belirten Öztekin (2008: 127) uyurken en genç üyenin araya alınmasının bir gelenek olduğunu belirtir. Film de ise bu durumu ailenin en küçük üyesi olan Mei'nin ablası ve babasının arasındaki yatakta uyumasında görmek mümkündür. Dolayısıyla kültür yalnızca mekânı şekillendirmekle kalmaz, mekân içinde bir takım yaşayış biçimi haline gelmiş davranış biçimlerini de içine alır.

Resim 4.27. Gündelik hayat kurgusu, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Eve yerleşen aile üyeleri uyanınca eve taşınmak için kullandıkları yolu takip ederek hastanede olan annelerini ziyarete gider. Bisiklet ile yaptıkları bu yolculukta pirinç eken insanlarla ve Kanta'nın büyükannesi ile karşılaşırlar. Shichikokuyama Hastanesi olduğu belirtilen bu hastanenin modellenmesinde Hachikokuyama Byouin'den ilham alındığı belirtilir (URL-24).

Resim 4.28. Shichikokuyama Hastanesi, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Hastaneden eve dönen ailenin eve dönüş yaptığı evin yanındaki ormanlık alandaki kafur ağacının gösterilmesi ile olmuştur. Satsuki, Mei ve babası ile birlikte hazırladığı yemekleri yaşam odasında yerken arkadaşı Michiko'nun çağırması ile okula gider. Kanta , Satsuki ve Michiko'nun aynı yerde eğitim gördüğü bu okulun adının Columbia Okulu olduğu ve Matsugō'da konumlandığı belirtilir (URL-25).

Resim 4.29. Columbia Okulu'nun girişi, Kanta ve Satsuki'nin sınıfı, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Satsuki okulda iken babası çalışma odasında ders çalışmakta, Mei ise bahçede oyun oynamaktadır. Mei'nin oynadığı altı delik olan boş kova, bahçede parlayan meşe palamutlarını ve onları toplayan küçük Totoro'ları görmesine neden olur. Meşe palamutlarının doğaüstü olana götüren, izi takip edilen bir nesne olma durumu bu sahnede de mevcuttur. Kurgusal mekâna geçiş ve ikinci fantastik karakter olan Totoro ile olan

karşılaşma ancak meşe palamudunun Mei tarafından fark edilmesi ile olmuştur. Küçük Totoro'ları takip etmeye başlayan Mei önce evin altına kaçan yaratıkları fark edemese de sonrasında peşlerinden gidip eşik bir mekân tanımlayan ağaçtaki deliğe kadar gelir. Bu noktada küçük Totoro'ların evin altına kaçması ile değinilmesi gereken mekânsal durum geleneksel Japon evlerinde bodrumun olmayışı ve yapının yerden pilotiler ile koparılmış olmasıdır.

Küçük Totoro'ların yapının altına girmesi sonucu görülen evin temelleri hakkında Öztekin (2008: 125) evin "sığ bir çimento yatak ya da ince beton plaklar üzerine inşa edilerek, bu basit temelin üzerindeki ahşap iskeleler sayesinde ayakta kaldığını", bu sahne sayesinde de bu durumun görsel olarak betimlendiğini belirtir.

Resim 4.30. Evin alt kısmındaki küçük Totoro ve ağaçtaki tünel, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Mei'nin ağaçtaki tünelden geçmesi ile kurgusal mekâna geçiş gerçekleşir. Ağaçtaki bu tünel fantastik karakter olan Totoro'ya ulaşabilmek için geçilmesi gereken eşik bir alan tanımlar. Aynı zamanda bu ağacın *shinboku* yani kutsal bir ağaç olmasının yanı sıra kızların babası Tatsuo Kusakabe'nin uzun yıllardır var olduğunu düşündüğü bu ağaç hakkında "ağaçlar ve insanlar çok iyi arkadaştılar. Bu ağacı görür görmez bu evi almaya karar verdim" sözüyle insan ve doğa arasındaki ilişkiye ve bu ilişkinin korunması gerekliliğine vurgu yapılmaktadır. Dolayısıyla kafur ağacı kutsal olması, eşik bir alan tanımlaması ve insan ve doğa arasındaki etkileşimi ön plana çıkarması ile film için oldukça önemli bir imgedir.

Resim 4.31. Totoro'nun yaşamakta olduğu kurgusal mekân ve Suitengu Tapınağı, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Mei'nin Totoro ile tanışmasından sonra onun kaybolduğunu düşünen Satsuki ve babası Mei'yi ağacın yakınlarında uyurken bulur. Boyama kitabında ki Totoro'yu gördüğünü belirten Mei'nin rüya gördüğünü düşünen Satsuki'nin yanı sıra babası ise onun orman ruhu ile karşılaşmış olabileceğini, çok şanslı olduğunu ve tapınağa gidip saygılarını göstermeleri gerektiğini düşünür. Evlerine çok yakın olan Suitengu Tapınağı'nda girişte *torii* imgesinden o alanın kutsal olduğu anlaşılsa da bu durumu destekleyen bir diğer önemli imge ise tapınağın hemen yanında yer alan ağacın gövdesindeki *shimenawa* yani kutsal halattır. Japon geleneğine göre Güvenç (2010: 114) *shimenawa*nın iki kutsal varlığın birliğini simgelediğini "aynı zamanda da bir sınır, bir ayırım ve bölme (*kecime*)" olduğunu belirtir. Bu imgeyi "insan yapısı bir kültür ürünü" olarak gören Güvenç (2010: 114) bu simgenin olduğu yerlerin kutsal olduğunu ifade eder.

Resim 4.32. *Shinboku* ve *shimenawa*, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988) Fuba Hachiman Tapınağı'nın girişindeki *torii* ve *shimenawa* (URL-26)

Tapınağa yapılan ziyareti Satsuki'nin okula gidişi izler. Okulda geçen önemli durum ise okul çıkışında öğrencilerin sınıflarını temizlemesidir. Japonya'da eğitim süresince öğrencilerin gruplar halinde dönüşümlü olarak okulda kullandıkları alanları temizleyerek sorumluluk almayı ve birlikte iş bölümü yapabilmeyi öğrendikleri düşünülmektedir. Mei'nin okula

gelmesi nedeniyle temizliğe katılamayan Satsuki'nin okul çıkışında ellerinde temizlik araç ve gereçleri olan sınıf arkadaşları ile Japon eğitim sisteminde olan bu durum yansıtılır.

Resim 4.33. Columbia Okulu'nun girişi, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988) ve Japonya'da eğitim süreci (URL-27)

Okul çıkışında yağmura yakalanan Satsuki ve Mei yağmurdan korunmak için küçük bir tapınağa sığınır. Bu tapınakta yer alan koruyucu ruh olduğu düşünülen heykellerin Budist rahipleri temsil ettiği düşünülmekte ve *Jizou* denilmektedir. Budizm kökenli olan bu heykellere filmde okul çıkışı yağmura yakalandıkları bu sahnede ve Mei'nin tek başına hastaneye gitmeye çalıştığı ancak yolunu bulamayıp kaybolunca *Rokujizou* adı verilen *Jizou* heykelinin altında beklediği sahne olmak üzere iki yerde rastlandığı belirtilir (URL-28).

Resim 4.34. *Jizou* heykeli, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Resim 4.35. *Rokujizou* adı verilen *Jizou* heykeli, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988) ve *Jizou Bosatsu* (URL-29)

Kanta’nın kızlara kendi şemsiyesini vermesi ile evlerine ulaşabilen Mei ve Satsuki devamında şemsiyeyi geri vermek için Kanta’ların evine giderler. Maket uçağı ile oynayan Kanta kızlardan çekinip saklansa da oynadığı maket uçak film için oldukça önemli bir imgedir. Çünkü Miyazaki filmlerinin çoğu ya hava araçlarına ya da uçan karakterlere yer verilerek uçuş imgesini barındır. İncelenen üç film bazında bu imge ele alındığında Rüzgar Yükseliyor’da pilot hayali kuran bir çocuğun hayalleri ve bu hayalleri gerçeğe dönüştürürken ki sürecinde, Ruhların Kaçışı filminde önemli karakterler olan Haku ve Yubaba’nın metamorfoz geçirerek uçabilen karakterlere dönüşmesinde, Komşum Totoro’da ise uçabilen kedi otobüs ve Totoro karakterinin yanı sıra Kanta’nın maket uçak yaptığı sahnede görülmektedir. Ayrıca Kanta’nın evinin detaylı olarak gösterildiği bu sahnelerde evin geleneksel mimari yanını, yerlerin *tatami* ile kaplı oluşunda ve kayar panellerde görmek mümkündür.

Resim 4.36. Kanta’nın evi, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Kanta’nın evinden sonra Mei ve Satsuki işten dönecek olan babalarını karşılamak için otobüs durağına giderek, babalarını beklemeye başlarlar. Ancak babaları bineceği trenin rötar yapması ve otobüsü kaçırması nedeniyle tam zamanında durakta olamaz. Durakta bekleyen Mei ve Satsuki’nin yanına gelen Totoro ile Satsuki ilk kez karşılaşır. Ancak otobüs durağının film için önemi ise duraktaki levhada otobüsün hangi hat üzerinden ilerlediğini gösteren yer ismi ve Totoro’yu yaşadığı orman olan Tsukomari’ye götürmeye gelen, on iki ayaklı kedi otobüsün varlığıdır. Bu iki fantastik karakter otobüs durağındaki sahnenin kurgusal bir hal almasına ve devamında Totoro’nun kızlara bambu yapraklarına sarılmış meşe palamudu vermesi ile kurgunun devam etmesine neden olurlar.

Resim 4.37. Otobüs durağı, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Totoro'nun verdiği meşe palamutlarını bahçeye diken kızlar gece tohumların olduğu yerde Totoro'yu görür ve yanına giderler. Yaptıkları bir dizi hareketle tohumların kocaman ağaçlara dönüşmesi ve devamında kızların Totoro ile birlikte gökyüzüne havalanması kurgusal olsa da sabah uyandıklarında tohumların çimlendiğini görürler. Mei ve Satsuki'nin, tohumların filizlenmelerine yardımcı olmak için bahçede yaptıkları bir dizi oyun ve ritüeli Cavallaro (2006: 69) "çocukların katı kodlara ve sabit kalıplarına saygı göstermeyen bir diğer, ilkel bir dünya ile bağlantı kurma eğiliminde olmaları" ile ilişkilendirir.

Resim 4.38. Mei, Satsuki ve Totoro'nun bahçede yaptıkları ritüel, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Filmin devamında Mei'nin kaybolmasına, kızların üzülmesine neden olacak olan ve zaman imgesi altında ele alınacak olan telgrafı, postacı önce eve getirir. Ancak kızlar büyükannenin yanında olduğu için telgrafı kızlara Kanta verir. Hastaneden gelen bu telgrafın haberini babasına verebilmek için Satsuki Kanta'nın amcasının evine gider ve Tokyo'da çalışan babası ile telefon görüşmesi yapar. Bu evde görülebilecek en önemli imge tez kapsamında incelenen üç filmde de ortak olan *irori* denilen ve yaşam odasının ortasında konumlanan geleneksel Japon ocağıdır.

Resim 4.39. Kanta'nın amcasının evi, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Ocağın yanı sıra Satsuki'nin babası ile yaptığı görüşmede kullandığı eski telefon incelenen bir diğer film olan Rüzgar Yükseliyor'da Kusakabe'nin evinde, gerçek hayatta ise Edo-Tokyo Açık Hava Mimari Müzesi'nde yer alan Okawa evinde mevcuttur.

Resim 4.40. Kusakabe'nin evi, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve Okawa evindeki eski telefon, ekran görüntüsü (URL-30)

Annesi için üzülen Mei tarladan aldığı mısırın annesini iyileştireceğini düşünerek tek başına hastaneye gitmeye karar verir ve kaybolur. Herkes onu arasa da Satsuki'nin Totoro'dan yardım istemesi ile kedi otobüs Jizou heykelinin altında bekleyen Mei'yi bulur. Kızları hastaneye götüren kedi otobüs sayesinde Mei ve Satsuki üzerinde anneme yazan mısırı annesinin hastanedeki odasındaki pencerenin önüne bırakır ve ağaçta anne ve babasını izlerler.

Resim 4.41. Matsugō'dan görünümler, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

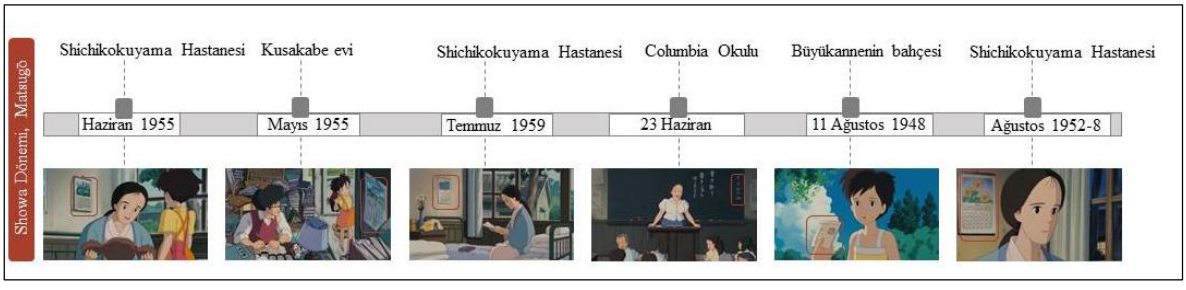
Filmin kapanış sahnesi ise evlerine geri dönen Satsuki ve Mei'yi karşılayan büyükanne ve Kanta'nın yanı sıra ocarina çalan Totoro'ların gösterilmesi ile biter. Cavallaro (2006: 69) filmin sonunda kahramanların yaşamlarındaki sıkıntılı süreci başarıyla tamamlama deneyimlerinin bir çözüm değil, başlangıç olduğunu belirtir.

Resim 4.42. Filmin kapanış sahneleri, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Bu film insan ve doğa arasındaki ilişkiyi fantastik karakterler, Budizm ve Şintoizm'e dayalı bir takım imgelerle izleyiciye aktarmaktadır. Bunu yaparken de kurgusal ve gerçeklik arasında olma halini, kültürün mekân ve insan davranışı üzerindeki etkilerini izleyiciye sunar. Komşum Totoro'da doğanın iyileştirici gücünün nasıl temsil edildiğini araştıran Fujiki (2015) doğanın yalnızca anneleri hasta olan iki kız kardeşin sıkıntılarını çözmek ya da annelerinin doğanın içinde kırsal bir alandaki hastanede tedavi görmesinin yanı sıra film boyunca yer alan *torii*, Budist *Jizou* heykelleri (*Ksitigarbha*) ve Şintoizm kökenli tilki-tanrı *Inari* heykelleri gibi dini ikonografiler ve kutsal bir kafur ağacı içinde yaşayan Totoro ile de bu durumun desteklendiğini belirtir. Filmin sahip olduğu iki önemli özellikten biri doğa ve insan arasındaki ilişkiye yaptığı göndermeler iken, diğeri ise filmin sahip olduğu ikili mekân kurgusudur. Zen felsefesinde "birçok alternatif gerçekliğin paralel olasılıklar olarak bir arada yaşamasının mümkün" olduğunu belirten Cavallaro (2015: 63) bu durumla ilişkili olan "içinde dünyevi ve öbür dünyada bir arada bulunan, hatta karşılıklı akılda kalmanın birleştiği dünyaları inşa eden" filmlere ilk örneği Komşum Totoro ile verir. Filmde sıra dışı olan ve gerçekçi olan arasındaki akışkanlık kedi otobüsü ve Totoro'nun oldukça kurgusal olmasına rağmen Satsuki ve Mei'nin yaşadığı kırsal çevre ve ortaya koyduğu davranışların oldukça gerçekçi olması ile ilişkilendirilebilir.

Kabaca 1950'lerin Japonya'sında Tokyo'nun yerel banliyölerinde geçen Totoro, doğanın ve kırsal kesimin, insanların hayatlarında önemli bir rol oynamaktan öte, büyülü bir doğaüstü bir dünyaya giden köprüler olduğu bir dünyayı betimler (Napier, 2008: 182). Filmin önemli

bir noktası da kurgunun gündelik hayatı üzerine kurulu oluşudur. Her ne kadar filmdeki olayların çoğu 1950'lerin gündelik hayatı üzerine kurulu olsa da filmin geçtiği zaman aralığını filmdeki sahnelerde yer alan takvim ve telgraf gibi imgeler üzerinden ele alınması halinde bir takım zamansal farklılıklar olduğu görülmektedir. Film üzerine yapılan çalışmalarda genellikle filmin geçtiği dönemin Showa 30 (1955)'ların başlangıcı olarak anıldığı ancak aslında Showa 28 (1953)'de geçmekte olduğu belirtilir (URL-31). Bu dönemleri daha iyi kavramak için geleneksel Japon takvimindeki dönemlerden (Taisho, Showa, Heisei) olan 1926 ile 1989 arasındaki yılları kapsayan Showa Dönemi'ni açıklamak gerekir. Showa Dönemi (1926-1989) kendi içinde numaralandırılan Showa 1'den Showa 64 e kadar olan zaman aralığını kapsar. Bu şekilde numaralandırılmasının nedeni o yılın Showa İmparatoru'nun saltanatındaki kaçıncı yıl olduğunu belirtmektir. Filmde geçen zaman imgeleri olan takvimler, telgraf ve okuldaki yazı tahtasının filmde yer alma sırasına göre incelemesi yapılacak olursa, filmde zaman imgesine karşılaşılan ilk yer Mayıs ayı 1955 (Showa 30) yılını gösteren Satsuki ve Mei'nin babasının çalışmakta olduğu odadaki takvimdir. Ailenin evlerine taşındıktan sonra yaptıkları hastane ziyaretindeki takvimin ise "1955 yılı Haziran ayı takvimi olduğu" belirtilir (URL-31). Telgrafın ulaştığı sahnede posta damgasının tarihi "11 Ağustos 1948" dir (URL-31). Anne karakterinin hastane odasındaki Satsuki'den gelen mektubu okuduğu sahnede ise hastane odasında Temmuz ayı 1959 (Showa 34) tarihli bir duvar takvimi yer alır. Filmin sonunda kızların anne ve babasının hastanede konuştuğu sahnede ise takvim Ağustos ayını göstermektedir. Günlerin uyumuna göre eski takvimlere bakıldığında bu takvim yaprağının Ağustos ayı 1952 ya da 1958 takvimi ile uyumlu olduğu görülür. Bütün bu bilgiler birleştirilerek filmdeki zaman-mekân çizelgesi şu şekildedir: (Şekil 4.1.)



Şekil 4.1. Komşum Totoro filmi zaman-mekân çizelgesi (yazar tarafından hazırlanmıştır)

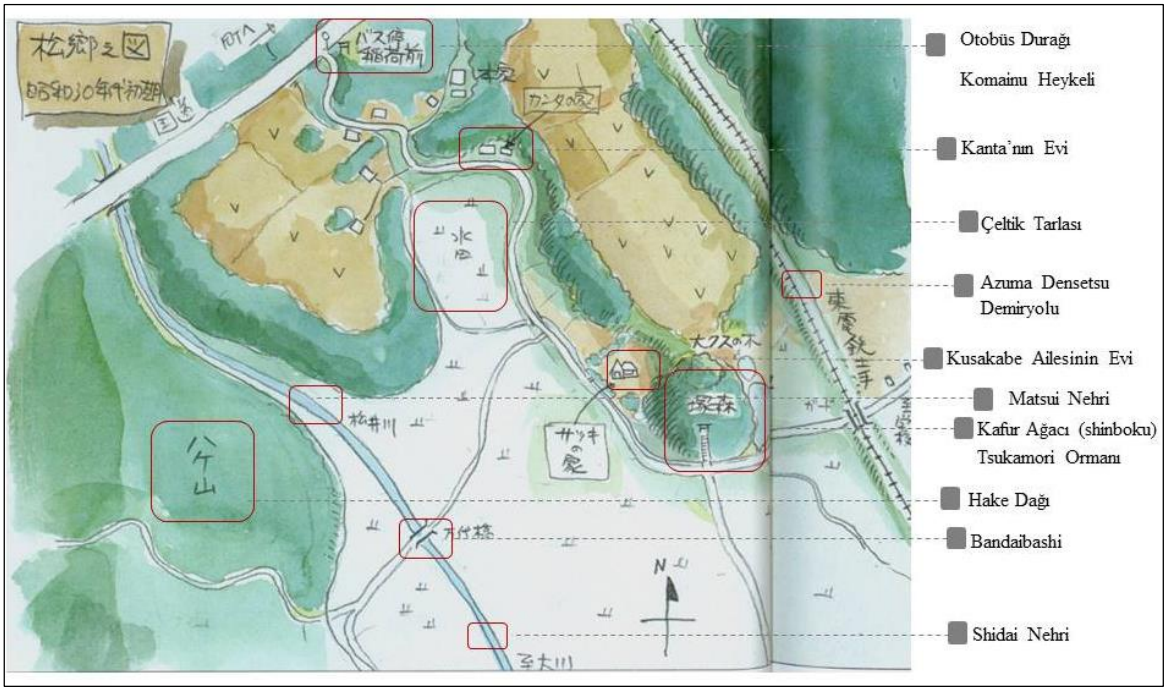
Nasıl ki filmin geçmekte olduğu zaman aralığı açıkça belirtilmeyip takvim ve telgraf gibi zaman imgeleri üzerinden çıkarım yapılmakta ise benzer durum mekânlar içinde geçerlidir. Pirinç tarlaları, geleneksel konutlar filmin Japon kırsalında geçtiğinin göstergesi olsa da mekânların gerçekte karşılığının olup olmadığı var ise neresi olduğunu anlamak için filmdeki bir takım ipuçları takip edilmelidir. Örneğin; kedi otobüsünün önünde nereye gideceğini belirten kısımda yazan yazılardan Totoro'nun yaşamakta olduğu orman Tsukamori ya da Satsuki ve Mei'nin babalarını bekledikleri otobüs durağının önündeki tabelada yazan iki farklı hat ismi olan Maezawa-gyo, Shichikokuyama-gyo üzerinden çıkarımlar yapılabilmektedir. Kedi otobüsünün önünde yazan yer isimleri sırasıyla şu şekildedir (URL-32):

- Tsukamori (塚森): orman
- Nagasawa (永 沢)
- Mitsuzuka (三 っ 塚)
- Bodou (墓道)
- Taisha (大 社): Tapınak
- Ushinuma (牛 沼): Saitama'da bir bölge
- Mei (メ イ): Satsuki'nin kız kardeşinin adı
- Su (す): Kedi otobüsün evi
- Shichikokuyama Byouin (七 国 山 病院): Yasuko Kusakabe'nin kaldığı hastane

Resim 4.43. Otobüs durağı ve Kedi otobüs, film görüntüsü (Komşum Totoro, 1988)

Filmin Saitama eyaletindeki, Hayao Miyazaki'nin eski evinin bulunduğu Tokorozawa adında Tokyo'ya bağlı bir banliyöde geçtiği, ailenin taşındığı yerin etrafının Sayama tepeleri ile çevrili olan Matsugō olduğu belirtilir (URL-33). Hayao Miyazaki'nin bu film için ilham aldığı Sayama Tepeleri'ni korumak amacıyla 1990 yılının nisan ayında Totoro no Furusato

(Totoro Fonu) isimli bir vakıf kurulduğu, bu fonun filmin yönetmeni Hayao Miyazaki de dâhil olmak üzere çok miktarda bağış topladığı belirtilir (URL-34).

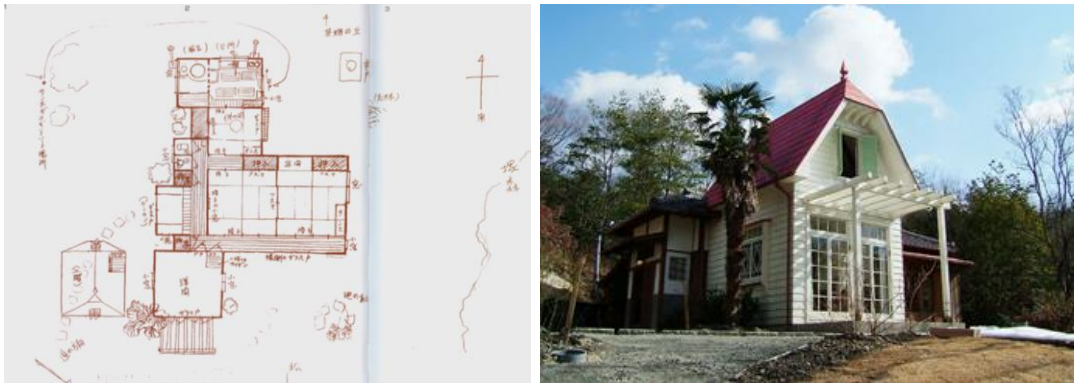


Şekil 4.2. Matsugō'nun krokisi (Watsuki & Miyazaki, 2013: 32)

Her şeyin ötesinde Totoro no Furusato Vakfı (Japonya'nın doğal çevresini korumak için çalışan bir organizasyon) tarafından korunan Sayama Tepeleri bölgesi "Totoronun memleketi" olarak anılmaya başlanmıştır (Le Blanc, M. & Odell, C. , 2011: 77). Ayrıca Le Blanc ve Odell (2011: 77) bu vakfın "ilk korunaklı alanı olan Totoro Ormanı'nı 1991'de elde ettiğini, hızla kentleşen çevrede Totoro'nun etkisinin o günden beri büyüyerek geliştiğini ve Miyazaki'nin bu projeyi desteklediğini" belirtmiştir. Totoro no Furusato Vakfı'nın kurulması ve doğayı koruyabilme adına bu filmin öncü olması ile çıkarılabilecek olan yorum, filmin yalnızca doğa ve insan arasındaki ilişkiyi destekler bir tavır ve eleştiride kalmayıp, bu vakıf ile filme ilham kaynağı olan doğal çevre üzerinde gerçek etkilere sahip olmasıdır.

Ayrıca filmdeki ana karakterlerin evi ise aslında film için kurgulanan geleneksel ve batılı tarzın birleşiminden oluşan, kurgusal bir ev iken 2005 yılında Nagoya yakınlarındaki Aichi Dünya Fuarı'ndaki Nagakute Bölgesi'nde birebir ölçekte inşa edilmiş ve deneyimlenebilir hale gelmiştir.

Şekil 4.3. Aichi Dünya Fuarı'nın krokisi (URL-35)



Resim 4.44. Kazuo Oga tarafından tasarlanan ev (Watsuki & Miyazaki, 2013: 60-61) ve Aichi Dünya Fuarı'ndaki Kusakabe ailesinin evi (URL-36)

Sonuç olarak bu film gerçek hayata etki edebilecek kadar güçlü kültürel ve eleştirel bir arka plana sahip olmasının yanı sıra fantezi ve gerçek hayat arasında akıp giden, kültüre ve geleneklere ait pek çok öğeyi de içinde barındıran bir bütünselliktedir.

4.2. Ruhların Kaçışı (Sen To Chihiro No Kamikakushi /Spirited Away, 2001)

Yönetmen, senaryo: Hayao Miyazaki

Filmin kısa öyküsü:

Film on yaşındaki Chihiro Ogıno'nun annesi Yuuko Ogıno ve babası Akio Ogıno ile yeni evlerine doğru yaptıkları yolculuk ile başlamaktadır. Bu durumdan mutlu olmayan Chihiro ve ailesi evlerine giden yoldaki sapağı kaçırmaları ile tali yola girerek neresi olduğunu bilmedikleri, önünde ikiyüzlü *Dōsojin* heykeli nedeniyle durmak zorunda kaldıkları bir yapı ile karşılaşır. Terk edilmiş bir istasyon binası olduğunu düşündükleri yapının tonozlu geçidinden geçmeleri ile doğaüstü âleme de giriş yapmış olan aile kurumuş bir dere yatağından geçip, merdivenlerden yukarı çıktıklarında terk edilmiş bir eğlence parkı ile karşılaşır. Aldıkları yemek kokuları üzerine hala aktif olabileceğini düşündükleri eğlence parkındaki restorana giren Chihiro'nun anne ve babası buradaki yemeklerden yiyerek domuza dönüşür. Ailesi yemek yerken etrafı dolaşan Chihiro, Haku ile karşılaşır. Haku hava kararmadan geldiği yere tekrar dönmesi gerektiğini söylese de Chihiro anne ve babasını içinde bulundukları durumdan kurtarıp, normal hayatlarına dönebilmek için Haku'nun yardımı ile doğaüstü âlemde yer alan büyücü Yubaba'nın yönettiği hamamda çalışmaya başlar. Kısaca film, Chihiro'nun çocukluktan olgunluğa ilerleyişinde ruhlar âleminde ki verdiği mücadele üzerine kuruludur.

Filmin analizi:

Filmde pek çok halk efsanesi, gelenek ve inanç örnekleri olduğunu belirten Reider (2015) Ruhların Kaçışı'nın orijinal adı *Sen to Chihiro no Kamikakushi*'nin Japon gelenekleri ve geçmişi ile ilişkili olduğunu, Karaata (2016) ise başlıkta geçen *Kamikakushi* kelimesinin "Japon kültüründe gizemli bir biçimde ortadan kaybolan kişiler için, onların öfkeli bir tanrı tarafından kaçırıldığına inanıldığında" kullanıldığını belirtir (URL-37). Aniden ortadan kaybolmaların çoğunlukla ruhlar âlemine atfedildiğini belirten Reider (2015) "geçmişte, çocuklar veya kadınlar aniden ortadan kaybolduğunda ve uzun bir süre bulamadıkları zaman, kamikakushi ile tanıştıkları" ve ruhlar âlemine götürüldüklerine olan bir inancın varlığından bahseder. Benzer şekilde Balaban (2015) da bu durumun Japon geleneklerine karşılaşılan bir durum olduğunu, kayıp olunan zaman aralığında ruhlar âleminde kalındığından bahseder.

Bu ortadan kaybolmanın temsil ettiği şeyi Reider (2015) Komatsu'nun ifadeleri olan "toplumsal ölüm" ile kaybolma halinden çıkıp normale dönebilmeyi ise "sosyal diriliş" kavramı ile açıklar.

Chihiro'nun ve ailesinin de içinde bulundukları ruhlar âlemi; film özelinde pek çok antropomorfize canlı ve cansız varlıkları, mitolojik kökenli karakterleri ve Şintoizm'de ki ruhları (*kami*) içinde barındırır. Filmde görülen yaratık çeşitliliği, Japon mitolojisinde çok sayıda bulunan tanrıların ve ruhların bir yansımasıdır (Le Blanc & Odell, 2011: 117). Filmde yer alan tanrı ve ruhları anlamlandırmak için öncelikle Japonların milli dini olan Şintoizm tanımlanmalıdır. Şintoizm; tanrılar ve ruh anlamına gelen "*Shin*" ve yol anlamına gelen "*to*" kelimelerinin birleşiminden oluşur. Şintoizm'in bir tür animizm olduğunu belirten Karaata (2016) bu inanışta kutsal ruhlar olan *kami*lerin olduğunu, bazı kamilerin "yerel olup sadece belirli bir yerin ruhu veya koruyucusuyken, bazılarının büyük doğal oluşumları, nesneleri ve işlemleri temsil" ettiğini ve kamilerin "hayat için önemli olan rüzgar, yağmur, ağaç, dağ, ırmak ve bereket gibi kavramların şeklini almış kutsal ruhlar" olarak tercüme edilebileceğini belirtir (URL-37). Bütün bu bilgilere dayanarak filmdeki karakterlerin sahip oldukları değerleri, neyi temsil ettikleri, oluşumunda etki eden kültürel bileşenleri sırası ile açıklamak gerekirse, ilk karakter hamamın sahibi Yubaba'dır. Filmde Haku'nun beyaz ejderhaya (Ryū) dönüşümünde geçirdiği metamorfoz gibi Yubaba'da kuşa dönüşebilmekte, sahip olduğu telekinezi özelliği ile nesneleri kontrol edebilmektedir. Yubaba adının anlamı "sıcak su (*Yu*) ve yaşlı kadın (*Baba*) kelimelerinin birleşiminden oluştuğu" bilinse de, bu karakterin "isim, kişilik ve biçim açısından Japon kültüründeki dağ cadısı *Yamauba*'ya" benzediği belirtilir (URL-37). Bu efsanevi karakterle arasındaki benzerlikler ise "*Yamauba*, yeni doğan bebekleri ve eline geçirdiği çocukları" yerken Yubaba ise insanları Chihiro'nun ailesinde olduğu gibi çeşitli hayvanlara dönüştürebilmekte ve onları yiyebilmektedir. Bunun yanı sıra *Yamauba*'nın kimsesiz Kintarou'yu büyütüp, ona annelik yaptığı belirtilmiştir (URL-37). Yubaba da benzer şekilde kelime anlamıyla "oğlum" veya "küçük çocuk" anlamına geldiği belirtilen Bou isimli oldukça iri bir bebeğe annelik yapmaktadır (URL-38).

Resim 4.45. Yubaba ve çocuğu Bou, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001), Japon kültüründeki dağ cadısı *Yamauba* (URL-39)

Yubaba'nın sahip olduğu bir diğer özellik ise hâkim olduğu hamamda çalışanlarının isimlerini değiştirerek, onların kimlik kaybı yaşamalarına sebep olarak çalışanlarının hamama olan bağlılıklarının artmasını sağlamasıdır. Yubaba'nın dayandığı efsanevi karakter gibi Chihiro'nun ve aslında ırmak ruhu olan Haku'nun isimlerindeki değişimi yapabilmesi hakkında Karaata (2016) bu durumun mitolojik kökenli bir anlatıya dayandığını belirtir (URL-37).

Hamamın üst katında yaşayan Yubaba'nın yanı sıra hamamdaki hiyerarşik düzene bağlı olarak bodrum kattaki kazan dairesinde yaşayan Kamaji ise filmde hamamın sıcak su ihtiyacını karşılayan, kazanı yöneten karakterdir. Altı kolu ve iki ayağı ile bu karakter "Japon kültüründe ki *Tsuchigumo* adlı toprağın altında yaşayan bir mitolojik örümcek" ile ilişkilendirilir (URL-37).

Resim 4.46. Kazanı yöneticisi Kamaji, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001), Japon kültüründeki *Tsuchigumo* (URL-40)

Hamamdaki çalışan ve yönetici olan bu iki karakterin yanı sıra hamama kurumuş dere yatağının su ile dolması ile feribotla ulaşan dev kortejde yer alan müşterilerde bir takım değerleri içinde barındırırlar. Çoğu Şintoizm'de ki kami olan bu karakterler, görünüşlerine bağlı olarak bir takım nesnelerin ya da canlıların ruhları olarak filmde yer alırlar.

Bu karakterlerden ilki hamama toplu halde gelen ruhlardan olan Kasuga Sama'dır. İsim olarak bu karakterin "Japonya'da ki ünlü bir Şinto Tapınağı olan Kasuga'ya" dayandığı, bunun yanı sıra" Kasuga Tapınağında "*Ama*" adlı geleneksel bir ritüel dansı gerçekleştirenlerin filmdeki Kasuga Sama'nın da taktığı "*zoumen* denilen kâğıt maskeler" kullandıkları belirtilir (URL-41).

Resim 4.47. Kasuga Sama, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001) ve *zoumen* kâğıt maske (URL-42)

Hamama gelen ruhlardan olan Onama Sama hakkında ise "Namahage" ye olan benzerlikleri vurgulanır (URL-41). Geleneksel Japon folklorundaki Namahage, oni (*ogre*) maskeleri ve geleneksel hasır pelerinler (*mino*) giyen adamlar tarafından canlandırılan şeytani bir varlıktır (URL-43).

Resim 4.48. Onama Sama, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001) ve Oga şehrinin girişinde *Namahage* heykelleri (URL-44)

Ayrıca hamamın diğer müşterileri olan Oshira Sama turp tanrısı, Ootori Sama kuş tanrısı, hamama arınmak için gelen kokuşmuş ruh olan Okusare aslında Kawa no Kami isimli nehir tanrısı, Ushioni ise geyik boynuzlu tanrılardır (URL-38).

Resim 4.49. Oshira Sama turp tanrısı, Ootori Sama kuş tanrısı, Ushioni ise geyik boynuzlu tanrılar, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Hamamın çalışanı olan Yuna sümüklü böceklerin ruhu, Aogaeru ise erkek işçi kurbağa, Chihiyaku ve Aniyaku'da hamamda çalışanları organize eden karakterlerin isimleridir (URL-38).

Resim 4.50. Sümüklü böceklerin ruhu Yuna, işçi kurbağa Aogaeru, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Yubaba için çalışan bir diğer karakter olan Haku ise yaklaşık on iki yaşlarında gözüken filmde geleneksel Japon kıyafetleri olan mavi *hakama, kimono, monpe* ve beyaz *karigunu* giyer. Aslında Kohaku Nehri'nin ruhu olmasına rağmen Yubaba tarafından kimliği elinden alınan karakterin gerçek adının Nigihayami Kohaku Nushi olduğu ve filmde Yubaba'nın ona verdiği isim olan Haku'nun "beyaz ejderha" anlamına geldiği belirtilir (URL-45). Ruhların Kaçışı'nın "ürünler tarafından tutulan radikal bir tekel yaratma gücü" olduğunu düşünen Cavallaro (2015: 20) filmde "tüketimin mitolojisine girmemiş görünen" tek canlının Haku olduğunu ifade eder.

Resim 4.51. Beyaz ejderha görünümlü bir ırmak ruhu olan Haku ve Chihiro, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Bazı araştırmacıların geleneksel bir imgeye sahip olmadığı yönünde bilgiler verdiği, bazılarının ise geleneksel Japon tiyatroları ile ilişkilendirdiği karakter olan Yok Yüz, orijinal adıyla Kaonashi ise öz benliği olamayan, tüketebilmek için yaşayan, ancak başkalarını yedikçe kimlik kazanabilen bir yaratıktır. Konuşabilmesi ve etraftakilere sesini duyurabilmesinin tek yolu sahte altın parçalarıyla kandırdığı açgözlü hamam çalışanlarını yutmak olan Kaonashi'nin dayandırıldığı kültürel durumla ilgili Karaata (2016) bu karakteri taktığı maske sebebi ile Japon müzikal draması Noh ile ilişkilendir (URL-37). Yok Yüz'ün geleneksel bir halk imgesine sahip olmadığını düşünen Reider (2015) ise bu karakteri "nasıl arkadaş edineceğini bilemeyen yalnız, genç bir Japon" olarak yorumlar. Nehir tanrısı olan Kawa no Kami'nin "kirli ancak hala potansiyel olarak canlı bir geleneksel Japonya'yı temsil" ettiğini belirten Napier (2006) Yok Yüz'ün ise "kontrolden çıkmış, öznellikten yoksun, başkalarıyla bağlantı kuramayan ve sadece boş bir dürtü tarafından canlandırılan bir Japonya" önerdiğini ifade eder.

Resim 4.52. Kaonashi (Yok Yüz), film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Noh ile olan ilişkisinin yanı sıra Suziki'ye (2009) göre ise Yok Yüz "insan açgözlülüğünü besleyerek büyüyen bir sistem olan kapitalist üretimi ve tüketimi" temsil eder. Böylesi bir kültürel imge gibi gözüken maske hakkında Telci (2010: 297) insanların parayla satın aldığı

bir ürün olması nedeniyle maskeyi "materyalizme teslim olarak inşa ettikleri orijinal olmayan bir kimlik" olarak görür.

Resim 4.53. Kaonashi (Yok Yüz) ve Chihiro, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Komşum Totoro ve Ruhların Kaçışı filmlerinde ortak karakter olan Susuwatari ise bu filmde "Konpeito denilen, küçük yıldız şeklinde yiyecek" karşılığı hamamdaki kazan dairesinde çalışan işçiler konumundadır (URL-46).

Resim 4.54. Susuwatari, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001) ve *Konpeito* (URL-47)

Ruhlar âleminde yaşayan ve daha geleneksel kökenleri olan bu karakterlerin yanı sıra bu âleme sonradan dâhil olan ve günümüz modern Japon insanlarının temsili olan Chihiro, Chihiro'nun annesi Yuuko ve babası Akio'nun Miyazaki'nin gerçek hayattaki arkadaşlarına dayandığı, ana karakterden olan Chihiro'nun ise yönetmenin gerçek hayattaki bir arkadaşının kızıyla buluştuktan sonra ortaya çıktığı belirtilir (URL-48). Filmi "tüketici hayat tarzının, kapitalist sermayenin pazarladığı kimliklerin bir eleştirisi" olarak gören Telci (2010: 304) Miyazaki'nin Chihiro karakterini oluştururken bir arkadaşının on yaşındaki kızını gözlemlediğini belirtmiştir. Miyazaki, yapılan bir röportajında bu durumu şu şekilde açıklar (URL-49):

> "Chihiro karakterini böyle olmaktan hoşlandığı için seçmedim, Japonya'daki pek çok genç kız şu anda böyle olduğu için seçtim. Ailelerinin onları mutlu etmek için gösterdikleri çabaya gittikçe daha çok duyarsızlar. Chihiro'nun babasının çağrısına

> tepki vermediği bir sahne var. Babası onu ancak ikinci kez çağırdığında tepki veriyor. Ekibimdeki pek çok kişi bu çağrıyı iki değil, üç kere yaptırmamı söyledi, çünkü günümüzde genç kızların çoğu böyle. Ailelerinin çağrısına hemen tepki vermiyorlar. Beni bu filmi yapmaya karar verdiren şey on yaşındaki genç kız grubu için yapılmış bir film olmadığını fark etmem oldu. Bu, arkadaşımın kızı üzerinden yaptığım gözleme dayanıyor, ona direkt temas eden bir film yok."

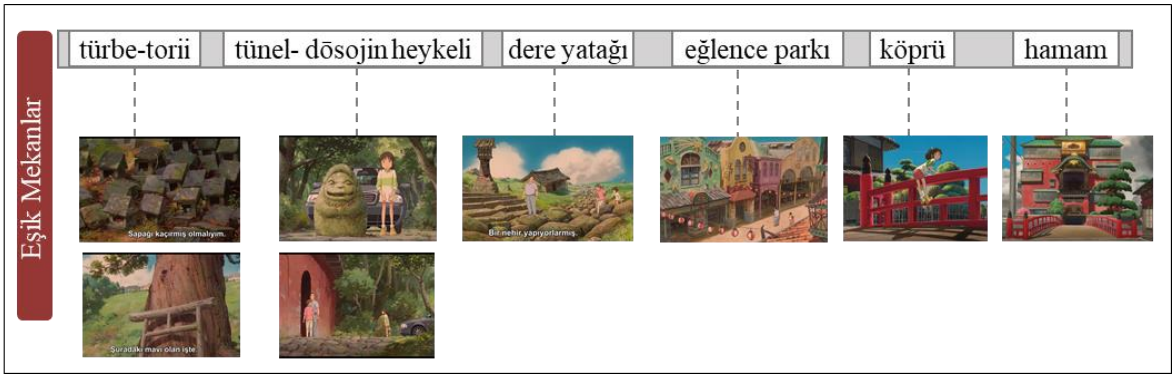
Resim 4.55. Chihiro, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Belirli terimler, tarihsel süreçler ve meselelerin öykünün odağında yer alması ve kullanılmasının yalnızca toplumu yansıtmaya hizmet etmediğini düşünen Telci (2010: 198) bütün bu bileşenlerin hâkim kültürü sorunsallaştırdığını belirtir. Dolayısıyla bu film özelinde anlatıyı oluşturan bileşenlerinin çözümlenmesi gerekirse; yukarda aktarılan karakterlerin dayandığı mitolojik kökenler, Şintoizm'e dayanan imgeler ve ritüellerin yanı sıra Meiji dönemi sonrası oluşan köpük ekonominin eğlence parkı ile temsili, hamamın kültürel bir arınma ve kimlik kazanma sürecindeki kullanılması gibi temel birkaç öğede bu anlatının oluşumunu destekler. Bu bakımdan Suzuki (2009) filmi "Çağdaş Japon toplumunun bir alegorisi, aynı zamanda küresel kapitalist sosyal koşulları fantastik bir biçimde yansıtan sihirli bir ayna" olarak görmekte, filmin "hayal ürünü bir kapitalist dünya" içerdiğini düşünen Cho (2013) ise filmin genel itibariyle " retro, nostalji ve tarihin yeniden inşası teması" üzerine şekillendiğini belirtir (URL-50).

Filmin oluşumunda geçen süreç hakkında Cavallaro (2006: 134) Miyazaki'nin film üzerinde çalışma başladığında, yönetmenin henüz tüm hikâyeyi geliştirmediğini ve filmin senaryo ile aynı hızda şekillendiğini belirtir. Ayrıca Cavallaro (2006: 137) Miyazaki'nin Ruhların Kaçışı üzerine çalıştığı süreçte etkilendiği kaynaklara örnek olarak Sachiko Kashiwaba'nın Kirino Mukouno'suna benzeyen tuhaf karakterlerin yaşadığı paralel bir evrende dolaşan küçük bir kızın hikâyesini ve Lewis Carroll'un Alice Harikalar Diyarında isimli eserini gösterir. Filmi ruhlar âlemindeki karmaşık yaşam sebebiyle "Çağdaş Japon toplumunun materyalizmi ve toksisitesinin keskin bir eleştirisi" olarak gören Napier (2006) ise "kültürel

kirlilik, yabancılaşma ve parçalanmış ya da kaybedilmiş öznelliklerin güçlü tasvirleri" ile filmin karanlık bir alt metninin olduğunu belirtir.

Ruhların Kaçışı her ne kadar terk edilmiş istasyon binasından eğlence parkı ve devamında hamama geçiş ile gerçek dünyadan ruhlar âlemine olan yolculukta değişen mekânları içerse de aslında değişen şey mekânların gerçekliği değil içerisindeki hayat kurgusudur. Hamam ve eğlence parkındaki pek çok yapı gerçek hayatta benzerleri bulunabilecek mimari özelliklere sahip iken bu mekânlarda yaşayan karakterler, onların yaşantıları üzerinden verilmeye çalışılan mesaj filmin kurgusudur. Ancak bu kurguya geçebilmek için ailenin yanlış yola sapması ile ruhların âlemine geçişi ima eden iki unsur ya da iki eşik mekân vardır. Bunlardan ilki kutsal alana geçişi imgeleyen *torii* ve tünele varmadan karşılaştıkları türbelerdir. Bu iki imge o bölgede kutsal öğelerin varlığını işaret etmesi ile farklı bir mekânsallığa geçişin ipucunu oluştururken, yolun sonunda karşılaştıkları istasyon binası ve yapının ortasında konumlanan tünel eşik bir mekân tanımlar. Buna bağlı olarak tünel, devamında karşılaştıkları eğlence parkı ve köprünün karşısındaki hamam aslında Japonların geleneksel inançları ile de ilişkilendirilebilir. Ayrıca Reider (2015) Geleneksel Japon halkbiliminde köprü, tünel ve kavşakların "bu dünya ile diğeri arasında bir sınır noktası" olarak düşünüldüğünü belirtir. Filmde bu sınır yalnızca tünelden ibaret değildir. Miyazaki'nin bu filmdeki vizyonunun "boş bir materyalist çağdaş Japonya ile idealleşmiş geleneksel bir Japonya arasındaki basit bir çatallaşmadan daha karmaşık" olduğunu düşünen Napier (2006) "Japonya'nın gerçek dünyası ile Japon geleneğinin fantazi dünyasının, sadece bir tünelle değil, Japonya'nın üçüncü bir versiyonuyla, terk edilmiş tema parkı ile ayrılması" ile filmdeki tek sınırın tünel olmadığını ima eder.



Şekil 4.4. Ruhların Kaçışı filminde eşik mekân teşkil eden yerler (yazar tarafından hazırlanmıştır)

Böyle bir eşik mekân değerlendirmesinin yanı sıra Miyazaki filmlerindeki mekânları "fiziksel ve metafiziksel mekân" olarak sınıflandıran Renée (2017) ise metafizik mekânın yalnızca x, y ve z eksenindeki çizgilerin temsilinden ibaret olmadığını, eklenen görsel öğelerle metafizik mekânın izleyici ile iletişim de kurabildiğini belirtir.

Filmin açılış sahnesi Chihiro ve ailesinin arabada yeni evlerine gidişi ile başladığı için filmde gösterilen ilk yer babasının arabada Chihiro'ya göstermeye çalıştığı yeni okuludur. Ancak yolculuk esnasında hızla geçilen çevrenin tam olarak okunması mümkün olmamakta ve arabanın camından gözükenler kadarı ile çevre aktarılmaktadır. Bu yeni eve olan yolculuk sahnelerinde lastik üreticisi olan Bridgestone'nun bir dükkânı, arabada Adidas marka bir çanta ve Japon kitap zinciri olan Kinokuniya'ya ait bir alışveriş torbası ve arabanın Audi markalı olduğunun ifadesi olan iç içe geçmiş dört daire figürü ile belirli markaların imgelerine yer verilir.

Resim 4.56. Chihiro ve ailesi, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Bu imgelerden özellikle arabanın markası üzerine yapılan yorumlamalarda; yabancı yapım bir araç olan bu otomobil hakkında Lim (2013) "batı merkezli sanayileşmenin genel bir eleştirisinden ziyade, aracın Japonya'daki hızlı büyüme dönemi olan Showa Dönemi'ne (1960'lardan 1980'lere) atıfta" bulunduğunu belirtir. Audi marka bu araba ile eğlence parkı arasındaki geçiş ile ilgili olarak Napier (2006) ise bu imgenin "materyalist ve daha otantik olan Japonya arasındaki zıtlığı vurgulamak" için olduğunu belirtir.

Aile, yolculuklarına trafik levhalarında yazan yer isimlerinden anlaşıldığı üzere Japonya'da gerçekte var olan bir yerin adı olan Tochinoki tarafına doğru dönerek devam ederler. Arabada aile arasında geçen konuşmada yolun üst kısmında kalan konutlardan mavi renkte olanın yeni evleri olduğunu belirtseler de ev detaylı olarak gösterilmez. Zaten devamında stabilize yola sapmaları ile ailenin fiziksel mekân ile olan bağlantıları kademeli olarak azalır.

Resim 4.57. Tochinoki ve çevresi, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Bu yolda karşılaştıkları küçük taş türbeler, *torii* kapısı ve tünele yaklaştıkça gösterilen *Dōsojin* heykelleri ruhlar âlemine geçişteki Şintoizm kökenli kültürel imgelerdir. *Torii* kapısına filmde yer verilmesi hakkında Öztekin (2008: 119) bu imgeyi "sıradan sokaktaki hayatın bittiği, daha tinsel kodların ve daha seçkin bir var oluş mottosunun hüküm sürdüğü kutsal bir âlemin başladığı noktada yükselen sembolik bir geçit" olarak görmektedir. Bu kapının altında yer alan taş evler hakkında ise Chihiro'nun annesi onların bir çeşit türbe olduğunu söyler.

Resim 4.58. *Torii* ve küçük taş türbeler, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Tünelin girişinde yer alan heykel hakkında ise "genellikle yolcuları ve yerel sakinleri korumak için giriş yollarında ve sınırlarda" yer alan *Dōsoshin* olarak da adlandırılan *Dōsojin* heykelleri olduğu, Komşum Totoro'da ki *Jizō* heykelinin ise " çocukları korumak için özel bir *Dōsojin*" olduğu ifade edilmiştir (URL-51).

Resim 4.59. *Dōsojin* ve istasyonun girişi, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Tünelin önüne gelmeleriyle arabadan inen aile üyelerinden baba karakteri yapının cephesini inceleyip, yapının plaster malzeme ile kaplı olduğunu belirtir. Buna bağlı olarak da yeni bir yapı olabileceği kanısına varır. Karanlık bir tüneli izleyerek geçtikleri bu yapının iç mekânı çapraz tonozlar, vitray pencereler ve oturma bankları ile eski bir istasyonun bekleme salonuna benzemektedir.

Resim 4.60. İstasyonun iç mekânı, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

İstasyonda duydukları tren sesi ile tünelin diğer ucuna doğru yürüyen aile üyelerini istasyondan çıktıklarında kurumuş bir dere yatağı ile burayı geçip merdivenleri çıktıklarında ise terk edilmiş bir eğlence parkı ile karşılaşırlar. Bu tema park hakkında Chihiro'nun babası 1990'larda bu parklardan çokça yapıldığını ancak ekonominin kötüye gitmesi ile hepsinin çöküşe geçtiğini belirtir. Zaten 1990'larda ekonomik krizden en çok etkilenen yerlere örnek olarak Öztekin (2008: 118) "hızla değer kaybeden gayrimenkul yatırımı olan alışveriş merkezleri ve eğlence parklarını" verir. Farklı dönem ve değerdeki pek çok yapının bir arada sergilendiği bu eğlence parkını Napier (2006) "Japon tarihinin bir simülasyonu" olarak ifade eder. Dolayısıyla eğlence parkı Chihiro'nun babasının filmde de belirttiği üzere Japon köpük ekonomisi döneminde inşa edilen, sonrasında varlıklarını sürdüremeyen yapıları temsil etmekte, Meiji dönemi Japonya'sını yansıtmaktadır. Japonya'nın batılı ülkelere kapılarını açması ile başlayan Meiji Restorasyon'u olarak geçen bu dönem pek çok açıdan toplumu

etkilemiştir. Politik ve ideolojik etkilerinin yanı sıra mimari ve yaşam biçimleri üzerinde de önemli etkileri olan ve 1853'te başlayan bu dönemi Telci (2010: 290) Japon toplumunu kapitalist bir düzene iten ve "Japon kimliğinin batı mimarisi, felsefesi, modası ve değerleriyle birleşmesiyle temsil edilen bir büyüme dönemi" olarak niteler.

Resim 4.61. Dere yatağı ve eğlence parkı, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Meiji Dönemi'nde ki modernleşme politikası ve batılı toplumlarla olan etkileşim sadece yapılı çevrenin değişimini değil, aynı zamanda toplumsal anlamda yaşantıda da büyük değişlikler meydana getirmiştir. Bu dönemin etkisi ile ortaya çıkan eğlence parkı filmde kullanarak dönemin mimari üzerindeki etkilerini yansıtmakta, aynı zamanda da yaşantıdaki değişikliklerin etkisini aktararak izleyiciye bütünsel bir perspektif sunmaktadır. Bu dönemde gerçekleşen değişimi Telci (2010: 56) "1869'da devletin o zamana kadar normal olan erkeklerin ve kadınların beraber hamama girmesini yasaklaması" ve normalde yerde oturularak selam verilme şeklinin Meiji dönemi itibari ile yöneticiler tarafından ayakta eğilerek selam verme biçimine dönüşmesi üzerinden açıklar. Komşum Totoro ve Rüzgar Yükseliyor' da yerde oturarak verilen selamlaşma şeklini görmek mümkünken; bu filmde her iki davranış biçimini de görmek mümkündür. Örneğin; Chihiro Kamaji'ye teşekkür ederken yerde oturarak selamlarken, hamama gelen nehir ruhunu karşılarken ve Zeniba'nın evine giderken onu karşılayan ayaklı lambaya ayakta eğilerek selam verdiği görülmektedir.

Resim 4.62. Selam verme biçimleri, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Meiji döneminin yaşantı üzerindeki bir diğer etkisi olan ve filmde izleyiciye sunulan bir başka durum ise tüketici hayat tarzının açık bir eleştirisinin yapıldığı eğlence parkının içinde yer alan restoranda geçen olaylardır. Eğlence parkını keşfe çıkan ve aldıkları yemek kokularına doğru yürümeye başlayan aile üyelerinin sokaktaki restorandaki geçirdikleri metamorfoz bu olayların en önemlisidir. Chihiro'nun anne ve babasının kredi kartlarına güvenerek yedikleri yemek sonrası domuza dönüşümü tüketici hayat tarzının temsilidir. Cavallaro (2015: 91) Chihiro'nun ebeveynlerinin domuza dönüşümü ile Miyazaki'nin açgözlülüğün sembolünü domuz olarak ele almadığını belirtir. Doyma hissi olmayan bir hayvan olan domuz imgesi ile aktarılmaya çalışılan durum hakkında Karatay (2015) domuzun "aile bireylerinin toplumsal erozyonunu ve harcama kültürü sonrası ailenin maddesel tezahürünü" yansıttığını belirtir.

Eğlence parkının temsil ettiği değerlerin yanı sıra mimarisine de değinmek gerekirse bu parkın Edo-Tokyo Açık Hava Mimari Müzesi'nde ki yapılar ile olan mimari benzerliklere odaklanan Nanbara (2017) müzede yer alan mekânlardan olan Chihiro'nun anne ve babasının domuza dönüştükleri restoranın "Edo dönemi sonundan beri açık olan Kagiya (Japon barı) isimli bir İzakaya barı" ile mekânsal açıdan benzerlikler olduğunu belirtir (URL-52). Meiji döneminden (1868–1912) çeşitli yapıların yer aldığı bu müze hakkında Cavallaro (2015: 55) müzenin amacının "yalnızca geçmiş bir dönemin mimari stilleri hakkında bilgi sağlamak değil, aynı zamanda Japonya'nın geleneğine ilgi çekmek ve günümüz vatandaşları için önemini ortaya koymak" olduğunu belirtir.

Resim 4.63. Chihiro'nun anne ve babasının domuza dönüştükleri restoran, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Filmde eğlence parkından hamama geçişte Miyazaki eski bir Japon efsanesini filme adapte eder. Dolayısıyla film için önemli olan bu iki mekân arası geçiş kültürel bir anlatıyla desteklenerek sağlanır. Ebeveynleri domuza dönüşen Chihiro, onların restoranda yemek

yediklerini sanıp bu dönüşümden habersiz etrafı dolaşmaya başlar. Restorandan çıkıp kulenin olduğu alana doğru ilerler. Hamamla olan bağlantıyı sağlayan köprüde Chihiro ile karşılaşan Haku ona akşam olmadan geldiği yoldan geri dönmesi gerektiğini söylese de, kurumuş dere yatağının sularla kaplandığını gören Chihiro bu durumun gerçekliğini kabul edemez ve görünmez olmaya başlar. Ancak ruhlar âleminden bir yiyeceği yiyerek bu durumdan kurtulabilecek olan Chihiro'nun yaşadığı bu durumu Reider (20) "diğer dünyadan yiyecek tüketme motifi" olarak isimlendirir. Chihiro'nun görünmez olmaya başlaması ile ilgili olarak Karaata (2016) bu durumun "Tanrıça Izanami ve eşi Tanrı Izanagi arasında geçen bir Japon efsanesine dayandığını belirtir (URL-37). Efsanede Izanami'nin ölmesi üzerine Izanagi onu geri getirmek istemekte ancak Izanami'nin öbür tarafın yiyeceğini yemesi sebebiyle geri dönüşü olmamaktadır. Efsanedekine benzer şekilde Chihiro'nun yanına gelen Haku "bu dünyaya ait bir şey yemezsen yok olursun" der ve ona kırmızı bir yiyecek yedirir.

Resim 4.64. Eğlence parkı, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Chihiro ancak o yiyeceği yiyerek görünmez halden çıkabilirken, hamama gelen feribotta yer alan topluluktaki ruhlar o dünyaya ait olmaları nedeniyle feribottan iner inmez görünmez olma halinden çıkar. Ruhlarını arındırmak için hamama gelen müşteriler olan bu topluluk eğlence parkına giriş yaparken, Haku'da Chihiro'yu ahırın ve yemek deposunun olduğu yerden geçirerek hamamın önündeki köprüye kadar getirir. Böylece filmin omurgasını oluşturan ve ikinci önemli yapı olan hamam filme dâhil olur.

Aburaya isimli bu hamamı mekânsal açıdan değerlendirmeden önce filmde hamam ve eğlence parkının bir arada bulunuşuna, hamamın bu parktaki konumuna değinmek gerekirse; hamamı "bir aşamaya kadar köpük ekonomi ile bağlantılı" olarak gören Napier (2006) hamamın eğlence parkındaki yerinin belirsiz olduğunu düşünür. Napier'in aksine hamamın merkezi bir konumda yer aldığını düşünen Lim (2013) ise ruhların arınmak için geldiği bu

hamamı “1868 sonrası ve modern savaş sonrası Japonya'nın modernleşme ile lekelenen ortamı” ile benzeştirmiş ve hamamın “içten gelen üretken faaliyetlerin ve dışarıdan gelen yabancı nesnelerin kirliliğe neden olduğu bir platformun temsili” olarak değerlendirmiştir. Ayrıca filmdeki akış dikkatle takip edilecek olursa köprü ile eğlence parkına bağlanan hamam, eğlence parkındaki restoranların olduğu sokak, sonrasında okyanus treninin geçtiği raylar, restorandan yukarı çıkan merdivenleri takip edildiğinde karşılaşılan kule ve kafenin olduğu meydan ve orta alana bağlanan ahır ve depoların konumlarına ulaşılabilir. Filmde sayılan bu noktaların her biri bir olaya ev sahipliği yaptığı için odak noktası niteliğindedir. Bu mekânların izini takip ederek filmdeki mekânların numaralandırıldığı ve filmdeki görsellerinin konulduğu çalışma (Resim 4.65.) hamamın ve eğlence parkının birbirleri ile olan ilişkisini anlamak açısından oldukça önemlidir.

Resim 4.65. Filmde geçen mekânları gösteren görsel (URL-53)

Filmde eğlence parkı ve hamamın bir arada kullanılması çok önemlidir. Çünkü eğlence parkı imgesi Japonya'daki köpük ekonomiyi temsil ederken, hamam imgesi ise geleneği ve kültürü temsil eder. Ayrıca hamamın film boyunca saldırgan ve kirletici güçlerin saldırısına uğramasının ima ettiği şey üzerinden hamamı ve eğlence parkını inceleyen Napier (2008: 212) eğlence parkını "yakın geçmiş" olarak, hamamı ise "kültürel kirlenmeye müsait geleneksel Japon ruhu" olarak görür. Dolayısıyla geleneği temsil eden hamamın bu filmde yer verilme nedenini Cavallaro (2015: 56) "günümüz şartlarında pek çok bireyin sığ endüstriyel ürünlerle yaşamasına rağmen, böylesi bir ortamda geleneksel olarak gördüğü hamamın filmde yer alarak kültürel geçmişin zenginliğini keşfedebilmek için bir araç" olarak görmesidir. Böyle bir çıkarımın yanı sıra Miyazaki ile yapılan ve Tom Mes (2002) tarafından yayınlanan bir röportajda yönetmen bu film için tasvir etmek istediği dünyadaki günlük yaşamın birçok imgesine sahip olduğunu, hamamı filmlerinde kullanma düşüncesinin çocukluk yıllarından itibaren yapmış olduğu hamam ziyaretlerinde düşündüğü bir şey olduğunu belirtmiştir (URL-49).

Resim 4.66. Eğlence parkı ve hamam, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Hamam her ne kadar kültürü ve geleneği temsil etse de hamamda hiyerarşik bir düzen söz konudur. Hamamın ekip çalışmasına dayanan dikey bir hiyerarşik yapısı ile materyalizm dünyasının aksini temsil ettiğini belirten Napier (2006) hamamın "tek bir kişi tarafından yönetilmesi ile anaerkil kültürel bağlantıların gösterildiğini" ifade eder. Hamamda çalışanların hiyerarşik düzeni ve hamamın mekânsal çözümlemesi Kamaji'nin çalışmakta olduğu kazan dairesine Chihiro'nun iş istemek için gitmesi ile başlar. Köprüden geçip, hamamın yan kısmındaki bahçeden çıkarak kazan dairesine giden Chihiro banyoları ısıtan kazan dairesinin bağımlısı Kamaji'yi bulur ve ona çalışmak istediğini söyler. Mitolojik kökenli bir karakter olan Kamaji'nin ve kazan dairesinin çalışanları olan kurum parçaları Susuwatari'nin olduğu bu mekân hamamdaki gösterilen ilk iç mekândır. Kamaji ona gönderilen tabletlere uygun olarak kazan dairesinde yer alan dolaptaki otlardan karışımlar

hazırlamaktadır. Özellikle iç mekândaki bu dolaplar ile kazan dairesinin Edo-Tokyo Açık Hava Mimari Müzesi'nde yer alan kırtasiye dükkânı olan Takei Sanshoudou'dan model alındığını belirten Nanbara (2017) bu dükkânın içinde duvar boyunca yer alan hat malzemelerinin muhafaza edildiği rafların aslında Kamaji'nin çeşitli otları depoladığı raflara atıfta bulunduğunu belirtir (URL-52).

Resim 4.67. Hamamdaki kazan dairesi, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001), Takei Sanshoudou (URL-52)

Kazan dairesinden Lin ile beraber Chihiro ruhlar âleminin kontrolünü elinde tutan ve hamamın en üst katında yaşayan Yubaba'dan iş istemek için ayrılır. Bu esnada bindikleri devasa asansörler, karşılaştıkları ruhlar ve geçtikleri farklı iç mekânlar ile hamamın iç mekânı detaylı olarak gösterilmektedir. Fantastik bir biçimde dekore edilmiş olan hamamın Napier (2008: 212) "buhar sütunları ile dolu, dev asansörler ve merdivenlerle neredeyse bir karakter" gibi tasarlandığını belirtir. Cavallaro (2015: 20) hamamın bu görkemli iç mekânının gösterilmesinin "paranın ve geçici memnuniyete sahip malların sonsuz dolaşımını" sembolize ettiğini belirtir.

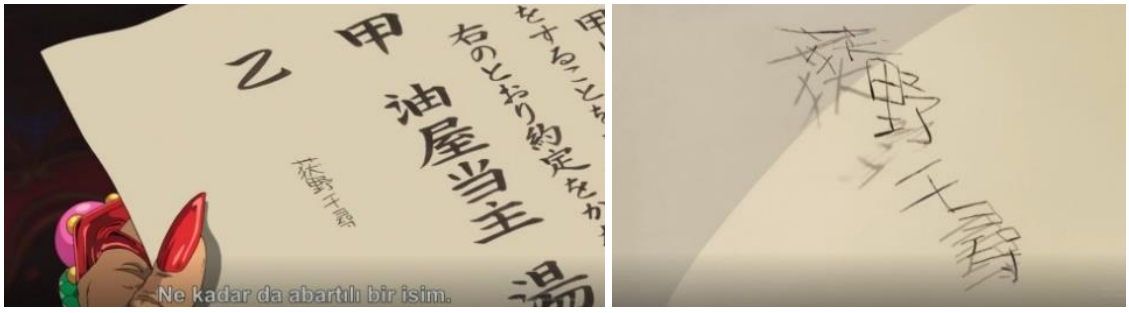
Resim 4.68. Hamamın iç mekânı, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Yubaba'nın olduğu kata vardıklarında Chihiro ve Lin hamamın genel görünümünün aksine batılı tarzda bir iç mekân düzenlemesi ile karşılaşmaktadır. Batılı etkiyi yalnızca iç mekânda değil, aynı zamanda Yubaba'nın giyiminde de görmek mümkündür. Hamamda Yubaba

dışında hiç kimse batılı tarzda giyinmemekte, geleneksel Japon kıyafetleri giymekte ve batılı bir hayat tarzı yerine, zeminin *tatami* ile kaplı olduğu, birçok kişinin aynı odada kaldığı bir yaşantıya sahiptirler. Dolayısıyla Yubaba'nın hamamdaki üstün konumu Batı ve Japonya arasındaki güç dengelerini, karakter olarak Yubaba ise sahip olduklarıyla Batıyı ve kapitalist düzeni temsil etmektedir. Miyazaki Yubaba'nın batılı tarzda döşenmiş odası ile ona "sözde batılı" bir mekânsallık kurgulanmasının nedenini "Japon geleneksel tasarımlarıyla dolu bir dünya" da onun tersine bir mekânsallık içeren bir oda ve yaşantı kurgulayarak bu alanın "hayal mi yoksa gerçek mi olduğunu belirsizleştirmek" istediğini belirtir (URL-54).

Resim 4.69. Yubaba'nın odası, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Yubaba'nın tasviri ile "sekiz milyon tanrının yorgun ruhlarını dinlendirdiği bir hamam" da çalışmak istediğini belirten herkese iş verme konusunda yemini olduğunu belirten Yubaba, bu iş karşılığında Chihiro'ya bir sözleşme imzalatır. Bu sözleşme ile işe aldığı bütün çalışanlarda olduğu gibi Chihiro'nun da adında yer alan *kanji* karakterinin birini alarak adını tek *kanji* karakter olan Sen'e çevirir.



Resim 4.70. Sözleşme, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Bu olayın ima ettiği şey kimlik kavramının önemine vurgu yapmaktır. Çünkü Japonlar bireysel nitelikleri olan cinsiyetleri, yetenekleri, meslekleri, fiziksel özellikleri ile kendilerini tanımlamak yerine, üyesi oldukları ya da kendisini içinde hissettiği topluluk ya da grup

üzerinden tanımlamaktadırlar. Kişinin birey olarak kim olduğunun, bağlı olduğu aileden sonra önem taşıdığını belirten Telci (2010: 117) resmiyette ya da gündelik hayatta Japonların kendilerini tanıtmaları gereken durumlarda öncelikli olarak soyadlarını belirttiklerini ifade eder. Bu durumun soyadı üzerinden değil ancak isim üzerinden eleştirel değerlendirmesini çalışanlarının isimlerini değiştirip, sahip oldukları isme onlardan alarak üzerlerinde hüküm kuran Yubaba'nın bu davranış biçiminde görmek mümkündür.

İsim değişikliğinin üzerine hamamda yeni bir kimlik kazanan Chihiro (Sen) bu ana kadar hamamdakiler için yabancıdır. Hartman (2017) Chihiro'nun Japon geleneğine dayanan yaratıklarla dolu hamama geldiğinde yaratıkların önce onu kabul etmemek için direnmesini yaratıkları dinamik bir kültürel güçle ilişkilendirerek açıklar. Çünkü Chihiro onlar için yabancı ya da ötekidir. Lin ve daha pek çok çalışanla birlikte konakladıkları odaya geldiklerinde Lin ona geleneksel Japon kıyafetlerinden olan pembe bir *hakama* verir. Bu oda her ne kadar geleneksel bir iç mekâna sahip olması ile kültürel bir altyapıya sahip olsa da aslında işçi sınıfının konaklaması nedeniyle hamamdaki hiyerarşik düzeni temsil etmektedir.

Resim 4.71. Chihiro'nun odası, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Ayrıca Chihiro'nun hamamda konakladığı odasını ve Haku'nun yaralı halde bir ejderha iken kendini dışarı attığı bu katı Nanbara (2017) Edo-Tokyo Açık Hava Mimari Müzesi'nde yer alan, aslen Akasaka'da bulunan ve kısmen restore edilerek müzede konumlanan Korekiyo Takahashi'nin konağının pencere detaylarının benzer özelliklere sahip olduğunu belirtir (URL-52).

Resim 4.72. Chihiro'nun odası, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001) ve Korekiyo Takahashi'nin konağı (URL-52)

Hamamdaki ilk günün ardından köprünün başında Haku ile buluşup, Chihiro'nun anne ve babasının kaldığı domuz çiftliğine gittikleri zaman Haku ona eski kıyafetlerini ve pirinçten yapılan bir Japon yemeği olan *onigiri* verir. Chihiro'nun Japon kültürünün simgesi olan pirinç köftelerini (*onigiri*) yediği sahne, filmin çekirdeğini oluşturan geleneksel değerleri gösterir (Napier, 2008: 216). Eski kıyafetlerinin arasından çıkan veda kartında Sen'in asıl adı olan Chihiro yazar. Zamanla adını ve buna bağlı olarak benliğini kaybedebileceği için Haku isminin yazılı olduğu bu kartı kaybetmemesini söyler. Çünkü bu veda kartı zamanla onun gerçekte kim olduğunun tek göstergesi olabilir.

Resim 4.73. Domuz çiftliği, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Yeni kimliği ile hamamda çalışmaya başlayan Chihiro'nun ilk işlerinden biri büyük banyoyu temizleme ve sonrasında hamama gelen Okusare (Kokuşmuş Ruh)'ye arınması için yardımcı olmaktır. Hamamda suya katılan bitkisel bileşenler, istenilen karışımın ona uygun olan banyo jetonu ile Kamaji'ye gönderilmesi ve Kamaji'nin istenen karışımı hazırlayıp bitkisel suyu hamama yönlendirmesi ile olmaktadır.

Resim 4.74. Hamamda yer alan banyolar, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Büyük küvetin temizliği yapılmadan önce daha küçük bölmeleri kullanan ruhlar ve hamamda yer alan başka mekânlarda gösterilir. Bu alanlardan biri Chihiro'nun yerlerini temizlediği odadır. Odanın orta yerinde, zeminden daha alçakta kalan geleneksel Japon ocağı olan *irori* ve etrafında genelde *tatami* kaplı zeminlerde otururken kullanılan Japon minderleri olan *zabuton* görülmektedir. *İrori* imgesi tez kapsamında incelenecek olan bir sonraki film Rüzgar Yükseliyor 'da uçak tasarımcılarının lideri olan Kurokawa'nın evinde ve incelenen ilk film olan Komşum Totoro'da ise Satsuke'nin babasına telefon etmek için gittiği Kanta'nın akrabasının evinde görülmektedir.

Resim 4.75. Chihiro'nun temizlediği oda, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Chihiro'nun bu odanın temizliğinden sonra yaptığı ilk büyük iş ilgilendiği ilk müşteri olan Okusare Sama'yı karşılamak ve büyük banyoyu onun için hazırlamak, arınmasına yardımcı olmaktır. Arınma sözcüğü gündelik hayat sonucunda biriken kirlerden (*kegare*) temizlenme anlamının yanı sıra filmde Şintoizm'in temel ritüellerinden olan zihinsel ve davranışsal bir temizlik anlamındadır. Filmde hamamda çalışan Chihiro'nun kirli ve grotesk unsurları temizlemesi ise kültür kirliliğinden arındırılma imgesi olarak algılanmalıdır. Hamamdaki bu arınma sürecinin sonunda Nehir Ruhu (Kawa no Kami) olduğu anlaşılan kirli ruh olan Okusare Sama'dan Chihiro'nun sıkışmış bir diken olduğunu sandığı bisiklet gidonunu çekmesi ile gündelik hayata ilişkin pek çok materyal çıkmıştır. Açığa çıkan onca şeyi

“modern yaşamın toksik atıkları” olarak nitelendiren Napier (2008: 213) Nehir Ruhu’nu ise “tüketici kapitalizmin kurbanı, modern yaşamın toksik atıkları ile küstürülmüş bir çevre” olarak niteler.

Resim 4.76. Okusare Sama ve büyük banyo, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Büyük banyoda gerçekleşen Nehir Ruhu’nun arınışının ardından Japon ruhu ile bağlantılı olan, ortak çaba ve bir arada olma halinin Japon bayrakları ile gösterilişini Telci (2010: 296) “Japon kültürüne yönelik bir saygı gösterisi “ olarak yorumlamaktadır.

Resim 4.77. Kawa no Kami ve Yubaba, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Hamama müşteri olarak gelip, kirli bir ruhtan temizlenmesi ile Nehir Ruhu (Kawa no Kami) olduğu anlaşılan ruhun geleneksel *okina* maskesi takmasını Napier (2006) “kültürel yenilenme” olarak görür. Ayrıca bu maske kutsallığa olan bağı da imgelemektedir.

Resim 4.78. Kawa no Kami ve Chihiro, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001) ve Okina'nın Noh maskesi (Marvin, 2010)

Ayrıca Nehir Ruhu (Kawa no Kami) ile ilgili çıkarımlara Miyazaki ile yapılan bir röportajda "Putrid Nehri Tanrısı'nın mitolojik bir temeli var mı?" sorusuna verilen cevap üzerinden de ulaşılabilir. Bu karakterin kendi deneyimlerine dayandığını belirten Miyazaki, karakteri yaşamakta olduğu yere yakın olan bir nehirdeki gözlemlerine dayandırır. Nehrin temizlenmesi ile ortaya bir bisiklet çıktığını ancak onun nehirden çıkarılmasının hiç kolay olmadığını, zamanla biriken kirler nedeniyle ağırlaştığı ve etrafa kötü kokular yaydığını belirtir (URL-49). Filmde ise Miyazaki gerçek hayatta gözlemlediği bu deneyimi benzer olay örgüsü ile aktarmaktadır. Maskenin yanı sıra arınmadan sonra büyük banyonun girişine kutsal halat olan *shimenava* bağlanır. Dışardan olan ve onlardan olanın ayrımını vurgulayan, o mekânın kutsal olduğunu, korunup, sahip çıkıldığının temsili olan *shimenava* (genelde beyaz renkte kâğıt flamaların zikzak biçiminde kesilmesi ile oluşan *shide* ve saman ya da kenevirden yapılan halattan oluşan Şinto ritüellerinin bileşeni) filmde Nehir Ruhu olduğu anlaşılan Kawa no Kami'nin modern toplumun kirlerinden arındığı büyük banyoyu kullanması sonrasında işçi kurbağalardan olan Aogaeru'nun büyük banyonun olduğu yere geldiği sahnede ve filmin kapanış sahnesinde Yubaba'nın hamamın girişine çıkardığı domuzların önünde görülmektedir.

Resim 4.79. *Shimenava,* film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Hamama gelen ikinci önemli müşteri olan Yok Yüz'e geçmeden önce odasına geçen Chihiro rüyasında Nehir Ruhu'nun (Kawa no Kami) hamamdaki hizmeti karşılığı ona verdiği bitkisel bir kek olan, acı hamur tatlısı olarak bilinen *nigadango* ile anne ve babasının olduğu çiftliğe gider. Bu yiyeceği yediğinde insana dönüşebileceklerini düşünür ancak onları ayırt edemez. Bu rüya sekansından sonra filmde geçen mekânlar hamamın genelde çalışanlarının olduğu işçi sınıf ve banyolar değil, hamamın üst katında yaşayan Yubaba'nın olduğu kat ağırlıklıdır.

Resim 4.80. Hamamın arka cephesi ve Yubaba'nın katındaki banyo, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Haku'nun yaralanıp önce Chihiro'nun olduğu kata sonrasında da Yubaba'nın olduğu son kata doğru gitmesi ile Chihiro'da hamamın arka cephesinden önce üst kattaki banyoya sonra Bou'nun odasına ve oradan da Yubaba'nın odasında yerde ejderha olarak yatan Haku'ya ulaşır. Haku'nun Zeniba'ya ait olan bir mührü yutması onun yaralanmasına neden olur. Yubaba'nın ikizi olan Zeniba'da Haku'nun peşinden hamama kadar gelir ve kuş şeklinde bir kâğıt parçasına dönüşüp, Chihiro'yu takip ederek Haku'nun yanına gelir. Bütün bu olay örgüsü hamamın üst katının alt katla olan bağlantısını görmeyi, izole biçimde yaşayan ve günümüz Japon ailelerinin aşırı korumacı tavrını temsili olan Bou'nun odasının gösterimine hizmet eder.

Resim 4.81. Yubaba'nın ve Bou'nun odası, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Yubaba'nın odasından aşağı doğru yuvarlanıp kazan dairesine düşmeleri ile üst kat ile olan bağlantı tamamlanır. Bu düşüş sahnesinde Chihiro Haku'nun şimdilerde kuruyup, üzerine bir şeyler inşa edilen Kohaku Nehri'nin ruhu olduğunu hatırlar. Donsomsakulkij (2015) Kohaku Nehri'nin varlığının anımsanmasının "kapitalizm sebebi ile göz ardı edilen çevre ile insan arasındaki ilişkileri hatırlama dürtüsüne" işaret ettiğini belirtir.

Resim 4.82. Chihiro ve okyanus treni, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Chihiro kazan dairesinde yaralı olan Haku'ya bitkisel kekin yarısını vermesi ile mühür ve Haku'nun üzerindeki büyü ortaya çıkar. Mührü tekrar sahibine götürmek isteyen Chihiro kırk yıldır Kamaji de duran tren biletlerini alıp Zeniba'nın yaşadığı yere gitme kararı alır. Giderken batılı tarzda olan ilk kıyafetlerini giyen Chihiro okyanus trenine binerek altıncı durak olan "Bataklık Dibi" durağına gider. Bu yolculukta iki önemli imge bulunmaktadır. Bunlarda ilki, "Budizm'de yol olarak adlandırılan ve orta yol anlamına gelen" önünde "Nakamichi" yazan trendir (URL-55). Bu tren de filmde geçen hamam ve Kamaji'nin kazan dairesinin dayandığı yerlere benzer bir şekilde "Tokyo Toden tramvayına dayandığı, 1962 yılında çalışmaya başlayan trenin Shibuya istasyonundan Shinbashi ve Kanda'ya sefer düzenlemekte" olduğu belirtilir (URL-55). Tren yolculuğu esnasındaki diğer önemli imge ise gölge insan figürleridir. Filmde Numa Hara istasyonunda trenden inen gölge gibi olan insan figürleri hakkında Boyd ve Nishimura (2016) bu karakterlerin muhtemelen "Japon hayaleti olan yūrei ya da 50'li ve 60'lı yıllarda Japonya'da kıyafetlerinden yargılanan ölülerin ruhları" olabileceğini belirtir.

Resim 4.83. Numa Hara istasyonu, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Yolculuğu tamamlayıp Zeniba'nın evine gelen Chihiro ve Yok Yüz'e çay ikram eden Zeniba ikizi olan Yubaba ile karşılaştırıldıklarında aynı fiziksel özelliklere sahip olmasına rağmen farklı mimarideki yerlerde farklı hayat tarzına sahip bir yaşam sürmektedirler. Zeniba'ya Chihiro mühürü teslim ederken, hamam da ise üst katta yer alan mutfakta oturan Yubaba Bou'nun hamamda olmadığını Haku'nun söyledikleri üzerine fark eder. Yubaba'nın sahte altınlara çocuğundan daha çok değer verip, onun varlığından dahi haberdar olmayışını Telci (2010: 300) "geç kapitalizm döneminde Japonların artık sevgi ve adaletle ilgilenmediklerini, para ve zevkle ilgilendikleri" ve "modernizmin tüm değerleri alt üst ettiğini ve aile bağlarını kırması" ile bağdaştırır.

Resim 4.84. Zeniba'nın evi, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Bou'nun geri gelmesi halinde Chihiro'yu ve ailesini insanların dünyasına geri yollayacağını belirten Yubaba'nın bu sözü üzerine Haku Zeniba'nın evine gidip Chihiro'yu alır. Hamama geri döndüklerinde hamamın girişinde domuzlar ile onları karşılayan Yubaba, domuzlardan hangisinin ailesi olduğunu sorgular. Ancak hiç birinin ailesi olmadığını söyleyen Chihiro, Yubaba ile imzaladığı sözleşmeden kurtularak özgürlüğüne kavuşur.

Filmdeki pek çok küçük detay gibi hamamın girişinde asılı olan ve üzerinde sıcak su anlamına gelen *hiragana* yazı sistemindeki ゆ(*yu*) sembolü bulunan *noren* filmin son

sahnelerinden olan bu sekansta oldukça net olarak görülür. Mekânlar arası bölücü olarak işlev gören ve genellikle kapı ve pencerelere asılan kumaş parçaları olan *noren*lerin "izakaya (Japon barları), suşi tezgâhları, ramen restoranları, dükkânlar ve onsenler de yer aldığı" ve üzerlerinde "genellikle temsil ettikleri işletmelerin isimlerinin" yer aldığı belirtilir (URL-56).

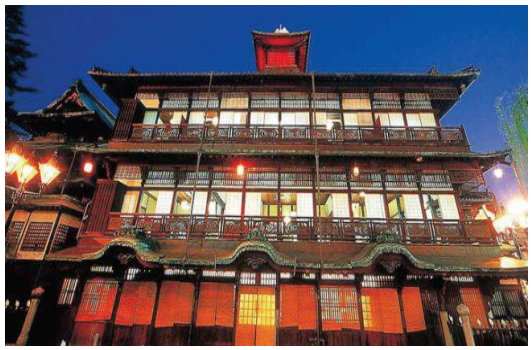
Resim 4.85. Hamam ve istasyon binası, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)

Filmin sonunda filmin başladığı istasyon binasına geri dönen Chihiro yapının eğlence parkına bakan tarafında bekleyen annesi ve babası ile arabalarına biner ve ruhlar âleminden uzaklaşır. Reider (2015) hayal ve gerçek arasındaki ayrımı bulanıklaştırmak için, filmin sonunda izleyiciye bazı ipuçları verildiğini belirtir. Bu ipuçlarına örnek olarak ise filmin sonunda tünelin önünde bırakılan arabanın üzerinde biriken yaprakları ve eğlence parkının girişindeki tünelin önünde yetişen yabani otları verir. Bu ayrıntılar aynı zamanda bir zaman diliminin geçmesine işarettir.

Metin içerisinde hamamda geçen mekânlar sırasıyla ve gerçekte dayandıkları yapılar var ise onlarla birlikte açıklanmış olsa da filmin süre olarak çoğu sahnesinin hamamda ya da hamamla ilişkili şekilde geçmesi nedeniyle bu yapı hakkındaki bilgileri son olarak toparlamak gerekirse; hamamın esin kaynağını ve gerçek hayatta karşılığı olabilecek benzer mimari özellikteki yapılar için çok farklı yaklaşımlar vardır. Bunlar sırasıyla "Dogo Onsen Honkan, Shibu Onsen Kanaguya, Tsurumaki Onsen Jinya ve son olarak Shima Onsen'de bulunan Sekizenkan Honkan"dır (URL-57).

Resim 4.86. Dogo Onsen (URL-58) ve Sekizenkan Honkan (URL-59)

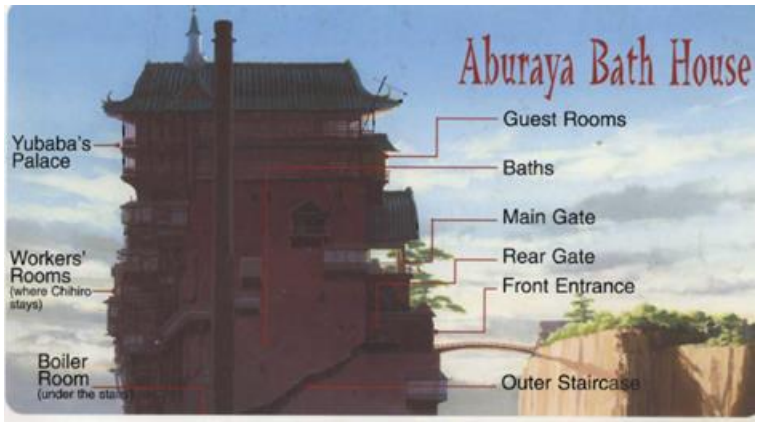
Bu yapıların yanı sıra bazı kaynaklar ise hamamın Edo-Tokyo Açık Hava Mimari Müzesi'nde ki "1929 yılında Senju-motomachi, Adachi bölgesinde bir hamam olarak inşa edilen sento olan Kodakara-yu" ile olan benzerliğini vurgular (URL-52). Kamacıoğlu (2017) ise hamamın Shikoku'da bulunan bir kaplıcadan esinlenmiş olabileceğini belirtir.



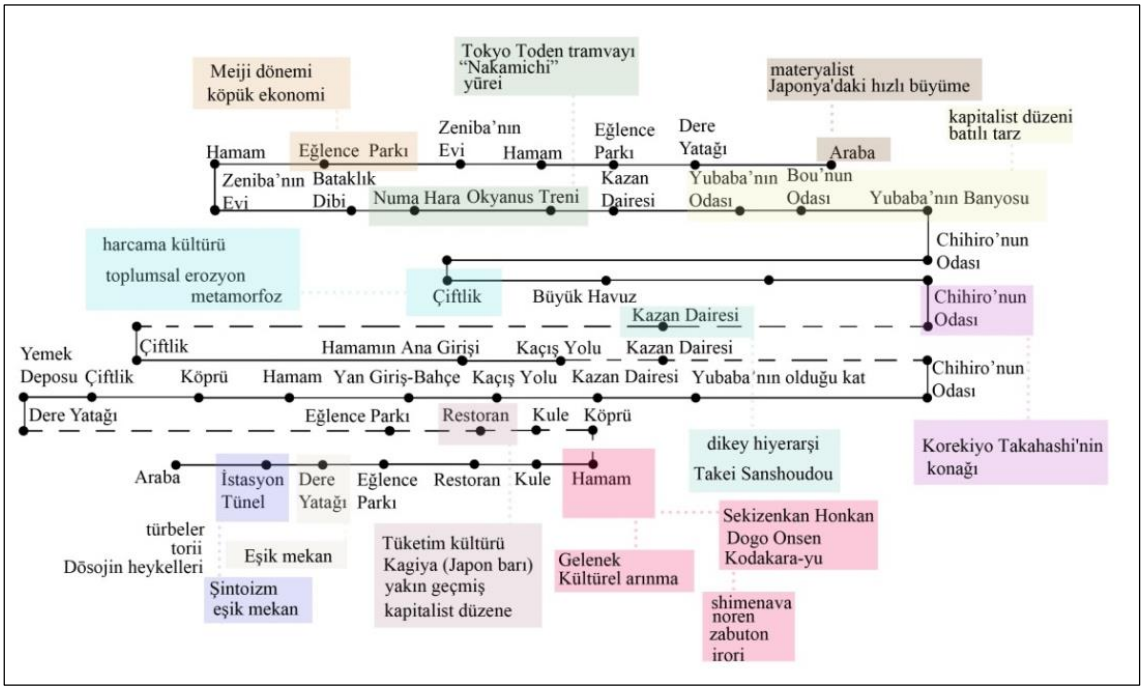
Resim 4.87. Kodakara-yu ve Shikoku'da bulunan bir kaplıca (URL-60)

Eğlence parkına bir köprü ile bağlanan hamamın ana girişinin yanı sıra pek çok yan girişi bulunmaktadır. Hamamda çalışan işçiler hamamın arka cephesinde ve alt katlarda, hamamın sahibi Yubaba ise yine hamamın arka cephesinde ancak en üst katta yaşamaktadır. Hamamın ön cephesinde ana giriş ve üst katta ise hamama gelen müşterilerin konakladığı odalar yer alır.

Resim 4.88. Hamam, film görüntüsü (Ruhların Kaçışı, 2001)



Şekil 4.5. Hamamın ön ve arka cephesi üzerinden hamamda yer alan mekânların gösterimi (Miyazaki, 2002: 3)



Şekil 4.6. Filmin akışına uygun olarak karşılaşılan mekânlar ve bu mekânlarla ilişkilenen kavramlar (yazar tarafından hazırlanmıştır)

Makinelerle olan üretime bağlı kapitalist bir Japonya da el emeği ile geleneksel yöntemler kullanarak ürünler vermeyi seçen bir yönetmen olan Miyazaki, Ruhların Kaçışı ile "aile, bağlılık, doğaya saygı gibi kavramların yerini maddi kazancın aldığı, kültürün yozlaştığı, doğanın ve tanrıların insanların eylemleri nedeniyle acı çektiği bir dünyayı ele almıştır" (Telci, 2010: 192). Filmlerde "her türlü farklı kaynağın herhangi bir zamanda ve herhangi bir miktarda oyuna dâhil edilebileceğini" belirten Cavallaro (2015: 55) Ruhların Kaçışı'nda "yönetmenin geçmişe yapılan referansları şimdiki zamana asimile etmesi" ile bu durumu örnekler. Dolayısıyla filmde geçen mekânlar, karakterlerden yiyecek ve kıyafetlere kadar pek çok detay sayesinde mekânlar ve olay örgüsü oluşturulmuş ve zenginleştirilmiştir. Mevcut kültürel bileşenlerin yorumlamalarının film akışına eklenerek kültürel atıflar oluşturması yalnızca filmi içerik yönünden zenginleştirmekle kalmayıp, aynı zamanda bu yorumlama ile kültürel ve mekânsal açıdan eleştirel bakış oluşturulmaktadır. Napier (2008: 177) Miyazaki'nin bakış açısını sadece anlatı ve karakterle sınırlı olmayan, etik ve öğretici olma potansiyeli yüksek bir yaklaşım ile açıklar. Tom Mes (2002) tarafından yayınlanan bir röportajda ise kendisinin bir hikâye anlatıcı olmadığını, resim çizen bir adam olduğunu belirten Miyazaki buna rağmen hikâyenin gücüne, insanlar üzerindeki etkisine inandığını belirtir (URL-49). Ruhların Kaçışı'nda yaptığı kültür eleştirisi ve işlediği pek çok kavram ile Miyazaki, mevcut çevreyi resmetmekle kalmaz bu çevre üzerinden düşünce üretimi yapar.

4.3. Rüzgar Yükseliyor (Kaze Tachinu/ The Wind Rises, 2013)

Yönetmen, senaryo: Hayao Miyazaki

Filmin kısa öyküsü:

Miyazaki'nin emekli olamadan önce yaptığı son film olarak geçen Rüzgar Yükseliyor, Japonya'nın ilk uzun menzilli savaş uçağı olan A6M Zero Savaşcı'nın tasarımcısı olan uçak mühendisi Jiro Horikoshi'nin biyografik hayat öyküsünü konu alır. Film Akut miyopisi nedeniyle pilot olamayacağını anlayan Jiro'nun yaşadığı Japon eyalet kasabası olan Fujioka'da ki çocukluk zamanları ile başlar. Uçmak en büyük tutkusu olan Jiro'ya rüyalarında "aynı hayali paylaşanlar aynı rüyayı da paylaşabilirler" mottusu ile ünlü İtalyan mühendis Giovanni Caproni eşlik eder. Hayallerine Tokyo'da Kraliyet Üniversitesi'nde okuyarak yaklaşan Jiro, Tokyo'ya gitmek için bindiği trende hizmetçisi ile seyahat eden

Naoko ile karşılaşır. Yolculuk sırasında Kanto'da meydana gelen depremin etkisiyle şehirlerde yıkımlar ve yangınlar meydana gelir. Yolcular treni boşaltırken Naoko'nun hizmetçisi Kinu'nun kırılan bacağına Jiro yanında olan hesap cetveli ile müdahalede bulunur. Devamındaki yıllarda, Jiro okulunu bitirir ve Nagoya kentindeki Mitsubishi uçak şirketinde uçak tasarımcısı olarak çalışmaya başlar. İlk görevi olan ordu için tasarlanan Falcon projesinin başarısız olmasıyla, şirket Jiro ve arkadaşı Honjō'yu araştırmalar yapması için Almanya'ya, Dessau kentindeki Junker firmasına gönderir. Almanya'dan geri dönünce Jiro'ya ordunun tasarım yarışması için uçak tasarlama görevi verilir. Ancak uçuşun başarısızlıkla sonuçlanması ile şirket Jiro'yu toparlanması için Karuizawa tatil bölgesinde bir yer olan Hotel Kusakaru'ya gönderir. Naoko ile otelde tekrar karşılaşan Jiro, genç kıza âşık olmasının yanı sıra onun tüberküloz hastası olduğunu öğrenir. Tatilden sonra gizlilikte yürütülen bir projeye atanan Jiro, uçak tasarımının lideri olan Kurokawa'ların evinde yaşamaya başlar. Tedavi için sanatoryuma giden Naoko, zamanının az kaldığını anlayarak Jiro'nun yanına Nagoya'ya gelmesi ile çift geleneksel bir törenle Kurokawa'ların evinde evlenir. Sıkı bir çalışma temposunda olan Jiro uçak tasarımını tamamlar ve deneme uçuşunun olduğu gün geldiğinde Naoko sanatoryuma geri dönmek için Nagoya'dan ayrılır. Bu arada deneme sürüşünü başarıyla tamamlayan A5M isimli uçak yere inerken uzaklardan kuvvetli bir rüzgarın esişi Jiro'da Naoko'nun ölümünü hissetmesine neden olur. Filmin sonu, İkinci Dünya Savaşı sonrası Mitsubishi A6M, Mitsubishi J2M gibi uçakların enkazının bulunduğu uçak mezarlığına dönmüş bir alanda Jiro'nun yıkımlardan duyduğu üzüntüyü Caproni ile paylaşması ve Naoko'nun hayalinin Jiro'ya bütün bu olanlara rağmen "yaşamalısın" demesi ile son bulur.

Filmin analizi:

"Le vent se lève! . . . il faut tenter de vivre!"

Rüzgar yükseliyor… Yaşama tutunmak gerek, (*Le Cimetière Marin*, Paul Valéry, 1920)

Rüzgar Yükseliyor'un senaryosu ilk olarak Miyazaki tarafından 2009-2010 yılları arasında Moderu Gurafikusu dergisinde kısa bir manga olarak yayımlanmıştır (Daliot-Bul, 2017). Mangadan 2013 yılında filme uyarlanan Rüzgar Yükseliyor, Japon uçak mühendisi Jiro Horikoshi'nin hayatı üzerine kuruludur. Ancak film, adıyla aynı olan ve filmin açılış sahnesinde ve Jiro'nun Naoko ile karşılaştığı trende rüzgarda uçan şapkasını yakalaması

üzerine söylediği Valéry'nin "*Le cimetière marin*" şiirine ve yine bu şiirden esinlenilerek yazılan bir romana da atıflar yapar. Filmle aynı isme sahip olan bu romanın "1936-1937 yılları arasında Hori Tatsuo tarafından yazılan ve başlığını Valéry'nin şiirinden alan Japon romanı Kaze Tachinu" olduğu belirtilir (URL-61). Bu romandaki tüberküloz hastası Setsuko ve nişanlısının hikâyesinden yararlanılarak çekilen üç filmden biri olan bu film, Taisho dönemi geleneksel Japon mimarisi ve yaşantısını,1923 Konto depremi sonrasındaki kentleşmeye olan yaklaşımı, 1927 de Japonya'da yaşanan ekonomik sıkıntıları, batılılaşma sürecinde Japonya'da ki mekânsal ve yaşantıdaki değişimleri gözlemleme imkânı sunar. Buna bağlı olarak film izleyiciye, 1903'te doğan Jiro'nun çocukluğundan yani yaklaşık olarak 1910'lardan başlayıp, 1930'larda uçak tasarımının geçirdiği süreci ve 1940'lardaki İkinci Dünya Savaşı ile geniş bir tarihsel perspektif sunar. Daliot-Bul (2017) filmin hikâyesinin "1916'da başlıyor ve neredeyse 1935'te Sıfır Savaşçısı'nın prototipinin başarılı bir şekilde uçuşuyla bitiyor, ancak son sahne 1945'e ve yenilmiş bir Japonya'ya atlıyor" diyerek filmin geçirdiği tarihsel süreci açıklar. Filmde olayların hangi yıllarda gerçekleştiği ve ne olduğu belirtilmese de, dayandığı ana fikrin Jiro Horikoshi'nin yaşamı olduğu bilindiği için filmin geçtiği zamanlar, mekânlar ve yaşanan olaylar bu duruma bağlı olarak yapılan çıkarımların sonucunda elde edilmiştir. Dolayısıyla Rüzgar Yükseliyor'un altında yatan metni anlamak ve filmi çözümlemek için izleyen kişinin "bağımsız düşünmeye zorlayan diyalektik sinemanın versiyonu" ile karşı karşıya kaldığını düşünen Daliot-Bul (2017) filmin "temel senaryo ilkelerine meydan okuduğunu ve bu sayede izleyicilerin alternatif düşünmeye teşvik ederek ve onlarla diyalektik bir ilişki kurmasını sağladığını" belirtir.

Swale (2017) filmi "travmatik tarihsel hafıza ile uğraşmak için önemli bir girişim" olarak görürken Anadolu (2014) ise Rüzgar Yükseliyor'u "iki dünya savaşı arasında geçen dönemi ele alan; geniş açı ve kalabalık planları, epizodik anlatımı ve müzik kullanımı ile tarihi bir epik film" olarak ifade eder (URL-62). Miyazaki'nin genel anlamda "fantastik unsurlar ve bu unsurların temsil ettiği metaforları" kullanarak filmler ortaya koyduğunu belirten Börte (2014), bu filmin düş sahneleri hariç gerçekçi bir hikâyesi olduğunu belirtir (URL-63). Pek çok eleştirmen filmin diğer Miyazaki filmlerine göre gerçekçi olmasını yadırgasa da, Börte (2014) Miyazaki'nin sadece senaryosunu yazdığı bir önceki filmi Tepedeki Ev'in de benzer şekilde Kore Savaşı'nın Japonya'daki etkileri ile iki genç lise öğrencisinin hayatını konu aldığını, dolayısıyla devamında yaptığı Rüzgar Yükseliyor'un da gerçekler üzerine kurulmasını yadırgamadığını belirtir (URL-63). Komşum Totoro istisnası dışında Swale (2017) Miyazaki'nin filmlerin de "belirli bir tarihsel olay dizisini aslına uygun şekilde

“çoğaltma” niyeti” olmadığını, belirli tarihsel süreçlerin filmlerde bulmanın zor olduğunu belirtir.

Rüzgar Yükseliyor’un Miyazaki’nin diğer filmlerinden oldukça farklı olduğunu düşünen Daliot-Bul (2017) ise bu durumu üç sebep üzerinden açıklamaktadır. Bunlardan ilk ikisi filmin farkındalığını ortaya çıkaran genel sebepler iken; sonuncusu tamamen kişisel yorumlamasıdır. İlk sebep olarak Daliot-Bul (2017) büyük bir kısmının gerçekçi ve tarihsel bir dönemi betimleyen hikâye için animasyon ortamının kullanılmasının farklı bir öneri olduğunu belirtirken, diğeri ise filmin diğer filmlerden farklı olarak yetişkinlere yönelik olmasıdır. Daliot-Bul’un (2017) kişisel yorumlamasına göre filmin ayırt edici yönü ise “izleyiciyi duygusal olarak karakterler ve hikâyeleri ile özdeşleştirmeyerek” bağımsız düşünmeye teşvik etmesi sonucu diyalektik bir sinema deneyimi sunmasıdır. Bu yaklaşımla paralel olarak filmin diğer Miyazaki filmlerinden farklı olduğunu düşündüren bir başka nokta ise genelde filmlerini kadın kahramanlar üzerine kuran Miyazaki bu filminde gerçek bir hayat öyküsünü ele aldığı kahramanı olan Jiro ile bu durumu farklılaştırmıştır.

Bu yaklaşımlar üzerinden filme bakıldığında, aslında Miyazaki her filminde olduğu gibi bu film için de kurgusal ve gerçek olan mekânın birlikteliğini izleyiciye sunar. Rüyalar kurgusal olan bir aşamaya geçiş için kullanılmaktadır. Ancak bu rüyalar dışında olan her şeyin gerçek olması ya da aslına uygun olduğu anlamına gelmemektedir. Bu durum soyutlamalar ve temsilin film üzerine etki etmesine ve önemli olan şeyin verilmeye çalışılan mesaj olmasına yardımcı olur. Dolayısıyla film tarihsel olayları, mekânları ve kişileri konu alsa da bunların hepsi oluşumunun bir parçası olmanın ötesine geçemez. Aslını temsil eder ancak ona birebir uymak zorunda değildir. Bu durumu filmdeki olaylar üzerinden örneklemek gerekirse; pek çok sahne bu düşünceyi desteklemektedir. Filmde gösterilen bütün uçakların gerçek hayatta var olduğu ve tasvirlerinin doğru yapıldığı ancak gerçek hayatta Jiro Horikoshi'nin küçük kız kardeşi yerine büyük bir erkek kardeşi olduğu, filmde sıklıkla sigara içmesine rağmen gerçek hayatta sigara kullanmadığı belirtilir (URL-64). Bunun yanı sıra gerçek hayatta eşi tüberküloz hastalığına da yakalanmamıştır. Ancak bu hastalığın filmde kullanılmasında iki sebep etkilidir. Bunlardan ilki Japonya’da 1800’ler de Endüstri Devrimi nedeniyle yaşanan kentsel alanların artışının bir sonucu olarak tüberküloz salgınının ortaya çıkışına olan tarihsel bir atıf, diğeri ise Hori Tatsuo’nun filmle aynı isimdeki kitabındaki başkahramanlarından olan Setsuko’nun da bu hastalığa sahip olmasıdır. Öyle ki hikâye de, filmdekine benzer şekilde ancak farklı mekânlarda Valéry’nin şiirinin diyaloglarda geçmesi

gibi tüberküloz hastalığı ve senatoryum da yer alır. Hori Tatsuo'nun kitapta resim yaparken bir ağacın altında buluştuğunda nişanlısı Setsuko'ya bu şiirden bahsettiği ve Setsuko'nun hastalığa yakalanması ve sanatoryuma taşınmasının aslında yazarın kendi eşinin (Ayako Yano) düğünlerinden bir yıl sonra tüberkülozdan sanatoryumda kalması ile ilişkili olduğu belirtilir (URL-61). Kısacası Hori Tatsuo'nun kitabına atıf yapan hastalığı ile Naoko ve Jiro Horikoshi'nin gerçek hayatının birleşiminden oluşan bu ikili ilişkinin Richard Eisenbeis (2013) "melodrama için karma anlatım kolaylığı" sağladığını belirtir. Filmdeki bu ikili durumun "iki biyografik yönü olan iki farklı gidişat" ortaya çıkardığını düşünen Daliot-Bul (2017) bu iki ayrı gidişatın filmin sonunda kesiştiğini belirtir. Uçak mühendisi olan Jiro'nun uçak tasarımına verdiği çaba ve sonucundaki başarısını ilk gidişat; Hori Tatsuo'nun romanından ilham alınarak kurgulanan ile tüberküloz hastası olan eşi Naoko Satomi'ye duyduğu aşkı ise ikinci gidişat olarak görür. Filmin sonunda Daliot-Bul (2017) Japonya'nın yenilgisini gösteren yanmış uçakların olduğu arazide eşinin yani ikinci gidişatın ona yaşaması gerektiğini söylemesi ile bu iki gidişatın çakıştığını belirtir.

Yapılan bütün yorumlamalar sonucunda, Rüzgar Yükseliyor'un kurgusal mı yoksa tarihyazıcı bir girişim mi olduğu sorusu üzerine verilen en kapsayıcı cevabı Swale (2017) Ricoeur'un düşüncelerinden faydalanarak "filmde görünen 'yeniden yapılanmanın' kurgu rolü ile 'tarihi bir operasyon'dan daha uyumlu olduğunu" belirterek vermiştir. Dolayısıyla, Rüzgar Yükseliyor mevcutta ya da gerçekte olanın soyutlanması ve temsillerle ifade edilişinin bir örneğidir. Miyazaki filmin arkasında bir ulusun modernleşme ve batılılaşma sürecini, yaşanılan ekonomik sıkıntıları, önemli olanın hayaller olduğunu vurgulamaya, uçakları savaş ile bağdaştırmak yerine "güzel rüyalar" olarak görmeye çalışmaktadır. Bu nedenle bütün bu tarihi veriler, mekânlar, olayların, kişilerin amacı ve filmde gerçektekine olan benzerliğinin sebebi; yeniden kurgulanan ancak gerçekte olan bir hikâyenin altında yatan mesaja hizmet etmesidir. Bunu da ancak çok sayıda kültürel imgeler, toplumsal olay, kişi ve mekânların filmde yer alan temsilleri ile yapmaktadır. Rüzgar Yükseliyor üzerine yaptığı bir incelemede Bailey (2014) filmi "Miyazaki'nin kariyeri boyunca kazandığı temaların ve göstergelerin kutlaması" olarak görmektedir (URL-65). Miyazaki'nin pek çok filminde olan uçma imgesi gibi Stüdyo Ghibli'nin isminin dayandığı İtalyan uçak Caproni Ca.309 Ghibli'ye bağlı olarak Giovanni Caproni, sanatoryum, rüzgar ve rüya ise bu film için önemli olan imgeler arasındadır.

Rüya ile başlanacak olursa, nasıl ki Ruhların Kaçışı'nda terkedilmiş tren istasyonu kurgusal mekân olan eğlence parkı ve hamama geçiş için bir eşik noktası ise bu film içinde Jiro'nun rüyaları aynı etkiye sahiptir. Genelde hayalindeki uçakla ilgili olan bu rüyalar fazlaca olması nedeniyle Ruhların Kaçısı'nda olduğu gibi kemerli geçitten geçerek başlayan ve biten bir geçiş elamanındaki gibi tekil değildir. Kuş tüylerine benzeyen kanatlara sahip uçağıyla evinin çatısına yerleşmiş olan hayali uçağına binen Horikoshi'nin uçağıyla kırsal Japonya'yı genel bir gezintisinin olduğu rüya ile başlayan rüyalara devamında bu dünyanın bir rüya olduğunu söyleyen Caproni'nin eklenmesi ile film içinde pek çok kez rüya sahneleri yer almıştır. Rüya imgesinin kullanılması ile ilgili olarak Swale (2017) rüyanın "zaman ve mekânın geleneksel kısıtlamalardan çözülmesini ve bir dereceye kadar anlatıya tamamen kronolojik bir yaklaşım getirme yükümlülüğünü serbest bırakmasını" sağladığını belirtir. Filmin oldukça kişisel ve Japonya odaklı gibi görünmesine rağmen, yönetmenin bütün bu gerçekliğe karşı rüyalara sığındığını düşünen Turgut (2014) ise filmin "yıkımlara rağmen yola devam edilmesine ve rüyaların peşinden gidilmesine dair genel izleklerini koruduğunu" belirtir (URL-66). Ayrıca Jiro'nun hayalindeki uçakları gerçeğe dönüştürmesinde ona eşlik eden rüya sekansları, onu savaş için araç tasarlayan ve savaşı destekleyen bir kişi olmaktan öteye taşır.

Rüzgar Yükseliyor'un temel düşüncesinin gerçekte rüya olduğunu belirten Swale (2017) "rüzgarı anlatıyı birbirine bağlamak için kullanılan metaforik bir tema" olduğunu öne sürer. Daliot-Bul (2017) ise rüzgarı "hem hastalık hem de çalkantılı siyasal zamanların metaforu" olarak görmektedir. Horikoshi'nin şapkası rüzgarla uzaklaştığında Naoko'nun, Naoko'nun şemsiyesi uçup gittiğinde ise Horikoshi'nin şemsiyeyi getirmesini iki karakter arasında duygusal bir köprü olarak gören Çalık (2016) aynı zamanda rüzgarın Horikoshi için uçak tasarımlarına ilham kaynağı olduğu ve profesyonel dünyasına geri götüren bir etkisinin olduğunu belirtir.

Filmde Jiro'nun rüyalarına eşlik eden Caproni hakkında ise Daliot-Bul (2017) Miyazaki'nin Caproni'ye olan uzun süreli bir tutkusunun olduğunu ve Stüdyo Ghibli'nin isminin II. Dünya Savaşı'nda kullanılan Caproni'nin uçağı olan Caproni Ca.309 Ghibli'den geldiğini vurgular. Filmde kurgusal mekâna geçişi sağlayan rüyalar ve rüyalara eşlik eden Caproni adlı İtalyan uçak şirketinin kurucusu olan Giovanni Battista Caproni, filmde ilk olarak Jiro'nun okuldan ödünç aldığı 1918 tarihli, haftalık yayınlanan dergi olan *Aviation* Dergisi'nin kapağında yer alır.

Resim 4.89. *Aviation* Dergisi, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve Caproni'nin gerçekte ve filmdeki hali (URL-67)

Film üzerine yapılabilecek ilk eleştiri tek amacı insanları katletmek olan bir metal yığınını ortaya koymak için sahip olunan sorumluluk ve buna olan bağlılık olabilir. Ancak Caproni filmde Jiro ile olan konuşmasında "Uçaklar savaş aracı değildir, para kazanmak içinde değildir. Uçaklar güzel rüyalardır ve mühendisler bu rüyaları gerçek hale getirir" diyerek uçakların bir savaş nesnesi değil tasarım nesnesi olarak algılanması gerektiği üzerine vurgu yapar. Miyazaki'nin filmlerinin ideolojik bir yapıya sahip olduğunu düşünen Daliot-Bul (2017) filmlerin "materyalizm, sosyal yabancılaşma ve savaş ve şiddet gibi Japonya başta olmak üzere sanayileşmiş toplumlarla ilgili sosyo-kültürel konuları araştırdığını" belirtir. Film savaş uçakları sebebiyle savaşı konu alıyor gibi gözükse de Kanto Depremi dışında yıkıcı olan herhangi bir durum filmde görülmemektedir. Savaş aracı üretmek için bir uçak mühendisinin çabasını konu alan bu filmde dahi uçaklar savaş nesnesi olarak kullanılmamıştır. Buna bağlı olarak bombalanan şehirler, ölen insanlar hiçbir zaman filmde gösterilmez. Onun yerine Botke (2014) filmin bir mühendisi konu alması sebebiyle "teknik resimler, logaritmik cetveller, malzeme tabloları, prototip üretimi, testler, testlerdeki hataları analiz etme" gibi pek çok teknik detay içerdiğini belirtir (URL-63).

Resim 4.90. Filmde geçen teknik detaylar, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Jiro’nun öğlen yemeği için gittikleri restoranda yediği orkinos kılçığındaki kıvrımdan etkilenmesi ise savaşa hizmet eden bir nesneye formal bir destek olarak değil, Jiro’nun hayallerindeki uçağın tasarımını destekleyen bir imge olarak görülmelidir. Dolayısıyla filmin amacı kitlesel kayıpları ve militarizmi yüceltmek değildir. Bu durumu Masatake Okumiya’nın yazdığı Zero isimli kitapta yer alan, Horikoshi’nin 8 Aralık 1941’de yazdığı günlük ile açıklayan Radeska (2017) “Mitsubishi'nin Japon ordusuyla yakın bağları olmasına rağmen, Horikoshi’nin İkinci Dünya Savaşı'na şiddetle karşı” olduğunu belirterek açıklamaktadır.

Resim 4.91. Horikoshi ve A6M1 tasarım ekibinin üyeleri, 1937 (URL-68)

Tarihsel bir söylemin kullanabileceği tüm kaynaklar “tanıklık” ile sınırlı değildir, fenomenolojik bir bakış açısıyla, belirli bir dönemin eserlerini ve maddi mirasını içerecektir (Swale, 2017). Buna bağlı olarak Swale (2017) Jiro’nun tasarladığı uçağı “ yalnızca havacılık tasarımının bir simgesi olarak değil, aynı zamanda Japon halkının endüstrileşmiş ülkelerin ilk safhasına katılma hedefinin daha geniş bir simgesi” olarak görmektedir. Film yalnızca Japonya’nın uçak teknolojisindeki gelişim aşamaların ya da bir uçak mühendisinin hayatını konu almakla kalmaz, tarihsel bir bakış açışıyla dönemin mimarisini, günlük hayatını, batılı ve geleneksel tarzdaki giyim tarzına kadar pek çok detayı incelikli olarak işleyerek izleyiciye bütünsel bir perspektif sunar. Bu sunuşa da kırsal Japonya'nın yeşilliklerini gösteren panoramik bir görünüm ile başlatır. Jiro’nun annesi Frau Horikoshi, kız kardeşi Kayo Horikoshi ve küçük kardeşinin birlikte yaşadığı evin uzaktan görüntüsü ile başlayan film ilerleyen sahnelerde Jiro ve kardeşinin uyumakta olduğu odaya yaklaşarak eve yakından bir bakış sunar. Taishō döneminde, kırsal bir bölge olan Fujioka'da yer alan bu ev geleneksel Japon mimarisinin izlerini taşımaktadır.

Resim 4.92. Jiro'nun evi, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Geleneksel Japon evlerinde yapının hava sirkülasyonunu ve iklime uyumunun yanı sıra depreme karşı da yapının etkili olmasını sağlayan, yapı-zemin arasındaki kopmayı sağlayan ayakları, ahşap yapı elemanları kullanımını, yapının peyzaj ile olan uyumunu ve geleneksel Japon evlerini oluşturan yapı bileşenlerini Jiro'nun evi üzerinden görmek mümkündür. Kardeşi ile uyumakta olan Jiro rüyasında kuş tüylerine benzeyen kanatlara sahip uçağıyla evinin çatısındaki tuğlaya oturan hayali uçağına binerek kırsal Japonya'yı genel bir gezinti yapar.

Resim 4.93. Kırsal Japonya, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Rüyasındaki gezinti uçağın düşmesi ile bitmiş olsa da Jiro'nun uyanması ile izleyici evlerinin bahçesinde yer alan tōrō isimli taş fenerleri, Japon bahçelerinde yerleşim için önemli ve temel eleman olan farklı boyut ve şekildeki kayaları, peyzaj elemanlarını görerek evin bahçe ile olan ilişkisi, iç ve dış mekânın birbiri ile olan güçlü bağı üzerine çıkarımlar yapabilmektedir.

Resim 4.94. Japon bahçesi, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Resim 4.95. Jiro'nun evinin bahçesindeki fener, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013), Shukkei-en'de yer alan taş fener (URL-69)

Okula giderken rüyasında uçarak dolaştığı Fujioka'yı geleneksel kıyafetleri ile yürüyerek dolaşan Jiro, bölgedeki yaşantıyı ve mimari çevreyi izleyiciye yürüyen bir kişinin perspektifi ile tekrar sunar.

Resim 4.96. Fujioka, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Okuldan ödünç aldığı dergi ile eve geri dönen Jiro, çalışma odasına gider ve bambu toplamak isteyen kardeşine aldırmadan dergiyi incelemeye başlar. Ancak bir müddet sonra yorularak uykuya dalır ve hayranı olduğu Caproni'nin ona uçak mühendisi olabileceğini söylediği rüyayı görerek uyanır.

Resim 4.97. Jiro'nun evi, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Bu rüya sekansı Caproni ile tanışmasına ve uçak mühendisi olmaya karar vermesine neden olur. Zaten bu rüyadan sonra da film Jiro'nun aniden büyümüş hali üzerinden üniversiteye gitmek için bindiği tren sahnesi ile devam eder. Dolayısıyla Jiro'nun çocukluğu, yaşadığı evi ve okulu göstererek Taishō dönemi kırsal Japonya'sını gösteren ilk kısmın amacı her ne kadar Jiro'nun nasıl uçak mühendisi olmaya karar verdiğini göstermek olsa da mekânsal açıdan içinde bulundukları dönemin temsillerini izleyenlere sunar. Bu temsiller dönemi mimarisini, yaşantıyı oldukça detaylı bir biçimde göstererek izleyiciyi 1912 ve 1926 yılları arasındaki yaşantı hakkında bilgilendirir. Bu detaylar üzerinden film üzerine incelemeler yapan Lola Delgado Pozo (2015) filmin geçtiği dönemdeki kıyafetler üzerinden yaptığı çıkarımlarda, Jiro'nun okula giderken giydiği geleneksel ahşap sandaletler olan *geta* ve geleneksel olan pantolonu *hakama* ya dikkat çeker (URL-67).

Resim 4.98. Jiro'nun geleneksel kıyafetler ile okula gidişi ve okulun iç mekânı, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Ayrıca Pozo (2015) Taishō döneminde kimonolarda desen çeşitliliğinin arttığını, kızlarda kırmızımsı renkler, erkeklerde ise mavi rengin hâkim olduğunu belirtir (URL-67). Bu durumu Jiro'nun hayali uçağı ile yaptığı şehir turundaki sokaktaki insanların, annesi, kardeşi ve kendisinin giyiminden gözlemlemek mümkündür.

Resim 4.99. Jiro'nun hayali uçağı ile yaptığı şehir turu ve okulunun iç mekânı, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Filmin devamında Fujioka'dan ayrılarak üniversite eğitimine devam etmek için Tokyo' ya giden Jiro tren yolcuğunda Naoko Satomi ile tanışır. Ancak yolculuk sırasında Kanto Depremi (1923) meydana gelir. Bu duruma bağlı olarak trendeki yolcular treni boşaltarak, yakınlardaki bir tapınağa sığınırlar.

Resim 4.100. Kanto Depremi, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Filmde Jiro'nun aniden büyümesi ve Kanto Depremi'nin meydana geldiği sahneye geçilmesini Turgut (2014) "Japonya'nın deprem sonrası yıkılmış halinden 1941 yılında ki Pearl Harbor'u vuracak hale getiren askerileşmeye olan geçişle" paralel olarak düşünür (URL-66).

Resim 4.101. 1923'teki Kanto Depremi film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve gerçekteki hali (URL-67)

Resim 4.102. Kanto Depremi sonrası kentte meydana gelen yangınlar, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Depremden sonra Naoko ve yolculukta ona eşlik eden ayağı sakatlanan Kinu'nun Ueno'daki evlerine gidebilmelerine yardımcı olan Jiro'nun batılı tarzdaki kıyafetleri hakkında Lola Delgado Pozo (2015) beyaz pantolonu, önden düğmeli ceketi ve başındaki şapkasıyla 1920'lerin giyim tarzını yansıtan bu kıyafetler sayesinde filmdeki bu bölümün geçtiği dönemsel aralığın tespit edilebileceğini belirtir. Bu duruma örnek olarak; Naoko'nun tren yolculuğunda taktığı şapkanın "1920'ler de Parisli tasarımcı Caroline Reboux tarafından yaratılmış olan cloche model" bir şapkayı örnek verir (URL-67).

Resim 4.103. Jiro ve Naoko, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Ayrıca Jiro'nun Naoko'yu Ueno'da ki evlerine götürürken geçmekte oldukları sokaktaki evlerden birinin mimarisi özellikle pencere ve çatı detayları ile Totoro'da ki eve benzer cephe özelliklere sahip olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra sığındıkları tapınağın girişindeki kutsal alanların sınırlarını belirleyen *torii* ve ağaca bağlanan *shimenawa* her iki film de görmek mümkündür.

Resim 4.104. Kanto Depremi sonrası sığınılan tapınak ve girişi, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Depremin yarattığı kargaşada ilginç olan önemli bir durum ise gerçekte bu depremde pek çok insan ölmüş olmasına rağmen filmde kalabalık gösterilse de kimse çığlık atmaz ya da ölen insanlar gösterilmemektedir. Bu durumun nedeni olarak ise depremin Japonya için olağan bir durum olması gösterilebilir.

Resim 4.105. Kanto Depremi sonrası kent, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Deprem sonrası Tokyo'ya ulaşan Jiro, artan rüzgarın sebep olduğu yangından etkilenen kütüphanede yer alan kitapları kurtarmak ve yangını söndürmek için arkadaşı Honjō ya yardım eder.

Resim 4.106. Kanto Depremi sonrası yangından etkilenen kütüphane, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Kütüphanedeki yangın sahnesi ile Tokyo'ya geldiği anlaşılan Jiro'nun okuluna ve Tokyo'nun deprem sonrası yeniden yapılanması hakkındaki eleştirilerine geçişte iki önemli imge vardır. Bunlardan ilki Japonya için önemli bir sembol olan Fuji yanardağı, diğeri ise suyun içindeki *sotoba* olarak adlandırılan ahşap mezar tabletleridir. Ölenleri anmak amacıyla dikilen bu tabletlerin üzerine bonji karakterlerle her bölüme bir karakter gelecek şekilde yazılar yazılıdır.

Resim 4.107. *Sotoba* ve Fuji Dağı, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Depremin Tokyo'daki mimari üzerine etkileri ve yeniden yapılaşmanın başlaması ile ilgili olarak Jiro "yeni binaların hepsi eski model, sokaklar biraz daha genişlemiş duruyor" diyerek deprem sonrası yeniden yapılaşmayı eleştirir.

Resim 4.108. Kanto Depremi sonrası Tokyo, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Öğlen yemeği için gittikleri restoranın filmin kurgusundaki amacı ise Jiro'nun tasarımına ilham verecek olan uskumru türü olan orkinos balığının kılçığı imgesine vurgu yapmaktır. Ancak restoran girişindeki siyah bölücüler olan *noren* perdeler ise mekansal olarak farklı bir amaca hizmet eder. Ruhların Kaçışı'nda hamamın girişinde de yer alan bu bölücüler genelde izakaya, onsen ve restoran girişlerinde bulunan ve üzerinde o mekanın adının yazdığı kısa perdelerdir. Fakat bu perdelerin tek amacı mekanın adını üzerinde taşıyarak, o mekanın sahip olduğu marka değerinin bir parçası olmak değildir. Bu perdelerin Heian

Dönemi'nde evlerdeki ısı dengesini korumak için kullanıldığı ancak devamındaki süreçte işletme girişlerinde yer alarak mekânı toz, kir ya da kötü koku gibi etmenlerden korumak amacıyla kullanılmaya başlandığı belirtilir (URL-56).

Resim 4.109. Tokyo'da restoran, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Okul çıkışı kaldığı yere dönen Jiro'yu kardeşi Kayo karşılar. Kalmakta olduğu yerde giriş kısmındaki genkan alanında onu karşılayan kişinin onu bekleyen biri olduğunu söylemesi ile odasına çıkan Jiro'nun kaldığı yer hakkında detaylı bir bilgiye ulaşılamamış olsa da burası filmde Nagoya'ya geçmeden önce gösterilen ve Tokyo'da yer alan mekanlardan sonuncusudur.

Jiro'nun konaklamakta olduğu yerden ayrılıp Kayo ile rıhtımda yaptıkları yürüyüş ve devamında bindikleri feribotta Tokyo'nun çabuk toparlandığı üzerine konuşurlar. Eitai-bashi Köprüsü'nün altından geçtikleri sahne de Jiro'nun kardeşine Nagoya'ya gideceğini söylemesi ile filmin devamının Nagoya üzerinden ilerleyeceği anlaşılır.

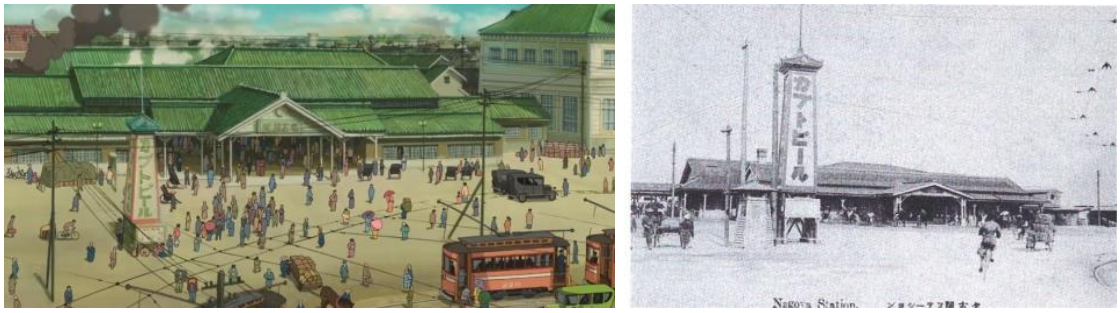
Resim 4.110. Jiro'nun konakladığı yer, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Resim 4.111. Eitai-bashi Köprüsü, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve köprüyü gösteren eski bir kartpostal (URL-70)

Jiro'nun Tokyo'da geçirdiği bu süreçte dikkat çeken bir başka detay ise kardeşinin hala geleneksel kimonolar giyerken, Jiro'nun *gakuran* adı verilen takımları giymiş olmasıdır. Japonya'nın modernleşme sürecinin bir parçası olan bu üniformanın batı kültürleri ile artan etkileşimin toplumsal bağlamdaki etkisinin bir ürünü olduğu ve batılı giyim stillerinin taklidi olduğu ifade edilmiştir (URL-71).

Resim 4.112. *Gakuran*, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Jiro, Tokyo Kraliyet Üniversitesi'ndeki eğitimini tamamladıktan sonra Nagoya'ya da yer alan Mitsubishi'nin uçak fabrikasında uçakların kanat destek aksamı işi için çalışmaya başlar. Nagoya'ya gelişinde onu karşılamak için tren istasyonuna arkadaşı Honjō gelir. Nagoya Tren İstasyonu'nun 1930'larda ki görselleri ve filmde istasyondan çıkış sahnesinde yer alan yapının genel görüntüsü arasında biçimsel benzerlikler göze çarpmaktadır. Tren istasyonu hem biçimsel olarak hem de önündeki meydanda yer alan Kabuto Bira'larını tanıtan reklam kulelerine kadar detaylı bir biçimde sunularak, film için aslına uygun olarak temsil edilmeye çalışılan bir mekânsallık içermektedir.



Resim 4.113. Nagoya İstasyonu, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve Meiji dönemi sonunda Nagoya İstasyonu'nu gösteren kartpostal (URL-72)

Mitsubishi'nin fabrikasına doğru ilerlerken yolda Nagoya'daki sosyo-ekonomik durum hakkında Jiro'yu bilgilendiren Honjō nun anlattıkları yirmili yıllarda Japonya'da başlayan finansal krize atıfta bulunur. Yolda giderken bir banka olduğu belirtilen yapının önündeki kalabalığı görünce Honjō yine bir banka iflası olduğunu ve ekonominin iyi olmadığını belirtir. Ayrıca buna bağlı olarak insanların kırsal alanda iş olmaması nedeniyle şehre göç ettiklerini söyler.

Resim 4.114. Nagoya, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve Shōwa Dönemi'ne ait banka iflası (URL-73)

Uçak fabrikasına vardıklarında fabrikanın genel bir görüntüsünden sonra Jiro uçak tasarımcılarının lideri olan Kurokawa ile tanışır. Programın çok gerisinde olduklarını belirten Kurokawa, Jiro'dan kanat için aksam tasarımı üzerine çalışmasını ister.

Resim 4.115. Mitsubishi uçak fabrikası, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Devamında tasarım şefi olan Hattori ve Kurokawa'nın ordu için tasarladığı uçak olan Falcon'un deneme uçuşunun başarısız olması ile akşam kaldıkları yere geri dönen Jiro ile Honjō arasında Japonya'nın çok fakir olduğu, teknolojilerinin çok ilkel kaldığı, uçak prototiplerinin öküzlerle uçuş sahasına çekildiği bir ortamda kendi başlarına tamamen metal bir şey üretemeyeceklerini konuşulur.

Resim 4.116. Uçak prototiplerinin öküzlerle uçuş sahasına çekilişi ve Jiro'nun Nagoya'da kaldığı oda, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Ayrıca Jiro akşam kaldıkları yere dönerken her zaman uğradığı bir dükkandan pandispanya alır. Ancak iki kardeşi ile birlikte bekleyen bir kız çoçuğunu görünce dükkandaki satıcı onların geç saatlere kadar çalışan ebeveynlerini bekleyen çoçuklar olduğunu belirtir. Oda da Jiro'nun pandispanya yeme alışkanlığını garip karşılayan Honjō bir uçağın pek çok aileyi doyuracak kadar fazla bir maliyetinin olduğunu, tek bir montajın o çoçuğun ailesini bir ay doyurabileceğini belirtir. Fakat Jiro, Caproni'nin filmdeki "Bir mühendis için önemli olan ilham, ilham geleceğin anahtarı. Teknoloji bunun peşinden zaten gelecektir." söylemine paralel olarak güzel uçaklar tasarlamak ister ve bu geriden gelişin aşılamaz olduğu düşüncesine kapılmaz. Jiro'nun arkadaşı ve meslektaşı olan ancak onun kadar içinde bulundukları duruma olumlu bir bakış açısı ile yaklaşamayan Honjō'nun "G1M keşif uçağı ve bombardıman çeşidi G3M "Nell" i tasarlayan bir başka Mitsubishi mühendisi olan Kiro

Honjō 'ya dayandığını" belirtilir (URL-64). Jiro bir hayalperest olabilir, ancak Honjō ona sürekli olarak Japonya'daki gerçek hayattaki sosyo-politik durumu, Japonya'nın Batı güçleri karşısında yaşadığı ekonomik ve teknolojik yetersizliği ve Japonya'nın küresel olarak nasıl izole edildiğini ve dünyada nasıl yaşandığını hatırlatır (Daliot-Bul, 2017).

Başarısız bir uçuş sonrası ordunun rakip firmayla anlaşması sonucu şirket Alman firması ile bombardıman uçağı yapmak için anlaşır. Honjō ve Jiro ise "Dessau'da, 1929'da, havacılık şirketi Junkers'de teknik bir soruşturma için Almanya'ya" gönderilir (URL-67). İzleyicilerin film boyunca Jiro'nun sadece Almanya seyahatlerine tanık olmuş oldukları fakat Jiro kariyerinin ilk beş yılını geçirdiği Mitsubishi'de iken İngiltere, Fransa ve Amerika'ya da gittiği belirtilir (URL-74).

Resim 4.117. Dessau'da yer alan Junkers firmasının yapısı, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve yapının eski görüntüsü (URL-75)

Filmde Almanya'nın Dessau kentindeki uçak pistinin tesise çok yakın olduğu, prototipleri taşımak için öküzlerin kullanılmaması ile Alman endüstrisi teknolojisinin oldukça ilerde olduğu Japonların ise yirmi yıl geride oldukları Jiro ve Honjō'nun Almanya'da kaldıkları süreç üzerinden yaptıkları çıkarımlar ile aktarılmaya çalışılır.

Resim 4.118. Dessau'da yer alan Junkers firmasının hangar yapısı, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve yapının gerçekteki eski görüntüsü (URL-76)

Almanya’da geçen kısımda önemli olan mekânlardan biri Junkers’in sahip olduğu tesis iken diğeri ise filmde Jiro ve arkadaşı Kiro Honjō’nun kaldıkları otel olan Gasthof zum Alten Dessauer ‘dur. Yapının bugün ayakta olmasa da eskiden Dessauer'a restoranı olarak bilindiği, Albrechtstraße'deki Büyük Pazar'da konumlandığı belirtilmiştir (URL-77).

Resim 4.119. Jiro ve arkadaşı Kiro Honjō’nun kaldıkları otel olan Gasthof zum Alten Dessauer, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Otelin eski fotograflarına bakıldığında yapının öndeki pazar alanına bakan kısmında bir anıt yer almakta ancak bu detayın filmde görülmemektedir. Bu anıtın 18 Ekim 1860'ta dikilen Leopold I (Anhalt-Dessau) anıtı olduğu ve İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra kaldırıldığı belirtilir (URL-77). Fakat otelin ön cephesindeki pencere düzeni, kemerli girişi ile genel mimarisi gerçekteki ile oldukça benzerdir.

Resim 4.120. Gasthof zum Alten Dessauer’ı gösteren eski kartpostal (URL-78), eski Dessauer Anıtı’nı gösteren 1932 tarihli kartpostal (URL-79)

Dessau’dan sonra Jiro’nun Japonya’ya dönüşü için geçiş kurgusal bir olayla sağlanmıştır. Rüyasında Caproni kanatların üzerinde dolaştıkları tasarımının son tasarımı olduğunu, sanatçılar gibi mühendislerin de sadece on yıl kadar yaratıcı olabileceğini ve Jiro’ya on yılını iyi yaşaması gerektiğini belirtir. Bu tavsiyeler bir bakıma Miyazaki’nin emekli oluşuna göndermeler yapıyor olsa da aslında amaç rüyanın sonunda yer alan sahil görüntüsü ve her

yerde Japon bayrakları ile Jiro'nun Japonya'ya dönüşünü göstermektir. Rüya Jiro'nun yurt dışındaki çalışmalarını tamamlayıp Nagoya'ya dönüşü için kurgusal bir geçiş oluşturur.

Resim 4.121. Jiro'nun Almanya'dan Japonya'ya dönüşü sonrası kent görüntüleri, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Nagoya'ya dönmesi ile gittikleri batılı tarzdaki restoranda Hattori ve Kurokawa Jiro'ya "1932, donanma için savaş uçağı tasarım yarışması" olduğunu belirtir ve Jiro'nun bu yarışmaya katılmasını isterler. Ancak bu yarışma için tasarlanan uçağın deneme uçuşlarının başarısız olması sonucu Jiro, kendini toparlaması için Hotel Kusakaru'ya gönderilir. Bu otelin tam olarak nerde olduğu bilinmese de Matsumoto'da ki ve Nagano ya bağlı Karuizawa' da ki otellerle benzer niteliklerde olduğu pek çok kaynakta öne çıkar. Nagoya'dan tatil beldesine olan geçiş tren imgesi ile sağlanır. Filmde Jiro'nun Nagoya'ya dönmesi ile batılı etkilerin arttığı yarışmanın görüşmesinin yapıldığı restoran üzerinden anlaşılsada bu durumun gözlenebileceği yerlerden biri de Hotel Kusakaru ve çevresidir. Hem oteldeki batılı tarzdaki yaşantı, tenis oynayan insanlar, sokaktaki tabelalardaki yabancılaşma bu etkinin yaşantıya nasıl yansıdığını gösterir.

Resim 4.122. Nagoya'da yer alan restoran, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Zaten otelin gerçekte olabileceği yerlerden olan Karuizawa'nın "Nagano bölgesindeki Asama Dağı eteklerinde bulunan, 1800'lerin sonunda Japonya'nın Batılı sakinleri tarafından bir dağ bölgesi olarak tanıtılan" ve "bugün birçok zengin kentlinin orada ikinci bir evi olan, genelde gelir grubu yüksek insanların dinlenmek için geldiği bir tatil beldesi" olduğu söylenmektedir (URL-80). Otelin Karuizawa'da yer aldığını düşünen Daliot-Bul (2017) filmin dayandığı kaynaklardan olan Hori'nin kitabındaki kahramanlarının ilk buluştuğu yer olan olması ile bu durumun Hori'nin kitabına bir başka atıf olduğunu belirtir.

Resim 4.123. Hotel Kusakaru, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Ormanlık bir alanda yer alan Hotel Kusakaru'da her odanın kendine ait küçük bir balkonu vardır. Otel gerek dış cepheden bakıldığında gerekse zemin kattaki batılı tarzdaki restoranı ve terası ile geleneksel mimariye atıflarda bulunmasa da Jiro'nun dinlenmek için odaya gelmesi ile odanın zemininin *tatami* ile kaplı olduğu ve kayar kapıların olduğu görülmektedir. Ayrıca odasında geleneksel Japon aydınlatması olan *andon* lamba görülmektedir. Bu lamba genelde hafif malzemeler ile yapılan ve iç mekân için kullanılan bir aydınlatma elemanıdır.

Resim 4.124. Hotel Kusakaru'da ki oda, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve *andon* lamba (URL-81)

Filmde geçen Hotel Kusakaru' nun her ne kadar Miyaziki'nin film için tasarladığı bir otel olsa da Tyner (2017) bu yapının Matsumoto şehrindeki 1933'te açılan Kamikochi Imperial Otel ile olan benzerliğine dikkat çeker (URL-82). Nagano'da ki Mampei Otel ile olan mimari benzerlikleride pek çok kaynakta öne çıkmaktadır (URL-83).

Resim 4.125. Kamikochi Imperial Otel ve Mampei Otel

Hotel Kusakaru'da geçen önemli imgelerden biri ise Jiro'nun otelin terasında Castorp ile yaptığı konuşma sırasında gösterilen *Cherry* marka sigara imgesidir. Gerçek hayatta sigara içmeyen Jiro'nun Castorp'a sigara uzatırken "sanırım bu Japon" diyerek, Japonya'nın da o dönem itibari ile teknoloji de iyi olmasa da bir takım üretimler yapabildiğini ima eder. Ayrıca Kay (2013) "Miyazaki'nin filmin ana karakteri tarafından içilen sigara markası *Cherry*'nin hayranı olduğunu" ve "bazı hayranlarına göre üretimden kalkan bu sigara imgesinin kullanılmasındaki amacın, filmi izleyen izleyici kitlesinde yeniden üretim için talep etmesi durumunda geri dönüşlerine neden olacağı umudu" ile ilişkilendirilebileceğini belirtir (URL-84).

Resim 4.126. Hotel Kusakaru'da zemin kattaki teras ve *Cherry* marka sigara imgesi, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Filmde Şintoizm'e dair imgeye ise Jiro'nun otelin yakınlarında çıktığı yürüyüşte Naoko ile karşılaştığı sahnede gözlemlenebilir. Naoko'nun Jiro'ya "Seni buraya getiren ırmağa

teşekkür ediyorum, ondan seni buraya getirmesini istemiştim.” söyleminde Şintoizm’deki kami kavramına atıf yapılmaktadır.

Resim 4.127. Jiro ve Naoko’nun otelin yakınlarında karşılaştıkları ormanlık alan, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Otel de geçen son sahne akşam yemeğinde toplanılan restoranda isminin Thomas Mann'ın romanı “*The Magic Mountain*” dan aldığı belirtilen Alman Hans Castorp’un piyanoda " *Das gibt'in nur einmal* " şarkısını çalması ve sonrasında Jiro’nun Naoko’ya olan duygularını ilan etmesi ile devam eder.

Merdivende Jiro’ya hastalığından bahseden Naoko’nun giyimini değerlendiren Lola Delgado Pozo (2015) kıyafetler üzerinden yaptığı yorumlamasında tüberküloz hastalığı nedeniyle hayatını kaybeden ve filmdeki Naoko karakteri için esin kaynağı olan Tatsuo Hori'nin kız arkadaşı Yano Ayako' nun giyimdeki benzerliği vurgulamıştır (URL-67).

Resim 4.128. Naoko’nun giyimi, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ile Tatsuo Hori'nin kız arkadaşı Yano Ayako' nun giyimdeki benzerlik (URL-67)

Resim 4.129. Nagoya'daki fabrika, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Nagoya'daki fabrikanın görüntüsü ile Hotel Kusakaru'da geçen sahnelerin tamamlandığı ve Nagoya'ya geri dönüş yapıldığı gösterilmektedir. Bu geri dönüş Jiro'nun Honjō'nun sınırsız yetkilerle tasarladığı uçağını görmek için gittiği hangarda uçağının uçup uçmayacağını bilmediğini belirten Honjō'ya "uçacak, rüzgarın yükseldiğini hissediyorum" diyerek daldığı hayal sahnesi ile devam ettirilir. Ancak bu hayali sahne uçak tasarımcılarının lideri olan Kurokawa'nın gelip acil bir durum olduğu ve gizli polislerin Jiro'yu aradığını söylemesi ile kesilir. İş bitiminde bindikleri araçta Jiro'nun Kurokawa'nın evinde kalacağını ve ortalıkta gözükmemesi gerektiği belirtilir. Fakat Jiro polisin evine girmesi ve nişanlısının yazdığı mektuplarının okumasının modern Japonya şartlarında olmaması gerektiğini belirtir. Devamında Jiro'ya gelen bir telefonda Kurokawa ev sahibinin iki gün önce gelen bir telgrafı getirdiğini ve telgrafta Naoko'nun kanama geçirdiğini belirtir. Bunun üzerine Tokyo'ya giden Jiro Naoko'yu ziyaret eder.

Resim 4.130. Jiro'nun Naoko'nun yanına gidişi sırasında kullandığı araçlar, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Jiro'nun ziyareti son trene yetişebilmesi için çok kısa sürmüş olsa da bu ziyaret Naoko'nun belirli kararlar almasında oldukça etkilidir. Bu kararlardan en önemisi doktorun tavsiyesi olan sanatoryuma gitme düşüncesidir.

Resim 4.131. Naoko'nun evi, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Resim 4.132. Naoko'nun evindeki *genkan* ve iç mekan, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Hori Tatsuo'nun kitabında geçen sanatoryumun filmde yer verilmesini Daliot-Bul (2017) Miyazaki'nin "sanatoryumu zamanın ruh halinin iyi bir temsili" olarak görmesi ile ilişkilendirir.

Resim 4.133. Naoko'nun kaldığı sanatoryum, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve Leland tüberküloz sanatoryumu, 2 Ocak 1932 (URL-85)

Resim 4.134. Naoko'nun kaldığı sanatoryum, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve ordu sanatoryumu (URL-86)

Naoko sanatoryumda iken Jiro çeşitli tasarım seminerleri verip, müşteri ve donanmadan kişilerle tasarlamakta olduğu uçak için görüşmeler yapmakta ve yoğun çalışma temposu içerisindedir. Ancak gelen bir telefon ile Naoko'nun yanına geldiğini öğrenir. Bu yoğun çalışma halinden Naoko'yu karşılamaya geçiş Nagoya'dan genel bir kent görüntüsünün kurguya dâhil edilmesi ile olmaktadır.

Resim 4.135. Jiro'nun çalıştığı ofis ve Nagoya'dan genel bir kent görüntüsü, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Tren istasyonundan Naoko'yu alan Jiro Kurokawa'ların evindeki *genkan* da Kurokawa'nın eşi karşılar. Eve giriş mekânı olan genkanın kot farkı ile zeminden koparılmış olduğu ve Bayan Kurokawa'nın dizleri üzerine eğilerek onları karşıladığını görülür. *Genkan*ın "kelime anlamı olarak, gizli geçit anlamına" geldiğini belirten Alıcı (2017: 6) bu alanı "dış dünyadan, kişinin özel alanına geçiş alanı, ayakkabıların çıkarıldığı, eve girilen yer" olarak tanımlar. İçeri geçtiklerinde ise geleneksel Japon evlerinde olan *irori* etrafına otururlar ve Bay Kurokawa evli olmayan iki kişinin aynı odada kalamayacağını vurgular. Bunun üzerine o gece evlenmek istediklerini söyleyen Jiro ve Naoko'nun Japon geleneklerine bağlı olarak Kurokawa'nın evinde düğün törenleri yapılır.

Resim 4.136. Kurokawa'nın evi, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Geleneksel Japon düğünlerinde kadınların beyaz bir *kimono* giydiğini belirten Lola Delgado Pozo (2015) Naoko'nun pembe dairesel motifleri olan bir *kimono,* koyu pembe bir *obi* ve aynı renkte çiçek baskısı olan bir *haori* giydiğini belirtir (URL-67). Doğaçlama olan düğün sahnesinde Naoko'nun kimono giymesi ve Jirō'nin batılı tarzda kıyafetler giymesinin tesadüfi olmadığını savunan Daliot-Bul (2017)"1945'in sonlarına kadar çoğunlukla erkekler tarafından giyilen batılı kıyafetlerin, modern rasyonel düşünce ve kazanımları sembolik olarak temsil ettiğini, sembolik olarak Japon geleneksel değerlerini temsil eden *kimono*nun ise zamanla gücünü kaybeden Japonya'ya atıfta bulunduğunu" düşünür. Dolayısıyla, Daliot-Bul'a göre (2017) "ölümcül hasta olan Naoko, hayalet gibi ölen bir Japonya alegorisidir".

Resim 4.137. Kurokawa'nın evinde yapılan geleneksel Japon düğünü, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Ayrıca Jiro ve Naoko'nun Kurokawa'nın evinde kaldıkları odayı gösteren sahnede Japonya ile özdeşleşmiş bir imge olan sakuranın (kiraz ağacı) gösterilmesi de bu lirik durumu destekler. Çok yavaş bir şekilde çiçek açmasına rağmen hızla çiçeklerini döken sakuralar hayatın hem başlangıcına hem de bitişine gönderme yapar. Napier'e göre (2008: 43) ise animelerde lirik sahnelerde yer verilen su görüntüleri ya da kiraz dallarının olması Japonca faniliğin ifadesi olan *mono no aware* ile ilişkilendirilir.

Resim 4.138. Jiro ve Naoko'nun Kurokawa'nın evinde kaldıkları oda, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Zamanla hastalığı artan Jiro Bayan Kurokawa'ya yürüyüş yapmak istediğini bahane ederek evden ayrılır ve bir daha geri dönmez. Aynı gün deneme uçuşu olan Jiro'nun uçağı başarıyla uçuşunu tamamlar. Ancak bu başarılı uçuş devamında bombalanan şehirler ve savaş sonrası kalan uçak mezarlığı ile filmin sonlanmasına neden olur. Amacı güzel uçaklar yapmak olan Jiro'nun son sahnede kurgusal bir mekan olan uçak enkazları arasında Caproni ile olan konuşmasında ilk karşılaştıkları yeri "rüya kırallığı" ya da "ölüm şehri" olarak ifade ederler. Bütün bu savaş sonrası ortaya çıkan duruma rağmen rüyada Naoko'nun "yaşamalısın" demesi ile film son bulur. Naoko'nun son sahnede Jiro'ya ve geride kalanlara yaşaması gerektiğini belirtmesini Daliot-Bul (2017) "mağlubiyet ve efsanenin nihai patlamasını sembolize ettiği" düşüncesindedir.

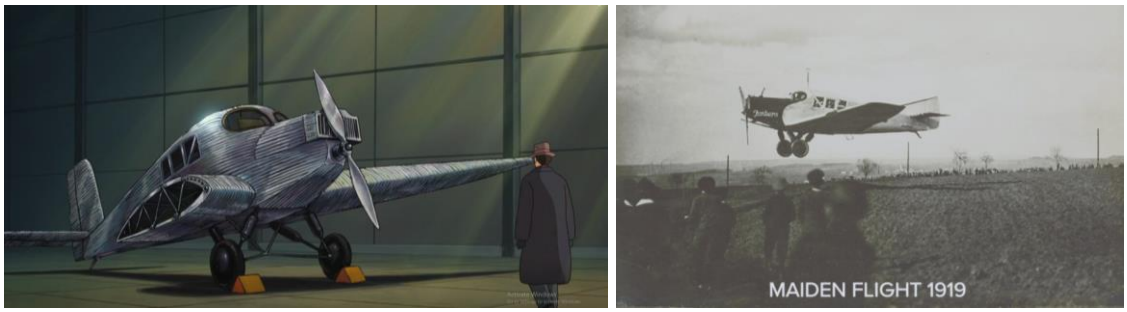
Resim 4.139. Savaş sonrasını temsil eden bombalanan şehirler ve uçak mezarlığı, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013)

Filmde geçen uçaklar ve Jiro'nun savaşa karşı görüşlerine yer vermek gerekirse; film "Jiro'nun Kurokawa ile birlikte inşa ettiği ilk uçağı Mitsubishi 1MF9 (1927) ve Mitsubishi 1MF10'u (1933) içerir" (URL-87). 1MF9 gibi 1MF10'nun da "prototip aşamasını hiç geçemeyen deneysel bir uçak" olduğunu belirten Radeska (2017) bu uçağın "Horikoshi'nin Mitsubishi International'daki ilk çalışması" olduğunu ifade eder (URL-68).

Resim 4.140. Mitsubishi 1MF10 Avcı uçağının film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve gerçek hali (URL-68)

Bu iki uçağın yanı sıra Dessau'da Junkers'in tesisinde inceleme ve deneme uçuşu fırsatı buldukları G-38 uçağı ve incelerken Almanlar tarafından F-13 modellerinin gösterilmektedir. Uçakların ve tesisin ziyareti sırasında Almanların onlara hiçbir şey göstermedikleri ve uçakları incelerken "Bu teknoloji Almanlara ait! Siz Japonlar her şeyi kopyalıyorsunuz" gibi söylemlere maruz kalmışlardır.

Resim 4.141. G-38 uçağı, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve Junkers tarafından Dessau'da geliştirilen G-38 uçağı (URL-88)



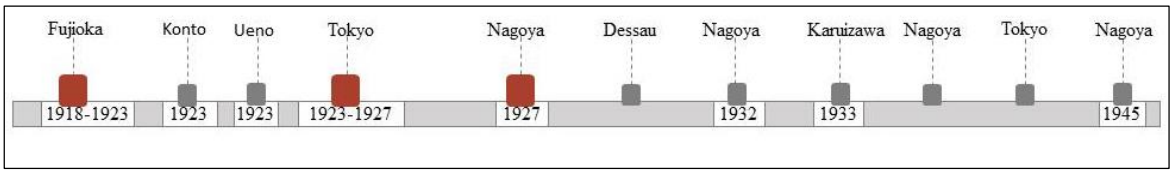
Resim 4.142. F-13 uçağı, film görüntüsü (Rüzgar Yükseliyor, 2013) ve "dünyanın ilk tamamen metal nakliye uçağı" olan Junkers F-13 (URL-89)

Filmde Jiro Horikoshi'nin balık kılçığından esinlenerek tasarladığı uçak olan ve son sahnelerde deneme uçuşunu başarıyla tamamlayan uçağın geçirdiği süreci Radeska (2017) şu şekilde açıklar:

> 1937'de Horikoshi ekibinden Prototip 12 adında bir uçak tasarlamaları istendi. Model 1940'ta İmparatorluk Japon Donanması tarafından tamamlandı ve kabul edildi. İmparatorluk takviminde 2600 yılından bu yana pilotlar savaşçıya "Rei- "sıfır savaşçı" anlamına gelen sen, "Sıfır" veya "Model 00" olarak adlandırılan A6M Sıfır olarak adlandırıldı. Müttefik kod adı "Zeke" idi, ancak "Sıfır" daha yaygın olarak kullanıldı. Mitsubishi, 1940'dan 1945'e kadar Japon İmparatorluk Donanması tarafından işletilen uzun menzilli bir savaş uçağıydı.

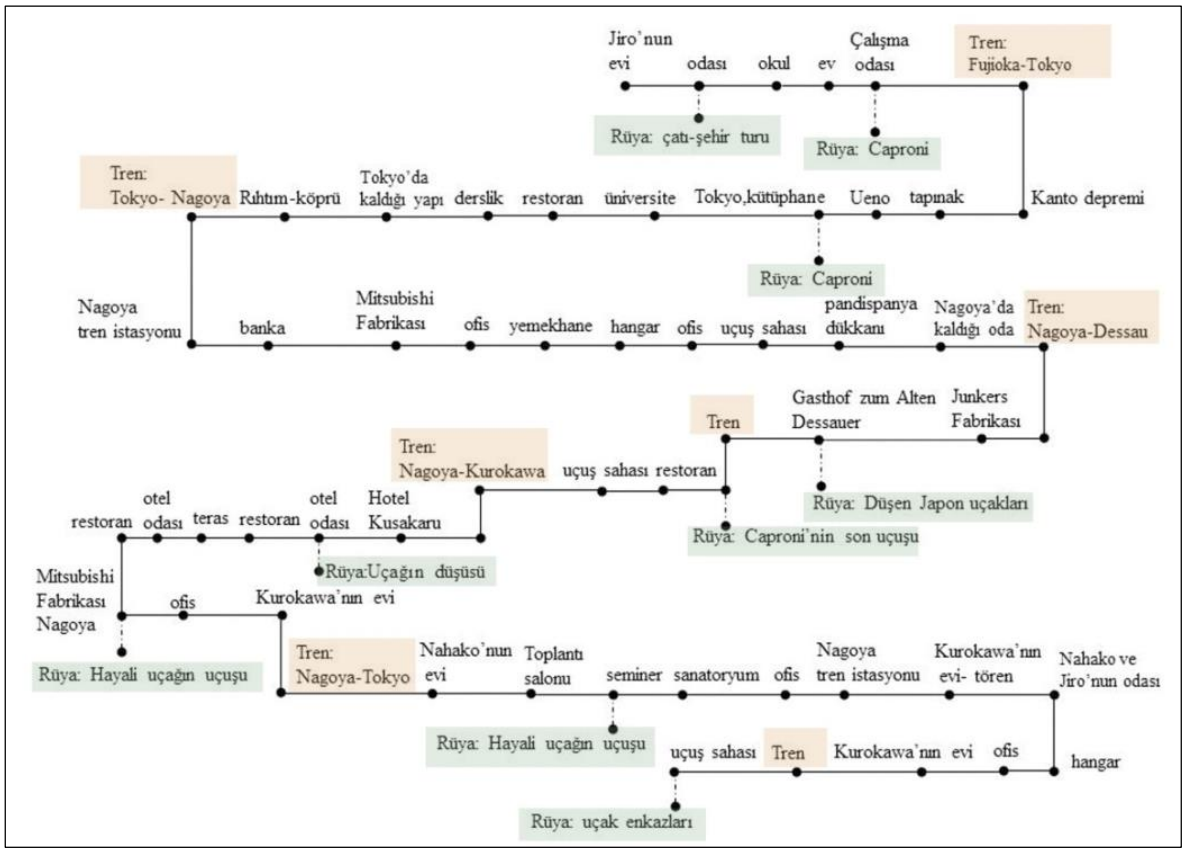
Filmde pek çok uçağın başarılı ya da başarısız şekilde sonuçlanan tasarım serüveni ve devamında geçen savaş yıllarının sonucu ortaya çıkan uçak enkazları ile Miyazaki hiçbir zaman savaşı destekler yönde bir imaj oluşturmaz. Aksine, film Jiro Horikoshi' nin hayatı ve "askeri uçaklar" yerine "güzel bir uçak" yaratma çalışmalarına odaklandı (Akimoto, 2016). Sonuç olarak, başından itibaren baskın olan tema o kadar basit bir şekilde savaşın felaketi değil, insan varoluşunun yoluna götürebileceği sıkıntıların toplamıdır (Swale, 2017). Bu toplamı Daliot-Bul (2017) 1923'teki büyük Kanto depremi ve finansal yirmili yılların krizleri, bankaların çöküşü ve yoksulluğun yükselişiyle" açıklar. Deprem, finansal krize rağmen uçağın tasarımı için verilen çabayı konu alan film hakkında Penney (2013) Miyazaki'nin bu film ile "gelişmekte olan devletlerin yaşadığı çelişkileri yakalamayı ve militarizm, endüstri ve kahraman olarak mucidin yaygın imgesi arasındaki bağlantıları" başarıyla yakaladığını belirtir.

Geçmişten gelen bir geleneğe ya da hikâyeye katıldığımızda, onu modern bir mercekle yorumluyoruz (Hartman, 2017). Dolayısıyla bu film içinde yapılan bütün çıkarımlar bugünün şartlarından o zamanı deşifre etmeye çalışmaktan başka bir şey değildir. Zaten film öyle bir kurguya sahiptir ki; bu yorumlamaya kısıtlı olarak izin verir. Bazı imgeler gerçektekine benzer mekânsallıklara atıfta bulunsa da (Nagoya Tren İstasyonu gibi) filmi oluşturan diğer bileşenlerde aynı çözümleme yapılamamaktadır. Zaten filmde geçen yerlere ve zaman çizelgesine de ancak detaylı bir çalışmayla erişilebilir.



Şekil 4.7. Rüzgar Yükseliyor filmi zaman-mekân çizelgesi (yazar tarafından hazırlanmıştır)

Bunun yanı sıra film rüyalar ve gerçeklerin harmanlanması ve dengeli bir biraya gelişinden oluştuğu için her ne kadar biyografik bir temele dayansa da bu durum bile yönetmenin farklı yorumlamaları ile zenginleştirilmiştir. Filmde geçen yolculuklar, bu yolculuklara bağlı olarak değişen şehirler, kurgusal ve gerçekçi olan mekânlar arasındaki bağlantıyı ortaya koyan rüyalar (Şekil 4.8.) gösterilmiştir. Pek çok tarihi olaya referans veren bu film anlatısının dayanmakta olduğu hikâye ve biyografi nedeniyle var olan mekânları, toplumun yaşamakta olduğu dönemsel sıkıntıları yansıtır. Film hayallerini gerçekleştirmek kişinin geçirdiği süreci konu alırken bunu kronolojik bir hayat kurgusu ile sunmaktan kaçınır. Tam da bu noktada rüyalar hem kurgusunun çizgisel olmayan bir yön almasına hem de mekânlar arasında değişimlere neden olmaktadır. İçerdiği kültürel referanslar yalnızca filmin okunabilir olmasını sağlamakla kalmayıp aynı zamanda filmin içerdiği mekânlar üzerinden çıkarım yapabilmeye imkânı da tanımaktadır.



Şekil 4.8. Filmdeki mekân değişimlerinin gösterimi (yazar tarafından hazırlanmıştır)

4.4. Bölüm Sonu Değerlendirmesi

İncelenen üç film üzerinden Miyazaki'nin görsel dilini, temalarını ve sinematografik stilini anlatan panoramik bir bakış açısı ile bölümü sonlandırmak gerekirse; bu üç filmin her biri farklı bir anlatı üzerine kurulu olsa da filmler mekân üzerinden kültürel bir çözümlemeye imkân sağlamakta, izleyiciye alternatif düşünsel bir ortam sunmaktadır. Miyazaki bu ortamı ortaya koyduğu eserlerde kendi perspektifini inşa ederek, göstermek istediklerini yan yana koyarak ve böylece kendi dünyasını yaratarak yapar. Bu noktada yarattığı dünyayı gerçektekinden ayıran iki temel unsur vardır. Bunlar yaratılan dünyanın her daim yıkılıp yeniden inşa edilebilir oluşu ve bireysel bir süzgeçten geçerek oluşmuş olmasıdır. Dolayısıyla Miyazaki'nin filmlerinde üretilen imgeler gerçekte var olanın birer ikizi olmaktan öte sahip olduğu kültürel değerler ve zihinsel olarak üretilmeleri nedeniyle fiziksel dünya ile metafizik dünya arasında geçirgen bir alan ortaya koyar. Böylesi kapsamlı bir oluşuma maruz kalan izleyici ise sıradan gündelik hayat içinde düşünsel açıdan farklı boyutlara gelmekte ve sorgulamaya yönlendirilmektedir. Böyle bir sorgulamayı bu tez Miyazaki animelerindeki kültürel imgelerin mekânda temsil edilme biçimi üzerinden

yürütmektedir. Bigelow (2009) Miyazaki'nin çizimlerinde "foto-gerçekçi imgelemlerle değil, gerçekliğin özünü gerçekliğin kendisinden daha iyi bir şekilde yakalayan bir "gerçek olmayan gerçeklik" (Levi, 1996: 22) aracılığıyla anlatılar" ortaya koyduğunu belirtir. Bu imgelerin filmlerinde kullanım sıklığına dikkat ederek bir araya getirmek gerekirse, Miyazaki animelerinde karşılaşılan imgeleri Alicenap (2012: 57) şu şekilde sıralamıştır:

- Kahramanın hikâyelerine temel oluşturan seyahatler
- Şinto'daki ve Şinto hikâyelerindeki sayısız tanrı
- İnsanın doğa ile olan ilişkisi
- Hayatın, sevginin ve güzelliğin gelip geçici olmasının verdiği acı-tatlı duygular
- Dünyanın iyi ya da kötü olarak kesin çizgilerle ayrılamamasının verdiği duygusal ikilik
- Kabuki ve Noh tiyatrosu gelenekleri
- Güçlü dişi rol modelleri (çocuklukla- ergenlik arasında kalan "*shojo*" karakterler)
- Uçmak ve uçaklar
- Gerçek ve fantezi dünyalar arasındaki ince çizgi
- Karakterlerin insanın içini ısıtan ahlaki değerleri
- Savaş karşıtı duruşu

Bu imgeler arasında incelenen üç animede de yer alan ortak imgeler ise zorlu bir sürece karşı verilen mücadele, Şintoizm'in mekânsal olarak yansıması olarak görülebilecek olan *torii* ve *shimenawa,* selamlama ve teşekkür etmek için yapılan davranış biçimi, geleneksel Japon kıyafetleri ve yemekleri, karakterler ya da uçaklar üzerinden uçma imgesi, gerçek ve kurgusal mekânın filmlerde rüyalar, rüzgar ya da eşik mekânlar olarak tanımlanabilecek ağaçtaki tünel, yolun sonundaki istasyon binası, taş türbeler, *torii,* köprü aracılığıyla bir arada oluşudur. Bunun yanı sıra yeni bir hayata adapte olma çabası üzerine kurulu olan Komşum Totoro ve Ruhların Kaçışı ise yeniye olan seyahat ile başlaması, doğaüstü ve *shojo* karakter içermesiyle, Komşum Totoro ve Rüzgar Yükseliyor gelenek ve modernleşme arasında üçüncü bir yol çizmesi ve kırsal Japonya'ya ait mekanların anlatısına aracılık etmesi ve tüberküloz hastası kadın figürlere yer verilmesiyle, Ruhların Kaçışı ve Rüzgar Yükseliyor ise Japonya'nın batılılaşma sürecini ele alması, yaşanan zorluklara rağmen verilen kurtuluş mücadelesi ile benzeşmektedirler. Ancak incelenen filmler arasında bir takım benzerlikler olsa da her biri farklı kültürel durumlardan beslenmekte, farklı mekânsallıklar üzerinden bir takım toplumsal sorunları gündeme getirmektedir. Filmlerin kültürel donanmışlığını

destekleyen etkileri ise McDonald'ın (2004) Stüdyo Ghibli'nin çağdaş anime temalarını, motiflerini ve tekniklerini etkileyen geleneksel, sanatsal, kültürel ve felsefi etkilerini göstermek için sıraladığı şu bileşenlerde bulmak mümkündür:

- Japonya'nın piktografik kültürü (hikâye, duygu ve anlamları resim, imge ve metin aracığıyla aktaran kaligrafi, şiir ve resim kombinasyonu)
- Değişen doğal ortam bağlamında hikâyeleri anlatan ve insan faaliyetinin akışını betimleyen ekran resimleri
- Anlatı için temel olan yolculuk
- Sayısız tanrı ve ruhlarla Şinto doğasında canlıcılık, anthropomorphism ve metamorfoz
- Budizm'deki her şeyin bir olması kavramı
- İnsanların mevsimlerle, manzarayla, mekânlarla ve doğa ile olan ilişkisi
- *Mono no aware* estetik felsefesi
- Duygusal gerçekçiliği yükseltmek için natüralizmden ziyade stilizasyon
- Duyguyu tetiklemek için kelimeler ve görüntülerde tekrarlama ve kinaye kullanılması
- *Kabuki*, *Noh* ve *Bunraku* tiyatro öyküleri ve kuralları
- Japon *onnagata* (kadın taklitçi) geleneğinden gelen çift cinsiyetli karakterler
- Japon mitleri ve tarihinin güçlü kadın rol modelleri
- Seri üretilen *Ukiyo-e* popülaritesi
- Çeşitli iç ve dış etkilerin uyum ve adaptasyonu
- Yapımı zaman gerektiren geleneksel sanat yapıtları için sanatı ve zanaatı birbirinden ayırmayan zanaatkarların işbirliği

Bu bileşenlere incelenen fimler özelinde bakıldığında her filmin temel bir edebi kaynaktan beslenmesinde, Budizm ve Şintoizm ile ilişkilenen heykellerin film mekanları içindeki önemli konumlarda bulunmasında, filmin anlatısının Japon efsaneleri ile desteklenmesinde, mitolojik kökenli olayların ve karakterlerin filme adapte edilmesinde, Japon halkbiliminde sınır teşkil eden köprü, tünel ve kavşakların filmlerde benzer amaçlar için kullanılmasında, filmlerin oluşumunda *douwa* isimli anlatı geleneğinden faydalanılmasında ve karakterlerin *zoumen* ya da *Noh* tiyatrolarında kullanılan maskeleri takmalarında rastlanmaktadır.

Canlandırma ile iletişim kurma fikrine, yaşantıya, mimariye, kültüre ve coğrafyaya dair pek çok temsile ait öğelerle animelerde karşılaşmak mümkündür. Miyazaki animelerinde

temsilini sunmaya çalıştığı şeylerle ilgili olarak "Biz Japonya'da yaşıyoruz ve her şeyi buradan görüyoruz." sözü ile her ne kadar yansıtmaya çalıştıklarının kaynağının yaşadığı coğrafya olduğunu söylese de, uçma imgesi, hasta anne figürü ve deneyimlediği olaylardan sorunsallaştırdığı pek çok şey sayesinde oluşturduğu temsili dünyayı farklılaştırmaktadır. Dünyayı kendi perspektifine göre yansıtmak, onun için anlamı daha derin olan görsel işaretlerle temsiller oluşturmak, yani kasıtlı yaklaşımla oluşturulmuş olan bu temsilleri Miyazaki'nin animelerindeki tüberküloz hastası anne imgesinde, uçan nesnelerde, kendisinin de yaşadığı kırsal Japonya'yı gösteren sahnelerde görmek mümkündür. Görsel bir alan olan animelerde görüntüler üzerinden verilmeye çalışılanı anlamlandırmak için izleyici önüne gelen görüntünün dilini, anlama işaret eden temsilleri bilmesi ve okuyabiliyor olması gerekir. Animelerde anlamı oluşturan bir araya getirilmiş hareketlendirilmiş çizimler tek tek ele alındıklarında ya da zaman filmin akışı içinde durdurulduğunda karşılaşılan tekil görüntü kültürü okumayı, yorumlamayı sağlayan ve pek çok şeyi temsil eden işaretler barındırır. Özetle, Miyazaki kendi kültürünü filmlerine mekânları aracı ederek işlemekte, filmlerini izleyen ya da yorumlayanlar için kendine özgü bir dil ortaya koymaktadır. Dolayısıyla bu animeler Hall' un (2017: 12) ifadesiyle "dil aracılığıyla işlev gören bir temsil sistemi" olarak ele alınmaktadır.

5. SONUÇ

Mimarlık yalnızca kuramsal olanı içeren bir disiplin değil, özgün nesneler ortaya koyarak düşünceyi eyleme dönüştüren bir disiplindir. Mimarlıkta kuramsal ve kılgısal olanın bir arada oluşu, disiplinin kendi sınırlarını aşıp farklı araçlar üzerinden yeni arayışlara girebilmesine neden olmaktadır. Mimarlıkta ihtiyaç duyulan kaynak, süreç ve ürünlerin farklı disiplinlerden beslenmesi ise onu disiplinler arası bir konuma yerleştirmektedir. Bu noktada animelerin kültürel değerleri mekân üzerinden temsil etmeleri bu eserleri mimarlık açısından zengin içeriğe sahip birer çalışma nesnesine dönüştürmektedir. Bu kapsamda mevcut literatür incelendiğinde yapılan çalışmaların çoğunun radyo, televizyon ve sinema, görsel iletişim tasarımı ve gazetecilik gibi sosyal bilimler başlığı altındaki disiplinler tarafından gerçekleştirildiği görülmektedir. Söz konusu çalışmalarda ele alınan eserler görsel anlatı yapısı; oluşum biçimi, yapım tekniği ve karakter özelliklerinin analizi gibi başlıklar üzerinden irdelenmektedir. Öte yandan söz konusu eserlerin taşıdığı mekânsal değer göz ardı edilmektedir. Yürütülen tez çalışması ile Miyazaki animeleri üzerinden kültürel ve mekânsal çözümlemeler yapılmıştır. Görsel bir sanat dalı olan animelerin kültürel bir düzeni mekân üzerinden yorumlama fırsatı sunması mimarlığa alternatif bir bakış açısı kazandırmıştır.

Yapılan incelemeler sonunda Miyazaki'nin yapmak istediği eleştiriyi mekânsal durumlar yaratarak ortaya koyduğu tespit edilmiştir. Ancak filmler arka planda kültürel pek çok durumla desteklenmekte, yönetmenin hayal gücü, mekân ve zamanın birbirini var etmesi mekânsal okumada detaylı bir çalışmayı gerektirmektedir. Mevcut tez çalışması kapsamında detaylı kültürel çözümlemeler yapılarak temsili sunulan mekânların ve kültürel imgelerin ne anlam ifade ettiği ortaya konulmuştur. Mekânın yalnızca bir takım eleştiriler için araç olarak kullanılmadığı film aracılığıyla iletilmeye çalışılan duygunun bir ifade alanı olarak da kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu durumu Ruhların Kaçışı filmi üzerinden örneklemek gerekirse; Chihiro'nun filmde yaşadığı gerilim mekânda meydana gelen karanlık ve kaotik durumla izleyiciye yansıtılmıştır. Dolayısıyla incelenen Miyazaki filmleri için mekân kavramını; duygunun, kültürün, eleştirinin, toplumsal analizin, geçmişten yapılan çıkarımın ve gelecek öngörülerinin varoluş alanı olarak tanımlamak mümkündür.

Miyazaki, çok farklı kaynaklardan özellikle de yaşadığı coğrafyadan beslenerek filmleri için görsel bir birikim oluşturmuştur. Söz konusu birikimini kullandığı imgelerle çalışmalarına yansıtan yönetmenin tez kapsamında incelenen filmlerinin tümünde ortak bir dil oluşmasını sağlayan bu imgeler şu şekilde sıralanabilir:

Uçaklar, uçmak ve gökyüzü Miyazaki'nin bireysel merakını temsil etmektedir. Bunlar ayrıca, yönetmenin yer düzlemi dışında bir alanda mekânsal bir durumu ortaya koyabilmek için kullandığı imgeler grubudur. Rüzgar Yükseliyor filminde Japonya'nın kolektif belleğinde yer etmiş ve ilk uzun menzilli savaş uçağının tasarımcısı olan uçak mühendisi Jiro Horikoshi'nin hayatı tek hayali güzel uçaklar tasarlamak olan Jiro karakteriyle temsil edilmiştir. Bu imgelemin sebebini ise yönetmen Miyazaki'nin babasının savaş uçakları için parça üreten bir şirkette çalışması ile açıklamak mümkündür. Ruhların Kaçışı ve Komşum Totoro'da ise uçaklar olmasa da karakterlerin sahip olduğu uçabilme yeteneği bu durumu desteklemektedir. Uçma imgesinin yanı sıra Miyazaki kendi hayatına dair bir takım imgeleri de filmlerine dâhil etmektedir. Örneğin; Rüzgar Yükseliyor ve Komşum Totoro'da tekrarlayarak kullanılmış olan tüberküloz hastası kadın imgesinin yönetmenin aynı hastalığa yakalanmış kendi annesinden kaynaklandığını söylemek mümkündür. Yönetmen benzer şekilde filmlerinde kendi yaşantısını geçirdiği gerçek çevreleri anımsatan mekânlara yer vermiştir.

Filmlerdeki bir diğer imgeler grubu, biçimsel, fiziksel, ruhsal ve mekânsal dönüşümler başlığı altında ele alınabilmektedir. Bu dönüşümler karakterlere, filmde geçen mekânlara ve bu mekânlarda gerçekleşen olay kurgusuna bağlı olarak meydana gelmektedir. Fiziksel dönüşümler, Ruhların Kaçışı filmindeki Yubaba, Haku ve Zeniba'nın metamorfoz geçirmesi ya da anne ve baba figürlerinin restoranda kontrolsüz ve izinsiz bir biçimde yedikleri yemek sonucu domuza dönüşümlerinde görülmektedir. Aynı filmdeki ruhsal dönüşümü eğlence parkına gelmeden önceki çocuksu davranışlar gösteren Chihiro'nun filmin ilerleyen sahnelerinde geçirdiği olgunlaşma süreci üzerinden takip etmek mümkündür. Bu filmdeki mekânsal dönüşümü ise iki farklı şekilde açıklamak mümkündür. Bunlardan ilki eğlence parkının girişindeki tünelin bulunduğu terk edilmiş istasyon binası ve bu yapıya gelmeden önce karşılaşılan türbe, *torii* ve heykellerin kullanılmasıdır. Bu sayede gerçeklikle olan bağ kademeli olarak azaltılmış ve kurgusal mekâna geçiş ima edilmiştir. İkinci mekânsal dönüşüm ise hamam ve eğlence parkının gündüz vaktinde sıradan ve terk edilmiş bir mekân olma halinden gece olduğunda beklenenin çok dışında, gerçek üstü karakterlere hizmet eden

mekânlara dönüşümleridir. Bunun yanı sıra hamamın ön ve arka cephesindeki biçimsel farklılıklar iki farklı mekân kullanımına işaret etmektedir. İşçilerin hamamda konakladığı ve çalıştığı yerlerin kasvetli, özensiz ve tekdüze yapısına rağmen hamamın yöneticisi olan Yubaba'nın ve hamama gelen misafirlerin konakladığı kısımların hamamdaki üstün konumu, mekânlardaki abartı ve gösteriş bu yapıdaki mekânsal farklılaşmayı göstermektedir. Komşum Totoro'da ise film için hali hazırda tanımlı bir mekân olan taşındıkları yeni ev ve çevresi, Mei'nin ağaçtaki tünelden geçip Totoro ile tanışması sonucunda nasıl ulaşıldığı ve nerede olduğu tam olarak bilinmeyen kurgusal bir mekâna dönüşmektedir. Bu filmde ruhsal olarak yaşanılan dönüşüm ise Mei ve Satsuki'nin adapte olmaya çalıştıkları yeni düzende ve yaşadıkları zorlu süreçte fantastik karakterlerin onların duygu durumuna olan katkılarıdır. Ayrıca Komşum Totoro'da Kusakabe ailesinin taşındığı yeni ev filmin başında toz tavşancıkları sebebi ile büyülü bir ev olarak tanımlanırken zamanla olağan bir eve dönüşmektedir. Öte yandan, kızların rüyasında Totoro ile bahçede gerçekleştirdikleri ritüel sonrası evin bahçesinde ani bir hızla filizlenen tohumların devasa ağaçlara dönüşümü ise olağan bir durumdan tamamen kurgusal bir duruma geçişe neden olmaktadır. Gerçekte olan kişiler ve olaylar üzerinden geçmişin yeniden yorumlanması ile oluşmuş bir film olan Rüzgar Yükseliyor'da ise mekânda meydana gelen dönüşümler ana karakterin gördüğü rüyalar aracılığıyla ortaya konulmaktadır. Bunun yanı sıra ana karakterin çocukluk döneminden aniden üniversite yıllarına olan geçişi ve filmin geçmekte olduğu Nagoya, Tokyo ve Dessau gibi çok sayıda kentin film akışı içindeki değişimi ise tren imgesinin gösterimi ile olmaktadır.

Filmlerdeki ortak dile ait son imge *Ma* kavramıdır. *Ma*; Miyazaki'nin yalnızca bu tez kapsamında incelenen filmlerinde değil şimdiye kadar yaptığı çoğu filmde karşılaşılan bir kavram olarak görülmektedir. Japonların mekân algısında oldukça önemli bir yere sahip olan bu kavram boşluk ya da aralık gibi sözcüklere karşılık gelmektedir. Miyazaki'nin çalışmalarında kalabalık sahneler en ince detayına kadar yapılmış çizimlerin aksine doğanın ve karakterlerin çok yalın bir şekilde resmedildiği sahne tasarımlarında bu kavramın etkileri görülmektedir.

Özetle; tez kapsamında incelenen söz konusu üç film için meydana gelen her türlü biçimsel, fiziksel, ruhsal ve mekânsal dönüşüm, mekânın ve kültürün çözümlenmesi ile anlamlı bir hal almaktadır. Filmler için eşik bir alan tanımlayan rüyalar ya da mimari olarak bir anlamı olan *torii* ya da geçitler bu filmler için sahip oldukları gerçek anlam çerçevesinden çıkmakta

ve soyut bir takım anlamları barındırır hale gelmektedir. Dolayısıyla filmlerde gösterilen gündelik hayata dair bir takım kültürel tabuların ve davranış biçimlerinin eklemlenmesi, filmlerde toplumun üyeleri arasındaki ilişkilere yer verilmesi, Şintoizm ve Budizm'e ait dini ikonografilerin kullanılması, Japon kültüründeki tiyatro, mitoloji ve anlatı geleneklerinden faydalanılması filmler üzerinden kültürel bir çözümleme yapılabilmesine olanak tanımaktadır. Ayrıca incelenen filmlerde bu bileşenler mekân üzerinden var edilmekte, filme özenle yerleştirilmekte ve temsil ettiği değerlerle filmi anlamlandırmaktadır.

Mevcut tez çalışması kapsamında bahsi geçen imgeler grubundan farklı olarak Japon kültürüne ait bir takım açık ve örtük anlamı olan ve değer taşıyan imgeler incelenmiştir. Sunmaya çalıştığı hayali dünya ile çok girdili bir temsil ortamı olan Miyazaki'nin bu tez kapsamında seçilen filmlerinde yer alan söz konusu imgeler şu şekilde sıralanabilir:

Tez kapsamında incelenmiş olan Miyazaki animelerinde Şintoizm ve Budizm temelli imgeler bir takım heykeller, türbeler, *kamidana* (sunak), tapınaklar ve bu tapınaklarda yapılan ritüeller üzerinden izleyiciye aktarılmaktadır. İncelenen filmlerde, Japon gelenekleri üzerine kurulu yerel bir din olan Şintoizm'deki tabiatüstü varlıklara verilen bir isim olan *kami* kavramına, belli ritüeller çerçevesinde yapılan tapınma biçimlerine ve bu inanış şeklinin gündelik hayat üzerindeki pek çok yansımasına yer verilmiştir. İncelenen ilk film olan Komşum Totoro'da, *torii* ve *shimenawa* gibi mekânların kutsal olduğunu gösteren bir takım işaretlere, Suitengu Tapınağında yer alan ve kutsal bir ağaç olan kafur ağacında yapılan dini ritüele, Şinto Tanrı'larından Inari'yi temsil eden *Komainu* heykeline ve koruyucu ruh olduğu düşünülen ve Budist rahipleri temsil eden *Jizou Rokujizou* isimli *Jizou* heykellerine yer verilmiştir. Ruhların Kaçışı filminde ise insanların yol kenarında karşılaştıklarında bir takım dini ritüeller gerçekleştirmesi, önemli karakterlerin kamiler ile ilişkilenmesi, çift taraflı *Dōsojin* heykeli ve bulunduğu alanın kutsal olduğuna işarete eden taş türbeler ile *torii* ve *shimenawa* imgeleri mekânlarda kültürel anlamlara aracı olmaktadır. Ayrıca Şintoizm'in temel ritüellerinden biri olan ve filmde de önemli bir yeri olan hamamda gerçekleştirilen arınma zihinsel ve davranışsal bir temizliği ima etmektedir. Rüzgar Yükseliyor filminde ise Kanto Depremi sonrası Jiro ve Naoko'nun sığındığı tapınak ve tapınağın girişinde yer alan *torii* ve *shimenawa* kültürel anlam taşıyan birer imgedir. Bunun yanı sıra Naoko karakteri kaldıkları otelin yakınlarında yer alan ormanlık alanda Şintoizm'e dayanan bir ritüel ile ırmağın ruhu olan kamiden istekte bulunmakta ve isteği yerine geldiğinde ona teşekkürlerini ileten dini bir ritüel gerçekleştirmektedir.

Japon kültüründeki tiyatro, mitoloji, efsane ve anlatı geleneklerine bağlı olarak ortaya çıkan imgeleri ise şu şekilde sıralamak mümkündür. Çalışma kapsamında incelenen ilk film olan Komşum Totoro'nun kurgusunda yazar Kenji Miyazawa'nın eserlerinin kullanılması edebi bir imge olarak tanımlanabilmektedir. Nekobasu karakterinin dayanmakta olduğu Japon efsanesi mitoloji-efsane imgelerine bir örnek oluşturmaktadır. Japon kültürüne ait önemli bir imge olan *douwa* ise filmin oluşumunda faydalanılan anlatı geleneğidir. İncelenen bir diğer film olan Ruhların Kaçışı filmi ismini Japon gelenekleri ve geçmişinden almaktadır. Söz konusu filmde karakterlerin geleneksel Japon folklorunda kullanılan zoumen maske ve *mino* isimli pelerinler kullanması ve geleneksel danslarda kullanılan oni (*ogre*) maskeleri ve Noh tiyatrolarında kullanılan *Noh* maskeleri takması aynı imgeler grubuna örnek olarak verilebilir. Ayrıca Kamaji ya da Yubaba'nın mitolojik kökenli karakterler oluşu ve Chihiro'nun görünmez olmaya başlamasının Japon efsanelerindeki bir olayla ilişkilendirilmesi de bu durumu desteklemektedir.

Kültürel tabuları ve davranış biçimlerini yansıtan imgeler; Komşum Totoro'da kutsal ağaca saygı gösterirken ve Kanta'nın büyükannesine teşekkür ederken yapılan selamlama biçiminde, okul çıkışında öğrencilerin kendi sınıflarını temizlemesinde, aile üyelerinin beraber banyo yapmasında, evdeki en küçük bireyin uyurken araya alınmasında, eve ayakkabı ile girilmediği gibi ayakkabıların girişte sol tarafa çıkarılmasında kültürün insan ve mekân davranışları üzerindeki etkisi görülmektedir. Ruhların Kaçışı filminde ise aslında olması gereken ama filmin vermeye çalıştığı mesaj nedeniyle karakterlerin terk ettiği bir takım davranış biçimleri söz konusudur. Bu durumu; yeni evlerine giden ailenin yol kenarındaki ev şeklindeki türbeleri gördüklerinde dini ritüellerini gerçekleştirmek için durmayıp yola devam etmeleri ile örneklendirilebilir. Bunun yanı sıra ilk filmdeki geleneksel selamlaşma şekline bu filmde de yer verilmiştir.

Fiziksel çevre ve mekânsal biçimlenişe etki eden kültürel imgeler ise üç katmanda ele alınabilir. Bunlar kentsel, konut ölçeğinde ve diğer mekânsal bileşenler olarak gruplandırılabilmektedir. Kentsel ölçek ile kastedilen incelenen filmlerin Nagoya, Kanto, Tokyo ve Dessau'nun yanı sıra kırsal Japonya'yı temsil eden Matsugō ve Fujioka'da geçmesidir. Bu yerleşim yerlerinin mimarisi, kent dokusu ve kentte meydana gelen dönüşümler filmlerin temel mekânsal bileşenleridir. Konut ölçeğinde etkin olan kültürel imgeler ise geleneksel Japon konutunun biçimlenişi ve konutta geçen hayat kurgusuna etki eden mimari bileşenler ile ilgilidir. Konutta yatay bir vurgunun olması, bodrum katın

olmayıp yapının pilotiler ile zeminden koparılması, yaşam odası denilen odanın merkez oda görevi görüp pek çok amaca hizmet etmesi, genel alandan özel alana geçişin bir göstergesi olan *genkan*ın eşik bir mekân tanımlaması, yapının bahçe ile olan ilişkisi incelenen filmlerden olan Komşum Totoro ve Rüzgar Yükseliyor'da yer alan karakterlerin evleri üzerinden yapılan çıkarımlardır. Son aşama mekânsal bileşenler olan *fusuma, shoji* ve *amado* isimli kayar paneller mekânlar arasında esneklik sağlamakta, odaların zemininin *tatami* ile kaplı olması, *zabuton* denilen minderlerin etrafına konulduğu odanın merkezinde yer alan *irori* isimli ocaklar, *chabudai* denilen kısa ayaklı masalar, hafif malzemelerle yapılan iç mekân aydınlatması olan *andon* lamba, üzerinde uyunan *futon* isimli şilteler, *oshiire* denilen gömme dolaplar hem mekânların şekillenmesinde etkin olan hem de o kültüre ait bireylerin konut yaşantısına etki eden kültürel imgelerdir. İç mekânın yanı sıra dış mekânda geleneksel Japon bahçelerinde yer alan kayalar ve göletler kadar önemli olan *tōrō* isimli taş fenerlere Komşum Totoro ve Rüzgar Yükseliyor filmlerinde rastlanmakta, *chōchin* adındaki kırmızı fenerler ise Ruhların Kaçışı ve Rüzgar Yükseliyor'da mekânların girişinde konumlanmaktadır. Ayrıca mekânlar arası bölücü olarak kullanılan ve genelde üzerinde işletmelerin adının yazdığı bölücüler olan *norene* ise yine bu iki filmde rastlanmaktadır.

Bütün bu imgelerin her film için içerdiği anlam ve temsil etmeye çalıştığı değerler farklı olsa da Miyazaki filmin akışına eklediği her imgeyi özenle seçmiş ve bütün bu imgelerin bir araya gelişi ile bütüncül bir mekânsal yaklaşım ortaya koymuştur. Yerleştirilen her imge detaylı bir kültürel okumaya ihtiyaç duymakta, mekânın temsil ettiği ve film için ortaya koymaya çalıştığı anlam o kültürün çözümlenmesini gerektirmektedir. Böylesi çok katmanlı bir okumanın mimarlık disiplinine olan katkısı ise animelerin kültürel bir düzeni mekân üzerinden okuma fırsatı yaratmasıdır. Mimari bir hikâye anlatımına sahip olan animeler mekân ve zaman kavramı üzerinden imgelerin boyut kazanmasına ve algılanabilir olmasına imkân tanımaktadır. Ayrıca mekânın temsil edilişi mimarlık için günümüzde karmaşık bir hal almıştır. Gelişen bilgisayar teknolojileri ile mimarlık için alternatif olabilecek yeni araçlar üzerinden bir temsil ortamı var olmuştur. Dolayısıyla mekânın temsil edilişi farklı araçlar ve farklı disiplinlerle desteklenmiştir. Kendi içinde bir mekânsal kurguya sahip olan, zaman kavramının mekân kavramı oluşumuna destek verdiği animeler de bu farklı alanlardan biri olarak görülebilir. Ancak animelerin mekân temsilinde kullanılan mimari bir temsil aracı olarak değil, mekânın farklı bir biçimde temsil edildiği, alternatif bir düşünsel ortam olarak görülmesi bu noktada oldukça önemlidir. Çünkü animeler bir tasarımcının

elinden çıkmış bunun yanı sıra var olduğu ortamın kültürel izlerini taşıyan çok katmanlı bir temsil ortamına sahiptir. Her türlü biçimin, düşüncenin şekillenebileceği disiplinler üstü bir alan olan animeler mimarlığı da kurgularında bir araç olarak kullanmaktadır. Bu bilgiler ışığında tez çalışması ile incelenen animelerin toplum eleştirisi, kültür aktarımı gibi görevleri mekân arıcılığıyla yapan etkin birer araç oldukları sonucuna varılmıştır. Dolayısıyla animelerin içerdiği mesajlarla bireyde oluşturmaya çalıştığı bilinç ve temsil ettiği değerlerle yarattığı farkındalık mimari kültürün devamlılığı için de önemlidir. Alternatif bir mekân-zaman ilişkisi üzerinden eleştirel bir okuma yapabilmek, mimarinin temsil ettiği kültürel değerler ve bu değerlerin mekân üzerinde oluşturduğu etkileri ortaya koyabilmek adına animelerin araçsallaştırılabileceği sonucuna varılmıştır.

KAYNAKLAR

Akçay, A. (2008). *The Architectural City Images in Cinema: The Representation of City in Renaissance as a Case Study*, Yüksek Lisans Tezi, ODTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 3.

Akimoto, D. (2014). War memory, war responsibility and anti-war pacifism in director Miyazaki's The Wind Rises (Kaze Tachinu). *Sōka Daigaku Heiwa Mondai Kenkyūjo*, (28), 49-67.

Alemdar, Z. Y. ve Aydınlı, S. (2011). Mimarlıkta anlatı olarak imge. *İTÜ Dergisi/A Mimarlık,* 10(1), 85-90.

Alıcı, M. (2017). *Geleneksel Japon Konutunda İç Mekân Tasarımının Biçim Yönünden İncelenmesi.* Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli, 6-8.

Alicenap, Ç. T. (2012). *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği,* Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, 57.

Alicenap, Ç. T. (2013). *Çizgi filmde iletişim bir örnek inceleme "Ateş Böceklerinin Mezarı" ve "Pom Poko".* Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İletişimde Tasarım Tasarımda İletişim Konulu Uluslararası Sempozyumu, Kütahya, 185-186.

Alicenap, Ç. T. (2014). Yerelden evrensele Japon anime ve manga sanatı. *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*, 7(7), 33-46.

Alicenap, Ç. T. (2015). Kültürel mirasın çizgi film senaryolarında kullanılması. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 20(37), 16-17.

Arısal, A. (2009). Anime örnekleri ışığında psikoloji-mekan ilişkisi. *Arredamento Mimarlık*, 229, 101.

Arnheim, R. (2018). *Görsel düşünme*. (Çev. R. Öğdül). İstanbul: Metis Yayınları, 72-174.

Aydınlı, S. (2002). Epistemolojik açıdan mekân yorumu. A.Şentürer, Ş.Ural ve A.Atasoy (Editörler). *Mimarlık ve felsefe*. İstanbul: YEM Yayınları, 41.

Aydınlı, S. (2013). Mimarlık - sanat - kültür birliğini yeniden düşünmek. *Güney Mimarlık Tmmob Mimarlar Odası Adana Şubesi Yayını*, (13), 27.

Bai, Y. (2016). *A voice of Hayao Miyazaki*, Playful Media Cultures, Mentor: Stefan Werning, 13.

Balaban, Y. (2015). *Miyazaki sinemasında Şintoizm göstergelerinin sunumu*. "Sinema ve Din", Uluslararası Sinema ve Din Sempozyumu, İstanbul: Dem Yayınları, 288-303.

Başımoğlu, M. R. (2009). *Çizgi Romanda Mimari Kurgunun Temsili*, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 41-157.

Bektaş, C. (1996a). *Kimin bu sokaklar, alanlar, kentler*. İstanbul: Tasarım Yayın Grubu, 55-56.

Bektaş, C. (1996b). *Kültür kirlenmesi.* İstanbul: Tasarım Yayın Grubu, 52.

Bennett, A. (2013). *Kültür ve gündelik hayat*. (Çev. U. Y. Kara, B. Şenel ve N. Tokdoğan). Ankara: Phoenix Yayınevi, 15-115.

Bigelow, S. J. (2009). Technologies of perception: Miyazaki in theory and practice. *Animation*, 4(1), 68.

Boyd, J. W. and Nishimura, T. (2016). Shinto perspectives in Miyazaki's anime film" Spirited Away". *Journal of Religion & Film*, 8(3), 4, 13.

Cavallaro, D. (2006). *The anime art of Hayao Miyazaki*. McFarland, 8-137.

Cavallaro, D. (2015). *Hayao Miyazaki's world picture*. McFarland, 20-91.

Çalık, S. (2016). Re-viewing Thomas Lamarre's The Anime Machine after Hayao Miyazaki's The Wind Rises: On the Critical Potential of Anime. *Kritika Kultura*, (26), 263.

Çöğür, A. S. (2007). *Akira Kurosawa Sinemasında Japon Kültürü ve Batı Kültürünün Sentezlenmesi,* Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 71.

Daliot-Bul, M. (2017). What will you do ıf The Wind Rises?: dialectical cinema by Miyazaki Hayao. *Asian Studies Review*, 41(4), 563-573.

Donsomsakulkij, W. (2015). Spirited Away: negotiation between capitalism and reminiscent environmental ethics. *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*, 2(3), 149.

Dönmez, E. (2006). *Türkiye'deki Kültürel Kimliğin Mimariye Etkisi,* Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 9.

Eagleton, T. (2005). *Kültür yorumları*. (Çev. Ö. Çelik). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 9-13.

Erdemir, E. (1993). *Culture-Space Relationship: Japanese Traditional Residential İnteriors*, Yüksek Lisans Tezi, Bilkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara, 2-35.

Ersoy, E. (2010). *Mimarlık ve Sinema Etkileşimi Bağlamında Mekansal İmge Kullanımıyla Durağan Mekanın Dinamik Mekana Dönüşümü,* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 4-39.

Esin, S. (1999). *Kültürel Bağlamda Simgesel Anlamın Mimariye Yansıması ve Farklı Kültürlerde İncelenmesi,* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 1-107.

Foucault, M. (2010). *Bu bir pipo değildir*. (Çev. S. Hilav). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 42-117.

Fujiki, K. (2015). My Neighbor Totoro: the healing of nature, the nature of healing. *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*, *2*(3), 154.

Göktepe, I. B. (2013). *Gerçek Mekân, Sanal Mekân ve Kurumsal Kimlik İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 13-14.

Gürer, T. K. ve Yücel, A. (2005). Bir paradigma olarak mimari temsilin incelenmesi. *İTÜ Dergisi/A Mimarlık,* 4(1), 89-95.

Gürtekin, A. (2007). *Görsel Temsilin Mimarlıktaki Yeri Üzerine Bir Araştırma,* Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 5-15.

Güvenç, B. (2010). *Japon kültürü: nihon bunka.* İstanbul: Boyut Yayınları, 26-114.

Güvenç, B. (2013). Kültür, sanat ve mimarlık üstüne, *Güney Mimarlık Tmmob Mimarlar Odası Adana Şubesi Yayını*, (13), 14.

Güvenç, B. (2018). *Kültürün ABC'si (8. bs.).* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 15-94.

Hall, S. (2017). *Temsil: kültürel temsiller ve anlamlandırma uygulamaları*. (Çev. İ. Dündar). İstanbul: Pinhan Yayıncılık, 7-82.

Hartman, E. (2017). Tradition vs. ınnovation and the creatures in Spirited Away. *The Digital Literature Review*, (4), 2-10.

Harvey, D. (2013). *Sosyal adalet ve şehir*, (Çev. M. Moralı). İstanbul: Metis Yayınları, 18-19.

Hasol, D. (2017). *20.Yüzyıl Türkiye mimarlığı*. İstanbul: YEM Yayınları, 12.

İğdeli K. B. (2013). *Mimarlık ve Bilim Kurgu Sineması İlişkisinin Ev Kavramı Üzerinden İrdelenmesi,* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 11.

İnce, T. E. (2007). *Mimarlık Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 39-51.

İnternet: URL-1, Gulgen, H. (2014). Tahsin özgür belgeseli. URL: https://www.youtube.com/watch?time_continue=76&v=Kc1BWLC_zBE, Son Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2019.

İnternet: URL-2, Harumachi, K. (1775). Kinkin Sensei Eiga no Yume. URL:https://www.library.metro.tokyo.jp/portals/0/edo/tokyo_library/english/modal/prnt.html?d=32, Son Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2019.

İnternet: URL-3, Buonamici, P. (2019). Itinerary 1: Post-Impressionism. URL:https://i.pinimg.com/originals/93/7c/9b/937c9b5302d0db9ba875ea5434075b52.jpg, Son Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2019.

İnternet: URL-4, Noh Theatre. URL: http://www.japanesesymbolsofpresence.com/noh.html, Son Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2019.

İnternet: URL-5, Shibai Ukie by Masanobu Okumura. URL:https://geishaworld.fandom.com/wiki/File:Shibai_Ukie_by_Masanobu_Okumura.jpg, Son Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2019.

İnternet: URL-6, Illustrated Legends of the Origins of the Kumano Shrines. URL: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/644664, Son Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2019.

İnternet: URL-7, Levi, T. (2008). Anime and Manga: It's Not All Make-Believe. URL:http://aboutjapan.japansociety.org/content.cfm/anime_and_manga_its_not_all_make-believe, Son Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2019.

İnternet: URL-8, Corbusier, L. (1925). Villa Meyer. URL:http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=6402&sysLanguage=enen&itemPos=206&itemCount=215&sysParentId=65&sysParentName=home, Son Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2019.

İnternet: URL-9, Muybridge, E. (1878). The Horse in Motion. URL: http://100photos.time.com/photos/eadweard-muybridge-horse-in-motion, Son Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2019.

İnternet: URL-10, Wax, R. (2014). Bodıes Agaınst Tıme – Étıenne-Jules Marey. URL: http://www.graphicine.com/bodies-against-time-etienne-jules-marey/, Son Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2019.

İnternet: URL-11, Duchamp, M. (1912). Nude Descending a Staircase (No. 2). URL:https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/wwi-dada/dada1/a/marcel-duchamp-nude-descending-a-staircase-no-2, Son Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2019.

İnternet: URL-12, 2013 Dünya Mimarlık Günü Teması: "Mimarlık Bir Kültürdür" URL:http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=387&RecID=3222, Son Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2019.

İnternet: URL-13, Miyazawa, K. (1988). Donguri to yama neko. URL:https://www.goodreads.com/book/show/6276439-donguri-to-yama-neko, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-14, Carroll, L. (1865). Cheshire Cat. URL: https://warriorsofmyth.fandom.com/wiki/Cheshire_Cat?file=Rc196_sec-1-.jpg, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-15, Totoro (Kreatur). URL: https://ghibli.fandom.com/de/wiki/Totoro_(Kreatur), Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-16, Çay, M. (2013). Animede Mimari: Miyazaki'nin Dünyası – Fantazya. URL: http://www.arkitera.com/haber/12398/, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-17, Tham, C. (2008). An analysis of My Neighbour Totoro My Neighbour Totoro from the perspective of a student learning Japanese. URL:http://nihongonotto.blogspot.com/2008/06/analysis-of-from-perspective-of student.html, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-18, The other figure of a fox, 2008. URL: http://kyoto.asanoxn.com/places/fushimi_inari/fushimiinari/phfit170.htm, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-19, Schumacher, M. (2010). Inari. URL: http://www.onmarkproductions.com/html/fox-inari-university-of-wiscon.htm, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-20, Fusuma.URL: http://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/f/fusuma.htm, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-21, Hays, J. (2013). Japanese archıtecture: wood, earthquakes,tea rooms and tradıtıonal homes. URL: http://factsanddetails.com/japan/cat20/sub129/ item687. html, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-22, Interior of Traditional Japanese House. URL: https://www.morikuni /japan.com/detail/, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-23, Lizarralde, I. A. (2013). Iñaki Aliste Lizarralde. URL: https://inakialistelizarralde.tumblr.com/page/5, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-24, Shichikokuyama-Krankenhaus. URL: https://ghibli.fandom.com/de/ wiki/Shichikokuyama-Krankenhaus, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-25, Columbia-Schule. URL: https://ghibli.fandom.com/de/wiki/Columbia-Schule, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-26, Maitheng. (2017). "Fuba Hachiman Shrine in Shimento". URL: https://www.tripadvisor.ie/Attraction_Review-g1023359-d12364299-Reviews Shimanto_City_Tourism_Association-Shimanto_Kochi_Prefecture_Shikoku.html, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-27, Hays, J. (2016). Japon Eğitim Sisteminin Ayırt Edici 10 Özelliği. URL: https://www.egitimpedia.com/japon-egitim-sisteminin-ayirt-edici-10-ozelligi/, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-28, Jizō-Statuen. URL: https://ghibli.fandom.com/de/wiki/Jiz% C5%8D-Statuen, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-29, Mishi. (2017). What is the point of Buddha statue “Jizo” in Japan?. URL: https://sukisukijapan.com/what-is-jizou/, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-30, JapanFilms. (2010). Edo-Tokyo Open Air Architectural. URL: https://www.youtube.com/watch?v=_9YyzyJ7jEE, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-31, 『となりのトトロ』の時代設定 . URL: https://ghibli.jpn.org/trivia/totoro-era/, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-32, Katzenbus. URL: https://ghibli.fandom.com/de/wiki/Katzenbus, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-33, Tokorozawa. URL: https://ghibli.fandom.com/de/wiki/Tokorozawa, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-34, Totoro Fund, The Totoro no Furusato (The Homeland of Totoro), Foundation.URL: https://www.totoro.or.jp/english.html, Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-35, Expo 2005. URL: http://www.expomuseum.com/2005/expo2005map-large.jpg, Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-36, サツキとメイの家. URL: http://www.expo2005.or.jp/jp/C0/C3/C3.9/C3.9.4/C3.9.4.101/index.html#section2-02, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-37, Karaata, E. (2016). Hayao Miyazaki, "Ruhların Kaçışı"nda bize neyi anlatıyor?. URL: https://egoistokur.com/miyazakinin-filmi-ruhlarin-kacisi--bize-neyi-anlatiyor/, Son Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2019.

İnternet: URL-38, Team Ghiblink. Sen to Chihiro no Kamikakushi. URL: http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen/chara.html, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-39, Meyer, M. (2019). Yamauba. URL: http://yokai.com/yamauba/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-40, Monster Monday: Tsuchigumo, Spider-Legged Tiger Demon (2014). URL:http://d20despot.blogspot.com/2014/01/monster-monday-tsuchigumo-spider-legged.html, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-41, Team Ghiblink. Sen to Chihiro no Kamikakushi. URL: http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen/chara2.html, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019

İnternet: URL-42, Dee, R. Japan, costume and mask. URL: https://hu.pinterest.com/pin/480055641500853421/?lp=true, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-43, Namahage. URL: http://yabai.com/p/3310, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-44, Kundu-Nagata, M. (2009). Namahage museum. URL:http://lipikazuo.blogspot.com/2009/04/namahage-museum.html, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-45, Haku URL: https://ghibli.fandom.com/wiki/Haku, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-46, Susuwatari URL: https://ghibli.fandom.com/wiki/Susuwatari, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-47, Konpeito. URL: https://www.nipponshop.net/en/wagashi/812-konpeito.html, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-48, Spirited Away URL: https://ghibli.fandom.com/wiki/Spirited_Away, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-49, Mes, T. (2002). Hayao Miyazaki. URL: http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/, Son Erişim Tarihi: 18 Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-50, Cho, A. (2013). Postmodern Aesthetics in Spirited Away. URL: https://blogs.commons.georgetown.edu/cctp-725-fall2013/2013/09/16/postmodern-aesthetics-in- in-spirited-away/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-51, Dsojin Statue. URL: https://ghibli.fandom.com/wiki/D%C5%8Dsojin_Statue, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-52, Nanbara, J. (2017). Experience 'Spirited Away' at the Edo-Tokyo Open Air Architectural Museum. URL: https://manga.tokyo/columns/otaku-travel/experience- spirited-away-at-edo-tokyo-open-air-architectural-museum/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-53, URL:https://ghibli.fandom.com/de/wiki/Y%C5%ABya, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-54, The Purpose of the Film, by Hayao Miyazaki. URL: http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen/proposal.html, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-55, Nakamichi. URL: https://manga.tokyo/columns/otaku-travel/experience-spirited-away-at-edo-tokyo-open-air architectural-museum/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-56, Noren. URL: https://japanobjects.com/features/noren, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-57, Shima Onsen and Spirited Away – a Surprising Connection. URL: https://www.kashiwaya.org/e/magazine/shimaonsen/spirited-away.html,Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-58, Dōgo Onsen Honkan bathhouse facilities. URL: https://dogo.jp/en/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-59, Sekızenkan Ryokan at Shıma Onsen. URL: https://www.sekizenkan.co.jp/en/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-60, Kodakara-yu (2009). URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kodakara-yu.jpg, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-61, The Wind Has Risen. URL: https://www.revolvy.com/page/The-Wind-Has-Risen, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-62, Anadolu, B. (2014). Rüzgar Yükseliyor. URL: https://www.filmloverss.com/ruzgar-yukseliyor/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-63, Botke, A. (2014). Miyazaki, ARGE, mühendislik ve aşk: Kaze Tachinu. URL: https://artunbotke.com/2014/03/16/miyazaki-arge-muhendislik-ve-ask-kaze-tachinu/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-64, Anime / The Wind Rises. URL: https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Anime/TheWindRises, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-65, Bailey, J. I. (2014). The Wind Rises Review. URL:https://web.archive.org/web/20141016045342/http://thisblognameisalreadytaken.wordpress.com/2014/08/24/the-wind-rises-review/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-66, Turgut, G. (2014). The Wind Rises: Yaşama Tutunmak Gerek!. URL: http://www.bakiniz.com/the-wind-rises-yasama-tutunmak-gerek/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-67, Pozo, L. D. (2015). El viento se levanta. URL:https://retalesdeunidilio.wordpress.com/2015/06/18/el-viento-se-levanta/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-68, Radeska, T. (2017). Dr. Jiro Horikoshi: The engineer behind the Mitsubishi A6M Zero fighter in WWII. URL: https://www.thevintagenews.com/2017/05/22/dr-jiro-horikoshi-the-engineer-behind-the-mitsubishi-a6m-zero-fighter-in-wwii/,Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-69, URL: http://www.wikizero.biz/index.php?q=aHR0cHM6Ly91cGxvYWQud2lraW1lZGlhLm9yZy93aWtpcGVkaWEvY29tbW9ucy82LzZmL0hpcm9zaGltYVNodWtrZWllbkxhbnRlcm43MzI0LmpwZw, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-70, Eitai-bashi Bridge, c. 1935. URL: http://www.oldtokyo.com/scan0015-2-6/,Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-71, Gakuran. URL: http://clothingfromjapan.com/japanese-school-uniforms/gakuran, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-72, ジブリ最新作「風立ちぬ」で話題！カブトビールとは？(2013). URL: https://matome.naver.jp/odai/2137510614717355101/2137519302650499103, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-73, Minami, K. (2014). Historical Perspectives on Hayao Miyazaki's The Wind Rises (2013) URL: https://notevenpast.org/historical-perspectives-on-hayao-miyazakis-the-wind-rises-2013/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-74, The Wind Rises (2013): Separating Fact from Fiction. URL: https://the-artifice.com/the-wind-rises-2013-fact-fiction/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-75, URL: https://www.junkers.de/media-gallery/detail/367/1962, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-76, Standort Junkerswerke. URL: http://www.hugo-junkers-info/junkers-pfad-junkerswerke. html. Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-77, Gasthof zum Alten Dessauer. URL: https://ghibli.fandom.com/de/wiki/Gasthof_zum_Alten_Dessauer, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-78, Postkarte Dessau in Sachsen Anhalt, Gasthof Zum alten Dessauer von FRitz Herbst. URL: https://www.akpool.de/ansichtskarten/27053200-ansichtskarte-postkarte-dessau-in sachsen-anhalt-gasthof-zum-alten-dessauer-von-fritz-herbst Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-79, Lambeck, R. Ansichtskarte: Denkmal des alten Dessauer am Marktplatz-Dessau-Dessau-Roßlau. URL: https://ansichtskarten-lexikon.de/ak-108951.html, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-80, Karuizawa. URL: https://www.japan-guide.com/e/e6030.html, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-81, Andon making a traditional japanese lamp. URL: https://www.philadelphiafurnitureworkshop.com/project-courses/andon-making-a-traditional-japanese-lamp, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-82, Tyner, A. (2017). 10 stunning locations that inspired Studio Ghibli master Pieces. URL: https://www.10best.com/interests/explore/10-stunning-locations-that-inspired-studio-ghibli-masterpieces/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-83, **吉卜力巡礼！**带你走入吉卜力世界的11**个景点！**(2016). URL: http://go2jp.cn/ghibli/,Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-84, Kay. (2013). Plenty of smoke in Ghibli's 'The Wind Rises' – But not the kind you might expect URL: : https://soranews24.com/2013/08/01/plenty-of-smoke-in-ghiblis-the-wind-rises-but-not-the-kind-you-might-expect/, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-85, 1932 Detroıt Leland Tuberculosıs Sanatorıum Press Photo. URL: https://outlet.historicimages.com/products/rf-abi303, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-86, Army Sanatorium. URL: https://www.meijishowa.com/photography/1444/71006-0009-army-sanatorium, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-87, Karuizawa. URL: https://ghibli.fandom.com/de/wiki/Karuizawa, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-88, Zoeller H. (2018). Junkers G38. URL: http://www.hugojunkers.bplaced.net/junkers-g38.html, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İnternet: URL-89, Junkers F 13 Legend. URL: https://www.junkers-f13.com/junkers-f13-legend, Son Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2019.

İzgi, U. (1991). *Mimarlıkta süreç kavramlar ilişkiler*. İstanbul: Yem Yayınları, 86-87.

Kaba, F. (2014). Çizgi filmlerde grafik ifade ve konu açısından kültürel etkiler: Türk çizgi film örnekleri. *Selçuk İletişim,* 8(3),166.

Kaçmaz, G. (2009). Sinemada mimarlık. *Arredamento Mimarlık*, (229), 76.

Kahvecioğlu, H. L. (1998). *Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model,* Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, vii-39.

Kamacıoğlu, B. (2017). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve Hayao Miyazaki çizgi filmleri. *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*, 7 (2), 12.

Karatay, A. (2015). Miyazaki sineması ve auteur kuramı. *idil*, 4 (18), 114-119.

Keleş, R. (2005). Kent ve kültür üzerine. *Mülkiye Dergisi,* 29(246), 9.

Kitamura, P. (2005). *Japonya'dan hayalet öyküleri, efsaneler, masallar*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık, 26.

Köseoğlu, Ş. (2013). *Kültür, Mekan ve Sinema: Yeşim Ustaoğlu Filmleri,* Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon, 1-52.

Kurşuncu, İ. (2014). *Zen'den Manga ve Otaku Kültürüne Japon Sanatı ve Boşluk Bağlamında Değerlendirilmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 56.

Lamarre, T. (2002). From animation to anime: drawing movements and moving drawings. *In Japan Forum,* 14(2), 329.

Le Blanc, M., Odell, C. (2011). *Studio Ghibli: Hayao Miyazaki and Isao Takahata filmleri*. (Çev. B. Baysal).İstanbul: Kalkedon Yayınları, 77-117.

Lefebvre, H. (2016). *Mekânın üretimi*. (Çev. I. Ergüden). İstanbul: Sel Yayıncılık, 23-113.

Leppert, R. (2017). *Sanatta anlamın görüntüsü imgelerin toplumsal işlevi.*(Çev. İ. Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 16.

Levi, A. (1996). *Samurai from outer space: understanding Japanese animation*. Chicago: Open Court, 22.

Lim, T. W. (2013). Spirited Away: conceptualizing a film-based case study through comparative narratives of Japanese ecological and environmental discourses. *Animation, 8*(2), 152-157.

Malatyalıoğlu, Ö. (2014). *Belirli Yaş Gruplarına Göre Çizgi Filmlerde Karakter Soyutlama Düzeyi,* Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 1-23.

Marshall, B. (2016). *Katı olan her şey buharlaşıyor.* (Çev. Ü. Altuğ, B. Peker). İstanbul: İletişim Yayınları, 27.

Marvin, S. E. (2010). Heaven has a face, so does hell: the art of the Noh mask (Vol. 2). *Warren, CT: Floating World Editions*, 68–69.

Mayumi, K., Solomon, B. D., and Chang, J. (2005). The ecological and consumption themes of the films of Hayao Miyazaki. *Ecological Economics*, 54(1), 2.

McDonald, R. (2004). Studio Ghibli feature films and Japanese artistic tradition. *Online Anime Journal*, 2-3.

Mennan, Z. (1999). Geri-dönüşümlü bir tema: mimarlığın asal sorunu. *Mimarlık*, (289), 36-37.

Meterelliyoz, M. Ü. (2010). *Rıdley Scott Sinematografisinde Mekan Kullanımı*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 23.

Mitchell, W. J. T. (2005). *İkonoloji: imaj, metin. ideoloji*. (Çev. H. Arslan). İstanbul: Paradigma Yayıncılık, xvııı.

Miyazaki, H. (2002). *Miyazaki's Spirited Away picture book*, VIZ Media LLC, 3.

Miyazaki, H. (2010). *My Neighbor Totoro (Studio Ghibli storyboard collection).* (3), 150-151.

Miyazaki, H. (Yönetmen) (1988). Komşum Totoro (Tonari No Totoro / My Neighbor Totoro). (Film). Japonya: Stüdyo Ghibli.

Miyazaki, H. (Yönetmen) (2001). Ruhların Kaçışı (Sen To Chihiro No Kamikakushi /Spirited Away). (Film). Japonya: Stüdyo Ghibli.

Miyazaki, H. (Yönetmen) (2013). Rüzgar Yükseliyor (Kaze Tachinu/ The Wind Rises. (Film). Japonya: Stüdyo Ghibli.

Nadeau, R. L. (1997). Dimensions of sacred space in Japanese popular culture. *Intercultural Communication Studies*, (6), 109.

Nalbantoğlu, H. Ü. (2008). Nedir mekan dedikleri?, A. Şentürer, Ş. Ural, Ö. Berber ve F. Uz Sönmez. (Editörler). *Zaman-mekan*. İstanbul: Yem Yayınları, 89.

Napier, S. J. (2006). Matter out of place: carnival, containment, and cultural recovery in Miyazaki's Spirited Away. *The Journal of Japanese Studies*, 288-305.

Napier, S. J. (2008). *Anime "Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosu'na"*. (Çev. M. M. Başekim). İstanbul: Es Yayınları, 11-327.

Newitz, A. (1994). Anime otaku: Japanese animation fans outside Japan. *Bad Subjects*, 13(11), 12.

Nouvel, J. (2011). *Tekil nesneler mimarlık ve felsefe üzerine söyleşi.* (Çev. A. U. Kılıç). İstanbul: YEM Yayınları, 21.

Oran, S. (2015). Mimari nesnelerin anlamları. *Arredamento Mimarlık,* (293), 83.

Özçınar, M. (2010). *Sinematografik Zaman ve Mekanın Oluşumunda Felsefi Arka Plan*, Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir, 44-100.

Özer, B. (2004). *Yorumlar: kültür, sanat, mimarlık*. İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, 9.

Öztekin, M. K. (2008). *Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı (Manga)'nın İncelenmesi,* Sanatta Yeterlilik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir, 5-127.

Pallasmaa, J. (2016). *Tenin gözleri: mimarlık ve duyular*. (Çev. A. U. Kılıç). İstanbul: YEM Yayınları, 14-56.

Parsa, A. F. (2007). İmgenin gücü ve görsel kültürün yükselişi. *Fotografya Dergisi*, (19), 2-12.

Penney, M. (2013). Miyazaki Hayao's Kaze Tachinu (The Wind Rises) 宮崎駿「風立ちぬ. *The Asia-Pacific Journal*, 11(2),30, 5.

Rapoport, A. (1987). On the cultural responsiveness of architecture. *Journal of Architectural Education*, 41(1), 11-13.

Rapoport, A. (2004). *Kültür mimarlık tasarım.* (Çev. S. Batur). İstanbul: Yapı Yayınları, 81-104.

Reider, N. T. (2005). " Spirited Away": film of the fantastic and evolving Japanese folk symbols. *Film Criticism*, 29(3), 5-19.

Roth, L. M. (2006). *Mimarlığın öyküsü*. (Çev. E. Akça). İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 75-76.

Sargın, G. A. (2002). Mimarlık ve temsiliyetin politik imgelemi: söylencesel ve ideolojik bilgi. *Arredamento Mimarlık*, (100+46), 81-83.

Sönmez, E. (2007). *Temsil Üzerinden Mimarlığa Bakış,* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 20-77.

Sözen, G. (2017). *Stanley Kubrıck ve Mimarlık Eleştirisi: Otomatik Portakal*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 4.

Stibbe, A. (2008). Zen and the art of environmental education in the Japanese animated film Tonari no Totoro. *Journal for the Study of Religion, Nature and Culture*, 1(4), 473.

Suzuki, A. (2009). A nightmare of capitalist Japan: Spirited Away. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, 51.

Sütcü, Ö. Y. (2015). *Gılles Deleuze'de imge hareketi olarak sinemanın felsefesi*. İstanbul: Sentez Yayınları, 14-15.

Swale, A. (2017). Memory and forgetting: examining the treatment of traumatic historical memory in Grave of the Fireflies and The Wind Rises. *In Japan Forum,* 29 (4), 519-530.

Şahin, Z. (2010). Kapılar krallığının anime mekanları: Sevimli Canavarlar, A. Allmer (Editör). *Sinemekan – sinemada mimarlık.* İstanbul: Varlık Yayınları, 69-70.

Şakar, C. (2017). *İmge, gerçeklik ve kültür*, İstanbul: İz Yayıncılık, 8-43.

Şen, A. (2012). *Walter Benjamin'in kavramlarıyla "hikâye anlatıcısı"nın görsel temsilcisi: Hayao Miyazaki*. Uluslararası Görsel Kültür Kongresi İletişimde, Sanatta ve Tasarımda Yeni Yaklaşımlar "Dijitalleşme" Bildiri Kitabı, 1.

Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)*, (3), 100-101.

Talbot, M. (2006). The auteur of anime. *The Asia-Pacific Journal,* 4(3), 7.

Tanyeli, U. (2001). Temsiliyet nesnenin temsili sanalın sanallıkla ifadesi. *Arradamento Mimarlık,* (11), 66.

Tanyeli, U. (2002). Bir kültürel eleştiri projesi olarak mimarlık. *Arredamento Mimarlık*, (100+50), 7.

Tanyeli, U. (2012). *Bir paradigmadan vazgeçmek: batılılaşma yerine değişim, Re-ACT (re-reading architecture as a cultural transformation - kültürün izlerini mimarlık üzerinden (yeniden) okumak).* Ankara: Türk Serbest Mimarlar Derneği, 83.

Telci, Ş. A. (2010). *Miyazaki Sinemasında Japon Toplumunun Yansıması,* Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 1-324.

Thomas, J. B. (2007). Shûûkyôô Asobi and Miyazaki Hayao's anime. *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions,* 10(3), 82.

Timuremre, N. (2004). *Kültürün Mimarlık Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi: Japon Kültürü ve Ando Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 5-58.

Tomos, Y. (2013). *The significance of anime as a novel animation form, referencing selected works by Hayao Miyazaki, Satoshi Kon and Mamoru Oshii* (Doctoral dissertation Aberystwyth University,2013). 176.

Toriyama, A. (2000). *Dragon ball,* San Francisco, CA.: Viz Comics, (6), 18-19.

Ue, T. (2015). Narrative, time, and memory in Studio Ghibli Films. *Family Films in Global Cinema: The World beyond Disney*, 224.

Uraz, T. U. (2002). Mimarlık ve temsil: oyunda "usta" veya "kurban" olmak, ya da… . *Arredamento Mimarlık*, (100+46), 77-80.

Watsuki, N. and Miyazaki, H. (2013). *The art of My Neighbor Totoro*. VIZ Media LLC, 32-81.

Wright, L. (2005). Forest spirits, giant insects and world trees: The nature vision of Hayao Miyazaki. *The Journal of Religion and Popular Culture*, 10(1), 7-8.

Yagi, K. (1992). *A Japanese touch for your home.* Kodansha International, 50.

Yılmaz, G. G. (2017). Gündelik hayat sosyolojisinden kente ve kültüre bakmak; Certeau'cu bir taktik alanı olarak kent, C. Ergun, S. Öğrekçi. (Editörler). *Sosyal bilimlerde kültür tartışmaları*. Ankara: Gece Kitaplığı, 70.

Yücel, A. (2004). Mimarlık ve temsil. *Tol Dergisi*, (4), 77-81.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : SÜRDEM, Şule Sinem
Uyruğu : T.C.
Doğum tarihi ve yeri : 08.08.1993, Kayseri
Medeni hali : Bekâr
Telefon : 0 (533) 163 94 38
e-mail : sulesurdem@gmail.com

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
Yüksek lisans	Gazi Üniversitesi / Mimarlık	Devam ediyor
Lisans	Nuh Naci Yazgan Üniversitesi / Mimarlık	2016
Lise	Nuh Mehmet Küçükçalık Anadolu Lisesi	2011

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2019-Halen	Bingöl Üniversitesi	Araştırma Görevlisi

Yabancı Dil

İngilizce

Yayınlar

Sürdem, Ş.S. ve Uludağ, Z. (2018). *Miyazaki sinemasındaki kültürel imgelerin ve insan doğa ilişkisinin mekân kurgusuna etkileri*. Isuep 2018 Uluslararası Kentleşme ve Çevre Sorunları Sempozyumu Tam Metin Bildiri Kitabı. Eskişehir: Eskişehir Teknik Üniversitesi, 3, 391-400.

Hobiler

Resim Yapmak, Kitap Okumak, Fotoğraf Çekmek

GAZİ GELECEKTİR..